



Aspectos melodramáticos em narrativas interativas e seriadas no caso da adaptação de *The Last of Us*: implicações sobre a análise de jogos eletrônicos

Melodramatic aspects in interactive and serial narratives: the case of the adaptation of *The Last of Us* and implications for the analysis of videogames

Allison Vicente Xavier González¹

João Carlos Massarolo²

Resumo

Este artigo tem como objetivo analisar se, e como elementos melodramáticos são transpostos na adaptação da franquia transmídia *The Last of Us*, com especial foco no arco das personagens Bill e Frank. Primeiro: analisa-se a narrativa canônica com apoio em teóricos que discutem o melodrama propriamente (BROOKS, 1995; ELSAESSER, 1987). Em segundo, analisa-se a obra seriada com o mesmo apoio teórico, mas destacando rupturas e continuidades narrativas no recorte. A análise permite apontar por um lado como, mesmo nas especificidades do que é e como é feito um jogo eletrônico, é possível destacar aspectos melodramáticos no que diz respeito a sua narrativa e como ainda existem mecânicas de interação com esses mesmos aspectos que estendem a experiência narrativa. Por outro, como o próprio melodrama tem diferentes horizontes a partir da interação com a narrativa possibilitada pelos jogos eletrônicos.

Palavras-chave: Franquia. Transmídia. *The Last of Us*. Melodrama. Jogos eletrônicos.

¹ Mestrando pelo Programa de Imagem e Som (PPGis) pela Universidade Federal de São Carlos (UFScar). Graduado em Filosofia pela Universidade Federal de Mato Grosso. Pesquisador na área de Epistemologia das Ciências Humanas e narrativas audiovisuais: adaptações de jogos eletrônicos no Cinema.

² Cineasta, professor universitário, Doutor em Cinema pela USP, é diretor e roteirista de vários filmes, entre os quais, *São Carlos / 68* e *O Quintal dos Guerrilheiros*. Autor de *O Potencial narrativo dos videogames* e *Povo no Cinema: Um estudo sobre Abril Despedaçado*, entre outros artigos. É professor associado da Universidade Federal de São Carlos e, atualmente, pesquisa a narrativa transmídia.

Abstract

This article aims to analyze if and how melodramatic elements are transposed in the adaptation of the transmedia franchise *The Last of Us*, with a special focus on the arc of the characters Bill and Frank. First: the canonical narrative is analyzed with support from theorists who discuss melodrama itself (BROOKS, 1995; ELSAESSER, 1987). Secondly, the serial work is analyzed with the same theoretical support, but in contrasting the narrative ruptures and continuities. The analysis allows us to analyze on the one hand how, even in the specifics of what an electronic game is and how it is made it is possible to highlight melodramatic aspects of the narrative and how there are still mechanics of interaction with these same aspects that extend the experience narrative. On the other hand, as melodrama itself has different horizons based on the interaction with the narrative made possible by videogames.

Keywords: Franchise. Transmedia. *The Last of Us*. Melodrama. Videogames.

Introdução

Há melodrama em narrativas de jogos eletrônicos? Melodramas cinematográficos foram comumente pensados, realizados e entendidos a partir de narrativas literárias (Cf. ELSAESSER, 1987; BROOKS, 1995), e em obras seriadas (Cf. BALTAR e AMARAL, 2021; ANG, 2010). Em vista disso, sim: os jogos eletrônicos encontraram certa dificuldade de se assentar enquanto narrativas na primeira década deste século e a discussão recebeu alguma atenção, mas, em geral e mais contemporaneamente, jogos eletrônicos permitem narrativas e algumas bastante complexas (Cf. *First Person*, 2004), ainda que as então narrativas interativas detenham certos aspectos e características peculiares se e quando comparadas às narrativas cinematográficas, literárias e/ou outras.

São mídias muito diferentes, de fato (Cf. HUTCHEON, 2013). O cinema e a literatura, no entanto, também são bastante distintos e isso não impediu qualquer esforço de analisar essas diferenças e suas implicações – ao contrário: diferenças entre mídias apontam uma necessidade de atualizar formas e conteúdos, e parece ser esse o caso do melodrama. A questão então se modifica um pouco. Se houver aspectos ou modos melodramáticos em narrativas interativas, como são montados? Onde e como aparecem?

Para responder a essas perguntas, o presente artigo cumprirá alguns requisitos. Após uma breve introdução, será preciso, em segundo: entender o que é um jogo eletrônico e como ele propõe narrativas. Em terceiro: a argumentação precisará um comentário sobre o modo melodramático ao apresentar o caso de pesquisa, *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013) e, feliz ou

infelizmente, o jogo em questão possui uma adaptação em obra seriada de mesmo título (Tlou, HBO, 2023). Isso permitirá expandir um pouco a discussão e por isso uma quarta tarefa: analisar se, e como são transpostos os aspectos melodramáticos do jogo eletrônico para sua adaptação em diferentes mídias. Vejamos o que acontece.

Sobre o que caracteriza um jogo eletrônico e como são as suas narrativas: o caso de *The Last of Us* em questão

Galloway (2006, p. 1) define o que é um jogo na primeira frase do primeiro capítulo de seu livro: uma atividade definida por regras em que cada jogador ou jogadora tenta alcançar algum objetivo. Mas essa é uma definição geral de jogos, seja o xadrez, os jogos de baralho ou um jogo de futebol. Galloway desse modo, recorta um pouco mais sua atenção: jogos eletrônicos são um objeto cultural e histórico materializado em um dispositivo eletrônico que pode ser um computador, um celular, um console, uma máquina de fliperama e outros – aqui os diferentes aparelhos que portam os jogos eletrônicos serão referenciados como consoles. Um console é controlado por um controle remoto, um teclado, um mouse ou ainda pode ser controlado com a movimentação dos olhos e do corpo de uma pessoa que joga; transmitido ou não em um aparelho televisivo, assim como pode também ter uma tela própria e integrada ao console, como são os casos dos videogames portáteis.³

Quem joga se define como quem ou o que comanda e se comunica com as regras programadas e estacionadas no console, este configurado por certo sistema de dados, um software, comportado por suas peças tecnológicas, um hardware (Id., p. 2). Desse modo, as regras de um jogo eletrônico são pré-definidas pela programação e essa programação precisa ser feita e realizada por um sistema e um conjunto tecnológico em um aparelho computacional, isto é, um console.

Essa definição parece ter assentado certa discussão inicial sobre as narrativas interativas. Porque apesar dos jogos eletrônicos se definirem por um conjunto de regras programadas estimuladas por um aparelho eletrônico computacional, eles não parecem se resumir a isso. Pois,

³ Como foi aqui o caso, algumas definições de Galloway foram atualizadas no presente texto com as novas gerações de jogos eletrônicos, não existentes na época em que o autor escreveu seu livro.

ao explorar conceitos e estruturas narrativas, os jogos eletrônicos provocaram o desenvolvimento de narrativas mais complexas e de tecnologias suficientes para as comportar. Mas explorar conceitos narrativos não necessariamente faz com que todos os jogos apresentem estruturas narrativas. Isso significa que, por um lado, um jogo de *videogame* é apenas um conjunto organizado de regras em função de um objetivo a ser alcançado por alguém; por outro, jogos também participam e apresentam o que se configura como narrativas.

Esse problema é condensado no livro, *First person: New Media as Story, Performance and Game* (2004). O livro reúne uma série de artigos e ensaios de diversos autores e diversas autoras que tentam responder a uma única questão: jogos eletrônicos podem contar histórias? A discussão parece ter culminado em dois posicionamentos em como analisar, pesquisar e estudar os jogos eletrônicos. De um lado as pessoas que se concentram nas estruturas narrativas das mídias interativas, o que se pode chamar de narratologia. De outro, as pessoas que preferem focar no conjunto das regras de jogos e o que suas mecânicas permitem, a ludologia.⁴

O problema dessa distinção de foco é que parece ser inevitável que certos aspectos de um jogo eletrônico sejam deixados de lado em sua análise. Se um jogo eletrônico possibilita e comporta narrativas ao configurar um mundo com suas próprias regras de desenvolvimento, uma análise do mesmo precisa compreender o todo dele. Assim é que a discussão parece recair sobre o *game design*, isto é, sobre como o *design* de um jogo é pensado para compreender sua(s) história(s) e suas mecânicas programadas como um conjunto de regras com fim em objetivos comuns.

Jenkins (2004) argumenta que antes de analisar qualquer estrutura narrativa de um jogo eletrônico é preciso entender como a mídia interativa organiza seus espaços. Para o autor, um jogo eletrônico não necessariamente conta uma história: a mídia interativa é uma arquitetura narrativa. Isso significa que um jogo sobretudo constitui espaços que possibilitam narrativas, mesmo nos casos em que exista uma narrativa fundamental nele, por mais linear e sequencial que sejam. Jenkins distingue tipos de narrativas em jogos eletrônicos com base nas formas de

⁴ A ludologia preza pelo estudo dos *videogames* em sua autonomia, isto é, sem as intenções e formas de análise de outras áreas como o cinema e a literatura. Isto pode aparecer em autores como Jesper Juul e Espen Aarseth, por exemplo.

organização espacial, mas aqui, a fim de entender e analisar o caso de *The Last of Us* (Tlou), o foco da exposição será no que Jenkins chama de *Embedded Narratives*.

Embedded Narratives estão nos jogos que têm sua narrativa distribuída em seus espaços, lugares e objetos virtuais passíveis de interação e exploração. Isso significa que esse tipo em especial é incorporado em jogos que possuem uma narrativa fundamental. Essa narrativa fundamental é distribuída não em momentos ou instâncias, mas em locais e espaços específicos, o que pode instigar exploração: seguir cada pista dos segredos daquele mundo. Isso significa, em outras palavras, que o desenvolvimento da narrativa de um jogo eletrônico só acontece através da ação de quem joga (MURRAY, 2003).

É exatamente esse o caso de Tlou.⁵ No jogo, um fungo se desenvolveu exponencialmente: o suficiente para controlar e evitar o apodrecimento de corpos humanos. As pessoas infectadas tornaram-se extremamente violentas, o fungo é altamente contagioso e com isso os Estados Unidos ruiu. É nesse contexto que se conhece Joel (Troy Baker) a quem é incumbida a missão de viajar com Ellie (Hana Hayes) por todo o devastado país a fim de a entregar aos vagalumes⁶ sob o pressuposto dela ser a primeira humana imune ao fungo e, por isso, possibilitar esperançosamente uma vacina após décadas de uma pandemia.

É essa a narrativa fundamental que precisa ser desenvolvida por quem joga o jogo. Existe um objetivo claro: levar Ellie até os vagalumes, e o *design* do jogo é feito para conduzir quem joga apenas nesse sentido. Não é possível explorar ou acessar todo e qualquer lugar; não é possível interagir com qualquer pessoa ou objeto. Joel e Ellie apenas seguem o caminho a eles designado, uma jornada que não é nova ou incomum. Gonçalves argumenta que essa é a estrutura de uma narrativa de viagem de um estilo bem conhecido, os *road movies*.

Em *The Last of Us* (2013), Joel atravessa os Estados Unidos para levar Ellie até um

⁵ A fim de possibilitar a acessibilidade ao jogo sendo jogado, pode-se acessar a série de *gameplay* comentada através do canal BRKsEDU. Disponível em: https://www.youtube.com/playlist?list=PLH9fqBYeMD3MnkjDVKYa_rw-r2dnOYFk e acessada em: 05/08/2023. Os primeiros 9 episódios serão aqui comentados amplamente, com atenção mais detalhada ao último destes.

⁶ Após o fungo se disseminar por todo o país foi declarada lei marcial. Os militares comandam absolutamente as poucas áreas de quarentena distribuídas pelo território estadunidense. Os vagalumes são o grupo de resistência aos militares, e buscam encontrar alguma solução, uma cura, um futuro, uma esperança.

grupo de sobreviventes de uma espécie de epidemia zumbi, pois, a jovem pode ser a chave para a cura do vírus. Durante a jornada, ambas as personagens possuem sua própria jornada de descoberta com Joel vendo em Ellie sua falecida filha e Ellie se transformando em uma sobrevivente desse novo mundo. (GONÇALVES, 2021, p. 67)

Após acontecerem algumas coisas, Joel acha que um carro será necessário para atravessar o país com Ellie. Um veículo que funcione é algo bastante raro e escasso, visto que os militares não permitem qualquer movimentação descontrolada pelo país. Mas Joel tem um amigo que lhe deve um favor em uma cidade próxima e decide ir ao seu encontro. Assim é que o jogo incita o avanço: existe uma missão ampla que é levar Ellie aos vagalumes, mas surgem dificuldades e problemas ao longo do caminho e, desse modo, objetivos menores são estabelecidos. Novamente: o jogo não dá algumas opções de destino, nem mesmo de caminhos possíveis. O personagem jogável é Joel e a passagem de tempo é irrelevante durante os momentos jogáveis: não há qualquer sinal de tempo, não parece que segundos, minutos, horas ou períodos inteiros passem. Enquanto quem joga não avança e supera os desafios do jogo, a história também não avança.

Não que o tempo no jogo seja absolutamente estacionado. As fases ou etapas são recortadas através das *cutscenes*: em geral, cenas episódicas e cinematográficas em que a jogabilidade é completa ou parcialmente limitada. Em Tlou, as *cutscenes* parecem ter a especial função de: “conter um sistema de progressão com objetivos claros, estruturas de recompensa e introduções regulares de novos elementos como os níveis, inimigos, armas e habilidades” (VIEIRA, 2018, p. 232). Assim, conforme se avança nos espaços do jogo, *cutscenes* aparecem como formas de concluir um arco episódico e introduzir o próximo. Nos percursos entre as cidades de Joel e Ellie, por exemplo, não é possível jogar por todo o trajeto. O jogo conclui uma etapa e introduz outra com novos desafios ao chegar em um novo local e, isto através de *cutscenes*, em que o tempo passa. Sejam horas, dias, meses ou anos, as passagens de tempo em Tlou só acontecem como introdução e conclusão das etapas do jogo. Isso significa, portanto, que, enquanto é possível jogar, o tempo em Tlou é estacionado e só se movimenta com a passagem pelos desafios em cada etapa do jogo.

Ao entrar na cidade onde o amigo de Joel, Bill (William Earl Brown) mora, o avanço precisa

ser feito com cuidado, pois existem armadilhas e infectados por todo lugar. Após passar por alguns desafios, Bill aparece salvando Joel em uma cena. Eles fogem e Joel cobra o favor. Quase tudo acontece enquanto se joga: é preciso ter certo domínio dos recursos, além de habilidade com as mecânicas do jogo para andar pelos locais, matar ou evitar os infectados e com isso desenvolver a narrativa. Mas o que aqui mais se destaca não são essas mecânicas.

Ao procurar por recursos, exploram-se casas e locais completamente abandonados. Os habitantes daquela cidade ou morreram ou estão nas áreas de quarentena, mas alguns bilhetes foram deixados. Ao encontrar esses bilhetes são apresentadas micro histórias, *micronarratives* (JENKINS, 2004), isto é, histórias ou fragmentos de histórias que aconteceram no passado de outras pessoas e relativo ao presente de Joel.⁷ Essa mecânica é algo comum ao jogo inteiro. São diversos bilhetes espalhados que complementam em diferentes níveis a narrativa fundamental do jogo. É claro, isso não significa que há desenvolvimento do tempo no jogo: ainda que haja uma referência ao passado, esses bilhetes estão distribuídos pelos espaços e não é possível explorar mais que os relatos escritos.

Além dessa mecânica, a narrativa fundamental de Tlou é também complementada pelos diálogos entre as personagens que acontecem enquanto se joga e, alguns são desbloqueados ou descobertos apenas em certos locais com certa interação. No caso de Bill, a personagem é apresentada apenas através dessas mecânicas de jogabilidade: diálogos e o bilhete de Frank, que ele diz ser seu antigo parceiro (Cf. nota de rodapé 4, ep. 9, min. 14:18). O *design* da personagem de Bill é, portanto, somente apresentado aos jogadores mais atentos a estes detalhes, diálogos e interação com objetos do jogo.

Assim, ao que Jenkins chama de arquitetura narrativa (2004), e Gonçalves denomina de *Level Design* sequencial (2021, p. 140) corresponde o *design* desenvolvido para Tlou: uma narrativa fundamental linear desdobrada apenas ao explorar os espaços e interagir com objetos do jogo. O caso de Tlou apresenta, enfim, duas características que se destacam: algumas interações com objetos, certos locais e diálogos durante o jogo permitem complementar a narrativa fundamental com micro histórias do que aconteceu com outras personagens e, a passagem do

⁷ Um exemplo disso pode ser conferido em: cf. nota de rodapé 4 deste artigo, ep. 8, min. 18:20.

tempo no jogo acontece através das *cutscenes*. Vejamos agora quais e como aspectos melodramáticos podem ser destacados no jogo e, se existe alguma mecânica de jogabilidade que corrobora com o modo melodramático.

Modo melodramático em jogos eletrônicos: o caso de *The Last of Us*

Pouco antes de distinguir tipos de narrativas interativas com base na maneira como os jogos eletrônicos podem organizar seus espaços, Jenkins aponta que designers de jogos eletrônicos podem entender melhor como objetos e espaços são organizados no melodrama, pois o são de maneira a conter afeições ou comunicar narrativas significantes: porque os estados e as emoções internas das personagens precisam transparecer em projeções externas no melodrama (JENKINS, 2004).

Para o autor, as *embedded narratives* no *design* de jogos eletrônicos costumam organizar suas informações no espaço: através de documentos, notas e outros objetos que possam transmitir estados e sentimentos que informem a quem joga sobre o que aconteceu ou está acontecendo no mundo. Em outras palavras, as *embedded narratives* contam quais as regras comuns de um certo mundo por meio desses artifícios. Em *Tlou*, o comum se resume a sobrevivência frente aos perigos dos infectados que dominam quase todo o território estadunidense: não se pode confiar em qualquer pessoa e os locais de convivência controlados pelos militares são falsas seguranças, visto que o objetivo deles é apenas evitar e manter distantes os perigos internos e externos, sejam humanos ou infectados.

Ainda que Jenkins tenha deixado essa aproximação entre as narrativas espaciais presentes nos jogos eletrônicos e o melodrama cinematográfico, ele próprio pouco explora a relação. Além disso, o melodrama parece demasiado complexo e problemático. Por isso, a ampla discussão sobre o que caracteriza o melodrama não será merecidamente desenvolvida. Mas, o presente texto apoia-se nas leituras de Brooks, Elsaesser e Baltar, e se considera melodrama como: um modo ou uma forma de fazer muito próprio ao teatro e também presente na literatura e no cinema, em que

há um conjunto e disposição de objetos, vestimentas, música, cenários e outros em situações sociais com fim na função de uma dicotomia dramática. Isto é feito majoritariamente através da polarização de valores sociais em excesso e materializados em personagens e ações destes, como por exemplo, o bem e o mal no caso do herói e do vilão. O excesso é importante: seja no conjunto de uma cena ou em performances, é o que torna possível a clareza e distinção das personagens em seus devidos papéis ao mesmo tempo em que permite a leitura e interpretação. Uma situação moral simples, como um drama no relacionamento entre dois homens, mas que, inundado pelo excesso escancara outros dramas morais pertinentes, como poderia ser a valorização máxima da sobrevivência.

Conseguir transpor estados ou emoções internas em projeções externas é uma característica fundamental do melodrama e o uso do espaço para tanto é bastante importante, mas há mais que isso. Seja em Brooks (1995) ou Elsaesser (1987) o melodrama parece ser muito mais um modo ou um tipo de consciência moderna que apenas um gênero narrativo (BALTAR, 2019). Daí a ideia de pensar o melodrama como imaginação melodramática, que consiste na polarização de forças excessivamente dramatizadas que são traduzidas por gestos que configurem ou representem, de alguma maneira, modos de ser sociais com crenças de uma ética que transcende a narrativa (BROOKS, 1995). É essa ampliação da noção de melodrama que permite compreender ao seu modo, mesmo as narrativas que escapam a forma ou ao gênero melodramático: porque os elementos e aspectos melodramáticos são fundamentalmente constituintes da moral e da consciência moderna – para Brooks, da era pós-Sagrada.

Em *Tlou* (Cf. nota de rodapé 4, ep. 8), após se encontrar com Bill, Joel cobra o favor e pede por um carro. Bill diz que consegue consertar um se conseguirem pegar uma bateria em um lado da cidade muito perigoso para ele se aventurar sozinho. Partem então, Joel, Ellie e Bill nessa busca, mas após jogar por algum tempo, passar por dezenas de infectados em vários locais até chegar ao veículo onde a bateria deveria estar, se descobre que alguém já a pegou. Joel, Bill e Ellie ficam encurralados: são muitos infectados atrás deles. Em uma cena, eles e ela entram em uma casa, fugindo. É quase noite, o interior da casa onde se abrigam é escuro. Ellie percebe Joel exaltado e deixa os dois sozinhos. Joel e Bill começam a discutir sobre a bateria, mas a discussão

se encerra subitamente quando Bill percebe algo atrás de Joel: o corpo de Frank ainda pendurado pelo pescoço. Bill comenta que aquele era seu antigo parceiro, o único idiota que usaria aquela camisa; uma música instrumental começa a tocar de fundo. Bill corta a corda que segurava Frank. “Ele tem mordidas”, comenta Bill enquanto aponta as partes do corpo de seu antigo parceiro. “Acho que ele não queria se transformar, então...”, comenta Joel. O foco da perspectiva é o rosto de Bill parcial com Joel ao fundo e à esquerda. Ele sente a perda, mas suas emoções são comedidas. O som de alguém tentando ligar um carro acontece no fundo e faz os dois se movimentarem em direção ao barulho.

O conjunto e o ritmo da cena escancaram precisamente o temperamento dos dois: por um instante Joel e Bill começam a discutir sem motivo algum, estressados pela complicada situação. Eles gritam um com o outro, seus gestos são fortes e rápidos, mas, na medida em que Bill vê o corpo de Frank e o identifica, uma suave música começa a tocar de fundo, o ritmo e o volume das falas de ambos diminuem até que sobra apenas o silêncio na conversa: a sensação de perda de alguém querido inunda a cena. Aqui há exatamente o excesso que Baltar comenta (2019, p. 100), algo no aspecto melodramático que: “[...] deve ser pensado como se cada elemento da encenação – desde a música, a atuação, os textos, a visualidade, as performances – estivesse direcionado para uma mesma função [...] como se todas as instâncias narrativas dissessem, expressassem o mesmo.”

Durante os momentos jogáveis, Bill se apresenta como uma personagem muito fechada, que não confia em ninguém, que não permite a aproximação de outras pessoas em sua vida, pouco ou nada preza por relacionamentos. Em um certo momento, Bill comenta sobre como se arrepende de ter permitido que alguém se aproximasse dele, alguém que o deixou sozinho e fugiu. São soltas as informações sobre Bill e Frank, mas tudo no jogo leva a acreditar em um relacionamento entre os dois. E mesmo ali frente a verdade escancarada de que seu antigo companheiro morreu, Bill mantém suas emoções contidas, algo perfeitamente coerente com a personagem e com a maneira como o mundo comum de Tlou funciona.

Se a *cutscene* se encerrasse com a sensação de perda predominante na sala onde Joel e Bill encontram o corpo de Frank, seria muito seguro apenas afirmar – a estrutura da narrativa fundamental de Tlou é melodramática e isso pode ser visualizado em certos momentos de

absoluta coerência na montagem das cenas somada às informações em notas espalhadas nos espaços do jogo. Porém, na mesma cena, alguém tenta ligar um carro. Quando Joel e Bill escutam o som de um motor falhando em funcionar, eles correm para a garagem da casa onde estão, de onde ecoa o barulho. É Ellie. Ao olhar as peças do carro, Bill logo entende que foi Frank quem pegou sua bateria e tentou consertar aquele veículo, que funciona, mas precisa de um incentivo, eles precisam empurrar o carro enquanto alguém tenta ligá-lo. Uma vez que funcione há alguma esperança de Joel, Bill e Ellie saírem dali vivos. A preocupação é outra: Frank está morto, mas eles não, e precisam então pensar e se preocupar em como continuar. A surpresa em encontrar um veículo que funcione naquela situação simboliza, na cena, uma fatalidade no mundo comum de Tlou. As ações das personagens, as ferramentas, as mecânicas de jogabilidade e a maior parte dos relacionamentos no jogo existem em função apenas da sobrevivência.

Há uma cena mostrada e através dela uma perspectiva que se monta por uma moral transcendental que se mostra simultaneamente encenada e representativa do mundo, dicotomia moral que é fundamental ao melodrama. Mas no caso de Tlou, ainda que haja uma primeira moral encenada cujo excesso se dá através de uma coerência dos elementos constituintes da cena, esta é barrada por uma fatalidade do mundo em que vivem. É precisamente essa fatalidade que é representada ao Ellie tentar ligar o carro, quebrando completamente o momento de perda que Bill sentia. Como se a narrativa gritasse: “sim, é realmente triste o que aconteceu com Frank, mas precisamos continuar vivos”.

Assim que decidem tentar ligar o carro, se torna possível explorar a casa onde entraram. Há um bilhete de Frank onde ele aparenta querer o ódio de Bill por ele e confessa o roubo da bateria. Um bilhete que menciona Frank também pode ser encontrado em outro lugar do jogo, pouco depois da morte de Tess, em que se consegue a informação de que Frank estava tramando com um contrabandista para entrar na área de quarentena com documentos falsos. Não é com Frank que se encontram esses bilhetes, mas com Joel. Isso significa que não há um momento na história em que Bill sabe dos motivos de Frank. Há um complemento da narrativa fundamental, mas de maneira não dramática: são apenas informações que apresentam e fazem parte do *design* das personagens Bill e Frank.

A narrativa fundamental de Tlou contém alguns dos aspectos melodramáticos fundamentais, mas quando a revelação da moral transcendental pode se assentar, o melodrama escapa e se esvai por um fatalismo inerente ao mundo desenvolvido no jogo. O caso é diferente na adaptação dessa mesma narrativa, onde os aspectos de jogabilidade e a fatalidade inerente ao mundo do jogo perdem importância e dão espaço para os aspectos dramaturgicos.

Tlou e as transposições melodramáticas no processo de adaptação em série

A questão que incita esse momento do texto é apenas uma: o recorte referente a história das personagens Bill e Frank (HBO, 2023, ep. 3), como a adaptação do jogo eletrônico *The Last of Us* transpõe seus aspectos melodramáticos? Para responder, as etapas e a forma da análise serão feitas as tarefas: primeira, uma descrição do episódio analisado que destaque os pontos importantes da narrativa. Depois, dentre os pontos destacados, um central será definido e justificado como representativo da identidade e ruptura da narrativa. Em terceiro, o conjunto da narrativa com um ponto basilar de análise faz apresentar-se quem narra a história: questiona-se o porquê das escolhas na narrativa. Por fim, como que para bem compreender o melodrama transposto na narrativa seriada, o contraponto será a narrativa fundamental do jogo, servindo ao mesmo tempo como contraste e base.⁸

O primeiro momento do episódio mostra Joel (Pedro Pascal) sozinho. Ele amontoa algumas pedras à beira de um rio ainda na penumbra da manhã. Tess (Annie Wersching) acaba de morrer, uma companheira de longa data de Joel. Ele sente ainda sua morte e culpa Ellie (Bella Ramsay) pelo ocorrido. Quando retorna ao encontro de Ellie, no entanto, ela se impõe a Joel: foi ele e Tess quem decidiram aceitar a missão de levar ela até os vagalumes, isto por interesses próprios. A morte de Tess não foi culpa dela. Ele entende o lado de Ellie, entende sua missão, entende a promessa que fez a Tess de cuidar da garota, mas ainda hesita. Justamente nessa hesitação se tem o

⁸ O passo a passo da análise aqui presente deve muito a maneira como Ismail Xavier analisou os filmes de Glauber Rocha. Em especial, no livro *Sertão Mar: Glauber Rocha e a estética da fome* (2007), onde Ismail apresenta sua análise mais pedagogicamente. Para os objetos da presente pesquisa foram feitos, no entanto, alguns ajustes como é o caso de encaixar a obra seriada como contraponto da narrativa do jogo e outros, mudanças metodológicas feitas para compreender a adaptação da franquia *The Last of Us*.

primeiro ponto de destaque na narrativa seriada: porque esse Joel precisa de algo a mais que mais motivações para a realização de sua tarefa.

O segundo ponto aparece um pouco mais adiante, como que em um prelúdio ao início da história de Bill (Nick Offerman) e Frank (Murray Bartlett). Joel e Ellie caminham em uma estrada rodeada por grandes árvores. Ambos entram em uma casa onde Joel comenta querer pegar alguns suprimentos. A narrativa faz uso desses momentos para contar informações sobre o mundo – como o fungo se espalhou tão rapidamente no começo da pandemia, por exemplo. Joel guarda uma arma em seu esconderijo com a justificativa de que é difícil achar balas dela e, com isso em mente, ela seria inútil. Uma ação que indica menor importância e presença dos conflitos armados da história.

Ao saírem da velha construção, Joel tenta convencer Ellie a sair da estrada e pegar outro caminho, por não querer que ela veja algo logo à frente. Ela se recusa e logo encontra um amontoado de ossos e pedaços de pano na terra ao ar livre. Joel conta o que aconteceu: logo após a explosão caótica de 2003, os militares evacuaram as cidades do interior para levar as áreas de quarentena, mas apenas se houvesse vagas. Os excedentes foram mortos, infectados ou não. Um corte na cena retoma o acontecido. Bill morava em uma dessas cidades, próxima a Boston. Um *survivalist* que montou, já esperando por um colapso estatal de qualquer tipo, um depósito com armas e suprimentos. Ele esperou os militares saírem com todos e todas da cidade e nela ficou sozinho: montou armadilhas, câmeras de segurança e gradeou um perímetro para ali viver em segurança com os recursos da cidade.

Em um mundo onde a sobrevivência se sobressai a qualquer outro valor social, Frank aparece nos portões da tranquila cidade de Bill. Um homem desarmado, sujo e cansado, um completo estranho. Bill o acolhe e o alimenta sem perguntar muito. Frank agradece e diz que irá seguir seu caminho, mas antes se levanta e vai em direção a um piano antigo no cômodo ao lado da sala de jantar. Ele encontra um livro de partituras de Linda Ronstadt e começa a tocar e cantar *Long long time* com certa dificuldade. Bill se incomoda e o interrompe, mas é provocado por Frank a tocar e cantar ele mesmo a música. Ao terminar, Frank pergunta sobre que mulher ele pensava enquanto cantava. Bill responde que não há uma mulher. Frank diz que sabe e o beija em

seguida. A perspectiva foca em seus rostos. Com uma lágrima em seu rosto, Frank é quem dita cada ação, como ordenar a Bill que vá tomar um banho. Em seguida, Bill e Frank transam, a primeira vez de Bill com um homem. Aqui o terceiro ponto em destaque.

Os dois ali vivem e começam um relacionamento, isolados de tudo e todas as pessoas. Três anos depois, Frank insiste em arrumar um pouco mais as coisas à sua volta. Ele quer fazer amigos, havia conseguido se comunicar com uma mulher via rádio, e assim é que Bill e Frank conhecem Joel e Tess. A partir desse momento, Joel e Tess começam a trabalhar junto a Bill e Frank, por insistência de Frank, trocando informações por suprimentos da área de quarentena onde vivem (Boston); quarto ponto em destaque.

Bill e Frank vivem até seus cabelos ficarem brancos. Após vinte anos juntos, Frank adoece de algo que já era incurável antes da pandemia. Ele decide ter um último dia com Bill, quando se casariam, teriam um bom jantar e em uma última taça de vinho seria despejada uma droga para o matar durante seu sono. Bill realiza todos os desejos de Frank e decide morrer junto: ele está também velho, satisfeito. O relacionamento perfeito se encerra: Bill e Frank morrem dormindo em um quarto da casa. Algum tempo mais tarde, Joel e Ellie chegam à casa de Bill e Frank, onde encontram apenas uma carta de Bill para, provavelmente, Joel. É esta carta que marca o quinto e último ponto de destaque.

É outra a proposta da narrativa seriada. Na medida em que o drama é preferido ao *survivor horror*,⁹ a narrativa ganha espaço para explorar as histórias que pouco foram contadas no jogo, e, por consequência, os aspectos melodramáticos presentes na narrativa interativa se apresentam como uma ferramenta fundamental para a realização da adaptação. A história de Bill e Frank acontece, todavia, na série, enquanto no jogo ela tem apenas indícios e informações soltas. Alguém com pressa ou mais distraído poderia facilmente deixar de perceber o relacionamento dos dois no jogo. A narrativa seriada parece ter sido montada de maneira a recuperar as informações soltas no jogo e apresentá-las.

Dos cinco é o segundo ponto o que melhor representa e justifica as mudanças da narrativa

⁹ O *survivor horror* é o gênero próprio aos *videogames* que envolve a sobrevivência (gerenciamento de recursos, vida, energia, armas e munições) e algum tipo de horror/ terror. Essa preferência ao drama acontece também em outras adaptações de outros jogos eletrônicos. Sobre isso, pode-se conferir Mussa e Garcia (2014).

no processo de sua adaptação, baliza e medida para análise da transposição melodramática realizada. Joel guardar uma arma de maior porte deixa clara uma escolha de não desenvolver os conflitos armados contra infectados ou outros humanos na história. É quase como se uma mensagem aparecesse na tela assim que Joel esconde a arma grande: “vamos explorar outros aspectos dessa narrativa”.

Assim acontece: como no jogo, uma carta aparece para Joel e o torna ciente do que aconteceu. Mas é outra a história dos dois: Bill e Frank desfrutaram de suas vidas juntos, aproveitaram até a velhice. Ainda que desencadeado pela doença de Frank, ambos decidem morrer em tranquilidade, satisfeitos com suas experiências, salvos um pelo outro. O último jantar é a cena que representa essa satisfação: quando seus desejos são realizados e ali se envenenam, sob uma iluminação de velas, bem arrumados, casados e confortáveis com suas decisões. A morte de um casal por opção que pode ser símbolo do relacionamento amoroso perfeito, algo próximo ao apontamento de Ismail Xavier sobre o cinema de Nelson Rodrigues: a conjunção amor-morte como desejo expresso que tem a feição melodramática das juras adolescentes da paixão (XAVIER, 2003, p. 25). O conjunto é completamente melodramático: todos os elementos da cena estão ali apenas em uma única função. As vestimentas, a iluminação, a música de fundo, o jantar e o vinho servidos por Bill – os mesmos do dia em que conheceu Frank, tudo enseja uma pureza e autenticidade da decisão de ambos. Um drama que em seu desfecho revela outro: o valor do amor enquanto salvação de um mundo tomado por uma luta pela sobrevivência, uma moral que transcende a narrativa.

A narratividade na série se apresenta no entrelace dos cinco pontos destacados sob a perspectiva orientadora do segundo. A carta de Bill deixada para Joel, o motiva a continuar protegendo alguém que vale a pena ser salvo – enfatiza o valor de Ellie como esperança;¹⁰ ao deixar a arma de maior porte para trás, a narrativa indica a maior importância da trama e com isso consegue explorar as histórias da narrativa fundamental sem a urgência da fatalidade; a história de Bill e Frank é contada: Frank parece suspeito no começo, mas o relacionamento continua e tem um desfecho satisfatório para os dois; o momento em que Joel e Tess conhecem Bill e Frank

¹⁰ Mais tarde Joel irá sacrificar essa esperança por sua própria salvação, seu amor paternal por Ellie (Cf. nota 5, ep. 33).

reforça uma proximidade de Bill e Joel, que se reconhecem como amigos. Os acontecimentos e as relações entre as personagens sofrem um ajuste dramático: porque existem no jogo, mas são estendidas em sua adaptação.

Traçados dessa maneira e no que diz respeito às narrativas, todos os pontos destacados aqui o foram por marcarem uma diferença relevante se comparada a série ao jogo. Todas essas diferenças podem ser explicadas pela exploração e intensificação dos aspectos dramáticos do jogo na série, motivo pelo qual o ponto dois se faz central: porque escancara uma mudança mais relevante; apresenta e possibilita o processo completo do modo melodramático da narrativa.

Como contraponto: é completamente impensável deixar uma ferramenta de batalha para trás no jogo. O conflito é inevitável, diferentes formas de arma são exploradas: seja uma lâmina cega com um cabo enrolado em fita, um pedaço de madeira com um prego na ponta, um arco e flecha, uma bomba de pregos improvisada e tantas outras. Os recursos são escassos, o que implica um nível estratégico de utilização e coleta, algo que torna os conflitos mais dinâmicos e incita a exploração dos mapas. Em outros jogos existe a possibilidade de os conflitos aparecerem em menor quantidade e dificuldade a fim de melhorar a experiência narrativa do jogo, e isto aparece como uma opção de quem o joga. Mas não é esse o caso de Tlou: ainda que exista variação de dificuldade, o conflito permanece inevitável e a superação dos desafios continua necessária para o desenvolvimento da história.

Outras opções parecem ter sido feitas pela obra seriada que se distinguem da narrativa canônica. No jogo, Joel não precisa de qualquer reforço motivacional ou justificativa para realizar sua missão. Após prometer a Tess que levaria Ellie, ele se mostra decidido. A personagem de Bill tenta na verdade o desmotivar a continuar com sua tarefa. Na série, todavia, mesmo quando incumbido de levar Ellie ainda no primeiro episódio, Joel se apoiava em outro motivo para realizar o serviço; ele queria encontrar seu irmão que acreditava estar em perigo. Sua hesitação após a morte de Tess é resolvida apenas ao encontrar a carta de Bill e Frank, como que uma justificativa a mais para Joel realizar sua missão. Na série, Joel é uma personagem que desde o início tem diversas motivações para cumprir sua missão, enquanto no jogo, as motivações de Joel são menos importantes, menos exploradas e apresentadas.

Uma carta de Frank existe também no jogo (Cf. nota de rodapé 5, ep. 9, min. 14:20), mas propõe um desfecho diferente para Bill e Frank: o texto do bilhete implica uma briga entre os dois que fez Frank tentar fugir com a bateria de carro que Bill queria. Em um momento anterior, *cutscene*, Bill conta uma história a Joel: ele tinha alguém de quem gostava, um parceiro, alguém que ele achava dever proteger, mas percebeu que naquele mundo o apego a alguém incita a própria morte (*Idem*, ep. 7, min. 21:20). Mais um exemplo de um mundo frio, que não permite o apego cego a outras pessoas, em que a sobrevivência domina todo e qualquer outro valor social e, assim, o relacionamento entre Bill e Frank não é permitido na narrativa interativa.

Por fim, pode-se notar como as escolhas narrativas na série se apresentam no entrelace dos cinco pontos destacados sob a perspectiva apresentada pelo segundo – maior importância do drama na narrativa. A série explora as histórias da narrativa fundamental sem a urgência da fatalidade do mundo em Tlou. Em vista disso é que os aspectos dramáticos da narrativa fundamental são explorados sempre que possível: a contextualização das personagens, suas histórias, desejos e preocupações. O melodrama aparece, como assiste-se na história de Bill e Frank, como a máscara da fatalidade do mundo, revelada no momento de desfecho das personagens e de suas histórias com a coerência do conjunto de elementos do cenário.

Entre o possível e o impossível, a análise de narrativas interativas como experimentação: considerações finais

Foi possível apontar aqui como os elementos melodramáticos da narrativa interativa são travados por uma urgente fatalidade do mundo desenvolvido e programado do jogo, mas ganham espaço e atenção na adaptação de mesmo título ao conseguir desenvolver e contextualizar os dramas pouco explorados no jogo. Com isso em mente, a análise por ponto e contraponto apresenta duas narrativas, com diferentes focos e perspectivas, mas que se completam e se atualizam em uma mesma história.

O caráter de exploração se destaca mesmo com a mudança de mídia. Vimos que a exploração é um aspecto bastante importante no jogo Tlou, pois a narrativa é distribuída nos espaços e desenvolvida apenas quando e se o mundo apresentado é explorado. Ao apresentar a

adaptação do jogo em obra seriada, esse caráter exploratório continua incitado, pois existem nuances, ajustes e diferenças entre as narrativas que, quando vislumbradas apontam uma outra, mais completa. Feliz ou infelizmente, essa leitura só é possível a partir do momento em que o jogo é jogado, explorado, posto em experimentação: é preciso testar seus limites, verificar suas possibilidades, questionar o porquê de suas impossibilidades. Por breve que tenha sido, a fim de completar a ideia de uma arquitetura espacial de Jenkins ou a importância do espaço nos jogos eletrônicos destacada por Murray, este foi o caso em que testamos algumas questões em busca de uma noção de tempo na narrativa interativa: o que acontece se a personagem jogável fica parada por algumas horas sem que qualquer pessoa jogue? Há passagem de tempo entre os períodos do dia enquanto se joga? Se não, quando há passagem de tempo? E com isso encontra a importância das *cutscenes*.

A escolha por analisar a possibilidade de existirem aspectos melodramáticos mesmo na narrativa interativa de *The Last of Us* foi proposital e com isso foi possível ver como aconteceu a transposição desses elementos no processo de adaptação da franquia. Mesmo na complexidade do que é um jogo e entre suas possibilidades narrativas foi possível destacar alguns elementos melodramáticos e a partir disso apontar como esses mesmos elementos foram transpostos em sua adaptação. Por um lado, os elementos melodramáticos na narrativa canônica são travados pela fatalidade de sua jogabilidade e da imediatez do contexto do mundo de Tlou. Ainda assim, esses elementos são explorados através da interação com a narrativa do jogo, como é o caso dos bilhetes deixados por Frank e as conversas com Bill. Por outra via, o próprio melodrama encontra diferentes possibilidades de como pode ser explorado a partir dessa interação com a narrativa presente nos jogos eletrônicos.

Bibliografia

AMARAL, Owen. **Video Games to Movie Adaptations: the role of narratives**. University Honors Scholar. Disponível em: https://scholarsarchive.jwu.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1054&context=student_scholarship. Acesso em 05/08/2023.

ANG, Ien. A ficção televisiva no mundo: melodrama e ironia em perspectiva global. **Matrizes**, vol. 4, núm. 1, julho-diciembre, 2010, pp. 83-99.

BALTAR, Mariana; AMARAL, Carolina. Antecipação, complexidade narrativa e o melodrama paternal em *This is Us*. Ilha do Desterro, Florianópolis, v. 74, n.1, pp. 639-658, 2021. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ides/a/C3yCMHfTNXPkckszHZDF89D/?format=pdf>. Acesso em 22/08/2023.

BALTAR, Mariana. Imaginação melodramática - instâncias do privado e a pedagogia das sensações. In: TORBEY, Ana Flávia Malheiros; CARDOSO, Claudete Aparecida Cardoso. **Realidade Lacrimosa: o melodramático no documentário brasileiro contemporâneo**. Niterói: Eduff, 2019.

BROOKS, Peter. **The Melodramatic Imagination: Balzac, Henry James, Melodrama, and the Mode of Excess**, New Haven/ London, Yale University Press, 1995.

ELSSAESSER, Thomas. Tales of Sound and Fury: Observations on the Family Melodrama. In: GLEDHILL, Christine (ed.). **Home is Where the Hearth is: Studies in Melodrama and the Woman's Film**, London, BFI, pp. 43-69, 1987.

GALLOWAY, Alexander R. **Essay on algorithmic culture**. London: Eletronic Mediations, 2006.

GONÇALVES, Diogo Augusto. **O Level Design nos videogames. A arquitetura como experiência**. 2021. 219 f. Tese (Doutorado em Design) - Universidade Anhembi Morumbi, São Paulo, 2021.

GOSCIOLA, Vicente. Entre game e cinema: um novo gênero? XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3326-1.pdf>. Acesso em 27/07/2023.

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

JENKINS, Henry. Game design as narrative architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, Noah; HARRIGAN, Pat. (Ed.) **First Person: New Media as Story, Performance, and Game**. Front Cover. MIT Press, 2004.

JOHNSON, Derek. **Franchising Media Worlds: Content Networks and the Collaborative Production of Culture**. University of Wisconsin-Madison, 2009.

LEITE, Leonardo C. **Jogos Eletrônicos Multi-Plataforma: compreendendo as plataformas de jogo e seus jogos através de uma análise em Design**. 2006. 271 p. Dissertação (Mestrado em Artes) - Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2006.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Itaú

Cultural; Unesp, 2001.

NESTERIUK, Sérgio; MASSAROLO, João. Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. **Revista GEMInIS**, v. 11, n. 3, pp. 233-253, set./dez. 2020.

VIEIRA, Cíntia. M. A linguagem cinematográfica utilizada pelos videogames: o uso das *cutscenes* como experiência narrativa. **Temática**, v. 14, n. 10, pp. 219-234, 2018.

XAVIER, Ismail. **Sertão Mar**: Glauber Rocha e a estética da fome. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

Referências Audiovisuais

THE Last of Us. Direção: Neil Druckmann e Craig Mazin. Estados Unidos: HBO, 2023, 9 episódios.