



MAIA, Yann Dias da Silva. O mito de Orfeu na série *The last of us* e as atualizações épicas na era da multimídia. *Revista Épicas*. N. 17 – jun 25, p. 59-69.

DOI: <http://dx.doi.org/10.47044/2527-080X.2025.v17.5969>

O MITO DE ORFEU NA SÉRIE *THE LAST OF US* E AS ATUALIZAÇÕES ÉPICAS NA ERA DA MULTIMIDIALIDADE¹

THE MYTH OF ORPHEUS IN THE TV SHOW *THE LAST OF US* AND THE MODERNIZATION IN EPIC LITERATURE IN THE AGE OF MULTIMEDIALITY

Yann Dias da Silva Maia²

Universidade Federal de Sergipe (UFS)

Centro Internacional e Multidisciplinar de Estudos Épicas (CIMEEP)

Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq)

RESUMO: A intensa popularização de seriados em plataformas de streaming na década passada, e o avanço tecnológico, que vem permitindo cada vez mais a produção de jogos elaborados, geraram um número notório de adaptações de games para o formato de séries, fazendo com que narrativas, que antes só podiam ser acessadas pelos games, ganhassem um novo modo de circulação. Dessa forma, as bases estruturais que formaram as gramáticas dessas linguagens permanecem, de alguma forma, atualizando-se e ganhando novas formatações, em uma espécie de preservação de uma linguagem originária que perpassa pelos diversos formatos de narrativa a que temos acesso na contemporaneidade. Decorrente desta constatação, é natural percebermos que a atualização do épico na era da multimídia abriu-se a diversas possibilidades de manifestação. Nesse sentido, este artigo busca refletir sobre a presença do épico na narrativa da série *The Last of Us*, adaptação do game homônimo, a partir das relações entre a saga e o mito de Orfeu. A partir disso, analisaremos como a série retrata o conflito entre os anseios coletivos e os desejos individuais, que se manifesta, na narrativa, pelo desejo de restituição de uma nação, e pelas ações individuais que vão de encontro a essa noção, respectivamente.

Palavras-chave: mito de Orfeu; *The Last of Us*; multimídia; atualizações épicas

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil (CNPq).

² Doutorando em Estudos Literários pelo Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe (fev.2023), sob orientação do prof. Dr. Carlos Magno Santos Gomes, com bolsa de pesquisa CNPq. Membro temporário do Centro Internacional e Multidisciplinar de Estudos Épicas. E-mail para contato: yanndsmaia@gmail.com

ABSTRACT: The intense popularization of series on streaming platforms in the past decade, and technological advances, which have increasingly allowed the production of elaborate games, have generated a notable number of game adaptations into series format, making narratives, which previously could only be accessed through games, gained a new mode of circulation. In this way, the structural bases that formed the grammars of these languages continue, in some way, to be updated and gain new formats, in a kind of preservation of an original language that permeates the different narrative formats that we have access to in contemporary times. As a result of this observation, it is natural to realize that the updating of the epic in the era of multimediality opened up different possibilities of manifestation. In this sense, this article seeks to reflect on the presence of the epic in the narrative of the series *The Last of us*, an adaptation of the game of the same name, based on the relationships between the saga and the myth of Orpheus. From this, we will analyze how the series portrays the conflict between collective desires and individual desires, which is manifested, in the narrative, by the desire for restitution of a nation, and by individual actions that go against this notion, respectively.

Keywords: myth of Orpheus; The Last of Us; multimediality; modernization in epic literature

Introdução

As adaptações de jogos eletrônicos para o audiovisual não são um fenômeno recente. Os primeiros exemplos de tradução de narrativas de games para a linguagem cinematográfica datam de mais ou menos 30 anos atrás, com os filmes *Cyberninja* (1988), *Super Mario Bros* (1993), *Street Fighter* (1994), *Mortal Kombat* (1995), entre outros. Apesar de longo, este trajeto percorrido pelas adaptações fílmicas de jogos não parece ter sido bem sucedido, uma vez que a maioria desses filmes não obteve sucesso na transposição da linguagem dos jogos eletrônicos para as telas de cinema. No entanto, há um fenômeno relativamente mais recente que diz respeito à adaptação de narrativas dos jogos para séries. A intensa popularização de seriados em plataformas de streaming a partir dos anos de 2010, e o avanço tecnológico, que vem permitindo cada vez mais a produção de jogos elaborados, geraram um número notório de adaptações de games para o formato de séries, fazendo com que narrativas, que antes só podiam ser acessadas pelos games, ganhassem um novo modo de circulação. Diferentemente dos filmes, as séries estão trilhando um caminho de sucesso, uma vez que a dilatação da dimensão do tempo nessa forma de mídia parece comportar melhor os extensos heterocosmos³ dos videogames.

O interesse do audiovisual por essas adaptações revela o caráter inerentemente multimodal das novas formas midiáticas, em que uma influencia no surgimento da outra –a exemplo da literatura, que foi determinante para o desenvolvimento do cinema desde suas primeiras formas, e os videogames, que assumem características formais tanto da literatura, quanto do cinema, quando eles tomam emprestadas técnicas narrativas e até mesmo a linguagem cinematográfica para montar as suas estruturas diegéticas. Em minha dissertação de mestrado (MAIA, 2023), trabalhei este fenômeno a partir do conceito de remediação, definido por Jay David Bolter e Richard Grusin (2000), como o

³ Hutcheon (2011, p.37) nomeia de heterocosmo o “outro mundo” construído a partir de elementos de uma história, seja ela adaptada ou não, como cenários, personagens, eventos e situações.

processo pelo qual novas mídias incorporam e reelaboram os elementos das mídias antigas em suas formas de realização. Para os autores:

Nenhuma mídia, hoje, e certamente nenhum evento de mídia, parece fazer o seu trabalho cultural de forma isolada de outras mídias, bem como não funciona isoladamente de outras forças sociais e econômicas. O que há de novo nas novas mídias vem da maneira particular que elas remodelam mídias antigas e o modo como as mídias antigas remodelam-se para responder aos desafios da nova mídia. (BOLTER & GRUSIN, 2000, p.15, tradução nossa)⁴

Para o pesquisador brasileiro Emmanoel Martins Ferreira, essa remodelação não foi intencional a princípio, mas fruto de um direcionamento estético que busca a "ilusão do real" – tendência ocidental do desenvolvimento de tecnologia de imagens. O autor complementa:

Pois, se naquele cinema, desde suas primeiras produções, vemos um desejo crescente de uma produção de "ilusão do real", para que o espectador veja aquelas imagens projetadas na tela branca ao fundo de uma sala escura como um duplo da própria realidade, temos que este mesmo desejo estendeu-se então aos games: num primeiro momento valorizando mais os processos interativos que o aspecto visual em si, estes tomariam futuramente uma direção em busca do foto-realismo (FERREIRA, 2007, p.33).

The Last of Us é um jogo que ilustra bem essa tendência, uma vez que seus personagens são construídos a partir da técnica de fotogrametria, que consiste em escanear o rosto de um ator ou atriz para remodelá-lo digitalmente. Essa técnica possibilitou não só um nível de detalhe maior em termos gráficos, mas também a produção de cenas inteiramente realizadas por atores reais por meio da captura de movimentos. O realismo em *The Last of Us* contribui para a imersão do jogador em aspectos narrativos e de gameplay. Por ter um enredo fortemente focado em emoções humanas, a atuação realizada por atores e atrizes profissionais confere um grau maior de transparência da mídia. Por vezes, o jogador esquece que aqueles personagens não existem na realidade, inclusive, os momentos de assistir ao jogo confundem-se com os momentos de jogar o jogo, produzindo uma sensação de que não há mais uma diferença nítida entre jogos e filmes.

Nesse sentido, as bases estruturais que formaram as gramáticas dessas linguagens permanecem, de alguma forma, atualizando-se e ganhando novas formatações, em uma espécie de preservação de uma linguagem originária que perpassa pelos diversos formatos de narrativa a que temos acesso na contemporaneidade. Não nos surpreende, portanto, a percepção de que a matéria épica está presente na construção dessas novas formas midiáticas, como bem pontua Mendonça (2020):

Desde que o cinema ultrapassou suas condições primitivas de produção e projeção, avançando dos microfilmes em fins do séc. XIX, assim como dos primeiros curtas para películas de longa duração, no decorrer dos anos 1910, podem ser localizadas importantes realizações baseadas na matéria épica. As principais nações responsáveis pelo

⁴ No medium today, and certainly no single media event, seems to do its cultural work in isolation from other media, any more than it works in isolation from other social and economic forces. What is new about new media comes from the particular ways in which they refashion old media and the ways in which older media refashions themselves to answer the challenges of new media.

desenvolvimento de uma gramática cinematográfica, como a Itália, os EUA, a França e a União Soviética, todas recorreram ao tom patriótico e maravilhoso da epopeia para aprimorar as possibilidades de produção fílmica e assim alcançar uma forte identificação com seus públicos. (MENDONÇA, 2020, p.2)

Decorrente desta constatação, é natural percebermos que a atualização do épico na era da multimídia abriu-se a diversas possibilidades de manifestação. Mendonça, no mesmo artigo, facilita quatro eixos identificados por Ramalho (2007), que são fundamentais para lidar com a renovação do épico a partir do século XX, são eles:

- 1) Circularidade cultural das imagens míticas – onde destacamos as transições estéticoepocais e o surgimento de novas linguagens como variáveis basilares à manifestação do épico no cinema;
- 2) Intencionalidade épica – onde ressaltamos a evidência de um apelo contemporâneo à criação épica, a ser respondido pela técnica e tecnologia cinematográficas;
- 3) Conformações estéticas – onde resgatamos as confluências e interpenetrações vinculadas à tradição clássica, sob o registro da ancestralidade e da herança;
- 4) Inventividade – onde situamos o audiovisual como um ponto de interseção entre as novas formas e linguagens do séc. XX. (MENDONÇA, 2020, p.2)

Como um estudioso dos videogames enquanto forma de manifestação artística legítima, identifiquei a ubiquidade do tema épico em incontáveis games, o que leva a pensar, portanto, na infinidade de discussões que poderiam ser abertas se tais objetos fossem considerados para o estudo do épico na contemporaneidade. Ao longo do processo de elaboração deste artigo, enquanto refletia mais verticalmente sobre a presença do épico nas narrativas dos games, decidi ater-me ao primeiro item desta lista elaborada por Mendonça, sob a luz do que propõe Ramalho, para analisar a série e o game homônimos *The Last of Us*, uma vez que, em minhas análises, identifiquei a insinuação de um diálogo entre a saga em questão com o mito de Orfeu.

A saga *The Last of us* e o Mito de Orfeu

A princípio, quero retomar brevemente o conhecido mito de Orfeu. Nessa história de amor incondicional, cuja potência ainda inspira diversos produtos artísticos, seja nas artes plásticas, no cinema ou na literatura, acompanhamos a trajetória da figura heroica em sua descida aos infernos, motivada pela perda de sua mulher amada, Eurídice, em um episódio que foi magistralmente descrito pelos poetas latinos Virgílio e Ovídio. Utilizo-me das palavras da pesquisadora Vivian de Azevedo Garcia Salema, da Universidade Federal do Rio de Janeiro, para descrever os acontecimentos da história mítica:

Desce aos Infernos e cativa a tudo e a todos com o seu agradável canto: as almas dos mortos, as Eumênides, o cão Cérbero, o ávido Tântalo, Íxion, as aves, as Bélides e até os deuses que dominam as moradas ctônias, Plutão e Perséfone. O pedido do cantor é atendido e Eurídice é chamada para segui-lo rumo à superfície terrestre. Orfeu tornará a ver sua esposa viva desde que observe uma condição imposta pelos deuses do Tártaro: não olhar para trás até alcançar a superfície. Porém, ao final do percurso, o amante se volta para trás a fim de avistar a esposa, que é logo conduzida de volta à mansão dos mortos. É em

vão que o cantor suplica ao barqueiro Caronte e implora para rever a esposa, mas aquele, inflexível, não permite. (SALEMA, 2014, p.3)

Excluindo-se os pormenores do mito, interessa-me especialmente esta, que talvez seja a imagem mais representativa do mito: a descida de Orfeu aos infernos, em busca de sua falecida amada, motivada pela não aceitação de sua morte (SALEMA, 2014, p.2), e o seu olhar para trás, efeito de sua desobediência que condena a sua amada à eterna danação. O gesto de desobediência é o motivo pelo qual Orfeu perde aquela que era o objeto de seu afeto incondicional pela segunda vez, mesmo após ter tido uma chance de salvá-la do mundo dos mortos. Seguramos, por ora, esta breve introdução para adentrarmos à narrativa da série *The Last of Us* (2023).

The Last of Us é uma série produzida pela emissora HBO e escrita pelos autores Neil Druckmann e Craig Mazin, e que se baseia no jogo eletrônico de mesmo nome, produzido pela desenvolvedora *Naughty Dog*, lançado pela primeira vez no ano de 2013. Como os eventos da série adaptam fidedignamente os eventos do jogo, os episódios narrados a seguir servem tanto para descrever um quanto o outro, mas, para os fins da apreciação do produto audiovisual neste trabalho, abordarei especialmente a linguagem e as imagens da série.

The Last of Us inicia-se a partir de um evento traumático: no dia 26 de setembro de 2003, o mundo está no primeiro dia de um colapso de proporções colossais por conta de um surto causado por um fungo conhecido como *cordyceps*, cuja infecção transforma os hospedeiros humanos em monstros canibalísticos. O telespectador acompanha o dia aparentemente normal da jovem Sarah e de seu pai, Joel, pouco a pouco transformar-se em uma luta eufórica contra o caos instaurado pelos infectados. Durante a fuga desesperada de Sarah e seu pai, ela é fatalmente atingida por um policial que está seguindo os protocolos de controle epidêmico estabelecidos pelo governo. Sarah não resiste aos ferimentos e acaba falecendo nos braços de Joel, que, vendo-se sem opções, continua sua luta por sobrevivência, como retratado na figura 1:



Figura 1- Momento em que Sarah é fatalmente atingida por um policial⁵

⁵ Disponível em: <https://www.einerd.com.br/the-last-of-us-teoria-da-farinha/>

Depois disso, temos o primeiro salto temporal importante para a série, que é atravessada por várias elipses, recurso que manifesta as grandes transições temporais e geográficas típicas de narrativas com matéria épica.

Ao contrário da maioria das narrativas de surtos epidêmicos, o enredo de *The Last of Us* não se passa durante o surto, mas vinte anos depois dele, de modo que a infecção fúngica já não é mais uma realidade nova para os humanos sobreviventes. Nesse sentido, recordamos a característica apontada por Ramalho (2007) de que as jornadas épicas geralmente se referem a “acontecimentos históricos do passado” (p. 57). Quando o telespectador reconhece Joel pela primeira vez dentro desta nova configuração mundial, o que se observa é uma zona de quarentena altamente militarizada, onde os cidadãos comem por meio de cartões de ração escassos e residem cercados por muros rígidos que os isolam do mundo de fora. As cidades transformaram-se em um lugar hostil, sem espaço para a subjetividade, já que a lei que vigora é a lei da sobrevivência, cujo produto é um estado constante de emergência e militarização. A construção do cenário narrativo, portanto, é infernal. Não há espaço para beleza, subjetividade ou fruição nesse contexto. A violência é a lei.

Nesse novo mundo, Joel é uma espécie de traficante que transita entre os muros da cidade e o que sobrou do mundo bombardeado do lado de fora desses muros, transportando produtos que não são possíveis de ser deslocados por vias legais. Um dia, Joel tem sua carga roubada e, durante a tentativa de restituição desta carga, ele é chantageado pela líder de um grupo de resistência chamado “Vagalumes”, que oferece o dobro de sua carga perdida em troca da escolta de uma garota, Ellie, de apenas quatorze anos e que nunca saiu da zona de quarentena de Boston. A premissa é simples: em troca de um montante de armas, ele deve levar Ellie para uma base segura dos “Vagalumes”. Joel aceita a incumbência, a princípio considerando Ellie apenas como uma carga viva. As motivações dos “Vagalumes” são claras: eles estão em busca do desenvolvimento de uma vacina que impeça a infecção de ocorrer nos humanos, sendo este o primeiro passo para a restituição de um estado mínimo de civilidade na sociedade, muito embora eles reconheçam suas escassas chances de sucesso.

Os “Vagalumes”, portanto, representam um coletivo que trabalha por um bem maior, onde as vontades individuais são suprimidas. Ellie é uma peça chave para a restituição dos valores coletivos da sociedade porque, após ter sido mordida por um infectado, ela descobre que é imune ao fungo que destruiu a humanidade. Assim, a série acompanha a trajetória de Ellie e Joel em busca dos “Vagalumes” em uma narrativa extensa, que aborda as complexidades das relações humanas em um cenário onde a maioria das convenções sociais está suspensa, em nome da luta pela sobrevivência.

Os cenários da travessia dos protagonistas passam por um processo de colorização que remete à passagem das estações, que é o método de demarcação de passagem do tempo no game. O uso das cores quentes e frias, a exploração do cenário insólito e o retrato da natureza imperturbada são

algumas das estratégias de adaptação para conceber a noção de passagem de tempo e de longo espaço percorrido na série, o que acentua o caráter épico da narrativa, considerando que tais durações (de tempo e de espaço) tendem a ser expandidas para a concretização da matéria épica.

No repertório imagético da série, é possível ver a utilização do verde, do amarelo e do azul como cores representativas das estações do ano, bem como o retrato de diferentes vegetações, que indica a passagem dos personagens por lugares distintos dos Estados Unidos. Em alguns momentos, a série também se utiliza de marcadores textuais (sobreposição de palavras escritas por sobre as imagens filmadas) para demonstrar que há muitos elementos temporais não mostrados pela série, o que nos leva a entender que Joel e Ellie passaram mais tempo juntos do que aquele a que temos acesso enquanto telespectadores.

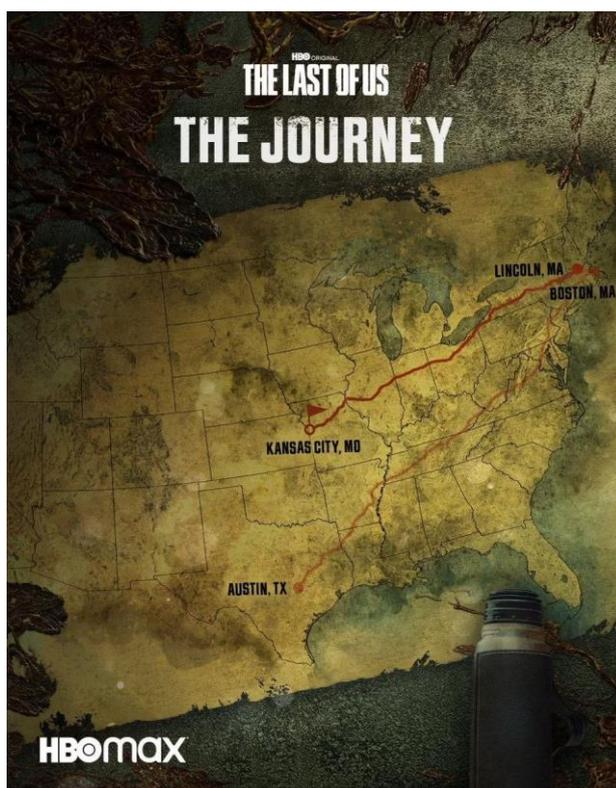


Figura 2 – A jornada de *The Last of Us*⁶

Ao fim dessa extensa jornada, o vínculo entre Joel e Ellie afirma-se como uma restituição do elo perdido entre Joel e sua filha, Sarah. No entanto, quando os heróis alcançam a base dos “Vagalumes” descobre-se que, para fazer a vacina que salvaria a humanidade, seria necessário realizar uma cirurgia de retirada do fungo do cérebro de Ellie, o que acarretaria, é claro, na morte dela. Joel, recusando-se a perder o seu objeto de amor incondicional uma segunda vez, rebela-se contra o “Vagalumes”, dizimando-os numa chacina sangüinária. É nesse ponto que gostaria de recuperar o mito de Orfeu. Interessa-me, a princípio, pontuar que o que está em jogo não é o amor conjugal, entre o

⁶ Disponível em: <https://www.fotogramas.es/series-tv-noticias/a42809269/the-last-of-us-mapa-serie-hbo/>

homem e sua mulher, mas o amor incondicional –este, que Orfeu outrora emprestou a Eurídice, e que Joel, por sua vez, emprestou a Sarah, que lhe foi abruptamente retirado e que, por consequência, ele emprestou a Ellie. Para ter a pessoa amada de volta, Orfeu precisa atravessar o inferno, sem olhar para trás. Metaforicamente, o mesmo acontece com Joel. No entanto, enquanto a desobediência de Orfeu, quando insiste em olhar para trás no fim de sua jornada, é o que condena a sua amada à permanência no mundo dos mortos, em *The Last of Us*, o que condenaria Ellie à morte era a cirurgia para a retirada do cordyceps de seu cérebro. O olhar para trás de Joel, nesse sentido, acontece quando ele relembra o que aconteceu com sua filha vinte anos atrás e recusa-se a passar por uma segunda morte, por um segundo luto. Em uma postura anti-orfídica, Joel recusa o mesmo destino de Orfeu, e provoca uma chacina na base dos “Vagalumes”, a fim de impedir a cirurgia que mataria Ellie, mas que potencialmente salvaria a humanidade.



Figura 3 – Momento em que Joel recusa o seu segundo luto, retirando Ellie da base dos Vagalumes⁷

Nesse sentido, a atualização mítica parece dar ao humano um poder de agência e de rebeldia ante as forças divinas ou sobrenaturais, a que antes as figuras heroicas estavam invariavelmente submetidas. Joel atravessa o inferno pelo amor incondicional, olha para trás, para o seu passado, mas rebela-se contra a implicação de sua desobediência. Ao destruir a única organização que pautava um objetivo coletivo de restituição de uma nação, Joel impõe o seu desejo individual em uma postura anti-heroica, que retrata bem as contradições do herói na modernidade.

Considerações finais

Se remontarmos o problema da crítica aristotélica, que estagnou o avanço das questões críticas e teóricas do gênero épico, nós corremos o risco de perder de vista as atualizações pelas quais o gênero épico tem passado na contemporaneidade. Com o surgimento de novas formas de arte, é

⁷ Disponível em: < <https://collider.com/last-of-us-finale-music-hospital-scene/> >

natural que o discurso épico se realize em formatos que não podiam ser pensados anteriormente, e, dada a velocidade dessas transformações, os canais pelos quais uma mesma narrativa encontra para circular na sociedade são inúmeros, como pontuam Silva e Ramalho:

A aplicação da proposta aristotélica às demais manifestações do discurso épico acarretou uma série de equívocos, como tomar uma manifestação do discurso pelo próprio discurso, aceitar o esgotamento do discurso épico numa manifestação, propor a transformação da epopeia no romance, exigir que se fizesse epopeia grega hoje e sempre, etc. (SILVA & RAMALHO, 2007, p. 51).

Florence Goyet, em reflexão a respeito dos novos contextos político-sociais em torno da matéria épica, propõe a seguinte pergunta: “entre ‘a poesia épica do século XX’ e a epopeia antiga há ruptura ou continuidade?” (GOYET, 2019, p.114). A autora afirma ainda que a epopeia é o lugar do conflito e da ambiguidade, de modo que a verdade contraditória que surge diante dessa realidade é a novidade política. Sylvie Magerstädt, em seus estudos sobre o mito no cinema épico, propõe que o cinema é uma “maneira de continuar o antigo esforço humano de criar mitos e ideias universais – ilusões positivas. A este respeito, o cinema está muito mais relacionado com a religião num sentido muito amplo do que com outras formas de arte” (MAGERSTÄDT, 2015, p.12). Não à toa, o desfecho da série é bem divisivo quanto aos julgamentos morais: há quem acredite que Joel é um herói, por salvar Ellie da morte, há quem acredite que ele é um vilão, por não se importar com o destino da humanidade em detrimento de seus anseios individuais em relação à sobrevivência de Ellie, já que a audiência, apesar de condicionada ao pensamento épico, que sempre valorizou o coletivo em detrimento ao indivíduo, está inserida em um tempo em que o herói é aquele que faz o que é ideal para ele individualmente, não importando que isso condene toda a sociedade ao inferno, o que reflete os desdobramentos das narrativas modernas. A dualidade entre os ‘Vagalumes’, como retrato da restituição de uma nação que já estava em crise, e Joel, que representa o indivíduo moderno, ou neste caso, posterior ao que se convencionou compreender como *pós-moderno*, está explicitada já no título da série, uma vez que a palavra *Us* pode ser entendida como o pronome que designa *nós*, ou como a sigla para *United States (US)*. Sobre essa dualidade, Goyet reflete:

O que caracteriza a epopeia antiga, com efeito, é o “trabalho épico”. Ela está repleta de conflitos, mas esses conflitos são meios, meios de pensar e desenvolver o novo. Eles são o lugar onde ela [a epopeia antiga] irá confrontar as diferentes posições políticas possíveis, para fazê-las “jogar” diante do público ouvinte: confrontar as respostas possíveis mostrando as últimas conseqüências dos atos de cada um. O “trabalho” passa por confrontos constantes entre Aquiles e Agamenôn, Aquiles e Heitor, Hera e Zeus, e entre “casais” Olivier-Rolando e Rolando-Ganelon. Eles permitem visualizar e distinguir as várias opções que são oferecidas ao mundo bloqueado.

Esse tipo de “trabalho” não é encontrado na poesia épica do século XX. O que ela descreve raramente é o confronto de dois campos ou mesmo duas personalidades, e nossos textos não procuram elaborar algo novo a partir do confronto de posições opostas. O conflito, no entanto, desempenha um papel importante, mas é muito diferente: é o objetivo e não os meios. A poesia épica do século XX se coloca evidentemente em conflito com o mundo ao

seu redor. Ela é o grito, o testemunho ardente que se opõe ao estado inaceitável das coisas. (GOYET, 2019, p.118)

Apesar de se referir à poesia épica do Séc. XX, aliamo-nos à Goyet na compreensão de que, junto ao universo de *The Last of Us*, o conflito atravessado por seu protagonista se dá, não em relação a oposições morais de ordem coletiva, mas subsiste como um objetivo interior de sua própria consciência e de sua relação com um passado traumático. Dessa forma, parece-nos particularmente interessante destacar que as atualizações do discurso épico também se dão no nível da recepção do game e da série, já que o senso comunitário de nação não parece conviver pacificamente com os anseios individuais do homem moderno. Esse processo é mediado pela atualização mítica, neste caso pelo mito de Orfeu, e que confronta o humano e o sobrenatural, diretamente relacionado ao plano maravilhoso da matéria épica. O herói (ou anti-herói) desta narrativa prioriza seu amor incondicional, assim como Orfeu, no entanto rebelando-se contra a imposição de seu destino e, por isso, agindo contrariamente às expectativas da coletividade que buscariam restituir os valores de uma nação.

Referências Bibliográficas

BOLTER, Jay-David & GRUSIN, Richard. **Remediation: Understanding New Media**. Cambridge/Massachusetts : The MIT Press, 2000.

BURGOYNE, Robert. **The epic film in world culture**. New York : Routledge, 2011.

FERREIRA, Emmanoel Martins. **Games, imersão e interatividade: novos paradigmas para uma comunicação lúdica**. Rio de Janeiro: UFRJ/ECO, 2007.

GOYET, Florence. A vitória do vencido. In: **Revista Épicas**, ano 3, n. 5, p. 114-120, Jun 2019. Disponível em: https://www.revistaepicas.com/files/ugd/ccf9af_9a254460f8ef42e2829327b15abe0515.pdf

HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação**. Trad. André Cechinel. Florianópolis: Ed. da UFSC, 2011.

MAGERSTÄDT, Sylvie. **Philosophy, myth and epic cinema: beyond mere illusions**. Maryland : Rowman & Littlefield International, 2015.

MAIA, Yann Dias da Silva. **A obra kafkiana em Resident evil: Revelations 2: leitura, imersão e interatividade através dos games**. São Cristóvão, 2023. 100 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Literários) – Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Sergipe.

MENDONÇA, Fernando. Atualizações do épico no cinema de Straub & Huillet. In: VILA MAIOR, Dionísio; FONTES, Maria Aparecida. **Multiculturalismo épico**. Lisboa: CLEPUL, 2020, p. 65-76.

RAMALHO, Christina. Em torno do épico: outras contribuições teórico-críticas, hibridismo, heroísmo, mito e história. In: Anazildo Vasconcelos da Silva & Christina Ramalho. **História da epopeia brasileira: teoria, crítica e percurso**. Vol. 1. Rio de Janeiro: Garamond, 2007, p. 177-345.

SALEMA, V. de A. G. O mito de Orfeu nas metamorfoses de Ovídio. **PRINCIPIA**, n. 29, p. 1-8, 2014. Disponível em: <https://www.e-publicacoes.uerj.br/principia/article/view/13982>

SILVA, Anazildo Vasconcelos da & Christina RAMALHO. **História da epopeia brasileira**: teoria, crítica e percurso. Vol. 1. Rio de Janeiro: Garamond, 2007.

The Last of Us wiki. Disponível em: https://thelastofus.fandom.com/wiki/The_Last_of_Us. Acesso em: 12 de jan. de 2024.