
Rupturas e Continuidades na Adaptação de *The Last of Us*¹

Allison Vicente Xavier Gonzalez
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGis)
Universidade Federal de São Carlos (UFscar)

Resumo

No contexto das adaptações audiovisuais de jogos eletrônicos foram poucos os casos de boa recepção da crítica e das comunidades de fãs. Muito dessa dificuldade parece provir das diferentes experiências possíveis no consumo de diferentes mídias: jogar, ler e assistir. A franquia *The Last of Us*, no entanto, é um desses poucos casos de boa receptividade, propagada como a adaptação de *videogame* mais fiel da história, mas as diferentes formas de engajamentos possíveis persistem. O presente artigo analisa essas diferenças de cada mídia a partir das noções de *spatial storytelling* e *narrative architecture* que Henry Jenkins propõe. Isto em vista das especificidades das mídias e as diferentes formas de engajamento com a obra seriada e o jogo eletrônico, problema proposto por Linda Hutcheon.

Palavras-chave

Adaptação; Jogos eletrônicos; Séries; *The Last of Us*; Franquia.

1. Introdução

Se os jogos eletrônicos são formas de expressão artística e cultural (Galloway, 2006, Hutcheon, 2013, Pontes, 2020) e, formas artísticas diferentes são capazes de provocar diferentes experiências (Lessing, 1766. In. Hutcheon, 2013, p. 62), pode-se entender que uma adaptação entre mídias sofre inevitavelmente mudanças (Stam, 2006). Mas de que tipo?

No que diz respeito as adaptações de jogos eletrônicos, esta questão detém certa relevância no que tange principalmente as discrepantes experiências que parecem ser o ato de assistir, ler e jogar. Para Hutcheon (2013), o estudo das características específicas de cada formato de mídia é o assunto fundamental na discussão sobre as adaptações audiovisuais contemporâneas e será essa a tarefa e o objetivo deste artigo, isto com algumas ressalvas. O texto que se segue se concentra na adaptação do jogo *The Last of Us* (Tlou, Naughty Dog, 2013) em obra seriada (HBO, 2023).

Trata-se assim de uma franquia de *videogame*, e isso implica em uma diferente abordagem para a adaptação – primeira ressalva. Cada mídia será analisada separadamente primeiro, a fim de encontrar quais os pontos semelhantes e distintos em

¹ Trabalho apresentado no GP Games, evento do 46º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação realizado de 4 a 8 de setembro de 2023.

cada formato, a começar pela análise do jogo e a ela sobrepondo a análise da série – segunda ressalva. O horizonte deste artigo instiga duas hipóteses: a adaptação da franquia Tlou se configura como no modelo transmídia, o que significa que as semelhanças e diferenças na narrativa original implicam as noções de rupturas e continuidades na mesma, e; as especificidades do jogo eletrônico exigem uma forma de análise particular que considere noções mais abrangentes que apenas a narrativa ou a ludicidade.

O foco das análises serão apenas os primeiros minutos do jogo, instantes em que se joga com Sarah, e seu respectivo recorte na série. O artigo se divide em quatro partes a contar com a 1. Introdução: uma primeira parte dedicada a descrição de parte do jogo e sua análise - 2. “Como analisar um jogo? Por uma noção de espaço”; uma segunda parte concentrada a descrição e análise da obra seriada em recorte respectivo a parte do jogo apresentada - 3. “A adaptação em série: por uma noção de tempo”; por fim, uma terceira parte que discute as rupturas e continuidades da narrativa canônica da franquia Tlou - 3. “Considerações finais – Rupturas e Continuidades na adaptação de *The Last of Us*: espaço e tempo como noções fundamentais no estudo de adaptações em franquias audiovisuais”.

2. Como analisar um jogo? Por uma noção de espaço

De dentro de uma construção a única vista é a de uma parede de pintura gasta e um par de cortinas brancas que não cobrem por inteiro uma única janela de correr com quadrados antes preenchidos com vidros, agora quebrados. No canto inferior esquerdo da tela, o texto em cor branca “Pressione qualquer botão” varia em contraste. A imagem não é estacionada: o vento balança as cortinas e borboletas passam no lado de fora do que aparenta ser uma casa. O verde das plantas que crescem sem controle se destaca junto a um pouco da sutil trilha sonora de Gustavo Santaolalla. Isso é tudo o que compõe a primeira tela de *The Last of Us* (2013) em sua versão em português, Brasil. É o que se chama tela inicial ou menu de um jogo eletrônico. É necessário selecionar algumas opções antes de começar o jogo. É possível ajustar algumas configurações de acessibilidade, controle, sensibilidade, dificuldade e outras questões por opção de quem joga.

O jogo começa com uma tela escura onde passam alguns créditos iniciais e o som de um relógio de ponteiro ao fundo. Sarah (Hana Hayes) é a primeira personagem que aparece: uma garota de doze anos que dorme no sofá. A Câmera se move para a esquerda, o som de uma porta que abre e fecha e alguém fala ao telefone. É noite. Joel (Troy Baker)

aparece discutindo com Tommy (Jeffrey Pierce), seu irmão mais novo sobre questões de trabalho. Sarah acorda. Joel se senta junto a ela no sofá. Os dois conversam um pouco, mas Joel está cansado e estressado. Sarah não insiste, apenas presenteia seu pai por seu aniversário com um relógio que era dele, mas estava quebrado e ela o consertou. Joel se acalma. Ele e ela trocam algumas brincadeiras, Sarah deita no restante do sofá, Joel liga a televisão e o primeiro corte é feito. Sarah voltou a dormir. A música tema do jogo toca no fundo. Joel pega sua filha com cuidado no colo e a leva para cama.

Até aqui não se joga. Tudo acontece em cena com cerca de um minuto e meio e com isso Joel e Sarah são as personagens apresentadas. Um pai que trabalha muito como empregado e sua carinhosa filha que o faz perceber de outras coisas da vida além do trabalho, como seu aniversário. Sarah acorda na mesma noite com uma ligação de seu tio Tommy pedindo para Sarah chamar seu pai. Tommy está agitado, mas antes de dizer qualquer outra coisa a ligação cai. Sarah se levanta para procurar Joel e joga-se pela primeira vez.

É possível apenas andar pela casa, pelos quartos e banheiros e, enquanto isso, duas coisas acontecem. Conforme Sarah se aproxima de alguns lugares um ícone aparece sutilmente na tela sugerindo um botão do controle. Ao apertar o botão em questão Sarah encontra alguns objetos que a fazem falar alguma coisa. Ao se aproximar da cômoda de seu quarto, por exemplo, Sarah comenta que se esqueceu de dar um cartão de aniversário a seu pai e é possível pegar o cartão, o abrir e ler o texto que ela escreveu para Joel; em um dos banheiros da casa, Sarah pode entrar e ler a notícia de um jornal em cima da pia. Através dessas opções é possível ao jogador adquirir novas informações sobre a personagem e a história que está acontecendo na narrativa do jogo, mas isto é opcional. Se Sarah apenas caminha pela casa ela irá falar o que quer fazer: achar seu pai. Ao entrar no quarto de Joel a televisão está ligada em um noticiário que informa sobre um vazamento de gás. Sarah comenta que aquilo aconteceu em um lugar “perto”. Uma explosão acontece ao vivo e em seguida o jogo sugere novamente uma interação e, ao segui-la, Sarah vê uma explosão do lado de fora de sua casa, de fato, em um lugar próximo, mas a casa parece ficar pouco afastada da cidade.

O que até aqui se passa é apenas uma introdução das mecânicas do jogo. Essas mecânicas propiciam um complemento a experiência narrativa, como a coleta de informações com documentos e objetos dos cenários, os comentários e ações das personagens em certos lugares. Não é possível explorar todos os cenários ou mapas, nem

interagir com todos os objetos: Tlou é um jogo com uma narrativa fundamental, uma história que é contada conforme se avança em cada parte dele e é possível complementar essa narrativa fundamental através da interação com objetos espalhados e escondidos pelos cenários e mapas, falas e ações das personagens que acontece apenas em certos lugares.

Parece ter sido algo assim que Jenkins (**In.** *First Person*, 2004) defendeu como uma arquitetura narrativa dos jogos eletrônicos. A questão para o autor recai sobre o designe dos jogos que é feito e pensado primordialmente para uma narrativa que se desenvolve no espaço, o que ele chama de *Spatial Storytelling* (Id.).

Spatial stories are not badly constructed stories; rather, they are stories which respond to alternative aesthetic principles, privileging spatial exploration over plot development. Spatial stories are held together by broadly defined goals and conflicts and pushed forward by the character's movement across the map. (Id.).

Jenkins destaca algumas formas de narrativas em jogos eletrônicos, mas aqui destacam-se duas por uma questão de atualização: *Embedded Narratives* e *Emergent Narratives*. Esta última diz respeito a jogos cujos designes são realizados com o intuito de possibilitar as mais variadas experiências narrativas em um amplo mundo de configuração própria que pode ser explorado quase completamente. Jenkins exemplifica essa forma narrativa com *The Sims*: como um modelo de como é possível distribuir possibilidades narrativas no espaço de um jogo. Mais atualmente pode-se vislumbrar com praticamente qualquer jogo de mundo aberto e/ou semiaberto, como os jogos: *Red Dead Redemption*, *Grand Theft Auto* (RockStar, GTA), *Horizon* (Gerrilha, Firesprite) e tantos outros que possibilitam ampla exploração dos mapas e cenários digitais, bem como a interação com diversas personagens e objetivos, o que possibilita incotáveis diferentes experiências.²

A outra forma de narrativa que Jenkins destaca tem mais relação com Tlou, objeto de análise desta pesquisa. *Embedded Narratives* são narrativas que se desenvolvem através de certos locais e de certas maneiras, com um designe feito com a distribuição de informações pelos ambientes digitais de um jogo.

Read in this light, a story is less a temporal structure than a body of information. The author of a film or a book has a high degree of control over when and if we receive specific bits of information, but a game designer can somewhat control

² Jogos deste tipo se toram cada vez mais populares e sua forma é cada vez mais explorada, como pode-se notar com os feitos do recente lançamento da *Larian Studios e Everils, Baldurs's Gate 3* (2023), cujo designe possibilita milhares de finais diferentes da narrativa fundamental e as possibilidades de experiências narrativas e micronarrativas parecem ser simplesmente inesgotáveis.

the narrational process by distributing the information across the game space. (Jenkins **In.** *First Person*, 2004).

O caso de Tlou aqui se encaixa. Como apresentado na descrição do jogo, a primeira personagem jogável do jogo é Sarah e as ações são bastante limitadas em vista de um único objetivo: encontrar seu pai. Ela acorda no meio da noite com uma ligação de seu tio assustado e sai de seu quarto em sua busca. É com base nesse objetivo que é possível encontrar e interagir com diferentes objetos em diferentes lugares da casa. Estas pequenas variáveis, por sua vez, parecem impactar em diferentes instâncias da experiência narrativa fundamental, sem, no entanto, impossibilitar a existência dessa narrativa.

Por exemplo: no primeiro momento em que se joga com Sarah é possível apenas sair do quarto, sem interagir com o cartão de aniversário em cima de uma cômoda que ela escreveu para seu pai. Sem realizar essa interação, o/a jogador/a jamais irá saber que ela escreveu o cartão, tão menos que ela esqueceu de entregá-lo a Joel. E essa não é uma informação relevante para a narrativa fundamental: com ou sem cartão, Sarah irá morrer sem que Joel consiga fazer qualquer coisa a respeito disso. Por que então existe essa opção? Um dos motivos pode ser a caracterização da personagem, Sarah, algo como informações sobre sua relação com o pai que não foram mostradas nas primeiras cenas do jogo, ou características pessoais de Sarah, visto que o ambiente é o seu quarto e diversas pistas existem ali sobre quem ela é e/ou seus gostos.³ Em outras palavras, essas interações em certos espaços ou com certos objetos permitem complementar a narrativa fundamental de Tlou.

Isso não acontece apenas com Sarah ou a sua casa. Não é algo específico da história dessa personagem ou do espaço em que com ela se joga. Ao longo de todo o jogo existem objetos de coleta que fornecem informações sobre o que acontece ou aconteceu no mundo. Não é possível interagir com qualquer objeto, com qualquer pessoa do jogo ou acessar qualquer cenário ou mapa: o jogo restringe as ações das personagens jogáveis e orienta os caminhos possíveis para o desenvolvimento da narrativa fundamental. Ainda assim, passar em certos locais e esperar permite assistir acontecimentos únicos ou contemplar paisagens ou desbloquear diálogos e outras pequenas histórias da narrativa fundamental, é o que Jenkins chama de *micronarratives* (Id).

³ Como ela ser uma grande fã da saga Crepúsculo, por exemplo.

O designe de Tlou parece ter sido pensado com essa dinâmica de jogabilidade e isso significa que, enfim, ainda que exista uma narrativa fundamental em *The Last of Us* que se desenvolve conforme se avança no jogo as possibilidades permitidas por seu designe são muitas e podem aparecer em diferentes níveis de experiência. As escolhas entre interagir ou não com objetos, explorar ou não os mapas e cenários podem alterar a narrativa fundamental a complementando com informações sobre o mundo e as personagens do jogo.

Isso também corrobora com a conclusão de Jenkins em seu texto: o designe de jogos eletrônicos é uma arquitetura narrativa: porque são sobretudo capazes de configurar espaços que possibilitam narrativas e daí também a relevância de analisar primeiro a noção de espaço em jogos eletrônicos para então uma investigação de suas narrativas. O próximo item dispõe sobre essa mesma narrativa fundamental na adaptação de Tlou, mas complementada de outra maneira.

3. A adaptação em série: por uma noção de tempo

Algo como um *Talk Show* acontece, como que gravado ao vivo, com um apresentador e dois epidemiologistas discutindo sobre os perigos de uma pandemia. Um deles comenta sobre a possibilidade de um fungo se desenvolver e adaptar a ponto de conseguir infectar humanos: um fungo capaz de controlar o cérebro, capaz de impedir a decomposição de seus corpos e os controlar por muito tempo. Sua fala parece inofensiva no começo e aos poucos a plateia e o apresentador começam a se assustar, pois Dr. Neuman (John Hannah) explica que para um fungo se desenvolver nesse nível seria necessário que, por exemplo, o planeta ficasse cada vez mais quente. O espanto das pessoas presentes se dá pela real possibilidade.

São os primeiros segundos do primeiro episódio da série *The Last Of Us* (2023). Não há Joel, Sarah ou Tommy: é apenas uma contextualização do que acontecerá logo em seguida. A abertura da série começa com a trilha sonora original da franquia de Gustavo Santaolalla que, para a série se junta, a David Fleming como compositores. Em uma tela completamente escurecida apenas “2003” aparece em branco, situando o ano dos próximos acontecimentos. Sarah (Nico Parker) aparece acordando. Ela se levanta, lembra seu pai, Joel (Pedro Pascal) e desce para fazer o café da manhã enquanto ele se levanta.

Na cozinha ele e ela conversam, Sarah queria fazer panquecas de aniversário para Joel, mas não tem massa de panqueca, Joel se serve um pouco de café, Sarah o serve um copo de suco de laranja e insiste para que ele beba o suco pela vitamina C. Eles comem enquanto trocam brincadeiras. Tommy (Diego Luna) chega, entra e parabeniza seu irmão pelo aniversário sarcasticamente, Joel começa a falar sobre o dia de trabalho logo em seguida. Joel se recusa a dividir o serviço com mais pessoas para agilizar e sugere dobrarem o turno, Sarah resiste a ideia por ser o aniversário de seu pai, mas Joel insiste e promete chegar até às nove da noite com um bolo. As primeiras cenas da série mostram uma dinâmica familiar: Sarah é uma filha dedicada que não oferece preocupação a seu pai, muito pelo contrário, ela cuida dele e o ajuda naquilo que é a ela possível. Quando Joel parece preocupado com o trabalho é Sarah quem o faz pensar em outra coisa. Joel parece também se sentir responsável por Tommy. O rádio ligado, até então imperceptível, narra confusões e tumultos em Jacarta, Sarah diz ser a capital da Indonésia, porque Joel ou Tommy não sabiam ao acerto.

Joel tenta apressar Sarah para saírem logo, Sarah diz que sua camisa está do avesso. Sarah aparece pegando sua mochila em seu quarto e, com cuidado para não ser vista, entra no quarto de seu pai. Ela abre uma gaveta, pega um relógio, algumas notas em dinheiro e observa rapidamente um canivete. Businas são tocadas de fora da casa. Dinâmicas de relações entre os dois irmãos e Sarah é apresentada nesse primeiro momento da série. Vizinhos aparecem e Sarah os promove uma visita após a escola, Joel parece se sentir responsável pelo seu irmão mais novo, enquanto que Sarah parece sentir o mesmo por seu pai. A câmera mostra um adesivo colado na traseira do carro que diz: “Operation Desert Storm – Combat Veteran”. Autin, Tx. September 26th aparece na tela, uma pista de uma história prévia de Joel.

Sarah aparece fazendo muitas coisas: ela vai a aula; ao sair da escola ela passa em uma loja para consertar o relógio de seu pai. Ao andar mais pela cidade, mais dos acontecimentos daquele dia são mostrados: há carros de polícia e de bombeiros passando nas ruas, as pessoas esvaziam os lugares rapidamente e estabelecimentos são fechados no meio da tarde. As coisas estão um pouco esquisitas e Sarah percebe.

Ao visitar seus vizinhos Sarah se desculpa pelo atraso com Mrs. Adler (Marcia Bennett) e acaria Mercy, um cachorro. Sarah parece preocupada com as notícias e a movimentação da cidade durante aquele dia, mas uma das vizinhas que a atendeu não esclarece muito da situação. Enquanto cookies são assados, Sarah tenta se concentrar e

fazer suas tarefas da escola, mas logo se levanta para olhar uma pequena coleção de filmes em um armário. Atrás dela uma mulher idosa apenas existe ali observando a sua frente. A câmera foca o rosto de Sarah e a mulher sentada ao fundo em desfoque. Enquanto Sarah observa a coleção a mulher começa a se mexer estranhamente, o escuro de sua boca abrindo se destaca na luz do fim da tarde. A cena é interrompida com um filme que chama atenção de Sarah e o qual ela pede emprestado a Mrs. Adler. Sarah diz ser melhor ela ir embora logo, mas após guardar suas coisas e alguns cookies em sua mochila e antes ainda de sair, ela estranha Mercy encarando a idosa mulher parada em sua cadeira de rodas. Ao sair da casa de seus vizinhos Sarah vê três aviões militares passando no céu.

É noite. Sarah lê algo no sofá enquanto a televisão ligada no noticiário faz algum som de fundo. Joel chega, atrasado, sem bolo. São dez da noite e Sarah parece um pouco chateada e por isso Joel se desculpa. Sarah chantageia seu pai para comprar um bolo na manhã seguinte em troca de ganhar seu presente. Joel se anima ao saber que vai ganhar algo. Quando Sarah o entrega o relógio eles trocam brincadeiras e ela admite ter roubado seu pai para pagar o conserto do relógio, mas esclarece quanto pegou e quanto custou. Eles trocam olhares enquanto Joel tenta colocar seu presente no pulso. Ele agradece. Sarah menciona outro presente: o filme que pegou emprestado da Mrs. Adler, um dos favoritos de Joel, *Curis and Viper II*. Eles começam a assistir ao filme, mas Sarah dorme.

Esse breve início da série realiza algo muito próximo do jogo. As personagens são introduzidas e apresentadas, um pouco do que acontece no mundo é informado por notícias. A narrativa fundamental é a mesma, mas ajustes na trama parecem ser necessários em vista da mudança de mídia.

A série começa na manhã do dia em que uma pandemia estoura no mundo. Por ser de manhã, a rotina das personagens é apresentada e enquanto assiste-se ao dia de Sarah é apresentado ao fundo algumas movimentações estranhas, como os carros policiais, bombeiros, as pessoas assustadas que deixam as ruas subitamente e vão para suas casas e os estabelecimentos que fecham no meio da tarde. É Sarah quem protagoniza esses acontecimentos.

Nesse sentido, o *plot* da narrativa é desenvolvido com mais ações, com mais tempo se comparado ao jogo e maior exposição das personagens. Há mais contexto para a narrativa também: o *Talk Show* mostrado nos primeiros minutos expõe as informações necessárias para entender o que acontecerá em seguida; os vizinhos de Sarah e Joel

aparecem e interagem com Sarah, Tommy aparece logo de manhã e o diálogo que tem com seu irmão mostra um pouco da relação entre os dois.

É o presente de Joel que se destaca melhor nas diferentes exposições. No jogo, Sarah simplesmente entrega o relógio consertado a seu pai. Joel parece nem lembrar de seu aniversário, mas se alegra com o presente de sua filha. É só o que acontece. Sarah não diz como conseguiu dinheiro para o conserto, nem quando ou como ela o fez. Essas informações simplesmente não existem no jogo. A série por sua vez mostra Sarah pegando o relógio e dinheiro no quarto de Joel, ela aparentemente pensando nisso durante a aula na escola, ela consertando o relógio no estabelecimento e depois pedindo o filme emprestado a Mrs. Adler.

O fundamental da narrativa é o mesmo: Sarah presenteia seu pai com o conserto de um relógio dele, mas a maneira como a série propõe isso é oferecendo mais contexto para como aconteceu. Isso aconteceu em diversos momentos da adaptação: é esse o caso de Bill e Frank, de Marlene, das comunidades isoladas mais tarde. Suas histórias são mais desenvolvidas e contextualizadas na série, mas sem impactar drasticamente na narrativa fundamental. Em outras palavras, a narrativa seriada de Tlou parece ser contada primordialmente pelo tempo: por atos que aconteceram antes do que acontece no presente.

Isso não significa que o jogo propõe sua narrativa apenas no espaço e a sua adaptação em série propõe a mesma narrativa pelo tempo. Ambas as mídias, é claro, apresentam a narrativa fundamental através do espaço e do tempo, mas a maneira como o fazem é diferente: o jogo explora principalmente os aspectos do espaço para desenvolver a narrativa, enquanto que a série explora principalmente os aspectos da narrativa no tempo.

4. Considerações finais – Rupturas e Continuidades na adaptação de *The Last of Us*: espaço e tempo como noções fundamentais no estudo de adaptações em franquias audiovisuais

A adaptação realizada pela franquia *The Last of Us* tem algumas características particulares. Em seu estudo sobre adaptações de jogos eletrônicos, Amaral (p. 38-39, 2021) conclui que algumas considerações precisam ser feitas em uma adaptação de *videogames*. Entre elas, o cuidado para entender quais aspectos da franquia precisam ser trabalhados na adaptação com vista no público das fãs já existentes; e, a participação próxima não apenas do estúdio ou da publicadora da franquia do jogo, mas de seu criador também. Nesse sentido a adaptação de Tlou foi bastante feliz: as personagens e a trama

fundamental da franquia se destacaram muito no jogo e foram respeitadas na adaptação que teve como um dos diretores o próprio Neil Druckman, um dos criadores do primeiro jogo.

Ao se tratar de uma franquia de jogos eletrônicos algumas questões precisam ser pontuadas. Para Derek Johnson (p. 8, 2009), uma franquia midiática permite certa sinergia entre diferentes mídias e expande uma narrativa fundamental em diferentes espaços de experiência cultural e narrativa, o que provoca a elaboração de modelos de narrativas transmidiáticas. Nesse caminho, uma franquia transmídia consegue explorar diferentes aspectos em diferentes mídias, mas de uma mesma narrativa fundamental e/ou de um mesmo universo caracterizado. (Cf. Massarolo e Alvarenga, 2010; Maria Carmem Souza, Lynn Alves et. al, 2021).

Ao investigar um caso específico de transmídia entre a televisão e um jogo, Evans comenta:

[...] whereas the games were clearly positioned as a part of an integrated transmedia narrative with the television episodes, the two formats still offer the audience two different forms of engagement, one that is ultimately tied up in the perceived value of different forms of media content. (Evans, 2011, p. 90).

A questão da autora diz respeito a um jogo desenvolvido pela BBC que complementava a narrativa de uma série televisiva da mesma empresa. O ponto relevante aqui é que sua discussão recai sobre as diferentes formas de engajamento em diferentes mídias, movimento que se repete em diversos estudos sobre adaptações (Cf. Evans, 2011, Hutcheon, 2013, Stam, 2006, Amaral, 2021). Essas formas de engajamento por sua vez são muito bem exploradas em um artigo que analisa duas outras franquias.

Ao analisar as adaptações das franquias *Resident Evil* e *Silent Hill* assiste-se como, nos jogos de gênero *Survival-horror*, uma tensão é criada cada vez que sua personagem se encontra em uma situação em que precisa resolver um enigma, mistério ou decidir rapidamente qual caminho de fuga tomar. Existe uma urgência e ansiedade que se esvaem no momento do êxito, proporcionando uma contemplação da jogadora (Mussa; Garcia, 2014). Os/As autores/as comentam ainda que esse mesmo gênero não foi explorado em nenhuma das adaptações investigadas. A análise que fizeram, no entanto, aponta uma diferença de engajamento proporcionada pelas situações criadas comumente no gênero *Survival-horror*.

Quando jogamos com Sarah em Tlou vimos que existe certa tensão: é uma garota que está preocupada com seu pai e explora diferentes lugares da casa em sua busca; aos

poucos ela começa a entender a situação perigosa e a aflição com isso aumenta. Na série por sua vez, ao assistir Sarah procurar por seu pai essa tensão se torna diferente: é uma garota procurando por seu pai, ela está preocupada e foi afetada pela estranha movimentação da cidade que presenciou mais cedo naquele dia; quando Sarah encontra o cachorro de seus vizinhos ela tenta o levar de volta e então percebe que tem algo acontecendo na casa deles; ela entra na casa e os chama, sem sucesso, mas continua procurando pela casa que lhe é familiar.

A diferença de engajamento aqui parece ter sido proporcionada pelas diferentes maneiras com que a narrativa fundamental foi contada no jogo e em sua adaptação. Como vimos mais cedo, o jogo instiga a exploração ao propor uma narrativa distribuída no espaço; a série instiga certa curiosidade contextualizada ao propor a mesma narrativa que é distribuída no tempo. Se comparadas a narrativa fundamental no jogo e na série existem algumas diferenças. Na série, o *Talk Show* precede o que irá acontecer e Sarah presencia um pouco disso na cidade; ela mostra estar preocupada com as notícias que vê nos jornais televisivos e escuta no rádio, não existe o cartão de presente, os vizinhos são mostrados, Tommy aparece mais, existe um filme que Joel gosta muito e outras.

De fato, como escrita uma crítica pela revista *Slant* pouco antes do lançamento oficial: “[...] não importa o quão aguçado é o roteiro, a inspiração dos cenários e o quão dignas de prêmios estejam as performances, esta história interativa sempre estará forçada a uma mídia passiva”. Mas quais as implicações disso? Que tipo de mudanças são feitas e por quê?

Ao apresentar a narrativa fundamental contextualizada no tempo a adaptação de Tlou apresenta mais fortemente os aspectos dramáticos do jogo. São diminuídas algumas experiências, como o caráter exploratório da jogabilidade e a tensão proporcionada por não saber o que está acontecendo. Outras dessas experiências são aumentadas: a curiosidade para saber o que vai acontecer no mundo e o que vai acontecer com as personagens. Alguns aspectos da série são estendidos, outros modificados, mas a narrativa fundamental é respeitada e, uma adaptação de um jogo eletrônico em formato seriado que, ao prezar pelo drama a sobrevivência, estende e modifica, rompe e dá continuidade (Evans, 2011).

Tais considerações fazem da adaptação da franquia *The Last of Us* um movimento de franquia transmídia em que, na medida em que o jogo proporciona algumas experiências narrativas distribuídas no espaço, a série estende e modifica a trama principal

no tempo, oferecendo rupturas e continuidades na maneira como as noções de espaço e tempo são organizadas no universo e em cada mídia, o que permite diferentes formas de engajamento para o público, sejam fãs da franquia ou não.

Apesar do curto recorte, o presente texto discute alguns conceitos considerados fundamentais para análises de adaptações audiovisuais de jogos eletrônicos. O caso de Tlou aponta que as características lúdicas e narrativas do jogo pedem por noções que as compreendam relacionadamente. Porque as mecânicas de jogabilidade desenvolvidas no designe do jogo foram feitas de maneira a permitir uma variedade de experiências narrativas, isto é, o designe de Tlou é um exemplo do que Jenkins chama de arquitetura narrativa. Nesse sentido, a ludicidade e a narrativa estão relacionadas e são complementares. Ao seguir a orientação de Jenkins e analisar o jogo a partir de como a narrativa se organiza em seus espaços tem-se uma noção que reúne ludicidade e a narrativa: o espaço. Ao analisar a adaptação de Tlou foi possível notar que a organização da narrativa foi feita temporalmente e assim uma segunda noção fundamental se destaca: o tempo.

No entanto, foi mencionado mais cedo que isso não significa que o jogo dispõe sua narrativa apenas no espaço e a série o faz apenas no tempo. Ambas as mídias necessariamente exploram a narrativa no espaço e no tempo. A questão a que se chega então é que cada mídia é capaz e mais propícia de apresentar a narrativa fundamental de certa maneira, o que aponta para certas características específicas das mídias interativa e seriada televisiva. Dito de outra maneira, uma análise mais completa de uma adaptação audiovisual de jogos eletrônicos irá exigir a exposição de como o espaço-tempo⁴ é organizado em cada mídia e quais suas implicações configurativas. Isto parece provocar outras questões e desdobramentos, como a noção de ambiente e a caracterização de personagens em diferentes plataformas (Cf. Massarolo, e Nesteriuk, 2020), mas por ora, o breve recorte aqui realizado parece ao menos permitir o destaque da noção espaço-tempo como forma da análise.

⁴ À título de curiosidade: ao comentar sobre a disposição dos espaços nos jogos eletrônicos Jenkins não oferece qualquer definição do que ele entende como espaço. Por sua vez, na filosofia não é possível pensar isoladamente a noção de espaço, mas sim o espaço em sua correlação com o tempo, o que implica em estruturas ontológicas da realidade e/ou da experiência possível. A discussão pode se desdobrar sobre as condições às possibilidades de experiências. *A Crítica da Razão Pura* de Immanuel Kant ou *A ideia de tempo* e o *Ensaio sobre os dados imediatos da consciência* de Henri Bergson são alguns exemplos de estudos do tipo e oferecem definições precisas sobre a noção espaço-tempo.

Referências bibliográficas

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

ARAÚJO; CASTRO; COSTA; MORAIS. In Gaming Advertising: a percepção do consumidor de jogos eletrônicos. Canoas: n. 50, 2022.

ALMEIDA, Cristina Horta. Jogos eletrônicos e as memórias do fim do mundo: reflexões sobre The Last of us. Universidade Federal de Minas Gerais, 2017. pp.145.

AZEVEDO, Ana Laura. **Narrativa audiovisual: Cinema e videogame**. São Paulo: UFSCAR, 2009.

EVANS, Elizabeth. **Transmedia Television: audiences, new media and daily life**. New York: Routledge, 2011.

First Person: New Media as Story, Performance, and Game. Front Cover. Noah Wardrip-Fruin, Pat Harrigan. MIT Press, 2004.

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

GOSCIOLA, Vicente. Entre game e cinema: um novo gênero? Disponível em: <https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-3326-1.pdf>, acessado em: 27/07/2023.

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

JENKINS, H. **A Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2008.

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

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

MURRAY, Janet H. Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural; Unesp, 2001.

MUSSA; GARCIA. Terror, Horror, Survive-Horror: A Transposição do Gênero Horror dos videogames para o cinema. Disponível em: https://www.abciber.org.br/simposio2014/anais/GTs/ivan_mussa_tavares_gomes_195.pdf, acessado em: 16/04/2023.

NOVAK, Jeannie. Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.