
ENTRE O VIDEOGAME E A LITERATURA: um estudo de adaptação de *GOD OF WAR II*

Emanuel Carlos Menezes Costa

Instituição: Universidade Federal do Maranhão, campus Bacabal.

E-mail: emanoel.carllos@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9218-9366>

Dílson César Devides

Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso - UFMT/ICHS - Câmpus Araguaia

E-mail: dilson.devides@ufmt.br

ORCID: <http://orcid.org/0000-0001-8237-672X>

Resumo: O presente artigo busca analisar o processo de adaptação de um jogo de videogame para um romance. O objeto analisado no estudo de caso foi o jogo *God of War II* e seu correspondente em formato de livro. Dentre os teóricos adotados para alicerçar o trabalho estão Campbell (2013), Vogler (2013), Hutcheon (2013) e Devides (2018), entre outros necessários para compreensão da narrativa e seu processo adaptativo. A pesquisa bibliográfica e qualitativa averiguou que a transformação do videogame em romance foi possível dada a destreza do adaptador em entender sua liberdade criativa, o que lhe possibilitou acrescentar ou suprimir aquilo que lhe conviesse para dar ao romance as características e aspectos que julgava necessário. Para tanto, foi possível apurar o uso da jornada do herói como principal recurso adaptativo. Constatou-se, também, a escassez de material sobre adaptação no vetor videogame-romance.

Palavras-chave: Videogame. Literatura. Narrativa. Adaptação. Novas mídias.

BETWEEN VIDEO GAME AND LITERATURE: an adaptation study of *GOD OF WAR II*

Abstract: This article seeks to analyze the process of adapting a video game into a novel. Aiming to identify the resources and strategies used by the adapter to create its romanticization. The object analyzed in the case study was the game *God of War II* and its corresponding book format. Among the theorists adopted to support the work are Campbell (2013), Vogler (2013), Hutcheon (2013) and Devides

(2018), among others necessary to understand the narrative and its adaptive process. The bibliographical and qualitative research found that the transformation of the video game into a novel was possible given the adapter's dexterity in understanding his creative freedom, which allowed him to add or delete whatever suited him to give the novel the characteristics and aspects he deemed necessary. To this end, it was possible to determine the use of the hero's journey as the main adaptive resource. It was also noted that there was a scarcity of material on adaptation in the videogame-novel vector.

Keywords: Video Game. Literature. Narrative. Adaptation. New media.

ENTRE VIDEOJUEGO Y LITERATURA: un estudio de adaptación de *GOD OF WAR II*

Resumen: Este artículo busca analizar el proceso de adaptación de un videojuego a una novela. Con el objetivo de identificar los recursos y estrategias utilizadas por el adaptador para crear su novelización. El objeto analizado en el caso de estudio fue el juego *God of War II* y su correspondiente formato de libro. Entre los teóricos adoptados para sustentar el trabajo se encuentran Campbell (2013), Vogler (2013), Hutcheon (2013) y Devides (2018), entre otros necesarios para comprender la narrativa y su proceso adaptativo. La investigación bibliográfica y cualitativa encontró que la transformación del videojuego en novela fue posible dada la destreza del adaptador para comprender su libertad creativa, lo que le permitió agregar o eliminar lo que le convenía para darle a la novela las características y aspectos que consideraba necesarios. Para ello, se pudo determinar el uso del viaje del héroe como principal recurso adaptativo. También se constató que había escasez de material sobre adaptación en el vector videojuego-novela.

Palabras clave: Videojuego. Literatura. Narrativa. Adaptación. Nuevos media.

ADAPTAÇÃO E NOVAS MÍDIAS

Este artigo se propõe analisar os processos de adaptação de obras midiáticas/tecnológicas (um videogame) para um suporte tradicional (um livro), partindo do pressuposto que os videogames contemporâneos têm trazido enredos cada vez mais elaborados, cada vez mais semelhantes à literatura, ou, melhor dizendo, cada vez mais peçados de elementos literários. Outra ideia central é a de que alguns games estão sendo adaptados para outros suportes, pensamos, então, em estudar o



caso *God of War II* afim de constatar alguns elementos utilizados na adaptação de um game para romance.

Antes, os jogos não tinham narrativas explícitas que influenciassem o jogador a se envolver com o protagonista ou o antagonista. Na década de 1980, os videogames tinham processadores limitados, então a jogabilidade era mais importante do que a história. Exemplos disso são os jogos *Mario* e *Zelda*, cujo enredo se resume resgate de princesas. O desenvolvimento do enredo era preterido pela jogabilidade. Na década de 1990, a narrativa dos jogos começou a se desenvolver, embora a jogabilidade continuava sendo um aspecto importante na avaliação de um jogo. No final dessa década, jogos como *Full Throttle* já traziam uma narrativa mais elaborada.

Quando pensamos em adaptação entre mídias o mais habitual é que ela se dê da literatura para outro suporte, como no caso de *The Witcher*, com o primeiro livro da saga lançado em 1993 e posteriormente adaptado para os jogos em 2007. Diferentemente do que ocorre na adaptação cinematográfica, normalmente passiva para o público, quando se adapta para um videogame o público (jogador ou interator) é francamente ativo e a adaptação deve ter isso em consideração para criar um jogo em que tanto a jogabilidade quanto o enredo sejam desenvolvidos satisfatoriamente.

Assim, nosso objetivo geral é analisar o processo de adaptação de narrativa de jogos eletrônicos para a literatura tradicional em forma de romance a partir de um estudo de caso do jogo *God of War II* publicado pela Sony Computer Entertainment no ano de 2007 e sua adaptação literária homônima escrita por Robert Edward Vardman em 2013.

Então, desejamos investigar como é possível trazer as novas formas de contar narrativas para dentro das linhas do livro literário, o que poderia ser visto como uma regressão tecnológica por alguns, mas seria uma tentativa de contribuir com a literatura baseada nas novas mídias desbravando assim um lado da adaptação literária pouco estudado usando como alicerce os teóricos Christopher Vogler (2013), Joseph

Campbell (2013), Dilson César Devides (2018) e Linda Hutcheon (2013). Adotamos, portanto, a pesquisa do tipo bibliográfica e o estudo de caso com a finalidade de observar como a teoria se comportou na prática e quais suas possíveis lacunas para expansão ou para redução.

A prática da adaptação de narrativas é tão antiga que se torna impossível datar. Basta lembrarmos que antes do advento da escrita, os relatos orais eram constantemente reelaborados a mercê do contador que adaptava as narrativas seja para aproximá-las de seu público, seja por lapsos de memória. Foi a prensa de Gutenberg¹ que possibilitou a fixação das narrativas de modo mais seguro e estável. Hodiernamente, recursos mais avançados garantem com mais eficácia a conservação da produção humana, como o armazenamento em nuvem.

Embora haja meios confiáveis de preservação do conhecimento humano, quando tratamos de narrativas, é comum que as adaptações sigam existindo e, cada vez mais, com maior prestígio. Para além das adaptações no vetor literatura-cinema, as adaptações que envolvem jogos eletrônicos não são tão raras. Obras que surgiram como videogames ou filmes vêm sendo adaptadas para a literatura. Nas palavras de Hutcheon (2013, p.67):

A promissora indústria da ‘romantização’ hoje já não pode mais ser ignorada. Assim como os leitores dos antes populares “*cineromanzi*” ou “*fotoromanzi*”, os fãs de Guerra nas Estrelas ou Arquivo X [The X-Files] agora podem ler romances escritos a partir de roteiros para a televisão e o cinema.

A romantização, mencionada pela autora, não chega a ser uma raridade, muito embora, se comparada às adaptações para cinema e TV, são bem menos numerosas. Talvez por conta do apelo das mídias visuais, talvez por ser considerada menos lucrativa, fato é que, após o sucesso de um filme, um seriado de TV (ou mais recentemente, de streaming) ou de um videogame, as romantizações vêm ganhando

¹ Inventor genovês, a quem é atribuída a invenção da prensa. Feito que possibilitou a fixação e a reprodução daquilo que era apenas oral ou realizado por copistas.

mais destaque e, conseqüentemente, são mais produzidas. A autora vai além dizendo que:

Até certo ponto eles são tentativas de lucrar com o sucesso de certos filmes, e vice-versa, conforme mostra a popularidade alcançada no cinema [...] devemos lembrar que os jogos não estão sozinhos nessa exploração comercial: diversos filmes são frequentemente feitos a partir de livros ganhadores do Pulitzer - como *A Cor Púrpura* [The Color Purple] (em 1985), de Alice Walker (1982), ou *Bem-Amada* [Beloved] (em 1998), de Toni Morrison (1987) (Hutcheon, 2013, p. 118).

No escopo do que seria adaptar, também se pode considerar que esta prática busca dar sentido ao texto dentro do contexto para qual esta obra será adaptada. Segundo Devides (2018, p. 440), a terminologia adotada por Hutcheon (2013) evidencia que a adaptação é processo e produto levando-nos a crer que não é válido somente fazer uma cópia do que foi escrito/dito e transferi-la a um novo suporte, é necessário que se faça supressões e acréscimos a fim de tornar esta obra coerente para com o meio ao qual está sendo levada.

Contudo, sabemos que adaptar é muito mais que transpor letras para o audiovisual ou o inverso, a crítica baseada no preciosismo e na fidelidade à obra que foi adaptada não deve ser considerada a fim de julgar critérios de qualidade, pois:

[...] a adaptação buscaria, em linhas gerais, 'equivalências' em diferentes sistemas de signos para os vários elementos da história: temas, eventos, mundo, personagens, motivações, pontos de vista, conseqüências, contextos, símbolos, imagens, e assim por diante (Hutcheon, 2013, p. 32).

A autora afirma em seu trabalho que os ambientes virtuais dos videogames engajam o telespectador de forma imediata e visceral além de considerar que a natureza física e interativa dessa nova mídia provoca alterações na narrativa e na importância de como ocorrem os fatos. Hutcheon (2013, p.36) distribui a estrutura da narrativa dentro do jogo em três fases nas quais

O primeiro e o terceiro ato claramente fazem o trabalho narrativo – mostrando - e estabelecem o fio condutor da história, embora sejam na realidade periféricos em relação ao núcleo: o segundo ato do jogo, com sua intensidade

de engajamento cognitivo e físico, dá continuidade à narrativa através do aspecto visual e dos efeitos de áudio (incluindo a música), bem como por meio dos desafios de resolução de problemas.

O primeiro ato corresponderia ao material de introdução representado, em grande parte das vezes por minifilmes cinematográficos contando a história inicial, chamados de *cutscenes*; o segundo seria a experiência do que de fato é o jogo e suas mecânicas; por fim, o terceiro ato seria o clímax da narrativa composto pelo mesmo elemento de *cutscenes* do primeiro. Isto implica dizer que os jogos, diferentemente dos filmes, além de apresentar uma estrutura capaz de estabelecer relação entre o espectador e o fio condutor da história de forma mais eficaz são capazes de estabelecer conexão com quem joga.

Elucidando as teorias de Hutcheon (2013), Devides (2018) define o modo participativo/interativo como aquele em que o interator participa ativamente da composição da obra e que sua interferência é de caráter imprescindível para que a narrativa prossiga. Ainda fazendo paralelo com as teorias da autora, o professor diz que ela:

É resoluta em afirmar que todos os três modos de engajamento são imersivos, mas em graus diferentes. Não se pode ignorar que a leitura literária leva o leitor para dentro da narrativa por meio da imaginação. Enquanto recria mentalmente as caracterizações descritas pelo narrador, compõe fisicamente seus próprios personagens, cria possíveis rumos para o desfecho do enredo, preenche as lacunas deixadas pelo autor. Exceção feita àquilo que é perceptível visualmente, o cinema compartilha da imersão literária quanto ao atinar destinos e desfechos para enredo e personagens, mas o ambiente da sala escura, equipada com sistema de som eficiente, e, até mesmo de um prisma psicológico e emocional, com a pipoca típica de cinema e sua atmosfera pretensamente romântica, colabora na imersão. Mas é no modo participativo das novas mídias que a imersão atinge outros níveis. Valendo-se de aparatos tecnológicos que permitem a participação ativa o expectador/fruidor/jogador tem certo grau de comando sobre o que vê, tendo, assim, a sensação de ser coprodutor da obra. Nos videogames, particularmente, o jogador tem a impressão de que comanda toda e qualquer ação no jogo, de que é ele quem constrói os caminhos pelos quais seu personagem/avatar passará para cumprir a missão. Iludido que está, esquece-se que os videogames têm todo um sistema de regras e de programação que limita a liberdade do jogador (Devides, p.441).

Deste modo, podemos afirmar que a terceira via é contaminada com a intervenção do jogador, mas, mesmo estando sob controle daquilo que pode ou não fazer não está no controle daquilo que vai ou não acontecer. A narrativa está programada para acontecer dentro do que é previsto e mesmo nos casos de jogos com diversos fins, eles já seriam realizáveis desde o início.

Adaptar um jogo eletrônico para uma narrativa literária implica algumas questões. As principais delas referem-se à maneira pela qual se frui a narrativa. Os videogames dispõem de recursos que a literatura não tem, ou pelo menos, os têm de outro modo. Para ficar restrito a apenas um exemplo, podemos destacar a interação efetiva na narrativa do *game*, algo que a literatura tradicional não disponibiliza. Enquanto no *game*, podemos ver nossas resoluções e ações interferirem nos rumos do enredo, na literatura apenas seguimos virando as páginas e lendo a história tal qual foi escrita pelo autor.

Assim, ao adaptar um videogame para uma obra literária, é preciso ter em consideração que a adaptação será consideravelmente distinta da obra adaptada e que isso não implica em uma obra de menor relevância artística.

GOD OF WAR II: A ADAPTAÇÃO DO JOGO AO LIVRO

Sobre *God of War II* pode ser dito que trata de jogo eletrônico, enquadrado no gênero aventura, baseado na mitologia grega e tem como tema a vingança de Kratos. A história faz uso da mitologia grega como um todo: arquitetura, vestimentas, deuses, palácios, as cidades-estados, criaturas e diversos outros elementos que juntos compõem a mitologia em questão.

O jogo mostra a trajetória de Kratos, um general espartano conhecido pela determinação, coragem, força e brutalidade mortal que vende sua alma para Ares após



derrota em uma batalha. Kratos recebe de Ares as Lâminas do Caos e com elas decepará a cabeça do Rei Bárbaro vencendo o combate.

Kratos seria o vassalo perfeito para Ares se não fosse por sua única fraqueza: a esposa Lysandra e sua filha Calíope. Ares as coloca em uma vila que seria destruída por Kratos, que acaba por matá-las. Quando descobre que foi enganado, Kratos busca por um oráculo que o marca com as cinzas das amadas em sua pele, fato que lhe rende o apelido de Fantasma de Esparta. Atormentado por pesadelos, Kratos quer se vingar de Ares. Ajudado por Zeus, Kratos abre a caixa de Pandora e consegue assinar seu algoz. Suas lâminas foram perdidas, mas foram recuperadas por Atena, que deu seu nome às lâminas.

A partir deste ponto se inicia a história da obra que foi analisada pelo viés do jogo e de sua adaptação para livro, já que se trata do segundo jogo no qual o general perde seu posto de Deus e busca vingança contra o Olimpo e, principalmente, contra Zeus que o traiu e o enviou para o submundo. Podemos, agora, dizer que a obra, assim como pressupõe a teoria da adaptação de Hutcheon, adiciona elementos que tornam a narrativa escrita do livro mais fluída. Mas, concomitantemente a este fator, no caso estudado, não temos supressões que retirem parte da narrativa primeira e deixe lacunas no enredo que envolve Kratos, contudo estas supressões seguem existindo de forma mais minuciosa.

Kratos ainda enfrenta todas as batalhas e resolve todos os *puzzles*² na obra escrita, porém, por se tratar de algo escrito, podemos imaginar e ter a dimensão do quanto Kratos era um exímio guerreiro para muito além de sua forma física, fato esse que se deve ao contato com os pensamentos e as ideias que tinha o protagonista para resolver cada impasse que aparece em sua jornada.

² Puzzle é um termo em inglês que significa quebra-cabeça. Geralmente os jogos eletrônicos utilizam destes artifícios para tornar a gameplay mais desafiadora.



Os acréscimos à narrativa se dão em sua maioria quanto ao mundo adjacente ao protagonista. Enquanto no jogo vivenciamos linearmente apenas aquilo que o personagem faz em tela, na obra adaptada, histórias paralelas são relatadas. Com fins explanatórios desenvolvemos um quadro com alguns acontecimentos colocando em paralelo o que o autor conta fora da linha principal da narrativa:

Quadro1 - Narrativa no jogo e as histórias desenvolvidas em paralelo no livro

JOGO	LIVRO
Kratos desce para destruir Rhodes;	Apresentação das Moiras do destino e suas ambições; Planejamento de Atena para impedir Kratos;
Kratos é enfraquecido, mas continua a destruição;	Insere a discursão entre Zeus e seu irmão Hades sobre o que ocorrera com Kratos; Planejamento de Zeus para matar Kratos;
Kratos batalha com Teseu, o guardião das Moiras;	Hermes é destituído do seu posto de mensageiro do trono, substituído por Íris; Íris incita a mentira da morte de Kratos a mando das Moiras;
Kratos se aventura na ilha da criação;	Conflitos entre os deuses do Olimpo;
Avanço de Kratos no pântano, deixando-o cada vez mais perto do seu objetivo;	Hermes arquiteta plano para voltar ao seu posto e se vingar de Íris;
Kratos adentra o templo com o velocino de ouro, tomado a força de Jasão;	Posseidon sugere que alguém ocupe o trono de Deus da Guerra para que as desavenças no Olimpo sejam findadas;

Fonte: Autores (2022).

Este quadro além de mostrar a linearidade da história no jogo, segundo a visão de Kratos, mostra também os artifícios incrementados por Varderman (2013) com a finalidade de justificar alguns acontecimentos durante a linha principal da história. Estes acontecimentos fundamentam as ações das personagens e mostram ao leitor motivações e planejamento dos personagens secundários da obra.

Varderman (2013) inclui também, na obra escrita, a divisão por capítulos que, geralmente, funcionam para intercalar a história que tínhamos no jogo (a aventura de Kratos); a apresentação e aprofundamento sobre as *Moiras do Destino*, três seres mitológicos que são responsáveis por definir como seria e o quanto duraria a vida de cada mortal ou deus através de fios que juntos formavam um grande tecido, são elas

Cloto³, Láquesis⁴ e Átropos⁵; e os conflitos que ocorriam no Olimpo devido as arrogâncias e ganâncias de Zeus.

Na história paralela sobre as *Moiras*, o autor as coloca como seres gananciosos, não por dinheiro ou fama, e sim por prazer e diversão já que seu trabalho era incessante e imprescindível para a existência de tudo como era conhecido. Das três, Láquesis sempre foi a mais distraída e gostava de se divertir com o destino que dava para os mortais mais poderosos da terra como reis e generais, por esse motivo ela se via encantada com o mortal que virou deus, Kratos. Ele representava uma grande parte de sua diversão, porém essa diversão assustava suas irmãs e causava conflito, visto que era perigoso alterar o destino de entes poderosos afim somente de satisfazer desejos próprios. O grande problema para elas é a perda do controle sobre o destino de Kratos, que estava destinado a matá-las e fazer o que fosse preciso para obter sua vingança contra Zeus.

Para Vardeman (2013), as *Moiras* atuam na obra como um artifício similar à um gatilho inicial com objetivo de que os eventos se sucedam e justifiquem os acontecimentos desenrolados durante a trama, porque são elas as responsáveis pelo destino. Como mencionado, os momentos em que a história deixa Kratos em segundo plano e foca nas *Moiras* acontecem cronologicamente de duas maneiras, ou durante o capítulo anterior justificando o que fez o fantasma de Esparta ou um pouco antes da linha principal, mas, assim como na anterior, intervindo na história de Kratos. Como acontece no final do primeiro capítulo no qual Kratos se vê motivado a ajudar os soldados espartanos na batalha pela tomada de Rodes⁶ e no segundo capítulo onde aparecem as justificativas para o acontecimento ter de fato se consolidado:

O piso de mármore chegou ao fim, dando-lhe uma vista estonteante da terra muito abaixo de si. Kratos ficou em silêncio, deixando que o som da batalha o

³ Nome de origem grega que significa “fiar”.

⁴ Nome de origem grega que significa “sortear”.

⁵ Nome de origem grega que significa “afastar”

⁶ Cidade grega, na mitologia ofertada ao Deus Apolo.



alcançasse, mesmo àquela altura toda. Ele respirou fundo e sentiu o cheiro mordaz de sangue derramado. A batalha logo terminaria. Ele queria estar presente para saudar os soldados espartanos – e saborear a vitória sobre a cidade de outro deus patrono, quem quer que ele fosse. Kratos não sabia dizer se aquilo importava. Deu um passo à frente, posicionou-se e se lançou de cabeça em direção ao longínquo chão. (Vardeman, 2013, p. 18-19). [...]

Láquesis consentiu. As possibilidades eram infinitas!

– Acho que a promessa sobre a Caixa de Pandora é o suficiente para manter-nos ocupadas por mais algum tempo – disse Láquesis. Ela agitou o fio do destino vinculado a Kratos e o fez atirar-se rumo à terra e à batalha para destruir Rodes.

A visão de Kratos se precipitando terra abaixo devia tê-la encantado, mas, em vez disso, foi acometida por uma sensação desagradável que ela era incapaz de descrever. Láquesis olhou para suas irmãs, ambas trabalhando com afinco nos fios que se estendiam por todos os cantos do universo. Nenhuma delas partilhava sua inquietação momentânea sobre Kratos e seu destino. E por que deveriam se preocupar? Elas controlavam o mundo. Elas controlavam o destino de Kratos. (Vardeman, 2013, p. 26).

Como foi possível observar, o fragmento do primeiro capítulo descreve Kratos pulando de um precipício rumo a terra para ajudar seus soldados em batalha, contudo, no segundo fragmento notamos que a ação do Kratos foi circunstanciada por Átropos em um simples agito no seu fio de destino. Há aqui uma grande diferença entre o livro e o jogo, visto que ao mostrar esta cena o jogo apenas coloca Kratos como motivado pela sede de sangue e vontade de destruir os domínios que os espartanos invadiram, há lacunas nas narrativas que são preenchidas ao lermos a obra escrita. Este elemento é semelhante ao que Hutcheon (2013) afirma necessário para que se mantenha o que foi visto em primeiro momento, mas, em função da curta duração do roteiro o autor da adaptação pode se valer de descrições e de outros personagens para desenvolver, principalmente, as motivações do vilão e do protagonista (Hutcheon, 2013).

Algo importante a salientar é que no jogo, obra que inspirou a adaptação, não conseguimos observar a intervenção das Moiras e percebemos Kratos como um ser amargo e com sede de vingança sob todos que atravessassem seu caminho. A efeitos de comparação, na obra escrita o autor nos traz o lado brutal de Kratos logo no início, mas o justifica com a descrição do que seria um pesadelo que o personagem estaria

vivenciando enquanto dormia. A pretensão do adaptador seria a de causar empatia do leitor para com Kratos. No jogo a linearidade dos fatos faz com que o jogador recorra à brutalidade do personagem sem mesmo saber o motivo de tal conflito sem a necessidade de detalhamentos como ocorre na obra escrita.

Com o mesmo intuito de dar-nos a conhecer as motivações de Kratos, o autor nos conta, por exemplo, as atitudes e ações de Zeus quando se sente ameaçado, exibindo seu ladro arrogante e soberbo:

– Você me dá ordens como se eu fosse uma copeira? Sou seu irmão, Zeus. Você não pode – Hades deu um passo para trás, olhos fixos no Pai dos Céus, que se levantou e aumentou de tamanho até sua cabeça roçar a cúpula da sala do trono. Seus olhos lampejaram como faróis letais e ele teve de resistir para não violar seu próprio decreto sobre um deus não poder matar outro. Hades entendeu a mensagem nos olhos de seu irmão. Zeus quase gargalhou quando o Senhor do Submundo recuou, curvando-se a seus pés. (Vardeman, 2013, p. 93).

Todo este enredo criado ao redor do protagonista, fornece, mesmo que indiretamente, motivação para as ações de Kratos e aprofunda ainda mais a narrativa do que seria, na perspectiva de Kratos, o vilão Zeus e todos os deuses que se aliassem ao Rei do Olimpo.

Esses acréscimos serviram, por tanto para melhor construir a narrativa literária. Ainda que tanto o *game* quanto o livro terminem no mesmo ponto, a narrativa literária é mais completa ao trazer as tramas paralelas e pararam o terreno para a continuações.

Apresentadas as adições e explicada a sua função estrutural dentro da narrativa estudada falemos sobre a forma como ocorrem as supressões. De início, não é incorreto afirmar que não há supressões na adaptação, mas o olhar analítico reverbera os detalhes mais profundos e há pontos em que essas supressões aparecem de forma sutil dentro do livro.

Primeiro devemos entender que a funcionalidade de um jogo e sua estrutura de *gameplay* carecem da mecânica de morte dentro do jogo. Contudo, para a narrativa, dentro do jogo, a morte é irrelevante, é como se não tivesse ocorrido, visto que existem

pontos de controle⁷ que permitem a ressurreição do personagem, sem maiores punições. Este elemento não se aplica a todos os jogos, visto que a mecânica de alguns consiste em morrer e voltar do começo com novos artifícios que o jogador desbloqueou durante a sua vida anterior, tornando assim a jornada mais fácil.

Em *God of War II* a morte do protagonista tem a função de atender a mecânica do jogo, mas contanto que o jogador chegue ao ponto de controle, todos os feitos realizados estarão seguros e ele retornará daquele ponto após sua próxima morte. Também, vale dizer que Kratos é morto de fato três vezes durante sua saga, mas todas estas mortes ocorrem dentro do roteiro e o fantasma de esparta acaba fugindo do submundo em todas as vezes em que ele morreria.

Em exceção às mortes de roteiro, Vardeman faz uso de pequenas supressões para não matar mais vezes o protagonista, visto que, mesmo para a ficção seria incoerente em todas as batalhas que ameaçassem a vida de um mortal fossem de fato mortais para Kratos, tendo em mente sua força e brutalidade. As supressões geralmente ocorrem no número de inimigos ajudando na forma como o fantasma de esparta pensa para realizar cada ação em combate, analisando com frieza cada movimento que poderia o matar, a exemplo de como fez na batalha contra um cérbero⁸:

[...] Kratos baixou a cabeça, protegendo sua garganta, quando a criatura rugiu e lançou uma rajada de bafo fedorento contra seu rosto [...] conforme Kratos esperava, o cérbero julgou que sua presa ficaria paralisada de medo. Seu bote foi descuidado, abrindo caminho para que Kratos se agachasse embaixo da cabeça central e, assim, bloqueasse a da direita, agarrando a parte inferior do maxilar da cabeça esquerda com uma mão e enfiando os dedos da outra nos olhos arregalados do bicho. Com uma robusta chave de pescoço, ele torceu e arrancou a cabeça. (Vardeman, 2013, p. 164).

Concomitantemente a estes fatos, podemos debater que esta observação se deve à transposição de uma história interativa para uma história contada, já que a

⁷ Ponto de controle é uma expressão que significa um momento em que o mecanismo do jogo salva os números que representam vida, mana e moedas e o local no qual o personagem se encontra dentro do jogo para retornar da morte sem que seja necessário re-jogar todo o jogo novamente.

⁸ Cão da mitologia grega dotado de três grandes cabeças quando na fase adulta.

interação é um método no qual a imersão pressupõe que você esteja, mentalmente, ocupando o lugar do personagem principal e tomando as ações por ele, logo isto presume que o jogador não deve e não precisa ser onisciente na história, apesar de novos formatos apresentarem os fatos com diferentes personagens de tal modo a dar a sensação de onisciência para o jogador. Complementando podemos retornar a Hutcheon quando ela dizia que

mostrar é tão diferente de contar quanto de interagir com uma história. Mas até mesmo dentro de um desses modos - especialmente no caso do modo mostrar - é necessário, como já vimos, fazer distinções importantes. O público conhecedor do teatro tem expectativas e exigências diferentes das dos públicos conhecedores do cinema e da televisão (Hutcheon, 2013, p. 160).

A adição e a supressão são dois elementos imprescindíveis para realizar o processo de adaptação de uma obra interativa para uma obra contada, visto que o seu bom uso acarreta no enriquecimento do enredo em sua totalidade e todas as alterações, quando realizadas passam a ser imaginadas como escolhas do autor e caracterizam a nova obra que ganhará caráter único através de suas peculiaridades. Com isso consolida-se a afirmação de que adaptar consiste não só em mover uma narrativa entre diferentes suportes, mas também atribuir a ela sentido para sua existência, justificando assim mudanças que causem, além de impactos narratológicos, impactos socioculturais.

Para concordar com o cerne da teoria de Hutcheon, quando esta diz que a diferença entre a narrativa tradicional escrita e a narrativa transmitida através dos meios audiovisuais é que no livro conta-se e no audiovisual mostra-se podemos elucidar com a aparência de Kratos. É facilmente notável quando se joga *God of War II* que Kratos é um ser fora dos padrões, mesmo para um espartano, a sua feição, suas atitudes, palavras, entonação da dublagem e o modelo de personagem que o representa ilustram cada detalhe sobre o general de forma concisa. Em contrapartida, o livro tem que, durante parágrafos, talvez páginas, descrever como seria a voz, a

estatura e a postura do protagonista para que possamos criar no imaginário um ser capaz de realizar os feitos que realizara Kratos.

Podemos citar aqui a forma como se iniciam as duas obras, no jogo temos uma *cutscene* que mostra o então Deus da Guerra cercado de mulheres nuas e furioso, até que seus soldados informam através de uma visão que a cidade que estavam invadindo estava prestes a desabar; no livro o autor começa com a descrição de um pesadelo que aterrorizava Kratos envolvendo a morte de sua esposa e filha, motivo pelo qual ele estava buscando prazer em diversas mulheres

[...]- Eu não sabia que estava tirando suas vidas. Eu as amava. Lysandra, volte para mim, eu não quis assassinar você – Kratos disse, tentando dar fim ao pesadelo da única maneira que sabia, mas acabou girando suas lâminas ao léu. Novamente, prostrou-se em um descampado, com o horizonte a perder de vista em qualquer que fosse a direção. Quanto mais ele tentava lutar, mais as espadas ficavam pesadas, e quando seus músculos já não respondiam mais, caiu de joelhos e baixou a cabeça. Kratos chorou.

E, ao longe, escutou sussurros suaves de preocupação.

– Ele chora enquanto dorme.

– Como é possível? Ele é o Deus da Guerra!

– Ele não derrama lágrimas por aqueles que aniquilou em batalha. Talvez, ele...

Kratos despertou de sobressalto[...] (Vardeman, 2013, p. 12).

Percebemos o anseio e agonia nos pensamentos do protagonista durante o pesadelo justificando assim sua fúria no início do enredo. Estes fatores são imprescindíveis para realização de uma adaptação congruente, principalmente no modelo ao qual estamos tratando nesta análise. Qualquer adaptação do audiovisual para o livro que não siga este preceito estaria apenas transcrevendo o roteiro da obra que desejava adaptar.

Começamos, agora, a nos debruçar no modelo adaptado usando como base Vogler (2015) com a finalidade de analisar como o autor pensou cada fase da jornada de Kratos para o livro e de que forma ele trabalha com os estágios propostos neste trabalho. Evidenciamos aqui que não se afirma o fato de Vardeman (2013) ter usado

esta teoria conscientemente, apenas buscamos elementos que consolidam as etapas propostas dentro da obra estudada.

Apresentação do herói e traição

Há momentos da narrativa em que o autor precisa se valer dos elementos ofertados no jogo para criar um enredo a fim de familiarizar o leitor com o que ele encontrará no decorrer da obra. O jogo eletrônico analisado inicia a narrativa de forma linear com uma *cutscene* que mostra Kratos contrariando Atena e invadindo a cidade de Rodes. Um cenário muito repentino para a leitura, Vardeman (2013) se vale desta cena para descrever o Olimpo e vários outros elementos que o jogo não é capaz de mostrar já que o contexto em que o personagem está inserido se perderia. É então que se encaixa a teoria de Vogler quando diz que:

Algumas histórias começam com um prólogo que precede a parte principal da história, às vezes antes da apresentação dos personagens principais e de seu mundo [...] um prólogo pode cumprir várias funções úteis: oferecer uma parte essencial da história pregressa e pistas para a audiência sobre o tipo de filme ou história que virá, ou começar a história com impacto e só então deixar o público se acomodar em seus assentos (Vogler, 2015, p. 151).

O autor da adaptação livresca usufrui do prólogo para inserir, na narrativa, elementos que o jogo não é capaz de mostrar por ter que elucidar a visão única do protagonista sobre o mundo que o cerca. Basicamente o autor insere o contexto da batalha ao qual Kratos se direcionará e o posicionamento de cada um dos outros Deuses para com essas ações. É, também, por meio deste prólogo que Vardeman (2013) apresenta o herói da obra, Kratos. Vale a ressalva de que o autor aplica os conceitos de mundo comum citados na obra de Vogler afirmando que

Comparado com o Mundo Especial, o Mundo Comum pode parecer tedioso e calmo, mas as sementes da aventura e do desafio em geral são encontradas lá. Os problemas e conflitos do herói já estão presentes no Mundo Comum, esperando serem deflagrados (Vogler, 2015, p. 153).



Percebemos, no início da obra analisada, a intenção de Vardeman (2013) ao posicionar o leitor frente a um mundo totalmente “pacífico” para o protagonista, apesar das ameaças e dos olhares desconfiados dos outros deuses para com Kratos. Este fato se deve a ele viver no Olimpo ocupando a posição de um deus, a final, o que poderia ser mais utópico do que estar na posição a qual o deus da guerra se encontrava. Ele tinha tudo, poder, fama, respeito e diversas outras regalias que um deus grego deveria ter. Na obra adaptada há diversos fragmentos que traduzem o desprezo do protagonista para com o mundo comum e as pessoas que o cercam, um deles diz:

Ele ouviu Héstia, irmã de Zeus, bufando em sinal de desprezo ao perguntar a Deméter em voz alta o suficiente apenas para que ele a escutasse:

– Essa guerra sem fim que ele vem travando também arruinou sua colheita?

– Meus adoradores morrem de fome por causa dele e daqueles terríveis e brutais espartanos – Deméter disse. Ela olhou de esguelha para Kratos e, então, virou-se abruptamente, segurando Héstia pelo braço e a levando embora na mesma direção tomada por Hermes.

As empunhaduras deslizaram pelas mãos de Kratos e um sorriso sarcástico encurvou seus lábios, retorcendo seu rosto em sinal de puro desprezo. Para que precisava da aprovação deles quando ele era mais imponente do que a maioria ali? (Vardeman, 2013, p. 15).

Podemos então notar, ante a arrogância e confiança de Kratos, a suposta superioridade dele perante os outros deuses. Apesar de todo este comportamento que demonstra superioridade, um pouco antes na narrativa, descreve a fragilidade do fantasma de esparta, uma maldição imposta por Zeus para que Kratos sempre, até o fim de sua existência, vivenciasse pesadelos com o infeliz dia em que matara sua esposa. É neste momento da narrativa que entra em cena a traição que o protagonista sofrera, apesar de ter satisfeito o desejo de Zeus, este não o libertara de seus pesadelos com sua mulher e sua filha: “– Você prometeu expurgar meus pesadelos, se eu cumprisse suas ordens – Kratos disse, brandindo o punho em direção ao céu aberto sobre seu aposento de descanso. – Você mentiu, Zeus. Você mentiu!” (Vardeman, 2013, p. 14).

Confluindo com a teoria de Vogler (2015), no fragmento anterior, observamos o que motiva Kratos, a vingança com uma entidade a qual ele convivia cotidianamente no mundo comum. Sobretudo, é neste estágio que Kratos é apresentado, sua brutalidade e sede de vingança são características que o autor faz questão de enfatizar durante este primeiro momento na obra.

Outro elemento do primeiro momento que mostra traição por parte de Zeus é quando Kratos desce a cidade de Rodes e tem seus poderes absorvidos por um pássaro alado que a primeiro momento o Deus da Guerra pensara ser enviado por Atena:

Ele mal notou uma águia decolando do ombro da estátua, batendo furiosamente as asas em sua direção. Mesmo sendo uma ave de rapina, ela não seria capaz de ferir um deus. Kratos ia sacar de suas costas as Lâminas de Atena quando a águia deu um rasante para cravar ferozes garras em seu ombro. Seu corpo arqueou-se com a descarga elétrica, que o deixou paralisado, boquiaberto. Tão logo veio, a paralisia passou, mas seu corpo inteiro crepitava em chamas azuis esbranquiçadas.

– Atena, você conspira contra mim? – Kratos chegou a dar uma pancada na águia, mas ela voou de volta, rumo ao Colosso. As garras deixaram um rastro crepitante de faíscas azuis. Kratos ainda se esticou para agarrá-lo, mas o pássaro acelerou o voo e fugiu de seus dedos ávidos. Ele cambaleou e quase caiu de joelhos ao sentir um aperto e ser tomado pela fraqueza (Vardeman, 2013, p. 28).

Este elo acaba quando Kratos enfrenta e derrota o gigante de aço que supostamente tinha parte dos seus poderes, concebidos à estátua pela águia. O deus da guerra foi surpreendido com a oferta de Zeus quando este o enviara a Lâmina do Olimpo para ajudar na batalha. Usar esta lendária arma lhe custou transpor seus poderes de deus para a espada e deixá-la em seu máximo de potencial.

O ápice é este: Kratos derrotou o gigante que havia sido enviado para exterminá-lo e tinha a arma mais forte que poderia ter. Contudo, a narrativa não prolonga este ápice e usa da ganância de Kratos para derrubá-lo, visto que mesmo desconfiado aceitou a ajuda de Zeus pra derrotar seu inimigo, similar ao que aconteceu quando vendeu sua alma a Ares.

Apresentação ao seu destino

No jogo analisado o gatilho para apresentação do destino do herói e o chamado a aventura ocorrem devido uma sucessão de atos que levam a morte do protagonista e logo em seguida a outra sucessão de ocorridos que ocasionam a sua volta a vida e a perda de controle das Moiras sob o seu destino. Então, isto implica dizer que:

O destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas [...], mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis (Campbell, 2013, p. 55).

Este debate nos leva a concluir que nem mesmo as próprias entidades que seriam responsáveis para com o destino das pessoas, foram capazes de conter o destino real do herói, é certo que tal fato na narrativa deve-se a uma das Moiras realizar atos irresponsáveis e que comprometem o trabalho realizado pelas três, proporcionando a sobrevivência do protagonista.

Constatamos, portanto, que este elo da jornada do herói, para Kratos, consiste na ajuda de Gaia após a traição fatal de Zeus. O deus da guerra caíra em uma armadilha tramada pelo Senhor do Olimpo para expurgar Kratos do seu posto de deus.

Kratos desabou para trás e agarrou a Lâmina do Olimpo com ambas as mãos para impedir que ela perfurasse seu peito.
– Não precisa terminar assim – Zeus disse.
O desprezo no rosto de Kratos selou seu destino, como se suas palavras não fossem o bastante.
– Uma decisão dos deuses é tão inútil quanto os próprios deuses.
Zeus rugiu furioso.
– Mesmo em seu último suspiro, você continua a me desafiar? Ele avançou, atravessando o coração de Kratos com a ponta da espada. Por um instante, Zeus ficou paralisado, a lâmina ainda cravada no peito de Kratos. Então, ele a arrancou. Uma pulsação de luz em estado bruto emanou de Kratos (Vardeman, 2013, p. 66).

Faz-se notório neste fragmento a apresentação do que seria o destino com o qual o protagonista não se contentaria. A deslealdade de Zeus também forneceria motivos para que outros inimigos do deus dos deuses buscassem uma maneira de ajudar Kratos. Neste momento a narrativa se distancia nos dois suportes, visto que Gaia intervém na morte do fantasma de Esparta, com formas diferentes de mostrar os acontecimentos, no jogo gaia de forma direta “rouba” Kratos de Hades e o oferece ajuda na busca por vingança contra Zeus; no livro percebemos que o protagonista é, até certo ponto ajudado por Láquesis, que amargurada e angustiada com a sensação de não estar sendo valorizada pela sua função decide coibir a favor de Kratos, durante sua morte.

– Hummm – Átropos disse, olhando por cima dos ombros inclinados de sua irmã e tocando a linha de ébano que causara tamanha comoção. As vibrações cessaram, mesmo com ela pressionando a garra de seu polegar contra o fio do destino dele. – Ele está morto.

– Morrendo – Láquesis corrigiu. – Ele está confinado à espera do Submundo e das torturas rudes de Hades. Eu deveria...[...]

Láquesis acariciou o fio que ainda vinculava Kratos à sorte dele. Quando Átropos desviou o olhar, novamente absorta em seu trabalho, Láquesis o balançou com ímpeto e deixou que a leve vibração desaparecesse rumo ao Submundo. Com um suspiro contente, ela sabia que o resultado seria de curta duração, mas lhe conferiu entusiasmo suficiente para se intrometer no que Cloto e Átropos disseram ser inútil (Vardeman, 2013, p. 71-73).

Kratos, teoricamente, teria agora seu destino desvinculado das Moiras e passaria então a escrever seus próprios passos de acordo com suas ações. Estas coincidências que reverberam misticidade para a narrativa também são descritas por Vogler (2015) ao falar sobre o conceito de sincronicidade, este conceito basicamente explica que o chamado pode ocorrer devido a uma série de acidentes ou coincidências que representam uma força misteriosa.

É fazendo uso deste um artifício, que não é descrito de forma explícita no jogo, que o autor fornece sentido à sorte de Kratos deixando a perca de controle das Moiras sob o destino do fantasma de Esparta como motivação para a intervenção do titã Gaia

que devolveu a vida à Kratos, mas com o objetivo de encontrar as próprias Moiras a fim de matá-las e voltar ao exato momento de sua morte para se vingar de Zeus.

Despertar do herói

Seguindo este ponto, podemos afirmar que, na obra em questão, o despertar para Kratos representa sair do seu estado de divindade e voltar a ser um mortal, correr risco de vida é o que faz o protagonista assumir a postura mais violenta e cautelosa possível em todos os seus combates. Podemos perceber também que a partir deste momento, na narrativa, não apenas Kratos ressurgiu a figura dos titãs, que agora auxiliam o personagem principal na sua jornada, também conseguem emergir para servir de auxílio ao antigo deus da guerra.

O exato momento do renascimento de Kratos não foi quando lhe foi devolvida a vida, mas sim quando este escalou pelas paredes do submundo, mediante todos os desafios de Hades que tentavam o impedir de chegar à saída. Neste momento podemos refletir sobre o ponto tanto por Vogler (2015) quanto por Campbell (2013), a recusa do chamado. Primeiramente, segundo Vogler (2015) a recusa do chamado pode e vai ocorrer de diferentes maneiras dependendo da narrativa, mas, na maioria delas o herói sempre transmitirá receio em não estar fazendo o que julga correto. Para Campbell (2013), este chamado pode não ser respondido pelo desvio de interesse do protagonista, seja qual for o outro interesse.

Fato é que Kratos anseia, mesmo que por um breve instante, estar sendo manipulado novamente, mas agora por uma entidade diferente. Para o protagonista, esta é uma de suas maiores desmotivações e o motivo de maior receio em toda sua aventura, estar sendo manipulado para o bem dos que, teoricamente estão o ajudando.

Considerando a teoria disposta durante o trabalho percebemos que este momento da narrativa, no jogo, acontece para de fato inserir o jogador na trama

causando a imersão proposta por este suporte. Na obra analisada este momento ocorre após Kratos ser ressuscitado por Gaia. As mortes em momentos desafiadores são inevitáveis para quase qualquer jogador, então, Vardeman (2013) faz uso da onisciência do narrador para criar batalhas desafiadoras, descrevendo cada movimento do protagonista como se pudesse ser o último.

O lampejo de suas lâminas cortou o vento. As espadas se interligaram sobre o machado e tesouraram um pedaço do capacete, escarpando o guerreiro e expondo a carne cor de cobre corroída no rombo em seu couro cabeludo. Logo em seguida, passaram zunindo um pelo outro, mas Kratos conduziu o Pégaso em uma curva mais fechada e atacou o grifo do Guerreiro por baixo. Ele levou os olhos ao ventre curtido do animal, lilás e verde, de onde penas flutuavam leves rumo às ancas fulvas da enorme criatura. O Guerreiro do Destino o procurou, mas não descobriu onde Kratos se escondera (Vardeman, 2013, p. 145).

Percebemos no fragmento um elemento que está presente em todas as batalhas travadas pelo protagonista, o uso de falas do narrador entre os discursos diretos a fim de exprimir sentimentos e deixar a sensação que de fato Kratos voltou a ser um mortal e se preocupava com sua própria vida.

Conforme Kratos esperava, o cérbero julgou que sua presa ficaria paralisada de medo [...] O sangue quente espargiu em volta, fazendo-o escorregar. Se o cérbero não estivesse tão gravemente ferido, Kratos teria sido liquidado (Vardeman, 2013, p. 164).

Resumidamente o narrador é a ferramenta responsável por fazer o balanceamento e transparecer com que Kratos apesar de resistente, inteligente e forte é um ser mortal como qualquer outro, mas que usa de todos os seus sentidos para se manter vivo, visto que o treinamento que tivera em Esparta foi implacável. Este papel do narrador pode ser associado aos conceitos de Hutcheon, nos quais contar uma história é notoriamente diferente de interagir com uma história. A implicância desta afirmação, leva a compreensão de que o autor, não só pode, mas deve transparecer controle sobre as ações com a finalidade de contar a história de forma adequada para o suporte ao qual está escrevendo.

Auxílio Sobrenatural

Ser auxiliado nunca foi muito bem aceito por Kratos em sua jornada, já que em todas as vezes em que o protagonista confiou em alguém ou fez um acordo, ele sempre perdera algo de grande valia ou simplesmente não ganhava nada do que lhe foi prometido, como já foi dito, ele sempre era manipulado. Contudo, nesta história, Kratos recebe a inesperada ajuda dos Titãs, que durante sua jornada, em pontos cruciais, concebem-lhe dons característicos de cada titã.

Um ponto a se ressaltar é que Campbell, em seus escritos, diz que geralmente o ajudante que cumpre o papel de mentor é representado por uma figura masculina. Em *God of War II* podemos ver um ponto que foge a esta questão, observando que, Gaia e a Górgona, que Kratos mata com a finalidade de adquirir sua habilidade, representam seres femininos que auxiliam o herói. Outro fator a se observar é que em Campbell (2013) o auxílio costuma vir após o protagonista aceitar seguir a aventura.

Em contrapartida, Vogler (2015) diz que recusar o chamado pode ser uma maneira de encontrar o mentor e se preparar para partir na aventura. Ambos são pontos de vista plausíveis, mas trabalhamos aqui com a concepção de Campbell, já que se presume um movimento das narrativas de jogos para distante da recusa do chamado.

Na obra analisada o auxílio não precisa seguir uma cronologia para acontecer, ele simplesmente acontece. Um dos gatilhos para que Kratos obtenha um novo dom dos titãs é a ameaça eminente de um novo desafio, perante a este elemento há interferência dos seres que até então estavam banidos desde a titanomaquia⁹. Acontece quando o Fantasma de Esparta encontra Tifeu e pega seu arco, que encontrará

⁹ A Titanomaquia é a primeira grande guerra da mitologia grega na qual Zeus e seus irmãos forjam a Lâmina do Olimpo e derrotam os titãs.

utilidade ao enfrentar o capataz das Moiras e os grifos durante a jornada com o pégaso enviado por Gaia. O segundo gatilho é a recompensa por ter derrotado um inimigo ou ter feito algo memorável, a exemplo, este gatilho pode ser representado pelo momento no qual Cronos concede a Kratos poderes elétricos, logo após ter derrotado Teseu.

A imensa cabeça de Cronos falou.

– Nosso destino nos reuniu, guerreiro. Para o bem dos Titãs, eu agora lhe concedo o que restou de meus poderes. Use minha Fúria contra Zeus.

Kratos tentou se mover, mas se viu paralisado ao ser devorado por dois feixes de energia vazando dos olhos de Cronos. Kratos flutuava no ar, de costas arqueadas, enquanto o poder explodia sobre seu corpo, forjando um ponto incandescente próximo ao coração. Virando-se de maneira sutil, uma vez que estava suspenso no ar, ainda mantido em cativeiro pelo feixe duplo, Kratos se sentiu como se estivesse aumentando de tamanho. Qualquer fraqueza dentro dele desapareceu, e ele estremeceu com a recém-adquirida habilidade (Vardeman, 2013, p. 185).

Há também alguns momentos específicos na narrativa que Kratos se vale da sorte para encontrar armamentos como o velocino de ouro usado por Jasão e o martelo do Rei Bárbaro. Estas ferramentas são obtidas pelo Fantasma de Esparta ao derrotar seus donos e além de servirem como troféus são ferramentas que ajudarão Kratos em sua jornada.

A partir deste ponto, cria-se uma figura diferente do mentor, que ajuda no propósito final, com bênçãos e amuletos, que serão utilizados, mas que são tomados a força de seus donos. Estas figuras representam para a narrativa do jogo, escapes que trazem novas mecânicas para o protagonista de forma orgânica e são entendidas aqui como um auxílio sobrenatural, já que geralmente são obtidas em momentos cruciais para resolver problemas imediatos na progressão do personagem principal.

O fim do tutorial

Como mencionado no aporte teórico, o fim do tutorial é fixo em um momento narrativo de separação entre a apresentação e os desafios que o herói enfrentará de



fato, mas o elemento em questão também pode ser volátil de acordo com a percepção de cada analista. Se pensarmos este ponto como colocado cronologicamente após o despertar do herói, podemos dizer que, em *God of War II*, o fim tutorial ocorre com a morte do capataz das Moiras na luta sob as montarias enquanto Kratos partia até a ilha da criação. Se desconsiderarmos a cronologia há quem possa afirmar que o fim do tutorial é marcado pela morte da estátua que continha os poderes de Kratos, transferidos pela águia.

Para fins analíticos, adotamos neste trabalho a concepção de que o tutorial acaba apenas após a morte do capataz das Moiras devido ao fato de que a iniciação da aventura de Kratos por causa de sua morte não poderia ocorrer antes mesmo de ele morrer. Uma ressalva importante a se fazer é que a adaptação para livro tem cinquenta capítulos e o fim do tutorial que representaria o “fim do início” narrativo, ocorre apenas no capítulo dezenove, tal fato se deve a adição dos capítulos adicionados entre os capítulos que contam, de fato, a perspectiva do Kratos.

Segundo a teoria Vogler (2015), a travessia do primeiro limiar pode servir para forçar aqueles heróis que se recusaram a participar da aventura. Segundo ele o herói pode se sentir forçado pelos atos violentos e constantes do vilão ou até mesmo se encontrar em crise psicológica, se indagando se devem ou não manter a vida sem riscos. Em Campbell (2013) o que fica subentendido é que este ponto de travessia é um marco para o herói e que fazê-la implica dizer que o protagonista de fato se diferenciou dos demais.

Podemos considerar que ambos os teóricos contemplam o caso de Kratos em alguns aspectos pois, se não fossem a traição violenta de Zeus o fantasma de Esparta não teria motivação para partir rumo a vingança, todavia, Kratos ressuscita e isso o torna único se pensarmos que ele era imortal, perdeu tal qualidade, mas mesmo morrendo, conseguiu ressurgir. Vale lembrar que este ponto encerra o primeiro ato, ou a primeira fase.

Desafios

Depois de finalizar o tutorial, Kratos enfrenta seu primeiro desafio da jornada de fato, que seria o primeiro *cérbero*¹⁰, no jogo a luta contra este inimigo passa facilmente despercebida, devido ao jogo não contextualizar, narrativamente, o perigo que a besta representava naquele momento para o protagonista. Segundo Vogler, estes momentos da narrativa:

Servem para prepará-lo para as maiores provações que seguirão [...] as Provas no início do Segundo Ato são geralmente obstáculos difíceis, mas não têm o caráter de vida e morte dos últimos eventos. Se a aventura fosse uma experiência de aprendizado universitário, o Primeiro Ato seria o vestibular e o estágio de Provas do Segundo Ato seria uma série de testes intermediários para afiar os conhecimentos do herói em áreas específicas e prepará-lo para os exames de meio de semestre e fim de ano que vêm por aí (Vogler, 2015, p. 222-223).

Partindo ao encontro do que dizia Vogler (2015), estes desafios não ilustrarão tanta periculosidade quanto os desafios finais que o protagonista enfrentará. No jogo estes desafios são quase desnecessariamente fáceis em questão de mecânica de combate, todavia na adaptação de Vardeman (2013), todas as batalhas ganham intensidade, por mais que o protagonista agora seja um mortal, ele corre um risco que já conhece devido a sua experiência de combate. Podemos citar alguns trechos da batalha contra o *cérbero*, como:

Conforme Kratos esperava, o *cérbero* julgou que sua presa ficaria paralisada de medo. Seu bote foi descuidado, abrindo caminho para que Kratos se agachasse embaixo da cabeça central e, assim, bloqueasse a da direita, agarrando a parte inferior do maxilar da cabeça esquerda com uma mão e enfiando os dedos da outra nos olhos arregalados do bicho. Com uma robusta chave de pescoço, ele torceu e arrancou a cabeça. O sangue quente espargiu em volta, fazendo-o escorregar. Se o *cérbero* não estivesse tão gravemente ferido, Kratos teria sido liquidado (Vardeman, 2013, p. 164).

¹⁰ Cão de três cabeças, figura da mitologia grega.

Percebemos que cada movimento do personagem principal é descrito com clareza e que em todo momento ele está sob controle da situação, mas mesmo assim é dito que “se o cérbero não estivesse tão gravemente ferido, Kratos teria sido liquidado” (Vardeman, 2013 p.164). Um ponto importante a se analisar sobre isto é que, este incremento feito pelo autor pode ter sido em virtude das mortes eminentes dos jogos, nas quais o jogador está sujeito a não conseguir derrotar o oponente, mesmo sendo ele o mais fácil possível, sempre há suscetibilidade ao erro.

É interessante dizer que os momentos de desafio estão presentes durante quase todo o decorrer do jogo, afinal, a jogabilidade tem que ser aproveitada, seja através da resolução de enigmas ou através de batalhas supostamente memoráveis. Por este motivo, a adaptação não poderia ser diferente, a todo momento, na linha principal de Kratos, há conflitos para se resolver e batalhas para se vencer.

Em Campbell (2013) este é o momento da narrativa que representa o descobrimento de como pode ser encarado o novo mundo no qual o herói se encontra um momento para descobrir e pôr em prova os amuletos que o protagonista recebera de seu mentor, ou de seus mentores. Então, podemos dizer que para Campbell (2013) a representação das provas, ou no caso da teoria adaptada para este trabalho, os desafios, são momentos que formam o caráter do herói para um desafio nunca antes visto.

Especificamente no caso de Kratos, chegando este momento, ele reunirá as relíquias e os poderes que são necessários para encarar os desafios deste novo mundo. É certo que isto se deve à construção da narrativa dos jogos, observando que na maioria deles os amuletos e poderes são descobertos durante a jornada. Podemos exemplificar este elemento com as asas que Kratos roubou de Ícaro com a finalidade de fazer a travessia de uma ponte para chegar ao templo das irmãs do destino:

Kratos virou Ícaro ao contrário, estendeu os braços e puxou com toda sua força. As asas foram arrancadas, deixando para trás cotos sangrentos e incandescentes nas costas de Ícaro. Ele berrou quando passou a cair ainda

mais rápido pela névoa vermelha. Kratos dominou as asas que batiam debilmente e as colocou em suas próprias costas. Gritou de agonia quando as asas magicamente se ligaram a seus ombros. Toda uma miríade de sensações se alastrou por suas costas, pelo peito e por seus ombros, e não mais causando dor, mas uma curiosa coceira. Ao bater as palmas de suas mãos uma contra outra, as asas iam para frente. Esticando os braços, as asas se abriam. Em questão de segundos, ele aprendeu a usá-las e empregou os músculos de seus ombros possantes para retardar sua queda e logo sair planando. (Vardeman, 2013, p. 287).

Inferimos, então, que a cada vez que surge um obstáculo no caminho de Kratos, surge também uma solução em forma de amuleto ou poder obtido quase sempre através de um desafio. No desafio em questão Kratos caiu em um abismo enquanto lutava com Ícaro, mas, sua astúcia o faz perceber rapidamente o funcionamento da relíquia e ele consegue usá-la com precisão. Escrutinando o fato ocorrido, podemos perceber novamente uma confluência entre as ideias propostas pelos dois autores ao observar que Kratos é atravessado quase sempre por obstáculos difíceis, mas que, ele consegue superar ao pôr em teste seus amuletos.

Provação de vida

É importante começar este subtópico reiterando o que já foi dito, em Campbell (2013) e Vogler (2015) esta seria a luta final do herói, a luta na qual ele renasceria, entretanto, este fragmento representa para a narrativa os momentos em que o herói desafia a morte e cria um vínculo maior com a pessoa que joga ou lê.

Na narrativa do jogo, Kratos é severamente desafiado em dois momentos, nas batalhas contra a górgona, o kraken, e o último espartano. A górgona tem o poder de petrificar qualquer coisa, logo não importa a força e a brutalidade neste ponto, um simples descuido ocasionaria na morte de Kratos e o Kraken que é um enorme monstro que ameaça o protagonista devido sua agilidade com seus tentáculos, chegando a apagá-lo durante alguns instantes. Notemos como o autor desenvolveu a sensação de agonia de Kratos no embate contra o Kraken:

Kratos girou seu martelo de guerra em um arco que passou rente ao monstro. O Kraken empinou ainda mais alto e tirou outros tantos tentáculos do mar. A fera soltou um rugido e atacou com velocidade sobrenatural, chicoteando um tentáculo em torno de Kratos e o envolvendo por inteiro. Com os braços presos aos flancos, Kratos se debateu por entre o aperto viscoso – sem sucesso. O Kraken o suspendeu e o aproximou de sua goela. Seria seu banquete do dia. Kratos deu um poderoso solavanco na tentativa de se libertar, mas o tentáculo escorregou ao redor de seu pescoço. E apertou. E apertou e apertou. Sua vista escureceu por um instante e logo se agitou, surpreso ao encontrar-se em uma encosta. As nuvens no céu nublado refletiam a luz do fogo ardendo na cidade abaixo. Kratos deu um passo à frente quando viu uma mulher indo em sua direção. Em silêncio, ela parou a poucos metros de distância. – Sinto muito, meu amor – o ódio impetuoso por Zeus desapareceu assim que Lysandra se aproximou. – Você é capaz de me perdoar? – sua voz era quase um sussurro, mas carregada de sinceridade e dita com o coração que ele abandonara por vingança (Vardeman, 2013, p. 334-335).

Apesar de não representar ainda a batalha final encontra-se uma congruência com o que dizia Vogler (2015) ao dissertar sobre a mudança através da quase morte, para ele seguindo este elemento os heróis, no momento da “morte” voltariam para casa, mas o fator que mais importa são as lições que o protagonista aprende com o ocorrido ao “retornar” à vida. Kratos, segundo o autor, delira com sua ex-esposa e por alguns segundos até se esquece de sua vingança contra o Rei do Olimpo. Contudo isto é momentâneo e Kratos retorna da ilusão com ainda mais ódio. Mas, por um momento dentro da visão Kratos se diz “Incapaz de derrotar os deuses” (Vardeman, 2013, p. 335) e quase desiste do seu objetivo final, até que a voz de Lysandra se transforma na voz de Gaia o encorajando a não desistir e o ímpeto sanguíneo retorna.

– A morte de Zeus! Se você ceder, Zeus não deixará de atormentá-lo. Ele não descansará sabendo que você ainda vive. E, quando você morrer, Hades se encarregará de que sua sombra seja torturada por toda a eternidade. Você não terá descanso até que Zeus seja destruído.

Sua esposa suspendeu as mãos e as colocou sobre seus ombros. Seu toque era mágico, elétrico – um fogo. Lysandra foi consumida pelas chamas que subiram e se misturaram às que destruíam Esparta ao longe. Os céus trovejaram e as chamas consumiram os dois onde ela o tocara.

– Leve em você o fogo que incendiou sua amada Esparta. Deixe-o alimentar sua raiva e acelerar seus passos em direção ao destino.

Da cabeça aos pés, Kratos foi preenchido pelo fogo derretido. A lava encantada correu por suas veias e fez seu coração martelar tão forte no peito

que ele chegou a pensar que fosse explodir. Ela retirou as mãos de seus ombros, mas se manteve perto dele (Vardeman, 2013, p. 336).

A partir desta fala, Gaia coloca Kratos novamente focado em seus objetivos. Então, por mais que o Kraken estivesse destinado a derrotar o protagonista, Kratos era pura ira e assim como nas teorias citadas, ele aprende uma lição de vida, mesmo que indiretamente através da dor da morte, tal lição significa que nada e nenhuma criatura pode o impedir de chegar ao objetivo final.

Ilusão

Este ato encerra a segunda fase, ou segundo ato da narrativa. Este carrega um caráter conclusivo, transmite a sensação de que a aventura pode ter acabado e o herói pode em fim descansar. Tal sensação é falsa e o herói apenas se ilude com a possibilidade de enfim ter encerrado sua jornada. Todavia, no objeto analisado, em nenhum momento Kratos tem a sensação de que acabaram as batalhas, pelo contrário, quanto mais ao fim chega, mais ele se sente motivado a continuar sua busca a Zeus.

Ressalva-se aqui a necessidade de o material teórico abordar, não só o objeto escolhido para o estudo de caso, mas também considerar outras experiências de narrativas desenvolvidas em primazia para os jogos eletrônicos nas quais podem formular uma possível solidez na teoria. Tendo em vista este ponto, não é errôneo afirmar que a maioria dos jogos eletrônicos tem este momento de desilusão, são casos dos exemplos citados anteriormente na fundamentação.

No jogo a não ilusão de Kratos se observa pela continuidade que tem a narrativa. Na obra de Vardeman (2013), a ausência deste ponto é marcada de forma mais convincente nas passagens em que Atena discute com Zeus sobre o porquê de o Rei do Olimpo ter destruído a cidade natal do Kratos, Esparta.

– O que você fez? – exclamou Atena.



- Mantenha um tom civilizado – Zeus disse, encarando-a furioso. – Fiz o que foi preciso. Kratos destruíra as outras cidades. Eu destruí Esparta [...]
- Ter destruído Esparta só endureceu sua determinação – disse ela.
- Como é que você sabe disso, filha? Onde ele está?
- Conheço Kratos. Onde quer que esteja... (Vardeman, 2013, p. 340).

O fragmento citado evidencia por meio das palavras das próprias personagens que o protagonista, depois de ouvir sobre a destruição de Esparta, se sentiria ainda mais encorajado a terminar sua jornada e concluir seu objetivo.

Preparação para a última batalha

Fazendo um breve paralelo com os teóricos estudados até o presente instante, é possível notar que em Campbell não há esta preparação ritualística antes da batalha. O elemento que mais se aproxima deste é chamado por Vogler (2015) de *Aproximação da Caverna Secreta*, no qual o personagem principal para com a finalidade de fazer mapeamento do local de batalha, reconhecer a fraqueza dos inimigos, se armar e entre outras artimanhas que possam garantir vantagem na batalha. O autor ainda diz que “a aproximação pode ser um tempo de maior reconhecimento e reunião de informações ou um período para vestir-se e se armar para a provação. Pistoleiros checam as armas; toureiros vestem cuidadosamente seus trajes brilhantes.” (Vogler, 2015, p. 235).

No caso da obra analisada, Kratos pratica o que Vogler prevê como aproximação ousada, que consiste em insistir e exigir que os protetores do limiar, no caso são as Moiras, os recebam e os enfrentem antes da batalha que encerrará a jornada de fato.

- Sua determinação é admirável, mesmo que seja mal orientada. Eu realmente pensei que você teria desistido antes – Láquesis se elevou alguns centímetros a mais e orbitou ao redor de Kratos, como se o visse pela primeira vez. O sorriso entretido cresceu em seu rosto [...]
- Você já não controla mais meu destino [...]

Kratos agarrou Láquesis pelo pescoço e apertou com força, de modo que ela não conseguisse terminar a frase.

– Dê-me o que eu quero. Quero voltar no tempo e matar Zeus (Vardeman, 2013, p. 350-351).

O fragmento citado elucida com clareza o que Vogler explica em sua teoria e faz um concreto desafio às guardiãs do limiar, que protegiam o objetivo final de Kratos. As moiras tentam cumprir o papel de proteger o dever sagrado de tecelãs do destino, mas era tarde, o protagonista estava à frente conseguiu derrotar Láquesis e Átropos e já partira em direção a Cloto, o último elo entre ele e a batalha final.

Vale ressaltar que, no momento final, quando Kratos estava muito próximo de Cloto, a própria Gaia, quem o incentivara a achar as Moiras, tem medo das consequências se Kratos matar Cloto, observado o ponto de que a titã valia-se do argumento de que matar a última Moira seria como perturbar o mistério da criação. Contudo nada impediria o herói de chegar ao seu objetivo final.

– Eu encontrarei o fio certo, Cloto – ele arrancou as Lâminas de Atena do pêndulo, que permaneceu enterrado na cabeça de Cloto. – O reinado das Moiras chegou ao fim – Kratos chutou sua cabeça miúda. – Sinta seu fio chegando ao fim!

Sem perder tempo com maiores reflexões sobre o fato de ter feito o impossível e matado as Irmãs do Destino, seres tão poderosos que até os Titãs e os deuses do Olimpo se sujeitavam a eles, ele saltou do andaime e mirou os enormes carretéis envoltos por fios do destino. Milhares – milhões! – de fios tramados. Qual seria o dele? (Vardeman, 2013, p. 367).

O herói está então diante do que seria o seu objetivo, reúne as forças e finalmente consegue chegar àquilo que tanto almejava: a liberdade para se vingar de seu carrasco.

A batalha final

Nos games, é tradicional a batalha final ser um momento épico e de redenção do herói, no qual os artefatos sagrados são utilizados em seu maior potencial. Segundo



o conceito de provação apresentado por Vogler (2015) a elasticidade emocional deste momento, na obra, é o elemento que consegue manter o patamar emocional da jornada alto. Segundo ele:

A boa estrutura funciona elevando e derrubando a sorte do herói e, com elas, as emoções do público. Oprimir as emoções do público causa o mesmo efeito que manter uma bola de basquete sob a água: quando a pressão para baixo é eliminada, a bola voa para fora da água. Emoções oprimidas pela presença da morte podem ricochetear num instante para um estado mais elevado que antes, o que pode se tornar a base sobre a qual você construirá um nível ainda mais alto. (Vogler, 2015, p. 260).

Neste caso como, primeiramente tratamos de um suporte que transmite a narrativa de forma interativa, podemos perceber alguns detalhes que se diferem dos escritos do autor citado. Por exemplo, observamos o êxtase, do ponto de vista narrativo, no momento em que Kratos consegue derrotar a última guardiã do limiar e voltar para o momento em que foi traído por Zeus. As emoções neste caso não se encontram por causa do medo da morte do herói, mas da conclusão de seu objetivo, por mais profano que ele seja, a interação proporciona esta relação direta com o herói.

Na obra adaptada observamos como as intervenções do narrador, presentes entre os diálogos dos protagonistas e do antagonista, buscam extrair do leitor sentimentos como a sensação de poder do Kratos e o sentimento de medo, no primeiro momento vivenciado por Zeus:

Correndo rápido, inclinou seu ombro, encurvando-se bem baixo, e, então, foi com tudo para cima de Zeus, tão logo chegou entre ele e seu próprio corpo caído ao chão. Zeus saiu voando para trás, atordoado pelo impacto, e caiu sobre as pedras irregulares do piso no terraço rodesiano. Kratos agarrou a Lâmina do Olimpo e a puxou de seu peito – do peito do Kratos pregresso. Ele nunca se demorara na ideia de como seria morrer em combate, mas aquilo estava muito além de sua imaginação. Vendo-se morto no chão incrustado de pedras, sua raiva por Zeus foi reabastecida [...]

– As Moiras estão mortas – Kratos disse, avançando sobre Zeus [...]

– Mortas? Impossível! Elas controlam o destino. Elas – Zeus jogou as costas para trás e o rosto aos céus, ao desabafar sua ira com um urro que sacudiu os alicerces do mundo. – Elas nos favoreceram, a nós, Olímpianos, contra os Titãs, e me permitiram punir Cronos por suas transgressões – tempestades bailaram pelas barbas do poderoso deus, onde nuvens escuras

redemoinhavam, turbulentas. Ele se voltou ao Fantasma de Esparta à procura das evidências de uma mentira. Então, sorriu para Kratos como se apreciasse a vista. O sorriso se transformou em escárnio (Vardeman, 2013, p. 370-371).

Percebemos, nitidamente, que a primeira impressão é de total imponente do herói e que a batalha seria previsível. Mas, a batalha é travada e tem tons épicos. Vale destacar a importância, não só da batalha corporal, mas também da batalha mental travada entre os dois, observando que a todo momento ambos fazem comentários e tentam convencer um ao outro de que todo esforço será em vão:

– Eu me rendo, Zeus.

Kratos caiu de joelhos e ergueu os braços na altura dos ombros.

– Liberte-me deste tormento. É tudo o que eu sempre pedi – e o que você me negou [...]

Quando Zeus jogou o corpo para trás, preparando-se para o golpe, Kratos se agachou, firmou os pés no chão e se virou em um pulo, desferindo as Lâminas de Atena. A ponta de uma das espadas atingiu Zeus bem na barriga. Explodiu sangue da ferida e Zeus desabou no chão, gravemente ferido. Toda a raiva que Kratos havia cultivado ao longo dos anos então irradiava. Ele se voltou e desferiu várias vezes sua espada em Zeus com a mão direita enquanto a esquerda agarrava o pulso do deus para manter a Lâmina do Olimpo à distância. Uma torção selvagem forçou Zeus a largar a espada.

Kratos seguiu atacando e chutou Zeus de encontro ao chão. Quando o Rei dos Deuses tentou pegar a lâmina derrubada, Kratos o agarrou pela nuca e espancou sua cabeça repetidas vezes contra o altar de pedra onde Zeus devia ter sido sacrificado em oferenda a Cronos. O banho de sangue se misturou à chuva caindo (Vardeman, 2013, p. 375-376).

Até então era cumprida a fórmula e o protagonista estava vencendo o antagonista, mas na obra em questão temos dois elementos citados por Vogler (2015) quando este ainda disserta sobre a provação, temos: provação quando o herói causa a morte; provação quando o vilão escapa.

Ambos elementos elencam um final desagradável para o herói pois, quando o herói causa a morte, segundo Vogler (2015), este elemento mataria todo o desejo do herói de continuar, causa um remorso pela morte causada, tendo consciência de que geralmente essa morte é de alguém que tem relações de proximidade com o herói. Ainda com foco na obra escolhida, se faz presente a fuga do vilão, em meio a luta,

Kratos mata Atena, que se sacrifica para salvar Zeus, e faz a revelação de que na verdade o espartano é filho de Zeus, tentando o convencer de que filhos não devem matar seus pais, é durante esta conversa que Zeus escapa da morte certa pelas mãos do Kratos, colocando assim a obra nas duas condições de provações citadas.

Kratos atacou, mas Zeus já havia começado a recuar, tirando os pés do chão e se lançando rumo às nuvens. O que não faltava à lâmina de Kratos, porém, era uma boa pontaria. E a Lâmina do Olimpo correu para acabar atravessando Atena [...]

– Assim como Zeus fora obrigado a destruir seu pai, Cronos, você é compelido a fazer o mesmo. Nenhum filho deve destruir seu próprio pai.

Kratos se afastou e riu com escárnio.

– Não, eu não tenho pai. (Vardeman, 2013, p. 377).

E assim a história finda-se, não com o final esperado para o herói da sua própria história Kratos, mas ele não desistira e voltaria no tempo para salvar os titãs da titanomaquia com a finalidade de matar todos os deuses do Olimpo. Contudo, esta parte da trama é contada em outro jogo e outro livro que não serão analisados aqui.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O estudo apresentado teve como objetivo principal analisar o processo de adaptação de uma narrativa de videogame para a literatura tradicional, utilizando como estudo de caso o jogo *God of War II* e sua versão em livro escrita por Robert E. Vardeman. A hipótese central era que a adaptação de um jogo eletrônico para um romance requer uma reformulação significativa dos elementos narrativos para manter a essência e o impacto emocional da história original.

A pesquisa confirmou a hipótese ao demonstrar que a transformação do videogame em romance foi possível graças à habilidade do adaptador em utilizar sua liberdade criativa para acrescentar ou suprimir elementos conforme necessário. A análise mostrou que a jornada do herói, conforme teorias de Christopher Vogler e Joseph Campbell, foi utilizada como o principal recurso adaptativo. Além disso, o

estudo evidenciou a escassez de material acadêmico sobre adaptações do vetor videogame-romance, destacando a importância de futuras pesquisas nessa área.

Os objetivos da pesquisa foram alcançados, pois a análise detalhada do processo adaptativo de *God of War II* permitiu identificar as estratégias e recursos usados pelo adaptador. O estudo revelou que, apesar dos desafios, é possível criar uma convergência entre as narrativas interativas dos videogames e a literatura tradicional, proporcionando novas experiências e compreensões tanto para estudiosos quanto para leitores.

Em conclusão, a pesquisa contribui para a expansão do campo de estudo sobre adaptações narrativas, incentivando a exploração de outras obras e formatos narrativos emergentes. O trabalho abre caminho para futuras investigações que possam aprofundar o entendimento das adaptações e contribuir para uma base teórica mais robusta, integrando novas mídias e formas tradicionais de literatura.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Trad. Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 2013.

DEVIDES, Dílson César. ADAPTAÇÃO E ROTEIRO. **Letras Escreve**, Macapá, v. 8, n. 1, p. 437-464, 21 ago. 2018. Universidade Federal do Amapá. <http://dx.doi.org/10.18468/letras.2018v8n1.p437-464>. Disponível em: <https://periodicos.unifap.br/index.php/letras/article/view/4013>. Acesso em: 29 set. 2023.

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. 2. ed. Florianópolis: Editora UFSC, 2013.

VARDEMAN, Robert Edward. **God of War II**. Tradução de Caco Ishack. São Paulo: LeYa, 2013.

VOGLER, Christopher. **A jornada do Escritor: Estrutura mítica para escritores**. Tradução de Petê Rissatti. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.



Recebido: 15 de fevereiro de 2024

Aceito: 05 de junho de 2024

Publicado: 17 de novembro de 2024

