

# O Herói Grego nos Games: Velhas e Novas Mitologias

## *The Greek Hero in Games: Old and New Mythologies*

Luciano Aparecido Borges Almeida  
Universidade Presbiteriana Mackenzie

[lb.lettras@gmail.com](mailto:lb.lettras@gmail.com)

<https://orcid.org/0000-0001-9449-0554>

### RESUMO

A franquia de *games God of war* (GOW) exemplifica o conceito de narrativa transmídia, em que elementos ficcionais se disseminam por diversas mídias, criando uma experiência unificada. Em GOW, cada mídia contribui para o desenvolvimento da história do protagonista, Kratos, cuja base é aculturada pelos mitos gregos e nórdicos, de modo que os mundos apresentados evocam tradições de tribos nórdicas e helênicas. Cada mídia, livro, filme, *game*, narra e é em si um arco narrativo. A análise, portanto, fundamenta-se na intermedialidade, como definido por Elleström (2017) e Clüver (2011), destacando as relações entre mídias distintas. As referências intermidiáticas, segundo Rajewsky (2012), contribuem para a significação total do produto ao evocar ou imitar elementos de outra mídia, sendo essenciais para a constituição do sentido.

**Palavras-chave:** mitologias grega e nórdica; *game*; narratologia; intermedialidade.

### ABSTRACT

The *God of War* (GOW) game franchise exemplifies the concept of transmedia storytelling, in which fictional elements are spread across various media, creating a unified experience. In GOW, each medium contributes to the development of the protagonist's story, Kratos, whose background is steeped in Greek and Norse myths, so that the worlds presented evoke traditions of Nordic and Hellenic tribes. Each medium - book, movie, game - narrates and is, in itself, a narrative arc. The analysis, therefore, is based on intermediality, as defined by Elleström (2017) and Clüver (2011), highlighting the relationships between different media. According to Rajewsky (2012), intermedial references contribute to the overall meaning of the product by evoking or imitating elements from other media and are essential for the construction of meaning.

**Keywords:** greek and norse mythologies; game; narratology; intermediality.

## INTRODUÇÃO

A franquia *God of war*, doravante referenciado apenas como GOW, é uma narrativa transmídia (*transmedia storytelling*) na qual elementos ficcionais que a integram se disseminam por diversas mídias. Esses meios de expressão, conforme Ryan (2018, p. 14), criam uma experiência unificada e coordenada uma vez que à sua maneira cada qual contribui para o desenvolvimento da história do protagonista. Conforme essa mesma autora, a representação narrativa de uma realidade é, com efeito, uma ficcionalização dessa realidade (Ryan, 1991, p. 259). Isto posto, importa ressaltar que a história de Kratos contém certa base histórica, ainda que transfigurada pelos mitos gregos e nórdicos. Ademais, os mundos apresentados em cada produto de mídia da franquia, bem como suas realidades, evocam as tradições de tribos dos mundos nórdico e helênico.

É seguro afirmar, portanto, que o passado de Kratos entre os elementos ficcionais da franquia não trata de um tema que ocorre na literatura de todo e qualquer povo. Callisto, por exemplo, é a mãe do herói enquanto o seu pai é Zeus. Esses dados, como elementos ficcionais, advêm de um único povo, o grego, e cujo enredo é contado em um arco que integraliza a grande história do protagonista, por meio do *game God of war Ghost of Sparta*, que por sua vez é um entre os meios de expressão da franquia.

A palavra arco por conotação assoma a ideia de uma curva, evoca uma linha ou superfície sinuosa; em termos narratológicos, diz de uma história secundária ao fio narrativo principal, que ajuda a criar uma progressão, guiando o leitor-jogador através dos altos e baixos da história. À semelhança de um arco físico, um arco narrativo tem um ponto de partida, um ponto de clímax (o mais alto) e uma resolução (descida). Assim, é sua característica episódica a condição *sine qua non* de um arco narrativo servir de complemento ao enredo principal. As *HQs God of War* (2019) e *God of war: fallen god* (2021) são exemplos de mídias cujas histórias integram a *lore* da franquia, sendo ambas arcos narrativos; a primeira se passa no Egito Antigo e conta uma aventura de Kratos pelas terras dos faraós, após os eventos do *game God of war III*, enquanto a segunda narra um embate de Kratos em

terras nórdicas, logo após os eventos da saga grega, mas antes da jornada empreendida ao lado do filho no *game* GOW (2018).

É possível, por exemplo, delimitar arcos narrativos, isto é, escolher trechos da história e, a partir deles identificar elementos ficcionais constituintes do enredo,<sup>1</sup> tendo em vista a qualidade intermediária do produto de mídia no qual a narrativa se inscreve. Isso porque é a história, contada em mídias diferentes, que estabelece relação entre esses produtos de mídia. Assim, um livro pode contar uma mesma história inscrita em um *game*, que utiliza outras linguagens que não apenas a verbal. Por sua vez, um livro, ao adaptar ou transpor uma narrativa criada para um *game*, ele o faz por um único meio que o caracteriza: a linguagem verbal, que é a qualidade intermediária acionada no processo. Eis aí, evidentes diferenças constitutivas entre essas duas mídias. A essas relações, Lars Elleström (2017, p. 201) conceitua como intermedialidade: “o estudo das relações específicas entre produtos de mídia distintos e as relações gerais entre os diferentes tipos de mídias”.

Ainda sobre a teorização de aspectos da intermedialidade, Claus Clüver (2011, p. 15) afirma que “Irina Rajewsky propôs as seguintes três subcategorias de intermedialidade, para as quais forneceu uma base teórica: combinação de mídia, referências intermediárias e transposição midiática”.

À vista do anteriormente exposto, compete investigar, nas configurações midiáticas concretas da franquia GOW, as qualidades intermediárias que lhe são específicas, em lugar de direcionar a análise tão somente para um ou outro produto de mídia. Com esse objetivo, far-se-á uso da subcategoria da intermedialidade, referências intermediárias, proposta por Irina O. Rajewsky (2012), a fim de se descrever e analisar grupos de fenômenos particulares.

## REFERÊNCIAS INTERMIDIÁRICAS

As referências intermediárias, no sentido mais restrito do termo, conforme Irina Rajewsky, podem ser compreendidas, como já referido, como estratégias de constituição de sentido que contribuem para a significação total do produto. Este, por sua vez, se estabelece

---

<sup>1</sup> Por exemplo, a letra de uma música que se ouve enquanto se joga, um vaso com estampado com desenhos que contam uma história, entre outros elementos ficcionais que juntos conformam o enredo.

em relação à obra a que se refere ao evocar ou imitar elementos ou estruturas de outra mídia. Segundo essa mesma autora, se por um lado as referências intermediáticas, por definição, implicam um cruzamento de fronteiras das mídias, por outro o caráter midiático reside na própria referência que um produto de mídia (filme, *game* etc.) faz a outras mídias. Assim, reitera-se que as referências intermediáticas são de interesse particular devido a seu significado para os processos de constituição de sentido (Rajewsky, 2012, p. 25-31).

### Primeiro caso

Para análise desse intertítulo são eleitos os seguintes produtos de mídias: o primeiro *game* da franquia GOW (2005), o *game* GOW II (2007) e, por fim, a obra cinematográfica *Fúria de titãs* (1981).

Os *games* da franquia GOW oferecem, por meio de suas *cutscenes*, material substancial para a análise comparada com cenas do filme anteriormente referido. Uma definição denotativa para cena é uma “parte de um filme que abrange diversos planos, focalizando uma certa situação em que aparecem as mesmas personagens, no mesmo ambiente” (Aurélio, 1999). As *cutscenes*, por seu turno, consoante Salen e Zimmerman (2012, p. 140, v. 3), são técnicas narrativas usadas em jogos digitais, que, ao ajudarem a definir o mundo fictício de um *game*, o fazem assumindo inúmeras funções. A respeito do termo, o dicionário Oxford explica que a *cutscene* em um videogame é uma “cena que desenvolve o enredo e é muitas vezes apresentada na conclusão de um determinado nível, ou quando o personagem do jogador morre” (Oxford, 2021, tradução nossa).<sup>2</sup> Isto posto, pode-se elencar inúmeras referências intermediáticas presentes na narrativa de GOW a partir dessas *cutscenes*.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> (In a video game) a scene that develops the storyline and is often shown on completion of a certain level, or when the player's character dies.

<sup>3</sup> Neste estudo todo *link* para um vídeo será precedido do seguinte ícone: . Propõe-se que cada trecho exposto de uma *cutscene* seja enumerado. Desse modo, toda *cutscene* deve contar com um número identificador, além de um *link* para o *YouTube*, como auxílio à “leitura” em razão das características do suporte onde se inscreve a pesquisa.

🎥 Vídeo 1 – Referência no *game* ao herói Perseu

O vídeo anterior compila duas cenas: a primeira, excerto do filme *Fúria de titãs*, lançado em 1981, mostra o herói do mito grego Perseu recebendo presentes do Olimpo, entre os quais o elmo do deus Hades, que deixa o seu usuário invisível. Essa propriedade, a de conceder invisibilidade, é citada na *Ilíada*, no Canto V, verso 840:

[840] Toma das rédeas e empunha o chicote, sem perda de tempo, Palas, e os brutos de cascos possantes, contra Ares, dirige, que a Perifante membrudo, das armas, nessa hora, espoliava, o belo filho de Oquésio e o mais forte dos homens da Etólia. Ares sanguíneo o espoliava. *Com o fim de tornar-se invisível ao deus terrível, Atena depressa cingiu o elmo de Hades.* Quando o flagelo dos homens notou que o divino Diomedes vinha para ele, no mesmo lugar logo o corpo abandona de Perifante membrudo, que tinha, de pouco, matado, indo direto ao encontro do grã-cavaleiro Diomedes (Homero, 2015, p.146, grifo nosso).

Transcorrido 1min 2s, o vídeo 1 corta para uma cena do *game* GOW II em que se pode assistir ao mesmo herói Perseu, de posse do já citado elmo divino, instantes antes de colocá-lo para, completamente invisível, lutar contra Kratos. No jogo digital é possível verificar a existência de elementos narrativos que fazem referência entre mídias. Há, portanto, uma relação intermediária entre as cenas do *game*, da obra cinematográfica e o texto verbal canônico.

Outra referência entre o *game* e a obra cinematográfica pode ser constatada ao se examinar a evidente semelhança entre os traços físicos do ator que interpretou o herói épico Perseu no cinema, em *Fúria de titãs* (1981), e o personagem do *game* GOW II. Vide figuras a seguir, 1 e 2:

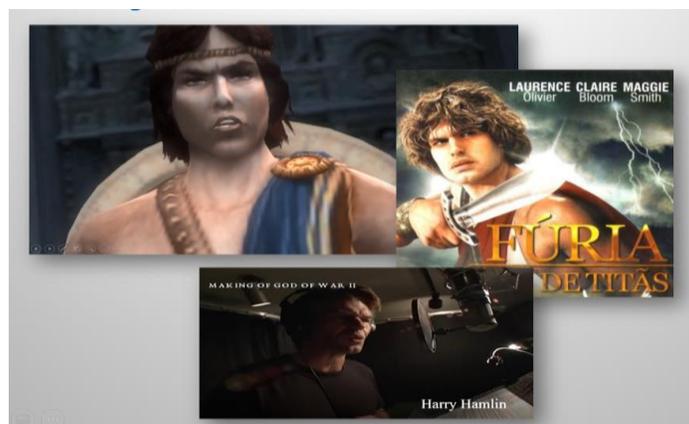
**Figura 1** – Perseu vestindo o elmo no filme e no *game*



Fonte: elaborada pelo autor a partir de *prints* do filme e do jogo (2011).

A Figura 1 compila: à esquerda, um *frame*<sup>4</sup> do filme *Fúria de titãs*, no qual o herói Perseu segura sobre sua cabeça o elmo divino do deus Hades, cuja propriedade é a de proporcionar àquele que o usa a capacidade de se tornar invisível; à direita, um *frame* de GOW II, em que o Perseu do *game* também segura sobre sua cabeça um elmo cujo traço espelha o do cinema. A Figura 2, por conseguinte, ratifica a manifesta semelhança entre o rosto do ator da obra cinematográfica e o do personagem do *game*:

**Figura 2** – A semelhança entre o ator do filme e o personagem do *game*



Fonte: elaborada pelo autor a partir de *prints* do filme e do jogo (2011).

<sup>4</sup> *Frame* é cada um dos quadros ou imagens fixas de um produto audiovisual.

A Figura 2 colige, no canto superior à esquerda, um *frame* do *game* GOW II em que se pode verificar que o rosto do personagem do jogo digital, lançado em 2007, faz referência ao do ator Harry Hamlin, que interpretou o herói Perseu no cinema em 1981.

No canto superior à direita, pode-se notar um excerto que reproduz parte de um poster de divulgação do filme *Fúria de titãs*; no canto inferior, ao centro da figura, identifica-se uma foto do ator que registra o momento em que ele participa da criação do *game* GOW II ao fazer a voz do personagem Perseu, como foi amplamente divulgado no vídeo *Making of God of War II*.<sup>5</sup>

A franquia GOW produz sentido, isto é, narrativas, amplamente baseadas em referências intermediáticas que, como já mencionado, atuam no processo de convergir mais sentidos na constituição de uma mídia, utilizando-se de “seus próprios meios para se referir a uma obra produzida em outra mídia” (Rajewsky, 2012, p. 25). Essas relações intermediáticas viabilizam a construção da narrativa, a qual “consiste em um mundo (cenário) situado no tempo, povoado por indivíduos (personagens), que participam de ações e acontecimentos (eventos, enredo) e sofrem mudanças” (Ryan, 2001, tradução nossa).<sup>6</sup> Este estudo acresce a essa definição:

- A representação narrativa, como textualidade digital, entre os quais se pode incluir os *games*, faz uso (além de cenário, personagens e ação) de áudios, equipamentos e jogabilidade, como elementos igualmente narrativos.

A partir da premissa supradita, elegem-se os seguintes elementos que em si impõem uma forma de narratividade, ou que contribuem para criar a ação dentro da narrativa, aspectos que a seguir passam a ser analisados: em primeiro, os equipamentos; e, por fim, os personagens.

🎥 Vídeo 2 – Perseu chama Caronte

🎥 Vídeo 3 – Kratos chama Cronos

---

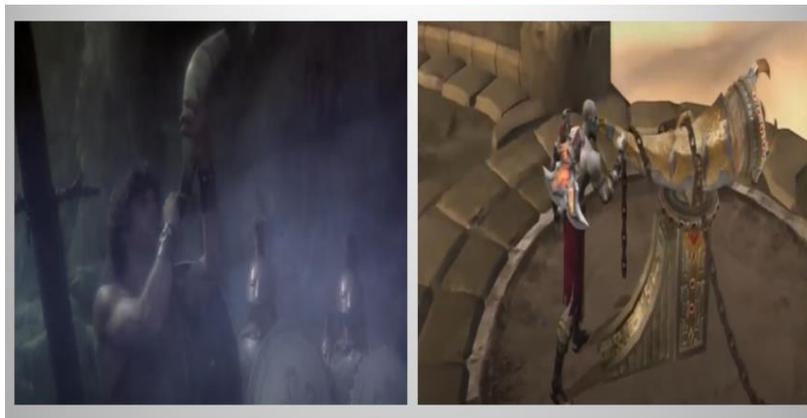
<sup>5</sup> Vide em referências a entrevista com o ator Harry Hamlin, aos 37min30s, da qual a foto/*frame* mencionada foi retirada.

<sup>6</sup> As a mental representation, narrative consists of a world (setting), populated by individuals (characters), who participate in actions and happenings (events, plot), through which they undergo change (temporal dimension).

O vídeo 2 recorta uma cena da obra cinematográfica *Fúria de titãs* (1981), em que o herói Perseu utiliza um equipamento, isto é, uma trombeta cuja forma lembra um chifre. Na referida cena, o herói utiliza a trombeta para chamar o barqueiro Caronte e paga a ele uma moeda pela travessia. Por sua vez, o vídeo 3 apresenta uma *cutscene* do game GOW<sup>7</sup> na qual Kratos utiliza um equipamento cujo formato assemelha-se ao chifre utilizado por Perseu na obra cinematográfica. Ademais, cabe salientar que um equipamento em uma narrativa de ação e aventura é em geral um apetrecho que pode ser usado, não importa a mídia que o suporta, como uma arma (utensílio de guerra) ou mesmo um uniforme (traje adequado para uma determinada atividade). Sendo um recurso é, portanto, um meio para um fim, que está à disposição do herói ou que ainda deve ser conseguido sem falta (item-chave) para a continuidade da jornada.

A figura a seguir compila as imagens de dois heróis de mídias diferentes na qual há patente referência intermediática manifesta pela *cutscene* do game GOW (2005) em relação à cena do filme *Fúria de titãs* (1981) que lhe é anterior.

**Figura 3** – As trombetas de Perseu e Kratos



Fonte: elaborada pelo autor a partir de *prints* do filme e do jogo (2021).

A *cutscene* do game produz sentido para o leitor-jogador,<sup>8</sup> quanto ao ato praticado pelo espartano Kratos, na medida em que ele ao utilizar o equipamento produz um som no qual o objetivo logo se revela: chamar o titã Cronos para perto de onde o protagonista está.

<sup>7</sup> O primeiro game da franquia GOW não recebeu um número a fim de distingui-lo de suas sequências.

<sup>8</sup> Aquele que utiliza como entretenimento jogos digitais e os “lê”.

Essa é uma ação no *game* que não pode ser negada, função que é cumprida pela *cutscene* uma vez que tira do leitor-jogador o controle do personagem (a agência),<sup>9</sup> que por sua vez passa simplesmente a assistir o herói “embarcar” no titã, único meio de dar prosseguimento à sua jornada heroica.

Há outra similaridade entre a *cutscene* do *game* e a cena da obra cinematográfica: ambas as mídias não apenas apresentam um instrumento que é utilizado pelos heróis para uma mesma função, como também escalam figuras mitológicas como personagens de suas narrativas. No filme *Fúria de titãs* (1981), Perseu chama o barqueiro Caronte para levá-lo em uma travessia pelo rio Estige. O objetivo do herói e seus homens é chegar até o covil da górgona Medusa. Kratos, por sua vez, convoca o titã Cronos, cujo destino, no universo do *game*, imposto por Zeus como castigo após a titanomaquia, é o excruciante vagar pelo Deserto das Almas Perdidas<sup>10</sup> levando preso sobre suas costas o Templo de Pandora. Assim, o titã deve caminhar com esse fardo, com mãos espalmadas e joelhos fincados na areia, até o fim das eras.

A górgona Medusa é apresentada em ambas as narrativas supramencionadas, tanto como uma inimiga a ser vencida quanto um recurso a ser obtido; um meio para um fim, que servirá de instrumento aos heróis (Perseu e Kratos) ao término da batalha com o monstro, que tem por cabelos serpentes e transforma em pedra quem o encara.

A cabeça da górgona sendo, portanto, um objeto mágico, que em certa altura da narrativa ainda não está na posse dos heróis, mas que deve ser conseguido em razão de ser um elemento imprescindível para dar continuidade ao enredo. Em outras palavras, em ambas as mídias, seja a obra cinematográfica, seja o *game*, esse instrumento atua como item-chave para que o herói possa “destrancar a próxima fase” da aventura. Efetivamente, o primeiro *game* da franquia GOW, publicado em 2005, faz pública referência a uma cena da obra cinematográfica *Fúria de titãs* (1981) que lhe é anterior.

---

<sup>9</sup> Segundo Janet Murray (1997, p. 127), agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.

<sup>10</sup> Uma entre as fases do *game* que deve ser transposta, seja pelos enfrentamentos dos inimigos dessa área, seja pela resolução de quebra-cabeças etc. É também um elemento narrativo, uma vez que delimita e especifica um determinado espaço, no qual ocorrem certos fatos que constituem a ação.

**Figura 4** – Perseu e Kratos, os heróis que mataram a Medusa



Fonte: elaborada pelo autor a partir de *prints* do filme e do jogo (2021).

🎬 Vídeo 4 – Perseu mata a górgona Medusa

🎬 Vídeo 5 – Kratos mata a górgona Medusa

Os vídeos 4 e 5 apresentam os heróis Perseu e Kratos combatendo a Medusa para que logo em seguida possam usar a cabeça da górgona, ostentando-a (Figura 4) como uma arma no desenrolar de ambas as narrativas.

Cada figura convocada tem seu mito na tradição grega, um mitema, ou vários deles que conformam um mitologema. O titã Cronos é citado em vários textos literários entre os quais, *Iliada* e *Teogonia*, obras canônicas atribuídas a Homero e a Hesíodo respectivamente. Assim, o primeiro *game* da franquia GOW ao convocar um mito, isto é, tomar o personagem Cronos de uma mídia e inserir em outra, introduz uma clara referência intermediática. O referido titã é um exemplo, e o mesmo se pode afirmar a respeito da górgona Medusa e do barqueiro Caronte, figuras mitológicas amplamente conhecidas, sendo mencionadas, apropriadas e transformadas por diversos povos e artistas ao longo dos tempos.

Ao convocar para a sua narrativa o deus que personifica o tempo que a tudo devora, o *game* se apropria, menciona e transforma essa figura mitológica, porque efetivamente acrescenta mais um mitema de um destino que se cumpriu ao deus em outras mídias, como a literatura e a pintura em tela. Além disso, imagetivamente também sobrepõe mais uma representação iconográfica.

Examinar-se-á doravante o próprio protagonista Kratos, filho de Zeus e neto de Cronos no universo de GOW, com o intuito de se verificar como a franquia se apropria, transforma e evoca personagens da tradição grega. Consoante William Smith (1884, p. 229, tradução nossa),<sup>11</sup> “Cratos (Κρατος), a personificação do poder, um filho de Pallas com a oceânide Estige (Styx), foi colocado sempre próximo do trono de Zeus, por tê-lo ajudado contra os Titãs.” O Cratos do mito, como referenciado por Smith, é a personificação do poder. Um ente que serve ao Olimpo, levando a toda parte a vontade alada de Zeus.

**Figura 5** – Kratos é o protagonista da franquia GOW



Fonte: *God of war*, Santa Monica Studio (2012).

O Kratos do *game*, por sua vez, é o protagonista da franquia de GOW. A ortografia do seu nome no jogo digital notadamente difere do registro gráfico que o personagem dos mitos gregos recebe nos textos canônicos. O nome do personagem da literatura inicia com “C” e não com “K”, como apontado pelo dramaturgo grego Ésquilo em *Prometeu Acorrentado*. Apesar da diferença gráfica de uma letra entre os nomes dos personagens, mas não fonética, ambos estão na ficção em mídias diferentes. Ademais, a personalidade do personagem do *game* faz referência ao do cânone da literatura, isto é, ao da tragédia grega, conforme se pode verificar na imagem a seguir (Ésquilo, 2013):

<sup>11</sup> Cratos (Κρατος), the personification of strength, a son of Pallas and the Oceanid Styx, represented as placed near the throne of Jupiter (Zeus) for having aided him against the Titans”.

**Figura 6** – Diálogo entre Cratos (Poder) e o deus Hefesto

<p><b>PODER</b> 60 Concorde, mas é menos temerário, Hefesto, deixar de obedecer às ordens de teu pai?</p>	<p><b>HEFESTO</b> Tuas palavras correspondem a teu físico.</p>	
<p><b>HEFESTO</b> Tua ousadia iguala a tua crueldade!</p>	<p><b>PODER</b> 105 Sé fraco, se te agrada, mas não me censures se te pareço impiedoso e exigente.</p>	
<p><b>HEFESTO</b> Prendi um braço; ele não poderá soltá-lo.</p>	<p>Abaixa-te e ata à força os tornozelos dele!</p>	
<p><b>PODER</b> 85 Agora o outro! Vê se o pregas para sempre! Ele deve ficar sabendo muito bem que sua astúcia não se sobrepõe a Zeus!</p>	<p><b>HEFESTO</b> 100 Pronto! Está feito e sem maior esforço meu.</p> <p><b>PODER</b> Agora aperta ainda mais para que a peia penetre em sua carne. O avaliador do cumprimento de nossa missão é duro.</p>	

ÉSQUILO. Prometeu acorrentado. in: ÉSQUILO et al. *O melhor do teatro grego*. Tradução e notas de Mário da Gama Kurv. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

ÉSQUILO. Dramaturgo grego. 525 a.C, Eléusis (Grécia) – 428 a.C, Gela (Sicília)

Fonte: elaborada pelo autor a partir da peça *Prometeu Acorrentado* (2021).

O exame do diálogo compilado na Figura 6, entre os personagens canônicos da literatura grega Cratos e Hefesto, pode-se verificar que o deus do fogo traça e caracteriza aquele com quem dialoga. Hefesto diz a Cratos que a sua ousadia se iguala à própria crueldade (vide diálogo no canto superior à esquerda da Figura 6). Ele também se refere ao seu aspecto físico, cujas palavras duras igualmente a ele correspondem (vide diálogo no canto superior à direita da Figura 6).

Tais registros literários sobre a constituição física, a tenacidade em cumprir um objetivo e o modo implacável no agir, beirando à crueldade no trato com aqueles que se interpõem em seu caminho, seguramente, encontram-se referenciados no modo de ser e agir do Kratos dos jogos digitais.

Consoante o narratologista Werner Wolf, “[...] se a literatura influenciou e, por sua vez, foi influenciada, além de ser transmitida por uma pluralidade de mídias, o estudo da

mídia deve se tornar parte integrante dos estudos literários” (Wolf, 2011, p. 4, tradução nossa).<sup>12</sup> O mesmo autor ainda argumenta que a literatura é um meio que:

[...] compartilha característica transmídia com outras mídias e, portanto, convida a uma perspectiva comparativa [...] [que] pode render material para transposição para outros meios ou pode vice-versa, emprestar material de outros meios [...] pode entrar em combinações plurimídiais com outras mídias em uma obra ou artefato [...] pode se referir a outras mídias de várias maneiras [...] como elemento de um processo histórico de remediação (Wolf, 2011, p. 4).

Em anuência com as afirmações de Wolf, pôde-se verificar, à vista das análises empreendidas neste estudo, que a literatura desde os épicos gregos continua a influenciar a criação de novas narrativas. Isso se dá porque a literatura, por sua característica transmídia,<sup>13</sup> tem sido evocada, assimilada e transformada em produtos cujas histórias podem ser lidas nos mais diversos formatos de mídia. Aliás, à medida que a tecnologia evolui, produzindo novos suportes através dos tempos, novas mídias passam a ser utilizadas. Ademais, o cânone literário tem fornecido o material base para o estabelecimento de novos enredos que atendem aos meios da mídia em que foram forjados. À vista disso é que se pode descrever os sistemas singulares cujas regras regem a elaboração e o processamento narrativos.

O estudo comparado de narrativas criadas para os *games* da franquia GOW e outros produtos de mídia, igualmente baseados na mitologia grega, como a obra cinematográfica *Fúria de titãs* (1981) aqui também em revista, é, do mesmo modo, o exame de releituras audiovisuais dos cânones da literatura. Em cada um desses objetos, o planejamento e a coordenação das operações envolvidas na produção das narrativas, como se observou, se dá sob a manifesta influência das referências intermediáticas, que são em número abundante e comparecem em ambas as mídias para dar amplitude aos conteúdos tratados.

De todo modo, as histórias fundadas em mitos são elaboradas e têm o seu processamento narrativo evidenciado a partir de referências intermediáticas. Essa subcategoria da intermedialidade é que permite o estudo comparado de textos (literários) com

---

<sup>12</sup> If literature has influenced and has in turn been influenced, as well as been transmitted by a plurality of media, the study of media should become an integral part of literary studies.

<sup>13</sup> A característica transmídia permite que a audiência tenha acesso a mais conteúdo de uma mesma história, mas fazendo uso de diferentes mídias para se aprofundar.

outros tipos de produtos de mídia, como por exemplo o cinema e o *game*. Portanto, as referências intermediáticas, entendidas como estratégias de constituição de sentido, contribuem para a significação total de uma obra. Cada produto de mídia neste estudo, seja a obra cinematográfica, sejam os *games* da franquia GOW, em razão de suas características, refere à sua maneira a uma obra produzida em outra mídia. *Fúria de titãs* (1981) cita os textos da mitologia grega, ora evocando-os, ora transformando-os. Os *games*, por sua vez não apenas evocam e transformam os cânones literários gregos, como também à sua maneira referenciam o filme.

### Segundo caso

Para análise desse intertítulo são eleitos os seguintes produtos de mídias: o *game* GOW nórdico (2018), o romance *Devoradores de mortos*, de Michael Crichton (1997) e a obra cinematográfica *O 13º guerreiro* (1999).

Protagonista e coadjuvante, lado a lado, sempre dão andamento às narrativas de ação e aventura. Todavia, em GOW nórdico há dois protagonistas. Essa é uma configuração inédita em se tratando da franquia. Kratos durante a saga grega foi o único a protagonizá-la, por isso os *games* sempre foram centrados nesse personagem e as histórias contadas do seu ponto de vista. Contudo, se nos *games* anteriores o protagonista estava preocupado somente com as suas próprias necessidades, neste ele se une a mais um personagem, formando uma relação bilateral. Segundo Novak (2011, p. 165), o “protagonista deixa de cuidar apenas de si e passa a cuidar também de” outro que com ele exerce o protagonismo.

 Vídeo 6 – O novo protagonista

**Figura 7** – Atreus, o filho do deus da guerra



Fonte: *God of war* (2018).

Atreus, o filho de Kratos com uma giganta do universo mitológico nórdico é apresentado ao leitor-jogador (vídeo 6). Trata-se de uma criança de aproximadamente 10 anos de idade (figura 7).

A seguir segue o primeiro diálogo entre pai e filho no *game*:

— Achei um pouco.

— Entre no barco, garoto.

A *cutscene* que encerra o breve diálogo entre pai e filho é utilizada como recurso narrativo, uma vez que há clara predominância de linguagem não verbal, traços fisionômicos e gestos. Tais produtos de mídia são o meio pelo qual o valor cognitivo é percebido pelo leitor-jogador. Com efeito, ao enrolar as ataduras que se soltaram do seu antebraço (figura 7), Kratos não deixa de externar, por meio de seu semblante, um passado que vem à tona irrompendo por sua mente. O ato de dar as costas ao filho, só vem reforçar a sua intenção de esconder quem ele foi antes de constituir uma nova família. As palavras secas denotam alguém que, em vista de uma dada situação, deseja de pronto se desvencilhar daquele que o observa. A frase “Entre no barco, garoto” é, então, enunciada com a flexão do verbo entrar na segunda pessoa do imperativo afirmativo. Claramente uma ordem.

Caso o leitor-jogador não tenha jogado a saga grega e esteja iniciando na franquia, essa cena entre pai e filho fica esvaziada de outras camadas de sentido (de valor cognitivo). Ao contrário, caso conheça o passado do herói, todo o ato comunicativo não verbal é pleno

de sentido, na medida em que o receptor (o leitor-jogador) sabe o que se passa na mente do produtor. O herói ao enfaixar os braços (figura 7) no ato tenta ocultar do filho as marcas de sua servidão a Ares e conseqüente a guerra contra os olímpianos.<sup>14</sup>

O passado que Kratos procura esconder de Atreus no vídeo 6, em verdade, são os seus feitos heroicos, não necessariamente bons. Ademais, há a curiosa “maldição” dita por Atena no primeiro *game* da franquia, em que enuncia que “homens e deuses jamais esqueceriam” o que Kratos fez, porque “matar um deus traz conseqüências”. De fato, toda a odisseia da franquia desenvolvida até ali, vive tanto na mente do protagonista de *God of war* quanto na do leitor-jogador que acompanha a jornada desse herói desde a Grécia. Para esse leitor-jogador, o ato comunicativo, não verbal, de recolocar as faixas que cobriam o antebraço de Kratos, concomitante ao seu semblante consternado, são plenos de sentido.

#### 📺 Vídeo 7 – O funeral

O motivo pelo qual Kratos e Atreus foram buscar madeira é revelado ao leitor-jogador quando pai e filho retornam a uma cabana construída em meio à floresta.

#### Figura 8 – O monólogo no *game*



Fonte: *God of war* (2018).

---

<sup>14</sup> Kratos, um general espartano, joguete dos deuses no primeiro *game* da franquia, perde a sua família e vai em busca de vingança contra Ares até tomar o seu lugar como o novo deus da guerra. Sua fúria é tamanha que ele se volta contra o Olimpo, executando uma guerra, nos *games* que se seguem, que não poupa lugares, homens, heróis, monstros ou titãs, levando o Olimpo à ruína, ao matar os principais deuses do panteão grego, nomeadamente, Atena, Poseidon, Hades e o seu próprio pai, Zeus.

A figura 8 mostra o momento em que Atreus entra na cabana e depara-se com o corpo de sua mãe. O leitor-jogador ainda não sabe o nome dela ou mesmo a causa da sua morte. O minifilme revela o interior rústico da cabana e o que parece ser um corpo disposto sobre uma mesa, envolto em uma mortalha adornado com flores.

Atreus profere o seguinte monólogo: “— Eis que vejo a minha mãe. Eis que vejo o meu pai. Eis que eles me convocam. Eis que eles me convocam” (God of War, 2018).

O texto enunciado por Atreus é de cunho alegórico, na medida em que atualiza uma concepção acerca da morte, expondo-a em uma cena sob a forma figurada. É certo que não há ninguém vivo ali a ouvi-lo. Em verdade, o personagem vê o corpo da mãe sobre a mesa.<sup>15</sup> A segunda frase, “Eis que vejo o meu pai”, é, do mesmo modo um tropo, bem como a próxima oração, “Eis que eles me convocam”, repetida pelo garoto por mais quatro vezes na *cutscene*. Com efeito, o seu pai ficou do lado de fora da cabana cortando a golpes de machado a árvore que ambos trouxeram – isto é de conhecimento do leitor-jogador, como também o é o fato de que os pais de Atreus, literalmente, não o estão convocando.

Nessa *cutscene*, o enunciado trabalha primeiramente para que o próprio enunciador se concentre no ato reflexivo respeitante à morte da mãe. “Eis que vejo a minha mãe”. A partícula “eis” funciona como dêitico, pois aponta para o “aqui” e o “agora” e agudiza o ato de “ver” o que se materializa diante de seus olhos, ou seja, tanto expõe o momento de passagem do morto da vida anterior para a não vida quanto ativa a consciência do personagem concernente à efemeridade da existência humana. Por isso, no segundo enunciado o personagem afirma: “Eis que vejo o meu pai”. Nesse passo há uma projeção do que ocorrerá no futuro, levando-se em conta a lei da natureza: se o pai viveu mais, possivelmente morrerá antes dele. Na sequência reflexiva surge o enunciado: “Eis que eles me convocam”, repetido quatro vezes como um mantra, reafirmando a crença na transitoriedade, dado imponderável sempre lembrado especialmente em face da finitude do outro e particularmente por aquele que atualiza o ritual fúnebre. Viver é caminhar em direção à morte; é aproximar-se cada vez mais desse chamamento.

---

<sup>15</sup> Até este instante o leitor-jogador que assiste à *cutscene*, pela primeira vez, ainda não sabe que o corpo em questão é o da mãe do personagem.

Por outro viés, o enunciado da *cutscene*, como congrega palavras em sentido figurado, pode ser entendido como uma composição poética de pequena extensão. Em razão dessa característica, é crível especular que esse monólogo, dito de memória pelo personagem Atreus, faça parte da cultura em que ele está inscrito.

Foi amplamente noticiado, antes do lançamento mundial de *God of war*, que a nova aventura de Kratos se passaria na mitologia nórdica. Essa é uma informação pública a ser considerada no entendimento do monólogo que a *cutscene* apresenta e, invariavelmente, contribui para o entendimento do minifilme.

A respeito do uso do monólogo como um recurso narrativo nos *games*, Novak (2011, p. 175) afirma que “um monólogo geralmente é uma fala longa de um dos personagens de um *game*, com a finalidade de ilustrar as emoções e as características de personalidade desse personagem ou revelar seus pensamentos mais secretos”. Isto posto, cabe ressaltar que aquele que enuncia não possui a mesma origem do pai. Ele não foi educado na Grécia, mas em algum lugar em terras nórdicas. E, sendo o monólogo um recurso narrativo dos *games*, que, como já mencionado, revela pensamentos e práticas sociais, é provável que esse enunciado represente um aspecto da vida coletiva nórdica, da cultura desse povo.

O texto enunciado por Atreus na *cutscene*, pode ser encontrado em um trecho do livro *Devoradores de mortos*,<sup>16</sup> de Michael Crichton<sup>17</sup> (1997, p. 25, grifo nosso) como se segue:

[...] “Vejam, agora estou vendo aqui meu pai e minha mãe”; na segunda vez disse: “Vejam, agora vejo todos os meus finados parentes sentados”; na terceira vez: “Vejam, eis meu amo, que está sentado no Paraíso. O Paraíso é tão lindo, tão verde! Com ele estão seus homens e garotos. *Ele me chama*, portanto levem-me a ele”.

Os trechos em destaque no romance de Crichton, assemelham-se ao texto enunciado por Atreus na *cutscene*. Em ambos há menções à ideia: “aí está”; com função adverbial, exprimindo circunstância que impele a quem “lê/ouve” o que é dito a prestar atenção na ação

---

<sup>16</sup> O livro no Brasil tem como subtítulo: *o manuscrito de Ibn Fadlân, relatando suas experiências com os nórdicos em 922*. O romance é baseado em uma história real.

<sup>17</sup> Michael Crichton (1942-2008) foi autor estadunidense com obras publicadas simultaneamente em televisão: *Plantão Médico*; cinema, *Parque dos Dinossauros*; e, vendas de livros, entre os quais: *Jurassic Park* e *The lost world: jurassic park*.

de se olhar o pai e a mãe, bem como à noção de chamamento daquele que enuncia, para a consciência da brevidade da vida.

A primeira publicação do romance de Crichton que contém a ideia do texto enunciado por Atreus no *game God of war* ocorre em 1976, mais tarde é adaptado para o cinema em 1999, sob o título no Brasil de *O 13º guerreiro*, com os atores Antonio Bandejas e Omar Sharif.

A seguir há a transcrição do texto que é falado pelos personagens em dois momentos do filme:<sup>18</sup>

🎥 Vídeo 8 – Funeral do rei viking

🎥 Vídeo 9 – Oração viking

*Olha, lá vejo o meu pai. Olha, lá vejo minha mãe, minhas irmãs e irmãos. Olha lá meus ancestrais desde o início. Olha, lá clamam por mim. Pedem que assumam o meu lugar entre eles nos salões do Valhala, onde os bravos vivem para sempre (O 13º Guerreiro, 1999, grifo nosso).*

A reprodução da imagem do texto do romance é reproduzida a seguir para comparação com sua adaptação para o cinema:

### Figura 9 – O monólogo no romance

Perguntei ao intérprete o que ela fizera. Ele respondeu:

– Na primeira vez ela disse: "Vejam, agora estou vendo aqui meu pai e minha mãe"; na segunda vez disse: "Vejam, agora vejo todos os meus finados parentes sentados"; na terceira vez: "Vejam, eis meu amo, que está sentado no Paraíso. O Paraíso é tão lindo, tão verde! Com ele estão seus homens e garotos. Ele me chama, portanto levem-me a ele."

Fonte: Crichton (1997, p. 25).

As orações grifadas no texto em recuo (proferidas pelos personagens do filme), assim como aquelas destacadas na figura 9 (enunciadas pelos personagens do romance), guardam

---

<sup>18</sup> Clique nos *links* destacados para assistir aos trechos do filme.

semelhanças evidentes com aquelas que são enunciadas no *game God of war* pelo filho de Kratos.

A cerimônia crematória da esposa de Kratos é o ponto para o qual culmina e justifica o monólogo de Atreus. As palavras que o personagem enuncia revelam um sentido cultural, como se viu e uma qualidade intermediária, ao evidenciar em certa medida o modo pelo qual um produto é criado.

A relação entre mídias, como ocorre no romance *Devoradores de corpos*, no filme *O 13º guerreiro* e na *cutscene* do *game God of war*, pode ser classificada, no sentido mais restrito, como referência intermediária. A esse respeito Irina O. Rajewsky (2012, p. 25, grifo nosso) propõe que

As referências intermediárias devem, então, ser compreendidas como *estratégias de constituição de sentido* que contribuem para a significação total do produto: este usa seus próprios meios, seja para se referir a uma obra individual específica produzida em outra mídia [...] Esse produto, então, *se constitui parcial ou totalmente em relação à obra, sistema ou subsistema a que se refere*.

O monólogo do personagem Atreus na *cutscene* é de fato um trecho de um produto de mídia. No entanto, nem o romance nem tampouco o filme aqui examinados são os “originais”. Em verdade, o texto originário é o manuscrito de Ahmad Ibn Fadlãn, escrito entre os anos de 921 e 922 d.C.:

[...] período em que um representante do califado árabe registra a trajetória de sua comitiva durante uma missão diplomática. Esse relato foi utilizado, no século VII H./XIII d.C., como fonte de pesquisa por um geógrafo que escrevia uma enciclopédia sobre os países então conhecidos. Séculos mais tarde, somente em 1923, foi descoberto no Irã um conjunto de manuscritos do século VII H./XIII d.C. contendo quatro livros – entre eles, uma versão incompleta do relato. Tal versão, por sua vez, passou a circular em sua primeira edição independente após a fixação em 1939. *Se é difícil determinar a amplitude da influência que este texto exerceu durante sua história, é possível afirmar que não foi pouca* (Fadlãn, 2019, p. 7-8).

O relato de Fadlãn é o documento mais antigo conhecido sobre a sociedade viking, mais precisamente aqueles também chamados Rus. Esse documento descreve detalhes da

cultura do povo nórdico. “A amplidão da sua influência”, em razão do seu caráter oficialmente documental, foi e é tal que se tornou a fonte originária para inúmeros autores criarem obras originais. A esse respeito, o tradutor Pedro Martins Criado, que escreve a introdução da obra *Ahmad Ibn Fadlãn: viagem ao Volga*, argumenta que

O maior destaque entre as vívidas descrições, certamente, é nada menos que o único testemunho ocular conhecido de uma cerimônia funeral viking, cuja prática já estava em declínio na época. Esta e outras descrições foram responsáveis por moldar a imagem das culturas nórdicas ao redor do mundo durante séculos (Fadlãn, 2019, p. 11).

De fato, é por meio do relato de Ahmad Ibn Fadlãn, do seu testemunho ocular, que uma parte importante da cultura viking pôde ser conhecida através dos séculos. A seguir, alguns trechos importantes para o estudo aqui em revista:

Vi também os rus, que tinham vindo a comércio e acamparam à margem do rio Volga. Nunca tinha visto *corpos tão perfeitos* quanto os deles. *Altos* como palmeiras, *brancos* e ruivos, *não usam túnica* ou cafetã. Em vez disso, cada um deles veste um manto que lhe *cobre um lado do corpo, deixando um dos braços de fora*. Cada um carrega consigo um *machado*, uma *espada* e uma *faca* e nunca se separa dessas armas. Suas espadas são largas e sulcadas como as francas. *Da ponta dos dedos até o pescoço, todos têm tatuagens* verdes – árvores, figuras e outros desenhos (Fadlãn, 2019, p. 79, grifo nosso).

Pode-se afirmar que a imagem atual do protagonista de *God of war*, *game* agora imerso no universo nórdico, foi influenciada por essa outra imagem, maior, que caracteriza um guerreiro viking e que se cristalizou pelo mundo, por meio de vários produtos de mídia, a partir do relato de Fadlãn.

Retomando a sequência das *cutscenes* na sua nova aventura, Kratos exibe apenas um dos ombros desnudo (figura 10), conforme a seguir:

**Figura 10** – A brafoneira<sup>19</sup> de Kratos



Fonte: *God of war* (2018).

A brafoneira disposta sobre o ombro direito de Kratos, a faca em sua cinta próxima à mão esquerda, as espadas e o machado, assim como se apreendem do *frame* as tatuagens que envolvem o corpo de Kratos; todos esses elementos que constituem a imagem do protagonista no *game* conformam um produto de mídia (*game*), ainda que seja um substrato (*cena*) e tenha sua origem em outra mídia (*livro*).

O relato de Fadlãn, como fonte originária importante, tem função constitutiva para a construção de significado em *God of war* e pode ser verificado, uma vez mais, no seguinte trecho:

Disseram-me [comenta Fadlãn] que, quando um de seus líderes morre, eles lhe fazem diversas coisas, das quais a última é queimá-lo [...] a família pergunta a suas escravas e escravos: “Quem de vocês morrerá com ele?”, ao que algum deles responde: “Eu”. Se o disser, fica obrigado a fazê-lo sem poder voltar atrás [...] No dia de queimá-los – ele e a escrava –, compareci ao rio em que está seu barco [...] quando chegou a hora da reza da tarde, trouxeram a escrava até uma estrutura que haviam armado e que parecia um batente de porta. Ela apoiou as pernas na palma das mãos dos homens, até que pudesse ver aquele batente, disse algumas palavras e eles a desceram. Ergueram-na uma segunda vez e ela fez como fizera da primeira, então a desceram e a subiram uma terceira vez [...] Perguntei ao intérprete sobre o que ela estava fazendo. Ele disse: “Da primeira vez que a levantaram, ela disse: ‘La vejo meu pai e minha mãe’; da segunda, disse: ‘Lá vejo todos os meus parentes mortos sentados’; e da terceira: ‘Lá vejo meu proprietário no paraíso junto com homens e escravos, e o paraíso é bom e verde. *Ele está me chamando*, então me mandem até ele’”. Eles a levaram até o barco, ela

<sup>19</sup> Parte das armaduras antigas que protegia a região superior do braço e os ombros.

tirou as duas pulseiras que estava usando e deu à mulher chamada de “anjo da morte”, que é quem mata a escrava [...] Então, as pessoas vieram com bastões e lenha. Cada um tinha um bastão, cuja ponta haviam acendido e que lançaram àquela madeira. O fogo pegou na lenha, no barco e então na tenda, no homem, na escrava e em tudo o mais que estava lá [...] Ao meu lado, havia um dos rus que eu escutei conversando com o intérprete que estava comigo. Perguntei ao intérprete o que ele dissera. Ele disse: “Ele diz: vocês árabes são tolos”, e eu disse: “Por que isso?”. Ele disse: “Vocês colocam as pessoas a quem mais amam e respeitam na terra, onde as minhocas e os vermes as comem. Nós as queimamos com fogo em um instante, assim elas entram no paraíso na mesma hora.” (Fadlãn, 2019, p. 83-89, grifo nosso).

Se colocados lado a lado, os textos sob grifos inscritos no romance *Devoradores de mortos*, nos diálogos proferidos no longa-metragem *O 13º guerreiro* e no monólogo enunciado por Atreus no *game God of war*, deve-se verificar que o texto em recorte anterior, o relato de Ahmad Ibn Fadlãn também sob grifo, é mesmo o texto fonte que dá origem ao processo criativo em outra mídia por meio da referência intermediária de uma cena. Ademais, o que é dito por Atreus abre “camadas adicionais de sentidos que são produzidos especificamente pelo ato de se referir” (Rajewsky, 2012, p. 26) a uma obra criada em outra mídia. É por meio dessa qualidade intermediária, a referência no monólogo a antigos ritos fúnebres, que o processo de constituição de sentido emerge na *cutscene*.

O que se lê no relato de Fadlãn acerca de como era o costume nos funerais vikings, pode ser visto, quase na íntegra, em performance, por intermédio dos atores no filme *O 13º guerreiro*. Esse mesmo texto fonte, quando enunciado por Atreus, é também um dizer do personagem, um meio pelo qual se pode caracterizá-lo, ou seja, construir um significado para o leitor-jogador – ainda que aquele que assista à *cutscene* possa não saber que o enunciado, conforme o relato, fez mesmo parte de uma cultura, isto é, das práticas do povo nórdico em um tempo e espaço históricos, configurando-se como um aspecto da vida coletiva entre os vikings.

## CONCLUSÃO

A história das formas de veiculação de um texto revela que antes da sua recepção e de efetivamente significar algo a alguém, ele precisa ser produzido em algum suporte. O dado

comum é que um novo produto de mídia sempre traz alguma mudança na maneira como os textos são lidos. Foi o que ocorreu na passagem do rolo ao códex e do texto impresso ao digital.

Produtos de mídias têm remediado, nas palavras de Irina O. Rajewsky, “formas de mídia preexistentes via simulação, apropriando e (em maior ou menor grau) remodelando suas qualidades, suas estruturas, suas técnicas ou práticas representativas específicas”. Conforme essa mesma autora, os tipógrafos remediaram leiautes e as formas de letras partindo de manuscritos. Por sua vez, tanto a fotografia quanto a práxis de desenho gráfico foram remediadas pelo cinema. Assim como os designers da internet ainda hoje remedeiam o design gráfico como ele era/é praticado por revistas e jornais (Rajewsky, 2012, p. 35).

Os *games*, por sua vez, alcançam identidade e significado cultural por intermédio da remediação. Jay David Bolter e Richard Crusin (2000, p. 45-50) na obra *Remediation: understanding New Media, ou Remediação: entendendo as novas mídias*, em uma tradução livre, a concebem como uma característica definidora dessa nova mídia digital, uma vez que os jogos digitais se constituem em uma dialética constante com mídias que lhe são anteriores. Para esses autores, a remediação é a “representação de uma mídia em outra.” (Bolter; Grusin, 2000, p. 45). O que equivale a dizer que *games*, como os da franquia GOW, enquanto produtos de mídia, incorporam outros suportes, como o cinema, a música, a fotografia, além de obras literárias inscritas em livros. Todas elas, mídias que são, comunicam uma narrativa, logo, contam uma história em cujo domínio se encontram categorias narrativas, entre as quais, ressalta-se, o espaço, o tempo, o personagem e a ação, sempre tão caras aos estudos da teoria literária.

As análises realizadas comprovam que as referências intermediárias comparecem nos produtos de mídia da franquia GOW. Elas estão imbricadas ao domínio da história, razão pela qual podem ser reconhecidas. O espaço, o tempo, os personagens e suas ações, em qualquer produto de mídia da franquia, trazem no cerne alguma referência intermediária. Como demonstrado, os produtos de mídia (literatura, filme, *game*) da franquia GOW, baseados nas sagas grega e nórdica, fazem referência àquelas tradições.

A pesquisa, ao examinar as *cutscenes* presentes nos *games* de GOW, procurou identificar as suas funções, “enquanto estratégias de constituição de sentido que contribuem

para a significação total do produto” (Rajewsky, 2012, p. 25). À vista do exposto, não se incorre em erro afirmar que ainda existe muito por explorar no que se refere às narrativas criadas para *games*. Dito isso, estes poucos caracteres com espaço aqui se encerram. *Game over*.

## REFERÊNCIAS

AURÉLIO dicionário eletrônico século XXI. São Paulo: Nova Fronteira/Lexikon Informática, 1999. Versão 3.0.

BOLTER, Jay David; GRUSIN, Richard. *Remediation: understanding new media*. Cambridge: MIT Press, 2000.

CLÜVER, Claus. Intermidialidade. *PÓS: Revista do Programa de Pós-graduação em Artes da EBA/UFMG*, [S. l.], v. 1, n. 2, p. 08-23, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/revistapos/article/view/48493/39096>. Acesso em: 18 mai. 2021.

CRICHTON, Michael. *Devoradores de mortos: o manuscrito de Ibn Fadlãn, relatando suas experiências com os nórdicos em 922*. Tradução de Gilson B. Soares. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

ELLESTRÖM, Lars. Adaptação e intermidialidade. Tradução de Erika Viviane Costa Vieira. In: DOMINGOS, Ana Cláudia Munari.; KLAUCK, Ana Paula; MELLO, Glória Maria Guiné de (org.). *Midialidade: ensaios sobre comunicação, semiótica e intermidialidade*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2017. (Série 19 NUPPECC).

ÉSQUILO. Prometeu acorrentado. In: ÉSQUILO *et al.* *O melhor do teatro grego*. Tradução e notas de Mário da Gama Kury. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.

FADLÃN, Ahmad Ibn. *Viagem ao Volga: relato do enviado de uma califa ao rei dos eslavos*. Tradução e apresentação Pedro Martins Criado. 2. ed. São Paulo: Carambaia, 2019.

FORSTER, Edward Morgan. *Aspectos do romance*. Tradução de Sergio Alcides. 4. ed. São Paulo: GloboLivros, 2005. *E-book*.

FÚRIA DE TITÃS. Direção: Desmond Davis. Produção: John Palmer, Charles H. Schneer e Ray Harryhausen. Intérpretes: Harry Hamlin, et. al. Roteiro: Beverley Cross. EUA/United Kingdom: Metro-Goldwyn-Mayer Pictures, 1981. 1 DVD (118min).

GOD of war. Roteiro: Chris Roberson. Arte: Tony Parker. *Dark Horse Comics*. Milwaukee: Dark Horse Books, 2018. 4 v. HQs. *E-book*.

GOD of war. Roteiro: Marv Wolfman. Arte: Andrea Sorrentino. Tradução de Eduardo Tanaka e Fabiano Denardin. *Dark Horse Comics*. Barueri: Panini Books, 2011. 6 v. HQs. *E-book*.

GOD of war: fallen god. Roteiro: Chris Roberson. Arte: Tony Parker. *Dark Horse Comics*. Milwaukee: Dark Horse Books, 2021. v 1. HQ. *E-book*.

GOD of war: PlayStation Soundtrack. Music composed by Bear McCreary. 1 CD. Germany: Sony Classical, 2018. Disponível em: <https://music.apple.com/us/album/god-of-war-playstation-soundtrack/1370190783?at=113vwYf>. Acesso em: 15 mar. 2021.

HESÍODO. *Teogonia: a origem dos deuses*. Estudo e tradução de Jaa Torrano. 3. ed. São Paulo: Iluminuras, 1995. *E-book*.

HOMERO. *Ilíada*. Tradução de Carlos Alberto Nunes. 25. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2015. *E-book*.

MAKING of GOW II. Disponível em: [https://youtu.be/Buz\\_1i7kX\\_U](https://youtu.be/Buz_1i7kX_U). Acesso em: 20 fev. 2021.

MURRAY, J. H. *Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural: Unesp, 1997.

NOVAK, Jeannie. *Desenvolvimento de games*. Tradução de Pedro Cesar de Conti e revisão técnica de Paulo Marcos Figueiredo de Andrade. São Paulo: Cengage Learning, 2010. (Tradução da 2ª edição Norte-americana).

O 13º GUERREIRO. Direção: John Mac Tiernan. Produção: Lou Arkoff et al. Intérpretes: Antônio Banderas, Omar Sharif, et. al. Roteiro: Michael Crichton. Música. Califórnia/EUA: Touchstone Pictures, 1999. 1 DVD (103min), widescreen, color. Baseado no livro de “Eaters of the dead”, de Michael Crichton.

OXFORD Dictionary. 2021. Disponível em: <https://www.lexico.com/definition/cutscene>. Acesso em: 22 fev. 2021.

RAJEWSKY, Irina. Intermedialidade, intertextualidade e “remediação”: uma perspectiva literária sobre a intermedialidade. In: DINIZ, Thais Flores Nogueira (org.) *Intermedialidade e estudos interartes: desafios da arte contemporânea*. Tradução de Thaís F. N. Diniz e Eliana Lourenço de Lima Reis. Belo Horizonte: UFMG, 2012.

READY AT DAWN. *God of war ghost of sparta*. [PSP] PlayStation Portable. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2010. Classificação: maior de 17 anos.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as virtual reality: immersion na interactivity in literature and electronic media*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 2001.

RYAN, Marie-Laure. *Narratologia transmedia e transmedia storytelling*. Mediapolis, Coimbra, n. 6, Semestral, Coimbra University Press, 2018. Disponível em: [https://impactum-journals.uc.pt/mediapolis/article/view/2183-6019\\_6\\_1/4347](https://impactum-journals.uc.pt/mediapolis/article/view/2183-6019_6_1/4347). Acesso em: 24 nov. 2020.

RYAN, Marie-Laure. *Possible worlds, artificial intelligence, and narrative theory*. Bloomington: Indiana University Press, 1991.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. *Regras do jogo: fundamentos do design de jogos*. Tradução de Edson Furmankiewicz. São Paulo: Blucher, 2012. v. 3.

SANTA MÔNICA STUDIO. *God of war II*. [DVD] Playstation 2. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2007. Classificação: maior de 17 anos.

SANTA MÔNICA STUDIO. *God of war III*. [Blu-ray Disc] Playstation 3. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2010. Classificação: maior de 17 anos.

SANTA MÔNICA STUDIO. *God of war Saga*. [Blu-ray Disc] Playstation 3. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2012. Classificação: maior de 17 anos.

SANTA MÔNICA STUDIO. *God of war*. [DVD] Playstation 2. USA: Sony Computer Entertainment of America, 2005. Classificação: maior de 17 anos.

SMITH, William. *Classical dictionary of greek and roman: biography, mythology and geography*. New York: Columbia University/Harper & Brothers, 1884.

WOLF, Werner. *(Inter)mediality and the study of literature*. CLCweb, Perdue University, v. 13, 2011. Disponível em: <https://docs.lib.purdue.edu/clcweb/vol13/iss3/2/>. Acesso em: 18 fev. 2021.

Recebido em: 22/08/2024

Aceito em: 14/03/2025

**Luciano Aparecido Borges Almeida:** doutor em Letras pela Universidade Presbiteriana Mackenzie, com ênfase em Estudos Discursivos e Textuais – Literatura, Artes e Mídias Digitais. Membro do Grupo de Pesquisa Intermídia: estudos sobre a intermedialidade – UFMG. Como pesquisador independente, dedica-se ao estudo de narrativas criadas para *games*, investigando como essas estruturas narrativas interativas impactam a experiência dos jogadores e o desenvolvimento de novas formas de contar histórias. Publicou diversos artigos na área, dentre eles: “Narrativa de *Games*: uma estratégia para mobilização e engajamento do alunado”, publicado pela Stanford: Graduate School of Education em parceria com a Lemann Center e Teachers College: Columbia University. Currículo Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4951621218020197>.