

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO
RÁDIO, TV E INTERNET

Mariana da Silva Lopes Albuquerque

Do videogame para a TV:
uma análise da complexidade narrativa da série *The Last of Us*

Juiz de Fora
2024

Mariana da Silva Lopes Albuquerque

Do videogame para a TV:

uma análise da complexidade narrativa da série *The Last of Us*

Projeto do Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Faculdade de Comunicação da
Universidade Federal de Juiz de Fora, como
requisito parcial à obtenção do grau de
Bacharel em Rádio, TV e Internet.

Orientadora: Profa. Dra. Letícia Barbosa Torres Americano

Coorientadora: Profa. Dra. Daiana Maria Veiga Sigiliano

Juiz de Fora

2024

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Albuquerque, Mariana .

Do videogame para a TV : uma análise da complexidade narrativa da série The Last of Us / Mariana Albuquerque. -- 2024.
108 p. : il.

Orientadora: Letícia Americano

Coorientadora: Daiana Sigiliano

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Comunicação Social, 2024.

1. Complexidade Narrativa. 2. The Last of Us. 3. HBO. 4. Videogames. 5. Ficção Seriada Contemporânea. I. Americano, Letícia , orient. II. Sigiliano, Daiana , coorient. III. Título.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha gratidão a todas as pessoas que, de alguma forma, contribuíram para que eu pudesse chegar até aqui. A jornada acadêmica foi difícil e cheia de aprendizados, e sem o apoio de cada um de vocês, este momento não seria possível.

Primeiramente, agradeço aos meus professores e a todos os funcionários da Faculdade de Comunicação (FACOM) que, com dedicação e profissionalismo, foram fundamentais para a minha formação ao longo desses anos. Em especial, à minha orientadora, Letícia Torres, por estar ao meu lado durante toda a graduação, sempre oferecendo uma orientação genuína, sábia e cuidadosa, que me guiou em todos os momentos. À minha co-orientadora, Daiana Sigiliano, em que o conhecimento profundo e paixão pela ficção seriada me inspiraram a estudar com dedicação e me permitiu entregar sempre o melhor de mim.

Agradeço, ainda, aos membros da minha banca, Eutália Ramos e Talison Vardiero, que generosamente aceitaram participar deste fechamento de ciclo comigo. Suas observações e conhecimentos serão valiosos e enriquecerão profundamente este trabalho.

Deixo também meu agradecimento de coração à toda minha família e aos meus amigos, que me apoiaram em cada momento desta jornada. Aos meus pais, Paulo e Renata, por todo o sacrifício que fizeram para que eu pudesse viver sozinha em Juiz de Fora desde os 17 anos e perseguir meus sonhos. Sei que só estou aqui porque vocês nunca deixaram de lutar por mim, e agora sinto que é a minha vez de retribuir, lutando por vocês.

Às minhas amigas e irmãs de coração, Olivia, Eleisiele, Sabrina e Tatiane, agradeço por serem minha âncora e meu apoio constante ao longo desta graduação. Vocês me ajudaram a enfrentar a ansiedade, me incentivaram em cada passo e nunca me deixaram desistir.

Ao meu namorado e companheiro, Gabriel, sou grata por todo o apoio, amor e motivação que me proporcionou durante este percurso. Sua presença ao meu lado foi essencial para que eu pudesse concluir este ciclo com força, serenidade e confiança.

Por fim, gostaria de agradecer ao meu irmão, Paulo César, que anos atrás me apresentou *The Last of Us* com a empolgação de um jovem adolescente apaixonado pelo universo do jogo desde 2013. A você, meu irmão, que tantas vezes me contou com carinho a história de um pai e sua filha de coração em sua jornada pelo mundo pós-apocalíptico em busca da cura para a humanidade, meu sincero agradecimento. Sem você, este trabalho jamais teria ganhado vida, pois foi sua paixão que despertou a minha.

A todos, minha gratidão eterna. Amo vocês.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar as características centrais da complexidade narrativa na série *The Last of Us* (HBO, 2023 - atual). Exibida pelo canal estadunidense HBO, *The Last of Us* se passa em um mundo pós-apocalíptico onde uma infecção de um fungo chamado *Cordyceps* dizima a humanidade, transformando pessoas em criaturas violentas. A série aborda temas de sobrevivência, conexão e sacrifício, explorando a fragilidade das relações humanas. Cunhado por Mittell (2012; 2015) o modelo narratológico da complexidade narrativa abarca elementos como as múltiplas camadas de trama, os personagens tridimensionais e as estruturas narrativas não convencionais, como *flashbacks*, ironia e metalinguagem. Segundo o autor, a complexidade narrativa exige uma demanda cognitiva do telespectador, que precisa conectar eventos e entender as nuances dos personagens ao longo da história. Com base nas características da complexidade narrativa (fruição narratológica, o deslocamento temporal, construção de personagens tridimensionais e metalinguagem e ironia) analisamos a primeira temporada da série, composta por nove episódios, exibida pela HBO entre janeiro e março de 2023. Conclui-se que *The Last of Us* utiliza estratégias narrativas sofisticadas, como *flashbacks* e o detalhamento das motivações dos personagens, para criar uma trama densa e emocionalmente envolvente. Essas técnicas desafiam o telespectador a se engajar cognitivamente com a história, enriquecendo a experiência televisiva. A adaptação não apenas reforça o material original do jogo, mas também expande o universo ficcional, aproveitando o formato televisivo para aprofundar o metatexto. A série explora a narrativa complexa e a cultura digital, mostrando como diferentes plataformas podem colaborar para criar experiências ricas e imersivas para o público.

Palavras-chave: Complexidade Narrativa. *The Last of Us*. HBO. Video Games. Eras da Televisão. Ficção Seriada Contemporânea.

ABSTRACT

This work aims to analyze the central characteristics of narrative complexity in the series *The Last of Us* (HBO, 2023 - present). Aired by the American channel HBO, *The Last of Us* is set in a post-apocalyptic world where an infection caused by a fungus called Cordyceps decimates humanity, turning people into violent creatures. The series addresses themes of survival, connection, and sacrifice, exploring the fragility of human relationships. Coined by Mittell (2012; 2015), the narratological model of narrative complexity encompasses elements such as multiple layers of plot, three-dimensional characters, and unconventional narrative structures, such as flashbacks, irony, and metanarrative. According to the author, narrative complexity requires a cognitive demand from the viewer, who must connect events and understand the nuances of the characters throughout the story. Based on the characteristics of narrative complexity (narratological enjoyment, temporal displacement, the construction of three-dimensional characters, and the use of metanarrative and irony), we analyzed the first season of the series, consisting of nine episodes, aired by HBO between January and March 2023. It is concluded that *The Last of Us* employs sophisticated narrative strategies, such as flashbacks and the detailing of characters' motivations, to create a dense and emotionally engaging plot. These techniques challenge the viewer to cognitively engage with the story, enriching the television experience. The adaptation not only reinforces the original game material but also expands the fictional universe, taking advantage of the television format to deepen the metatext. The series explores complex narratives and digital culture, showing how different platforms can collaborate to create rich and immersive experiences for the audience.

Keywords: Narrative Complexity. *The Last of Us*. HBO. Video Games. Television Eras. Contemporary Serial Fiction.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Diagrama 1 - Características centrais da complexidade narrativa	59
Diagrama 2 - Sistematização das 4 Características em <i>The Last of Us</i>	67
Diagrama 3 - Sistematização da Fruição Narratológica em <i>The Last of Us</i> .	68
Diagrama 4 - Sistematização das Principais Cenas de Deslocamentos Temporais na Série	72
Diagrama 5 - Sistematização da Tridimensionalidade dos Protagonistas	79
Diagrama 6 - Sistematização das Referências de Metalinguagem e Ironia na Série	86

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Família estadunidense assistindo TV - <i>Network Era</i>	16
Figura 2 - Cena dos primeiros episódios de <i>Wandavision</i>	27
Figura 3 - <i>Redes Sociais Formadas na Série Dallas (1978)</i>	27
Figura 4 - <i>Capas dos Livros Spin Off da Série The Originals</i>	31
Figura 5 - <i>A Rainha Charlotte: Uma História Bridgerton</i>	32
Figura 6 - <i>Concept Art de Ellie e Joel feito pelo artista da Naughty Dog, Hounng Teak Nam</i>	42
Figura 7 - “Clicker” estágio 3 do <i>Cordyceps</i>	44
Figura 8 - <i>Captura de Movimento - Ashley Johnson e Troy Baker</i>	45
Figura 9 - Sistema de Inventário em <i>The last of Us</i>	46
Figura 10 - Pôster de Lançamento da série anunciado pela HBO	50
Figura 11 - <i>Post Naughty Dog sobre a produção de The Last of Us</i>	51
Figura 12 - <i>Bill e Frank colhendo morangos em Long, Long, Time (S0xE3)</i>	53
Figura 13 - <i>Maquiagem Cordyceps</i>	54
Figura 14 - <i>Cena de David na Churrascaria em Chamas com Efeitos Visuais</i>	55
Figura 15 - <i>Joel e Ellie em Look For The Light (S0xE9) interagindo com as Girafas</i>	56
Figura 16 - <i>Primeiras Imagens de Joel e Ellie na Segunda Temporada</i>	58
Figura 17 - <i>Episódio (S0xE9), Anna encontrando Marlene após o Nascimento de Ellie</i>	70
Figura 18 - <i>(S0xE7) Ellie chegando no Shopping</i>	71
Figura 19 - <i>(S0xE1), Grafismo do Deslocamento Temporal e os Cientistas</i>	73
Figura 20 - <i>(S0xE1), Marcação de Deslocamento Temporal com Setas Chamativas</i>	74
Figura 21 - <i>(S0xE3), Transição de Cena para Deslocamento Temporal de 2023 para 2003</i>	76
Figura 22 - <i>(S0xE3) Deslocamento Temporal indicado no Roteiro e suas Cenas</i>	76
Figura 23 - <i>(S0xE3), Bill e Frank se Conhecendo (2007) e Seu Ultimo dia Juntos (2023)</i>	77
Figura 24 - <i>(S0xE3), Detalhes Abandonados da Casa e Carta de Bill</i>	78
Figura 25 - <i>Roteiro da Cena e Leitura de Joel da Carta de Bill</i>	81
Figura 26 - <i>(S0xE5), Cena de Sam e Ellie Conversando sobre seus Medos</i>	82
Figura 27 - <i>(S0xE9), Momentos antes de Joel Matar o Médico que Faria a Cura</i>	83
Figura 28 - <i>(S0xE8), Ellie Reencontrando Joel após Matar David</i>	84
Figura 29 - <i>(S0xE1), Quarto de Sarah e o Relógio de Joel</i>	87
Figura 30 - <i>(S0xE1), Visão de Sarah Durante a Fuga</i>	88

Figura 31 - <i>(S0xE8) e (S0xE9), Participações de Ashley Johnson e Troy Baker</i>	89
Figura 32 - <i>Anúncio Dublagem Brasileira pela Playstation Brasil</i>	90
Figura 33 - <i>(S0xE9), Cena final com Joel e Ellie voltando para Jackson</i>	91

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - <i>Gráfico de um episódio de The Sopranos</i>	23
Tabela 2 - <i>Tabela de Fios Narrativos presente em Breaking Bad</i>	23

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	9
2. A FICÇÃO SERIADA CONTEMPORÂNEA	12
2.1. <i>NETWORK ERA TELEVISION (ERA DO MARKETING DE MASSA) E MULTI-CHANNEL TRANSITION (ERA DO MARKETING DE NICHOS)</i>	14
2.2. <i>POST-NETWORK TELEVISION</i>	21
3. O UNIVERSO DE <i>THE LAST OF US</i>	34
3.1. HBO E <i>QUALITY TV</i>	36
3.2. <i>THE LAST OF US</i> : O JOGO	40
3.3. <i>THE LAST OF US</i> : A SÉRIE	49
4. ANÁLISE DA COMPLEXIDADE NARRATIVA DE <i>THE LAST OF US</i>	58
4.1. CARACTERÍSTICAS DA COMPLEXIDADE NARRATIVA EM <i>THE LAST OF US</i>	67
4.2. FRUIÇÃO NARRATOLÓGICA	68
4.3. DESLOCAMENTO TEMPORAL	72
4.4. PERSONAGENS TRIDIMENSIONAIS	79
4.5. METALINGUAGEM E IRONIA	85
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	91
6. REFERÊNCIAS	95

1 INTRODUÇÃO

Minha jornada na pesquisa acadêmica começou com a curiosidade de entender mais a fundo os recursos e desafios envolvidos na adaptação de jogos para a televisão, especialmente no contexto da ficção seriada. O interesse por séries e jogos foi despertado ainda criança enquanto passava horas jogando *Playstation* com meu irmão. Ao longo dos anos, passei a acompanhar produções de filmes e séries nas redes sociais e a participar da produção delas, desenvolvidas por projetos de cultura da minha cidade em Cataguases. No entanto, foi na universidade, que o curso de Rádio, TV e Internet me proporcionou entender de forma prática como filmes e séries são criados. Ao participar do grupo de pesquisa *Observatório da Qualidade no Audiovisual* descobri que era possível não só criar, mas também pesquisar de forma única e profunda séries e jogos.

O interesse dessa pesquisa surgiu devido ao lançamento da série *The Last of Us* em 2023, um jogo premiado de *PlayStation* que foi levado dos jogos para o formato televisivo pela HBO. Ao observar essa transição, podemos notar a complexidade envolvida em traduzir a interatividade e a imersão de um videogame para a narrativa linear de uma série de TV. Esse tema me levou a investigar os principais requisitos, critérios e recursos utilizados em uma adaptação, além das diferenças entre as linguagens do videogame e da televisão, com base nos conceitos e principais características da complexidade narrativa discutidos por autores como Mittell (2012;2015) e Jonhson (2012).

Assim, o objetivo principal é realizar uma análise das quatro principais características da complexidade narrativa propostas por Mittell (2012; 2015) no universo ficcional de *The Last of Us*, buscando investigar o que mudou na transposição da linguagem do jogo para a série da HBO analisando a primeira temporada da série. *The Last of Us*, é um jogo lançado em 2013 pela *Naughty Dog*, e narra a história de Joel Miller, um homem que teve sua vida mudada drasticamente com o início de uma pandemia causada por um fungo chamado *Cordyceps*. Esse fungo rapidamente transforma a população mundial em criaturas infectadas. Duas décadas após o surto, em um mundo pós-apocalíptico, Joel precisa transportar Ellie, uma jovem que pode ser a chave para salvar a humanidade, até um grupo conhecido como os "Vagalumes", localizado do outro lado dos Estados Unidos, iniciando uma longa jornada de sobrevivência.

A pesquisa busca contribuir para compreender alguns pontos essenciais para a ficção seriada contemporânea estadunidense em que *The Last of Us* está inserida. A evolução da

ficção seriada televisiva em três eras distintas: *Network Era*, *Multi-Channel Transition* e *Post-Network Television*, conforme discutido por Lotz (2007) e Bianchini (2017). Durante a *Network Era*, a televisão se caracterizava pela predominância de grandes redes como NBC, CBS e ABC, que moldaram a produção de conteúdo para grandes audiências através de narrativas lineares e simplificadas. Com a transição para a *Multi-Channel Transition* nos anos 1970 e 1980, impulsionada pelo surgimento da TV a cabo e o modelo pós-fordista de produção, a narrativa televisiva começou a explorar histórias mais complexas e a segmentação de público (Thompson, 1997).

No primeiro capítulo apresentamos as fases da era contemporânea, chamada de *Post-Network Television*, o surgimento de plataformas de *streaming* como Netflix, Hulu e HBO Max permitiu a chegada de novos formatos de narrativa e maior diversidade de conteúdo (Rogers, Epstein; Reeves, 2002; Gabriel, 2010). Johnson (2012) e Mittell (2012; 2015) introduzem o conceito de narrativa complexa, em que o público é desafiado a se engajar ativamente na compreensão das tramas com personagens intrincados e multifacetados, uma característica central das séries que têm dominado a televisão nos últimos anos. Essa evolução do formato das séries trouxe um ambiente mais aberto no qual adaptações complexas como *The Last of Us* podem prosperar.

O segundo capítulo busca um estudo de caso de *The Last of Us*, abordando a complexidade da narrativa original do jogo, desenvolvida pela *Naughty Dog*, e como ela é transformada no formato televisivo. O jogo é conhecido por sua narrativa rica e emocional, que explora temas de sobrevivência, moralidade e relações humanas em um mundo pós-apocalíptico. Conforme Mittell (2015), a complexidade narrativa de *The Last of Us* no jogo depende da interatividade do jogador para construir a história, o que apresenta um desafio único quando essa história é adaptada para a televisão.

Jenkins (2014) discute a cultura da convergência, que permite que histórias se desdobrem em múltiplas plataformas, destacando a importância de manter a coerência narrativa e a integridade temática ao adaptar um jogo para uma série de TV. Nesse contexto, a adaptação de *The Last of Us* pela HBO que se tornou popular e alcançou todo o mundo por diversas plataformas midiáticas, exige uma reflexão sobre transformar a experiência interativa em um formato narrativo linear, mantendo o envolvimento emocional e a complexidade da história original.

O terceiro capítulo analisa a primeira temporada da série *The Last of Us*, destacando as quatro principais características da complexidade narrativa. A série é caracterizada pelo uso

frequente de deslocamento temporal, especialmente por meio de *flashbacks*, que servem para contextualizar o passado dos personagens e ampliar a profundidade emocional da narrativa. Esse recurso, conforme apontado por Booth (2011) e Mittell (2012; 2015), é essencial para intensificar a conexão emocional dos espectadores, permitindo que compreendam melhor as motivações e transformações dos personagens ao longo da trama. Os *flashbacks* não apenas fornecem informações contextuais, mas também criam uma imersão emocional mais rica e envolvente, ao revelar camadas profundas da história e dos personagens.

Outro aspecto da complexidade narrativa é a construção de personagens tridimensionais, como Joel e Ellie. Conforme discutido por Johnson (2012), os telespectadores precisam se envolver ativamente para captar as nuances emocionais e morais dos personagens. O desenvolvimento dos protagonistas desafia o público a refletir sobre questões éticas e pessoais que emergem ao longo da série. Isso exige que os telespectadores acompanhem as transformações dos personagens em uma jornada emocional intensa, criando uma narrativa que vai além de uma simples história linear e estimula um engajamento intelectual.

Além disso, a série faz uso de metalinguagem e ironia como ferramentas narrativas, conforme destacado por Mittell (2012; 2015). Esses elementos não apenas acrescentam significado à trama, mas também engajam tanto novos espectadores quanto fãs do jogo original. A ironia e a metalinguagem funcionam como um diálogo entre a narrativa e o público, convidando os telespectadores a refletirem sobre a estruturas e detalhes da história e as expectativas criadas pela própria adaptação.

Portanto, este trabalho tem como objetivo analisar as características centrais da complexidade narrativa na série *The Last of Us* (HBO, 2023-atual) buscando examinar a primeira temporada da série, e como *The Last of Us* preservou elementos essenciais do jogo como a profundidade dos personagens e a imersão emocional na adaptação televisiva. Ao longo deste estudo, será discutido como as principais características narrativas abordadas por Mittell (2012; 2015) contribuem para manter a riqueza da narrativa original e entender de que maneira a série traduz a interatividade do jogo em uma trama linear e envolvente, revelando os desafios e as potencialidades das adaptações midiáticas contemporâneas.

2 A FICÇÃO SERIADA CONTEMPORÂNEA

A história da ficção seriada televisiva estadunidense começou nas décadas de 1940 e 1950, com os primeiros programas ao vivo. Desde então, a televisão passou por várias transformações significativas, tanto em termos de gêneros quanto de formatos, como dramas policiais, *sitcoms* e séries de ficção científica. No início do século XXI, a televisão estadunidense sofreu uma mudança significativa, com a fragmentação do público e o surgimento de narrativas mais complexas e multifacetadas.

Desde os anos 1990, a ficção seriada televisiva estadunidense passou por uma transformação significativa, abrangendo os processos criativos, industriais e tecnológicos. Séries como *I Love Lucy* (CBS, 1951-1957) e *The Twilight Zone* (CBS, 1959-1964) foram pioneiras na construção de um formato narrativo que evoluiu e se consolidou ao longo do tempo, resultando em fenômenos contemporâneos como *Game of Thrones* (HBO, 2011-2019) e *Stranger Things* (Netflix, 2016-Presente). Essas produções não apenas capturaram a imaginação global, mas também redefiniram a televisão fortalecendo a cultura popular e a formação da identidade cultural ao redor do mundo.

Séries como *The Sopranos* (HBO, 1999-2007), *The Wire* (HBO, 2002-2008) e *Lost* (ABC, 2004-2010) redefiniram as expectativas em relação à qualidade e à multiplicidade narrativa, introduzindo personagens anti-heróis e abordando temas sociais profundos (Mittell, 2012). Além disso, obras como *Breaking Bad* (AMC, 2008-2013) e *Mad Men* (AMC, 2007-2015) se destacaram ao explorar tramas intrincadas e personagens moralmente ambíguos, refletindo essa tendência de fragmentação do público e o apelo por narrativas mais sofisticadas, como afirma Johnson (2012):

Narrativas que exigem dos espectadores o trabalho de acrescentar elementos cruciais levam a complexidade a um nível mais desafiador. Para seguir a narrativa, é preciso mais do que lembrar. É preciso analisar. Essa é a diferença entre programas inteligentes e programas que obrigam o espectador a ser inteligente. (Johnson, 2012, p.32)

A ficção seriada televisiva desempenha um papel crucial na cultura popular, servindo como um reflexo da sociedade e abordando uma variedade de questões sociais, políticas e culturais. Séries como *The West Wing* (NBC 1999-2006), *Orange is the New Black* (Netflix, 2013-2019) e *Black Mirror* (Channel 4, 2011-2015) exploram temas como política, justiça social, tecnologia e identidade, proporcionando uma plataforma para o debate e reflexão sobre esses assuntos. Além disso, as séries de TV têm o poder de criar empatia e compreensão ao

apresentar personagens e histórias diversas que representam uma variedade de experiências e perspectivas.

A arte das séries de TV, como bem aponta Colonna (2010), estaria definida não unicamente pela contenção da linguagem e pelo investimento em *mise-en-scène* (categorias valorativas tipicamente cinematográficas), mas, sobretudo pelo texto, capaz de atrair a atenção do público em um meio de exibição, por excelência, dispersivo e cacofônico (o aparelho de TV ou mesmo a tela do computador, sem o efeito imersivo da sala escura de cinema e cada vez mais inserido em um ambiente multitarefas), e de provocar repetições estruturais que, no entanto, apresentam-se constantemente como novidade. (Silva, 2014, p. 5)

Ao longo da história da televisão, diversos marcos tecnológicos impulsionaram ondas de criatividade e inovação, moldando o que conhecemos hoje. Desde as transmissões ao vivo até a era digital, cada avanço possibilitou a experimentação de novas formas narrativas. Essa evolução atingiu um novo patamar, com séries que desafiam convenções narrativas tradicionais, abordando temas complexos e questões sociais e políticas de maneira provocativa. O surgimento de plataformas de *streaming* como Netflix, Amazon Prime e Hulu, juntamente com o aumento da produção original em redes de TV paga, criou um ambiente propício para a diversificação na ficção televisiva. Como aponta Bianchini (2017), essas inovações tecnológicas foram fundamentais para permitir uma maior liberdade criativa, tanto na forma quanto no conteúdo, ampliando o alcance da televisão estadunidense e possibilitando narrativas que vemos hoje.

No entanto, defendemos que a televisão não só continua relevante no período atual, ela também tem demonstrado fôlego com o avanço da produção de conteúdo televisivo original por parte de serviços de streaming online [...], acirrando a competição com os canais abertos, a cabo e premium, tanto no mercado local americano quanto no alcance global. (Bianchini, 2017, p.3)

O sucesso comercial das séries de TV tem transformado significativamente a indústria televisiva, principalmente com o surgimento de plataformas de *streaming* que impulsionaram a produção de conteúdo original. Essas novas formas de distribuição, permitem novas oportunidades para criadores e produtores, alterando o panorama da televisão. Neste contexto, é importante destacar o impacto das maratonas de séries, em que os espectadores consomem episódios consecutivamente, criando uma nova forma de imersão narrativa. A interação em comunidades de fãs e a crítica colaborativa online, com a participação em redes sociais e fóruns, permitiram que os espectadores desempenhassem um papel ativo na disseminação e

interpretação das séries, discutindo teorias e revisitando episódios. Isso ampliou a influência do público, transformando a ficção seriada televisiva em um fenômeno global.

Neste capítulo, o objetivo é analisar como a ficção seriada estadunidense tem se adaptado às transformações tecnológicas e narrativas ao longo das últimas décadas, mantendo sua importância cultural. A ficção seriada televisiva desempenha um papel fundamental na cultura contemporânea, abordando questões complexas e refletindo a diversidade atual, o que evidencia sua capacidade de se reinventar e continuar alcançando públicos pelo mundo (Mittell, 2012; Bianchini, 2017).

2.1 *NETWORK ERA TELEVISION (ERA DO MARKETING DE MASSA) E MULTI-CHANNEL ERA TELEVISION (ERA DO MARKETING DE NICHOS)*

Reeves, Rogers e Epstein (1996; 2002), Lotz (2007), Jenkins (2014) e Bianchini (2017) abordam a importância da televisão na atualidade, diante do surgimento das novas tecnologias sejam elas interativas, virtuais e móveis. Os autores destacam que, mesmo que a televisão seja ofuscada por essas novas formas de mídia, ela continua relevante e fortalecida com o avanço da produção de conteúdo televisivo original por serviços de *streaming online*, como Netflix, HBO, Amazon Prime e Hulu, plataformas que competem diretamente com a TV aberta e a TV paga.

Contudo, para compreendermos a ficção seriada televisiva contemporânea, é importante ressaltarmos a evolução da TV estadunidense durante as três eras, conhecidas como a *Network Era* (Era do Marketing de Massa), a *MultiChannel Transition* (Era do Marketing de Nicho) e a *Post-Network Era* (LOTZ, 2007). A *Network Era*, ou *broadcast* ou “era do *marketing* de massa”, foi a fase inicial da televisão predominante nos anos de 1940 até meados de 1970. De acordo com Bianchini (2017) as práticas de criação, produção, distribuição e consumo que caracterizam os primeiros anos da história do meio televisivo, foram institucionalizadas durante este período. Conforme pontua Lotz (2007)¹,

A *network era television*, também chamada de era do marketing de massa, se refere à primeira fase da televisão comercial estadunidense. Nesse período o mercado era composto por três emissoras: NBC, CBS e ABC. A programação do horário nobre tinha o predomínio de séries que exploravam

¹ [...] different technologies have influenced the way people consume television, but is it the World Wide Web revolution that further extended the social potential of television and the concept of TV as a medium that fosters social interaction. This happened in particular with the introduction of social networks such as Facebook and Twitter, quickly assuming the function of digital watercoolers.

a temática dos crimes e sitcons, o objetivo era atingir o grande público (Lotz, 2007, tradução nossa)

Durante essa fase, as redes de televisão estadunidenses ABC (*American Broadcasting Company*), CBS (*Columbia Broadcasting System*) e NBC (*National Broadcasting Company*) dominavam o cenário televisivo por possuírem alcance nacional e transmitirem a maior parte do conteúdo televisivo disponível. De acordo com Lotz (2007) Bianchini (2017), muito da popularidade dessas emissoras se dava pelo modelo publicitário semelhante ao do rádio, em que cada atração possuía apenas um único patrocinador. Tal aspecto fortaleceu ao longo dos anos o que conhecemos como intervalos comerciais que se tornaram uma grande fonte de lucro para as emissoras, o que se estende até os dias de hoje.

De acordo com Bianchini (2017), a *Network Era* tinha uma característica proeminente devido à institucionalização de práticas que definiram as bases para criação, produção, distribuição e consumo dos conteúdos televisivos, fazendo com que a TV se tornasse um instrumento de produção de conteúdo massivos, refletindo os valores e o modelo econômico da época, ou seja, o fordismo.

A televisão (enquanto sistema de transmissão de conteúdos) constituía um ponto chave da acumulação fordista porque criava o mercado para os aparelhos de recepção televisiva e atuava como ferramenta de marketing dos bens de consumo de massa. Já na questão da regulamentação fordista, a televisão agia como ferramenta ideológica de promoção do consumo, de movimentação política e de formação da opinião pública (Garnham, 1991; Bianchini apud Garnham, 1991, 2017, p. 4).

A programação televisiva durante a *Network Era* seguia o formato de *broadcasting*, no qual os programas eram transmitidos para um público amplo e diversificado. O conteúdo era planejado para atrair o maior número de espectadores, com o objetivo de alcançar as maiores audiências possíveis. As emissoras adotavam uma programação uniforme, oferecendo programas que seguiam um estilo semelhante, independentemente do canal em que eram exibidos. Isso significa que as grades de programação eram semelhantes, sem variações significativas de um canal para outro, e voltadas para um público geral, sem segmentação ou adaptação específica para nichos.

Dessa forma, sabendo que a maioria das famílias assistiam aos programas juntos e com apenas um aparelho dentro de casa, boa parte do conteúdo transmitido eram séries de comédia, conhecidas como *sitcom*, ou séries dramáticas familiares exibidas de forma episódica semanalmente nos canais. Essa estratégia era pensada pelos executivos para

preencher grande parte da programação dos horários nobres e engajar o público a permanecer assistindo o canal na espera dos novos episódios.

Figura 1- Família estadunidense assistindo TV - *Network Era*



Fonte: TvTropes

As principais séries da *Network Era* abarcavam os gêneros das *sitcoms*, séries policiais e dramas familiares como, por exemplo, *I Love Lucy* (1951), *Dragnet* (1951) e *Starsky & Hutch* (1975). As narrativas se estruturavam a partir de *plots*, ou *subplots*, uma ou duas linhas narrativas com arcos autônomos que introduziram conflitos que se resolviam em um único episódio, com início, meio e fim. Dessa forma, os telespectadores podiam assistir os episódios fora de ordem e não prejudicariam o seu entendimento da trama.

[...] Na *Network Era Television* (1952-1980) as histórias eram protagonizadas por personagens com a moral inabalável, que seguiam todas as regras e no final conseguiam vencer os obstáculos, as séries contemporâneas são permeadas por tramas e personagens ambíguos. (Sigiliano, 2017 p.27)

Bianchini (2017) e Johnson (2005) afirmam que a tramas policiais, como *Starsky & Hutch* (1975), que seguiam uma estrutura narrativa de autoretenção em que se acompanhava um ou dois personagens em um único arco que tinha início e fim em um episódio. Ou seja, as séries apresentavam uma narrativa linear, em que os elementos eram explorados de maneira cronológica e seguindo uma sequência lógica de causa e efeito. Os conflitos eram resolvidos dentro de um único episódio sem deixar pontas soltas para os episódios futuros (Thompson, 2003).

Johnson (2005) ressalta essa característica a partir de uma correlação entre as *Dragnet* (1951) e *Starsky & Hutch*. Em *Dragnet*, toda a história é retratada em uma única linha

narrativa, contada apenas pela perspectiva dos investigadores, a trama se inicia com um crime, realizam uma investigação e finaliza com a resolução do caso e a revelação do culpado. Já em *Starsky & Hutch*, o autor explica que existe uma pequena mudança na narrativa, a série possuía uma variação de perspectiva dos personagens, trazendo a visão dos investigadores e dos criminosos durante os episódios. Além disso, apesar da narrativa predominantemente linear assim como *Dragnet*, *Starsky & Hutch* introduz subtramas cômicas no início e no final de cada episódio.

Essas características contribuíram para a popularidade das séries da *Network Era*, que eram voltadas para um público amplo, abarcando diversas faixas etárias. De acordo com Reeves, Rogers e Epstein (1996, 2002) e Bianchini (2017), a popularidade dessas séries desencadearam uma boa recepção do público em que os autores classificaram em três níveis com base no engajamento de conteúdo: espectadores casuais, os espectadores dedicados e os fãs ávidos.

Johnson (2005, p. 32) observa que algumas narrativas exigem maior esforço cognitivo do espectador, que precisa acompanhar múltiplos fios narrativos, enquanto outras permitem uma experiência mais passiva, onde o espectador pode simplesmente relaxar sem a necessidade de um engajamento ativo na compreensão da trama:

Algumas narrativas obrigam o espectador a fazer algum esforço para compreendê-las, enquanto outras simplesmente permitem que ele se acomode na poltrona e se desligue. Parte desse esforço cognitivo decorre da necessidade de acompanhar diversos fios narrativos, de distinguir claramente enredos que muitas vezes formam tramas densamente entrelaçadas. (Johnson, 2005, p. 32).

A televisão na *Network Era* precisou se reconfigurar com a chegada das novas emissoras e o início da TV a cabo e, dessa forma, assistir televisão acabou se tornando uma nova experiência. A *Multi-Channel Transition*, conhecida como era da TV a cabo ou “Era do *Marketing* de Nicho”, ocorreu em meados dos anos 1970 até 1990 e está relacionada ao desenvolvimento de produções que atendiam a segmentos específicos da audiência, buscando competir pela atenção dos espectadores.

Ameaçada pelas novas tecnologias que proporcionaram ao público maior liberdade e uma nova experiência televisiva, a TV aberta estadunidense começou a investir na produção de séries mais complexas. Os programas, além de chamarem a atenção do sujeito midiático, também atraíam um nicho mais relevante para os anunciantes. Outro ponto importante da *Multi-Channel Transition* é o aumento da concorrência, com a chegada das emissoras Fox (1986), The WB (1995) e UPN (1995). (Sigiliano, 2014; 2017)

Durante a *Network Era*, em que os produtos televisivos eram criados em um modelo fordista com acesso limitado nas famílias estadunidenses, a chegada da *Multi-Channel Era* reestruturou o mercado com um modelo pós-fordista com a criação de estoques e produtos mais segmentados (Garnham, 1991, Bianchini 2017) principalmente caracterizado pela multiplicidade de canais. De acordo com Lotz (2007) e Bianchini (2017), o desenvolvimento da indústria televisiva americana se expandiu com a criação dos controles remotos, videocassetes e o aumento do número de emissoras principalmente com o surgimento da TV a cabo como alternativa à televisão tradicional via antena.

A televisão a cabo permitiu que os espectadores tivessem maior autonomia na escolha dos conteúdos transmitidos, oferecendo maior variedade de canais e programação especializada, muitas vezes incluindo canais temáticos dedicados à música, notícias, esportes e ao entretenimento. Um dos momentos mais importantes dessa era foi com a chegada de grandes emissoras de rede *broadcast* como Fox (1986), USA Network (1971), TNT (1988), HBO (1972) e Showtime (1976) que revolucionaram a TV estadunidense.

A chegada das novas emissoras reconfigurou a indústria televisiva buscando trazer novos formatos de conteúdos, com programas com menos censuras, ou seja, com menor restrição de temas e linguagens, permitindo maior liberdade criativa e abordagens mais ousadas e não apenas direcionada para toda a família, mas agora produziam conteúdos segmentados e particulares da audiência reforçando o *marketing* de nicho com produções mais complexas e para todos os gostos dos espectadores, um contraste evidente da abordagem de transmissão da *Network Era*.

Para Thompson (1997), a procura por estes espectadores e a programação singular oferecida pelos canais a cabo nos anos 1980 incentivaram uma geração de produtores a introduzir inovações no formato narrativo televisivo, especialmente nas emissoras da rede aberta. (Bianchini, 2017, p.7)

Com a expansão da TV a cabo, houve um aumento significativo na competição entre os canais de rede televisivas. As redes tradicionais como NBC, CBS e ABC, agora competiam com uma variedade de canais a cabo por espectadores e receita publicitária, levando a uma mudança nas estratégias de programação e produção de conteúdo. Dessa forma, para atrair espectadores e se diferenciar da concorrência, muitas redes de TV a cabo começaram a investir em programação original.

Isso levou ao surgimento das séries televisivas originais, nas quais muitas receberam aclamação crítica e popularidade significativa, desafiando a hegemonia das emissoras tradicionais e configurando as formas de contar histórias com produções mais complexas e com multiplicidade de linhas (JOHNSON, 2005).

Agora que os espectadores tinham acesso a uma variedade de opções, incluindo dramas, comédias, séries de ficção científica, *reality shows* ou documentários, as produções originais começaram a reestruturar as séries com narrativas mais ousadas, complexas e maduras do que as transmitidas na TV aberta tradicional, abordando temas mais controversos e explorando personagens mais multifacetados.

A série *Hill Street Blues* (1981), também conhecida como Chumbo Grosso, é uma série policial lançada pela emissora NBC que conta a história de vida e trabalho dos funcionários de uma delegacia de polícia em uma cidade pequena no interior de Chicago, acompanhando policiais, chefes e até traficantes. *Hill Street Blues* é uma das séries de TV mais populares e também a pioneira nas novas formas complexas de narrativa, exemplificando o que Johnson (2005) classificou como multiplicidade de linhas:

Multiplicidade de linhas é a convenção estrutural mais aclamada da programação televisiva moderna, o que é irônico, porque é também a convenção de pior pedigree. Segundo a história da televisão, a era da multiplicidade de linhas começou em 1981, com a estreia do drama policial Chumbo grosso (*Hill Street Blues*), uma produção de Steven Bochco invariavelmente elogiada por seu “realismo cru”. (Johnson, 2005, p.33)

As novas narrativas serializadas na televisão tinham como característica histórias que se desenrolavam ao longo de vários episódios. Essas séries possuíam arcos narrativos contínuos, desenvolvimento de personagens ao longo do tempo e *cliffhangers*² para manter os espectadores engajados e retornando para assistir mais episódios.

De acordo com Machado(2000), Johnson(2005), Sigiliano(2017) e Bianchini(2017), a série *Hill Street Blues* que possui 7 temporadas e mais de 146 episódios, se distancia nitidamente da estrutura narrativa presente em *Dragnet* em que os acontecimentos tinham uma única linha narrativa com início e fim em um único episódio. *Hill Street Blues* mudou essa configuração ao introduzir uma narrativa mais aberta e complexa, permitindo que os conflitos e histórias se desenvolvessem ao longo de vários episódios ou temporadas. Dessa

² “*Cliffhanger*” - substantivo contável - é uma situação ou parte de uma peça ou filme que é muito emocionante ou assustador, porque você fica muito tempo sem saber o que acontecerá a seguir. (*Collins Dictionary* - tradução nossa)

forma, a série não apenas enriqueceu a profundidade das tramas, mas também manteve o público engajado ao longo do tempo. “*Hill Street Blues* está na capacidade da atração em se distanciar de uma conclusão decisiva e do restabelecimento da ordem no encerramento dos episódios. Ou seja, além de múltiplos, os plots se estendem ao longo das temporadas.”(Sigiliano, 2017, p. 21).

Os episódios da série eram divididos em *plots* e *subplots*. Os *plots* tinham a característica de se estenderem por vários episódios até ter uma resolução, enquanto os *subplots* acabavam em um único episódio. A trama multilinear de *Hill Street Blues* podia se estender por várias temporadas. De acordo com Johnson (2005), a trama possui muitos fios narrativos, com até dez camadas temáticas, embora algumas sejam apenas cenas rápidas, são espalhadas pelos episódios, e possuem personagens principais que variam dramaticamente. O autor diz que os episódios possuem fronteiras pouco claras em que “no início toma uma ou duas linhas de episódios anteriores e ao final deixa uma ou duas em aberto”(JOHNSON, 2005, p. 34)

Bianchini (2017), Reeves, Rogers e Epstein (1996, 2002) pontuam que o investimento em produções com multiplicidade de linhas nascidas narrativas em horário nobre estadunidense pode ter incentivado um aumento no número de canais e na disputa pela audiência. A maior parte do engajamento era dado pelos espectadores dedicados, que necessitavam assistir a maioria dos episódios para entender a narrativa e a história multifacetada dos personagens, agora com episódios interconectados, cria uma identificação e mantém a atenção do público, tornando o ato de assistir mais envolvente. Isso se deve à presença de micronarrativas, que começam e terminam dentro do mesmo episódio, e macronarrativas, que se desenvolvem ao longo de toda a temporada.

Segundo Johnson (2005), *Hill Street Blues* revolucionou a forma de fazer séries, despertou uma nova era de ouro da dramaturgia. Apesar de ter sido considerado uma produção de difícil compreensão para o contexto televisivo da época, a multiplicidade de linhas fez com que os telespectadores se identificassem com personagens densos, além de abordar questões morais e sociais, proporcionando uma reflexão sobre as complexidades humanas. As narrativas não lineares, *flashbacks* e outros dispositivos para contar histórias de uma maneira única e inovadora, tornaram-se um ponto importante para a popularização das estruturas narrativas ficcionais contemporâneas.

Devido a essas novas configurações seriadas nascidas com *Hill Street Blues* e a popularização dessa estrutura de narrativa, surgiram comunidades de fãs que não mediam

esforços para consumirem e compartilharem tudo o que podiam sobre suas séries favoritas. Nas décadas de 80 e 90, os fãs tinham práticas de arquivar os episódios, colecionar fitas VHS e DVDs, comprar de produtos, criar fã-clubes e comunidades para discutir os acontecimentos da série.

As características da *Multi-Channel Era* destacam a diversidade e sofisticação da programação televisiva durante esse período de transição, especialmente com a chegada da internet nos anos 1990. Segundo Jenkins (2014), a cultura da convergência, impulsionada pelas novas tecnologias, permitiu a migração da televisão da fase analógica para a era digital, transformando a forma como conteúdos e informações eram compartilhados. Essa mudança possibilitou maior interação e engajamento dos fãs, que agora tinham ferramentas para organizar comunidades online, trocar ideias e colaborar na disseminação da ficção seriada televisiva, contribuindo diretamente para sua popularização e expansão em diversas plataformas midiáticas.

2.2 POST-NETWORK TELEVISION

A *Post-Network Television*, entrada da era digital nos anos 1990 até os dias de hoje, trouxe mudanças na criação, produção e distribuição do conteúdo televisivo, proporcionando aos espectadores maior controle sobre como e quando consumir os programas por meio de uma variedade de conteúdo sob demanda. Essa fase é caracterizada pelas novidades significativas no cenário televisivo estadunidense, impulsionadas principalmente pela ascensão das plataformas de *streaming*, além das transformações tecnológicas e sociais que acompanham essa transição.

De acordo com Rogers, Epstein e Reeves (2002, 2007), Gabriel (2010) e Bianchini (2017), uma das características da *Post-Network television* é o *branding marketing* ou *branding* que representava uma estratégia das emissoras na criação e fortalecimento da marca junto aos consumidores fortificando a presença no mercado. Graças a chegada da *internet*, com a criação de páginas e comunidades de fãs on-line, além das alterações na forma de produção de conteúdo televisivo, a *internet* trouxe novas possibilidades para os processos de consumo, produção e distribuição.

A HBO, presente no cenário televisivo como destaque na TV a cabo desde os anos 1980, foi uma das emissoras que precisou mudar suas estratégias de fortalecimento da marca como uma produtora de séries originais.

Para prosperar e conquistar mais assinantes nesse cenário, a rede premium precisou tornar-se uma emissora de uso regular e habitual – e as séries originais tinham o potencial de motivar o retorno semanal dos espectadores à emissora e de envolver o público durante períodos mais longos de tempo. Esta fase marca a consagração da HBO, com a produção de séries bem-sucedidas como *Oz*, *Sex and the City*, *The Sopranos*, *Six Feet Under* e *The Wire*, entre outras.”(Bianchini, 2017, p. 10)

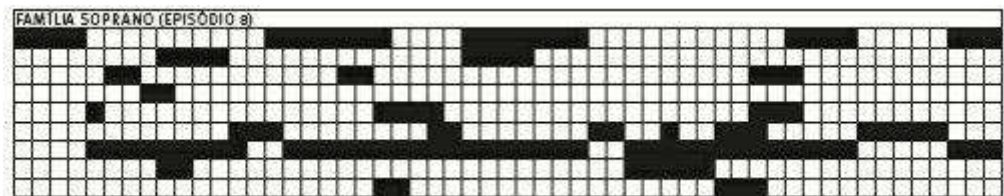
Devido a essas novas estratégias de conteúdo, séries originais produzidas por emissoras como a HBO se tornaram destaque na popularização da ficção seriada contemporânea, principalmente com o fortalecimento da noção de multiplicidade de linhas vindas desde *Hill Street Blues*. De acordo com Jonhson (2005, p. 32) “Algumas narrativas obrigam o espectador a fazer algum esforço para compreendê-las, enquanto outras simplesmente permitem que ele se acomode na poltrona e se desligue.”

O esforço para acompanhar as narrativas das séries contemporâneas ocorre devido à multiplicidade narrativa presente na *Post-Network Television*. Nessa fase, as tramas são compostas por várias linhas narrativas simultâneas, o que exige que os espectadores preencham lacunas e analisem as informações de forma mais ativa. Além disso, a ausência de setas chamativas, recursos que facilitam o entendimento da trama, faz com que o público preste mais atenção aos detalhes.

Johnson (2005) aborda que a complexidade das narrativas da ficção seriada contemporânea fez com que as produções seriadas se tornassem as mais lucrativas da história da televisão. Essa complexidade das séries é explicada pela presença de multiplicidade de linhas, ausência de setas chamativas e redes sociais de personagens. A multiplicidade de linhas que se popularizou em 1981 com *Hill Street Blues* são caracterizadas por explorar temas profundos e desenvolverem arcos de narrativas que se estendem por várias temporadas permitindo maior profundidade de desenvolvimento de personagens multifacetados e tramas intrincadas. Johnson (2005) justifica a multiplicidade de linhas narrativas na série *The Sopranos* (1999-HBO), pois ao fim de cada episódio, é possível seguir vários fios narrativos distintos, com vários personagens recorrentes. A série conta a história de um chefe da máfia que, ao procurar ajuda profissional para resolver seus ataques de pânico, revela toda sua vida íntima e crimes enquanto tenta proteger sua família e descobre grandes traições. A trama de *The Sopranos* possui vinte personagens recorrentes entre protagonistas, secundários e participações especiais e contém cerca de nove linhas narrativas para cada episódio transmitido. A multiplicidade existente na série faz com que uma única cena tenha até três linhas narrativas diferentes. A trama é pautada por acontecimentos inter-relacionados que

podem ser retomados por qualquer um dos personagens e com linhas narrativas construídas a partir de acontecimentos anteriores com possibilidade de se estender ao longo de vários episódios ou mais de uma temporada.

Tabela 1 - *Gráfico de um episódio de The Sopranos*



Fonte: Johnson (2005)

Séries populares como *Game of Thrones*, *Black Mirror*, *Stranger Things* e *Breaking Bad* são exemplos importantes da representação da multiplicidade de linhas presente na *Post-Network Television*. Ao explorar um exemplo de *Breaking Bad* (2008-AMC), que possui cinco temporadas disponibilizadas sobre demanda na Netflix onde retrata a história de Walter White, um professor de química que ao descobrir que tem câncer resolve arriscar tudo o que tinha para ganhar dinheiro se tornando um fabricante de metanfetamina. A narrativa da história de White desde a descoberta do câncer até se transformar em um traficante de drogas é contada de forma linear, com eventos e escolhas com consequências duradouras ao longo dos episódios e temporadas. De acordo com Araújo (2016), a multiplicidade de linhas presentes em *Breaking Bad* se configura como na tabela a seguir:

Tabela 2 - *Tabela de Fios Narrativos presente em Breaking Bad*

Ordem de aparição	Situação
Fio 1	Vida do professor de química Walter White no tráfico após sua decisão de fabricar drogas para deixar uma herança para a família antes de morrer.
Fio 2	Vida familiar do protagonista.
Fio 3	As investigações de Hank (cunhado de Walter e agente federal) conectadas ao caso Heisenberg (pseudônimo de Walter no mundo do tráfico, embora Hank a princípio não saiba disso) e os impactos delas sobre a vida do agente.
Fio 4	Descoberta por Skyler, esposa de Walter, da cleptomania da sua irmã Marie, esposa de Hank, e modo como Skyler reage a essa descoberta.
Fio 5	Saída de Jesse (ex-aluno de Walter e seu parceiro no tráfico) de casa, romance com Jane (filha do dono da casa que passa a alugar) e retorno à antiga residência.
Fio 6	O caso extraconjugal entre Skyler e o seu chefe, Ted Beneke.
Fio 7	Vingança dos primos do traficante Tuco contra Hank, dado que o agente o matou.
Fio 8	Relacionamento entre Jesse e Andrea, a quem conhece no Narcóticos Anônimos.
Fio 9	Ciclo autodestrutivo de Jesse após cometer um assassinato.
Fio 10	A derrubada de um cartel mexicano pelo chefe do tráfico, Gustavo Fring.
Fio 11	Tentativa de Skyler de evitar que seu ex-amante, Beneke, seja auditado pela receita federal, por medo de que passem a investigá-la também (dado que ela era contadora da empresa) e descubram os crimes do marido.
Fio 12	Tentativa de Walter de lidar com as testemunhas deixadas para trás com a morte de Gustavo Fring (antigo associado de Walter assassinado por ele e Jesse).
Fio 13	Tentativa dos ex-sócios de Walter de continuar produzindo metanfetamina com a mesma qualidade que o protagonista o fazia, após ele resolver deixar o tráfico.

Tabela 1: fios narrativos de *Breaking Bad*, na ordem em que se iniciam.

Fonte: Araújo (2016)

A série possui personagens multifacetados, com motivações e arcos de desenvolvimento complexos como, por exemplo, a transformação do protagonista de professor de química a um dos maiores traficantes do mundo. Personagens secundários também são desenvolvidos e aprofundados com suas próprias motivações. *Breaking Bad* explora questões éticas, desafiando os espectadores a refletir sobre o que é certo ou errado a todo momento. A série explora flashbacks e flashforwards para contextualizar e aprofundar os eventos da trama, o uso desses dispositivos narrativos adicionam camadas na história e permitem que os espectadores vejam os personagens em diferentes momentos e perspectivas da vida. A tensão e o suspense que a série transmite, ao trazer reviravoltas e situações inesperadas faz com que os espectadores aguardem ansiosamente os próximos episódios. “Acho que o Netflix nos manteve no ar. Não só estamos de pé aqui em cima [com o Emmy], como eu não acho que nosso programa teria durado além da segunda temporada, é uma nova era na televisão e nós tivemos muita sorte de colher os benefícios, afirmou Vince” (Weisman, 2013)³(Tradução Nossa)

³ “I think Netflix kept us on the air. Not only are we standing up here (with the Emmy), I don’t think our show would have even lasted beyond season two. ... It’s a new era in television, and we’ve been very fortunate to reap the benefits.”

De acordo com Johnson (2005) e Martin (2014), as séries contemporâneas apresentam uma escassez de setas chamativas. A seta chamativa é um dispositivo criado para ajudar o público a entender o que está acontecendo na cena. Na *Network Era*, por exemplo, as produções televisivas utilizavam as setas para indicar, deslocamentos temporais, quem era o bandido ou uma porta destrancada em um filme de terror, como o filme *Pânico* (1996) dirigido por Wes Craven. Graças a esse recurso, os espectadores não encontravam dificuldades de acompanhar as tramas que assistiam, pois as setas indicavam e explicavam determinadas situações e acontecimentos.

Essas dicas servem como uma espécie de guia narrativo. Elas dizem implicitamente aos espectadores: “Sabemos que você não tem ideia do que é um acelerador de partículas, mas é o seguinte: tudo o que você precisa saber é que é um negócio grande e complicado que explode se for molhado.” Elas enfatizam os detalhes relevantes: “Não se preocupe com a possibilidade de a babá terminar o namoro. Preocupe-se com aquele cara espreitando nos arbustos.” Elas reduzem o volume de esforço analítico necessário para a compreensão de uma história. Tudo o que se precisa fazer é seguir as setas (Johnson, 2012, p.36)

Johnson (2012) pontua que as setas chamativas apresentam duas variações: textura e substância. A textura está relacionada a uma linguagem técnica que permite que os espectadores acreditem que o que estão assistindo são profissionais reais. Essa característica pode ser observada na série *The Good Doctor* (ABC, 2017-presente), em que o uso da linguagem médica e os procedimentos cirúrgicos são detalhados de forma técnica e precisa, passando autenticidade. Em cada episódio, o Dr. Shaun Murphy e sua equipe enfrentam desafios médicos complexos, e o público é guiado por explicações técnicas dos procedimentos realizados, o que facilita a compreensão dos espectadores sem conhecimento médico. A textura se encontra nas representações dos diagnósticos, cirurgias e discussões sobre casos clínicos, reforçando o realismo. No entanto, ao mesmo tempo, a substância, como as complexidades emocionais e sociais dos personagens, é apresentada de forma mais sutil, exigindo que o espectador preencha lacunas sobre as dinâmicas interpessoais e os dilemas éticos da narrativa.

Já a substância é explicada como um plano de fundo da textura, ou seja, são as informações sobre arcos e personagens que compõem a história. Um exemplo disso pode ser visto na série *Game of Thrones* (HBO), onde detalhes cruciais sobre personagens e suas motivações são revelados de forma sutil e gradual. A relação complexa entre Jon Snow e Daenerys Targaryen, por exemplo, não é explicitada de maneira direta, o que exige que os

espectadores conectem as pistas ao longo da trama. Nas séries contemporâneas, é observado muitas vezes a omissão desses detalhes, forçando o público a preencher as lacunas por conta própria. Como explica Johnson, essa ausência de informações diretas cria um desafio cognitivo que enriquece a experiência do espectador:

[...] parte do prazer nessas narrativas modernas da televisão decorre do esforço cognitivo ao qual o espectador é obrigado a preencher lacunas. Se os roteiristas de repente despejassem um monte de setas chamativas no cenário, o programa pareceria cansativo e simplista. (Johnson, 2005, p. 38)

WandaVision (2021) é uma série contemporânea que iniciou a quarta era⁴ cinematográfica da Marvel. A série é um exemplo da mistura dos formatos narrativos presentes nas eras da televisão com elementos das estruturas clássicas e também das narrativas complexas. Após os eventos do filme *Vingadores: Ultimato* (2019), em *WandaVision* os personagens Feiticeira Escarlata (Elizabeth Olsen) e Visão (Paul Bettany) tentam construir uma vida normal em uma cidade pequena. No entanto, os dois primeiros episódios da série foram gravados em um formato de *sitcom* típico dos anos 1950, em preto e branco em um formato de comédia como em *I Love Lucy*. Possuindo uma narrativa simples e episódica, centrada em situações cotidianas e humor físico com Wanda e Visão retratados de forma caricata como um casal típico do subúrbio estadunidense.

Os episódios possuem uma estrutura narrativa tradicional da *Network Era* existente nas *sitcom*, com um conflito inicial que se encerra no final do episódio. Contudo, apesar de parecer uma série com narrativa simples, *WandaVision* se prova como uma história complexa e multifacetada, com diversos mistérios e lacunas que prendem o espectador durante os episódios. Assistindo ao episódio um, seguimos uma linha narrativa tradicional com acontecimentos cotidianos, acompanhando Wanda construindo a vida em uma casa nova, conhecendo vizinhos e os chefes do trabalho do Visão.

No entanto, apesar de não ter setas chamativas evidentes, podemos observar nas entrelinhas alguns detalhes que se relacionam com acontecimentos da personagem principal em outros filmes da Marvel, como por exemplo a torradeira das *Indústrias Stark*, que foram responsáveis pela morte dos pais de Wanda, ou até mesmo o relógio da *Hidra*, que fizeram de Wanda e seu irmão Pietro mutantes poderosos. Esses detalhes são deixados ao longo dos

⁴ A Fase 4 da Marvel introduziu novos heróis e explorou o multiverso, abordando as consequências do *Blip* em *Vingadores: Ultimato*, expandindo o MCU. Trazendo filmes como *Homem-Aranha: Sem Volta para Casa* e *Doutor Estranho no Multiverso da Loucura*, além de séries na Disney, essa fase deu início a futuras histórias e ameaças maiores na "Saga do Multiverso".

episódios de forma substancial, para que os fãs preencham as lacunas deixadas e entendam o real significado por trás das ações de Wanda que são constantemente confusas e misteriosas durante toda a temporada.

Podemos afirmar que a ausência de setas chamativas trazem novos desafios para o público, que constantemente tem que preencher lacunas narrativas para compreender por completo as séries da Post-Network Television. Como ressalta Johnson (2012, p. 71-72) as tramas —[...] apresentam uma premissa mais desafiadora para o público: você vai gostar mais se for capaz de se lembrar de um trecho de diálogo em um episódio exibido três anos atrás ou se notar que fizemos esta cena de modo a evocar o final de Pacto de Sangue.

(Sigiliano, 2017, p.26)

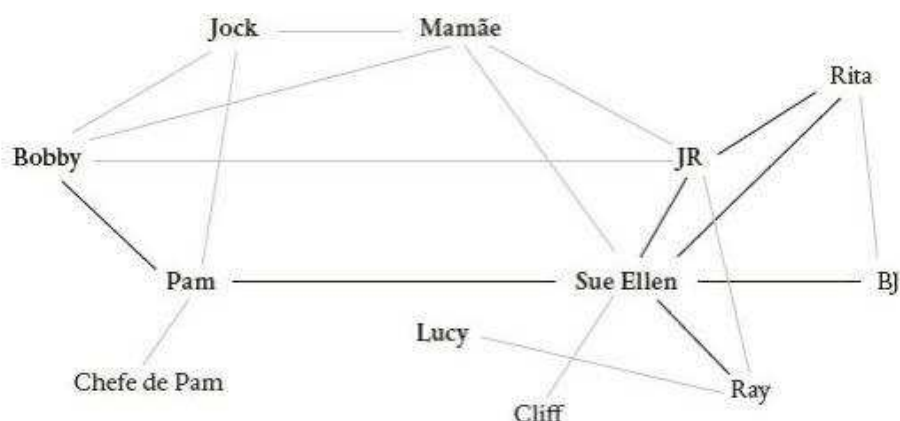
Figura 2 - Cena dos primeiros episódios de *Wandavision*



Fonte: Correio Braziliense

O último ponto abordado por Johnson(2012) está nas redes sociais formadas pelos personagens do universo ficcional, ou seja, as teias de relações, abarcando parentescos, filiações ou até a personalidade. “É claro que, quando assistimos TV, muitos de nós não pensamos nessas redes sociais em termos explicitamente espaciais, mas construímos modelos funcionais do universo social que vemos” (Johnson, 2012, p. 51) Essas redes vinham tradicionalmente como relacionamentos amorosos, traições ou casos familiares nas novelas.

Figura 3 - *Redes Sociais Formadas na Série Dallas (1978)*



Fonte: Steven Johnson (2012)

Johnson (2012) pontua, por exemplo, que a série *Dallas* (CBS, 1978) que segue a história da família Ewing (Miss Ellie, Jock, Bobby, Pam, Lucy, Sue Ellen e JR), além de personagens secundários. A narrativa era simples e com poucas conexões, apresentando um mapa social composto por poucos personagens. Esta rede social de personagens também era didaticamente sinalizada na abertura da série, facilitando o entendimento dos telespectadores sobre a relação da família. Ao contrário da série *24 Horas*, que possui uma rede social quase três vezes maior e complexa que *Dallas*, com mais personagens, grupos diferentes, ligações entre grupos, personagens e quantidade de relações centrais a narrativa (JOHNSON, 2012). Muitos espectadores mapeiam essas redes sociais como um processo automático, que ao analisarmos profundamente, notamos a construção de um modelo ficcional bastante amplo, universal e complexo.

É preciso atenção para seguir a trama, e ao prestar atenção o espectador está exercitando a parte do cérebro que mapeia redes sociais. O conteúdo do programa pode ser sobre assassinatos por vingança e ataques terroristas, mas o aprendizado colateral envolve algo inteiramente distinto e mais nutritivo. Trata-se de relações. (Johnson, 2005, p.53)

Apesar das séries da *Post-Network Television* apresentarem universos ficcionais cada vez mais densos e amplos, os processos de produção, consumo e compartilhamento de conteúdo evoluíram, abrindo novas possibilidades de interação entre a mídia e o público. De acordo com Jenkins (2006), a cultura da convergência descreve essa interação entre pessoas na criação, recriação e disseminação de mensagens midiáticas. A convergência ocorre quando diferentes mídias se combinam e ressignificam, gerando novos significados. Embora isso envolva uma recepção criativa, em que os indivíduos utilizam tecnologias digitais para criar e

compartilhar conteúdo, Jenkins observa que esse processo ocorre dentro de um contexto em que a indústria cultural ainda mantém uma presença significativa, mesmo que a criação pareça mais independente:

A convergência é um processo cultural que acontece na mente dos indivíduos na medida em que podem ser estabelecidas conexões entre os elementos da cultura da mídia, isto é, das mensagens que circulam nos meios de comunicação, e a realidade cotidiana. Em seu nível mais simples, quando alguém vê uma pessoa na rua e a acha parecida com algum personagem de uma série de TV, é um momento de convergência - a associação da mensagem da TV com uma pessoa real em um processo que ocorre em minha mente. (Jenkins, 2014, p.35)

A cultura da convergência envolve a participação direta dos indivíduos, que atuam como produtores e criadores de conteúdo ao ressignificar e reinterpretar os produtos que consomem. Eles introduzem essas novas criações em comunidades de fãs, onde discutem, trocam ideias e se engajam nas práticas ligadas aos temas que gostam. Um aspecto importante desse cenário midiático é a narrativa transmídia, na qual as histórias se desdobram em diferentes plataformas e formatos, permitindo que o público explore vários aspectos da trama. Como explica Jenkins (2008, p. 138): “[...] história transmídia desenrola-se através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo”.

De acordo com Johnson (2012) às séries ficcionais produzidas na *Post-Network Television* contém narrativas que apresentam um universo ficcional que se expande para além da televisão e alcançando espectadores em multiplataformas. Entretanto, é importante que esse ambiente transmidiático é anterior ao contexto da convergência. De acordo com Sigiliano (2017), obras clássicas como *Dom Quixote de la Mancha*, *Sherlock Holmes* e *Frankenstein* vão além das páginas dos livros, se desdobrando em ilustrações, peças de teatro e demais produções.

Assim como nas obras literárias, as séries de TV apresentam, desde a *Network Era*, produções transmidiáticas como *Dragnet* que teve sua narrativa estendida para jogos, rádio e cinema com conteúdos que vão além da nave mãe. As expansões narrativas abordadas por Johnson (2012) e Mittell (2015) possibilitam a criação de diversos universos ficcionais que se estendem por meio de jogos, sites, blogs, wikis, livros ou HQs de forma a estimular e engajar o público a criar e compartilhar novos produtos e conteúdos com base na nave mãe. As estratégias transmidiáticas são utilizadas em grande parte para promover e divulgar o

conteúdo, além de ampliar o universo ficcional com a criação de conteúdos que mantêm os fãs engajados durante os hiatus das temporadas.

O sucesso das narrativas transmídia dependem do engajamento do público com os produtos. Além disso, da perspectiva de que esse público também é capaz de criar e recriar suas próprias versões da história, além de se envolverem com toda a chamada “cultura material decorrente dessas produções - é fácil encontrar, em lojas físicas ou virtuais, cópias dos óculos de Neo, dos paletós de Smith, de Matrix, sabres de luz de Star Wars ou varinhas mágicas das histórias da série Harry Potter. (Jenkins, 2010, p. 39)

Jenkins (2010), em entrevista a Navarro (2010), afirma que as extensões transmidiáticas podem ser analisadas por três pontos centrais, sendo o primeiro deles uma oportunidade de explorar o universo ficcional com base nos ambientes transmidiáticos. Ou seja, a transmídia permite que o universo ficcional seja expandido para além da narrativa principal, ao consumir os produtos e contribuir com a criação e divulgação do conteúdo em diversas plataformas, o espectador terá uma experiência imersiva que será mais rica do que apenas consumir o conteúdo principal.

De acordo com Sigiliano (2017), esse primeiro ponto pode ser observado em em diversas produções do canal HBO, como a série *Game of Thrones* (2011-2019), composta por oito temporadas com setenta e três episódios. A trama, baseada nos livros de George R.R. Martin, precisou criar estratégias transmidiáticas para manter o público engajado na obra durante o intervalo entre as temporadas. Dessa forma, o canal criou um aplicativo chamado *World of Ice and Fire*⁵ que possui uma enciclopédia com informações dos personagens e arcos narrativos. O recurso fazia com que os o público tivesse mais acesso às informações do o universo ficcional, mas sem necessariamente ler toda a obra original ou assistir todas as temporadas da série.

O segundo ponto abordado por Jenkins (Navarro, 2010) está relacionado ao aprofundamento das histórias de plano de fundo nas narrativas, os *subplots*. Algumas séries, como *The Vampire Diaries* (2008), exploram *subplots* que enriquecem a trama, mas não são ligadas diretamente à narrativa principal. Um exemplo ocorre com o personagem Matt Donovan, cujo arco gira em torno de sua luta para se adaptar a um mundo de seres sobrenaturais, enquanto tenta levar uma vida normal. Seu *subplot*, que envolve conflitos familiares e sua busca por identidade, não tem impacto direto nos eventos principais da série,

⁵ **World of Ice and Fire** é um aplicativo que oferece uma enciclopédia com informações detalhadas sobre personagens e arcos narrativos do universo de "Game of Thrones". Disponível em: [/itunes.apple.com/br/app/george-r-r-martins-world/id570015223?mt=8](https://itunes.apple.com/br/app/george-r-r-martins-world/id570015223?mt=8). Acesso em: 19 ago 2024..

como as batalhas entre vampiros e bruxas, mas adiciona camadas emocionais e de desenvolvimento pessoal, aprofundando a caracterização de Matt sem afetar o *plot* principal da trama.

É importante que cada extensão transmidiática disponha da mesma estética de uma ramificação da obra original. “Nenhuma obra em particular reproduz todos os elementos, mas cada uma deve usar os elementos suficientes para que reconheçamos, à primeira vista, que essas obras pertencem ao mesmo universo ficcional”(JENKINS, 2008, p.161). A série *The Vampire Diaries* (2008) surgiu de uma série de livros escritos pela autora L.J Smith.

No entanto, Julie Plec faz o que Bennett (2014) e Mittell (2015) exemplificam de “entretenimento transmídia” ao criar conteúdos além dos scripts episódicos. A série *spin off*, *The Originals* (2013) expande o universo ficcional ao contar a história dos maiores vilões de *The Vampire Diaries* graças ao seu grande sucesso na trama original. Além do *spin off* que conta com cinco temporadas, a roteirista escreveu três livros com narrativas extras da vida dos personagens, *The Originals: Ascensão*, *The Originals: A Perda* e *The Originals: A Ressurreição*.

Figura 4 - Capas dos Livros Spin Off da Série *The Originals*



Fonte: Amazon (2015)

O terceiro ponto discutido por Jenkins sobre as extensões transmidiáticas está relacionado ao redirecionamento do foco do telespectador em torno das perspectivas dos personagens secundários relacionados à obra original (NAVARRO, 2010). A série *Bridgerton* (2020), baseada nos livros da Julia Quinn, foi lançada pela Netflix e produzida pela *Shondaland* apresentando atualmente três temporadas, com uma narrativa multifacetada

que explora as histórias de amor dos oito irmãos da família *Bridgerton* na Londres do século XIX.

O *spin off*, chamado “A Rainha Charlotte: Uma História *Bridgerton*”, lançado em 2023, aprofundou uma personagem secundária da nave-mãe, a rainha Charlotte. A personagem, apesar de não aparecer com frequência nas temporadas principais de *Bridgerton*, ganhou um *spin off* que conta a história de amor da personagem, e o porquê de ser a única regente ativa mesmo com o rei ainda presente na história, detalhes que não são explicados na obra principal. Apesar de a minissérie ter ligação direta com os livros originais, a trama de *A Rainha Charlotte: Uma História Bridgerton* teve sua narrativa lançada em formato de livro. A produção foi realizada a partir de uma parceria da autora Julia Quinn e da produtora e também roteirista da série Shonda Rhimes, após o sucesso da Netflix.

Figura 5 - *A Rainha Charlotte: Uma História Bridgerton*



Fonte: AdoroCinema

Os outros personagens secundários da série também são explorados em arcos narrativos paralelos, com o objetivo de manterem os telespectadores ávidos pelas

continuações. A colunista Lady Whistledown que integra a trama desde a primeira temporada é uma personagem mergulhada em mistério, comentando as principais fofocas e polêmicas das famílias da alta sociedade londrina fazendo com que não só os personagens, mas os próprios espectadores queiram descobrir sua verdadeira identidade.

Conforme pontuamos anteriormente as narrativas transmídia são atinentes para a sustentação e disseminação dos universos ficcionais na *Post-Network Television*, fazendo com que os telespectadores conheçam as diversas nuances da narrativa além da nave-mãe. Como afirma Jenkins (2008, p.38), “Essa maneira de contar uma história em várias plataformas, passando por cinema, televisão, internet e games é um dos principais elementos conceituais da cultura da convergência, a ideia de narrativa transmídia”.

A *Post-Network Television* também é pautada por novas formas de distribuição dos produtos ficcionais. De acordo com Martin (2014), a chegada do videocassete e dos canais de TV segmentados tiveram uma grande influência na estrutura e produção da ficção seriada, no entanto, as novas formas de distribuição *on-demand* possibilitou que o público tivesse mais facilidade de revistar suas séries favoritas, assisti-las novamente, gravar os episódios ou até mesmo pausar no meio deles contribuindo para a melhor compreensão da narrativa complexa das histórias seriadas.

Lotz (2007), Johnson (2012) e Martin (2014) ressaltam dois suportes de distribuição que integram a *Post-Network Television*: as tecnologias de conveniência e o licenciamento. As tecnologias de conveniência possibilitam que o público escolha os programas a partir de um catálogo e um menu de opções, com a possibilidade de definir títulos, pausar, retroceder, mudar áudios e legendas, além da capacidade de decidir quando, onde e como vai assistir aquela produção (Johnson, 2012, p.131).

O mercado *on-demand* é composto por grandes empresas de *streaming* como Netflix, Hulu, Amazon Prime Video entre outras plataformas que necessitam de assinatura para ter acesso aos conteúdos distribuídos, podendo variar os preços dependendo do pacote escolhido pelo público com benefícios variados para cada um deles, desde qualidade de vídeo, número de telas até a capacidade de baixar qualquer tipo de produção disponível e assistir offline de onde estiver. Com isso, a fim de:

[...] atender melhor as necessidades e os novos hábitos de consumo do público, os grandes canais nacionais e internacionais têm se distanciando da velha logística de distribuição, e lançando plataformas de transmissão de conteúdo via streaming de sua grade de programação. (Acierno, 2012, p.57)

De acordo com Martin(2014) as tecnologias de conveniência possibilitaram uma nova forma de assistir às séries, a exemplo das famosas maratonas, em que o público pode assistir a todos episódios de uma única vez. Esse novo contexto de maratonar séries em horas de consumo, podendo pular créditos e com mudança de episódios automáticos nas plataformas sem a necessidade de apertar um botão no menu desencadeou o que é conceituado como *bing watching* (Wolk, 2015) .

Com a popularidade dos *streamings*, diversos canais televisivos fizeram parcerias com as principais plataformas de distribuição *on demand* ou produziram suas próprias plataformas, como Max, *streaming* do canal HBO, Disney+, AppTV, GloboPlay, Paramount+ e muitos outros. O *bing watching* possibilitou o engajamento do público durante os *hiatos* entre as temporadas de séries como *Breaking Bad* e *Game of Thrones* permitindo que o público revisitassem os episódios para relembrar dos acontecimentos antes do lançamento de novos episódios.

O segundo ponto destacado pelos autores Lotz (2007), Johnson (2012), Martin (2014) e Sigiliano (2017) está no licenciamento das narrativas seriadas. O licenciamento das séries se tornou uma fonte significativa de lucro já que os produtos são assistidos repetidamente pelos fãs, buscando referências e detalhes que podem ter perdido durante a primeira exibição, tal detalhe reforça a densidade dos universos ficcionais da *post network television*, já que sempre podem encontrar novas informações das linhas narrativas em detalhes passados despercebidos.

Quanto mais vezes o telespectador assistir aos episódios, mais chance ele terá de reconhecer as referências presentes na trama. Isto é, os universos ficcionais contemporâneos são compostos por densas camadas narrativas que não se esgotam na primeira exibição. A multiplicidade de linhas narrativas, a ausência de setas chamativas e as conexões do mapa de rede social prolongam o interesse do público, estimulando-o a consumir a mesma atração inúmeras vezes. (Sigiliano, 2017, p.43)

O lançamento de DVDs com conteúdo adicional, como cenas deletadas e comentários do diretor, aumentaram não só a distribuição como também proporcionou o fortalecimento da pirataria com a distribuição desses conteúdos de forma não oficial e licenciada (Martin, Lotz). De acordo com Sigiliano (2017) a série *Game of Thrones* bateu recordes por ser a série mais pirateada online com milhares de downloads pelo público, no entanto, seus produtores acreditam na pirataria como uma espécie de elogio para a emissora, já que popularizaram ainda mais suas produções mesmo que de maneira não oficial.

Jenkins (2014) aborda as diferentes formas de circulação de conteúdo na atualidade, do popular autêntico até o comercial. Para o autor, a circulação de conteúdo cria valor e significado nas diversas economias que compõem a mídia contemporânea, trazendo como mensagem central que se algo não se propaga, está fadado ao esquecimento. O autor diferencia circulação e distribuição, enfatizando que a circulação não se limita mais à distribuição em massa controlada por interesses comerciais, mas também engloba novas formas de compartilhamento e remixagem de conteúdo pelos indivíduos. Essa questão está relacionada à cultura participativa, na qual o público desempenha um papel importante na produção, compartilhamento e modificação de conteúdo, impulsionado pelas diversas ferramentas de comunicação *on-line*.

3. O UNIVERSO DE *THE LAST OF US*

O universo ficcional de *The Last of Us* se passa em um cenário pós-apocalíptico devastado por uma infecção causada pelo fungo *Cordyceps*, que transforma seres humanos em criaturas violentas e mortais. Esse ambiente desolador serve como pano de fundo para uma narrativa que vai além da luta pela sobrevivência física, focando principalmente nas complexas relações humanas que surgem de situações de extremo desespero. A série acompanha a jornada de Joel, um pai solo, carregado por um passado de perdas e Ellie, uma adolescente imune à infecção, enquanto atravessam os Estados Unidos em busca de uma possível cura para a humanidade. Dentro dessa trama, temas como sacrifício, redenção, esperança e perda são explorados de forma intensa e emocionante, trazendo profundidade aos personagens e à história.

The Last of Us não se limita apenas ao horror de um mundo destruído, mas também explora a fragilidade e resiliência das conexões humanas. Joel e Ellie não são apenas sobreviventes em um mundo hostil, mas personagens em que suas motivações são moldadas por suas histórias pessoais de dor e perda. A narrativa da série televisiva, assim como no jogo, utiliza uma estrutura não linear, fazendo uso de *flashbacks* e deslocamentos temporais para revelar as camadas emocionais e psicológicas desses personagens. Esse formato não apenas enriquece a narrativa, mas também desafia o espectador a compreender as motivações e decisões que movem a trama. Além disso, o uso da ironia e da metalinguagem contribui para um diálogo mais profundo com o público, criando uma experiência imersiva e emocionalmente envolvente.

Outro aspecto relevante no universo ficcional de *The Last of Us* é a representação da moralidade ambígua e das escolhas difíceis que os personagens precisam fazer em um mundo sem lei. A série desafia o espectador a questionar o que é certo ou errado em um contexto de sobrevivência extrema. As ações de Joel, especialmente, geram debates sobre até que ponto um indivíduo está disposto a ir para proteger aqueles que ama, mesmo que isso signifique sacrificar o futuro da humanidade. Esses dilemas morais são apresentados de forma a convidar o público a refletir sobre as implicações das escolhas dos personagens e como essas decisões moldam o desfecho da história.

O estudo dessa série é relevante não apenas por sua capacidade de adaptação de um jogo premiado para a televisão, mas também por seu uso de técnicas narrativas complexas que desafiam o telespectador. *The Last of Us* oferece uma análise profunda de como as

plataformas de mídia podem explorar a convergência entre videogames e televisão, mantendo a narrativa da obra original, ao mesmo tempo que expande sua trama no formato serializado. Ao compreender o impacto da série no contexto televisivo, é importante examinar a trajetória da HBO e seu papel na produção de séries complexas, além de uma análise da transição do jogo *The Last of Us* para o formato televisivo, destacando os desafios e as inovações envolvidas nessa adaptação.

3.1 - HBO E *QUALITY TV*

Compreender o contexto mercadológico das emissoras de TV é fundamental para a complexidade narrativa (Mittell, 2012; 2015). Segundo Mittell (2012), ao se afastarem dos padrões tradicionais e adotarem tramas mais intrincadas e multifacetadas, as tramas complexas produzidas pelas emissoras atendem a um mercado que busca por universos ficcionais mais densos e desafiadores - tanto para criação quanto para o público. Dessa forma, entender como e porque essas emissoras optam por narrativas mais complexas não apenas enriquece a análise crítica das séries, mas também revela suas estratégias de posicionamento e diferenciação no mercado televisivo.

Provavelmente muitas das características da complexidade narrativa são mais comuns em outros formatos da televisão nacional e, certamente, a influência da televisão britânica sobre a grade de programação americana não pode ser ignorada. Ainda assim, é válido entender como a programação da televisão americana, que evidentemente satura o mercado midiático global, se desenvolveu segundo seus próprios parâmetros. (Mittel, 2012, p.31)

De acordo com o autor Santos (2017), Bianchini (2017) e Sigiliano (2024) A HBO (Home Box Office) é um canal de televisão por assinatura estadunidense fundado pela Time Warner em 1972. Desde seus primeiros anos, a HBO se destacou por oferecer uma programação premium que incluía filmes de grande bilheteria e eventos esportivos. No entanto, foi na década de 1990, que a emissora começou a investir de forma significativa em conteúdo original, marcando o início de sua transformação em um dos principais criadores de séries dramáticas e comédias de qualidade.

Abordado por Santos (2017) e pelo relatório do Panorama do Mercado de Vídeo sobre Demanda no Brasil⁶ realizado em 2023 pela Ancine, a HBO possui atualmente nos Estados

⁶ Disponível em:

<<https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos.pdf/panorama-vod-2023-1.pdf>> Acesso em: 19 de Jun. de 2024

Unidos alguns canais disponíveis em TV a cabo como HBO, HBO2, HBO Family, HBO Latino, HBO Comedy, HBO Zone e HBO Signature. Além de uma programação via *streaming*, a HBO Max, atualmente conhecida como Max, traz a possibilidade de assistir todo o conteúdo produzido pela HBO, como filmes, séries, desenhos, documentários, esportes e até talk-shows com uma assinatura mensal. A HBO Brasil em parceria com a HBO, também divulga seus principais conteúdos em plataformas como TikTok, Instagram, Youtube, X, Facebook e Spotify, assim como abordado por Sigiliano (2024), utilizando linguagem em primeira pessoa para se aproximar e engajar o público. Sendo assim, é possível tornar um assinante pela própria plataforma da Max ou através de provedores de assinatura⁷. Sejam, internet, telefonia móvel ou pacotes televisivos como SKY, Claro, Vivo, Tim, Prime Vídeo, lojas de aplicativos como Amazon, Apple, Google e demais provedores específicos de cada região do país.

Para Cardwell (2007) e Santos (2017), devido às suas produções originais lançadas na década de 90 a HBO ficou conhecida por sua televisão de qualidade ou *Quality TV*, caracterizada por alta produção, narrativas complexas, realismos nos cenários e figurinos, atuações naturalistas e trilhas sonoras cuidadosamente selecionadas:

O canal HBO passou a ser reconhecido pela crítica especializada, pelo público e pelos estudiosos de televisão por produzir seriados narrativamente complexos e com estrutura híbrida, que negocia formatos de serialidade, conforme Kozloff (1992), Sconce (2004), Ndalians (2005), Allrath, Gymnich e Surkamp (2005), Mittell (2006; 2012) e Buonanno (2008). Este tipo de produção é pautado sob o termo de *quality television*, compreendido como um conjunto de convenções e características estilísticas que funcionam à semelhança de um gênero para definir quais seriados seriam considerados “de qualidade”. (Santos, 2017, p. 90).

Para Cardwell (2007), os seriados de qualidade buscam trazer diversos temas, sugerindo que os espectadores busquem ser recompensados por ressonâncias simbólicas e emocionais dentro das séries. Além disso, a televisão de qualidade também procura trazer um enfoque no presente e nas reflexões sobre a sociedade contemporânea. Como pontua Cardwell (2007, p. 26) “[...] Os “incidentes do dia a dia”, que são a substância das soap operas e sitcoms de não-qualidade, são aqui transformadas pela sugestão de que elas devem ser lidas

⁷ Disponível em: <<https://bit.ly/4cpqm7a>> Acesso em: 19 de Jun. de 2024.

de forma simbólica, reflexiva ou oblíqua, a fim de que amplas verdades sobre a vida ou sobre a sociedade sejam encontradas” (Cardwell, 2007, p.26)⁸.

Santos (2017) comenta que a HBO também se destaca pelas suas estratégias de *marketing e branding*, se promovendo como uma marca *premium* que oferece uma experiência de visualização exclusiva. A ausência de comerciais durante seus programas cria uma experiência mais imersiva sobre o público, operando principalmente através de assinaturas, por meio de uma taxa para acessar os conteúdos via *streaming*, contratos publicitários como patrocínio, venda de programação ao mercado internacional e comercialização de produtos como DVDs, *merchandising* e BluRay. A satisfação dos clientes com a qualidade do conteúdo, se torna essencial para incentivar a produção de séries que são valorizadas pelo público como é o caso de grandes produções como *The Sopranos* ou até mesmo *Game of Thrones*.

Por não depender de anúncios convencionais, a HBO possui maior flexibilidade para tratar de questões governamentais relacionadas a linguagem de seus conteúdos, como violência, nudez, sexo ou palavrões, permitindo com que os roteiristas e produtores de suas séries tenham mais liberdade na criação dos arcos narrativos complexos produzidos do canal. Dessa forma, a HBO possui a capacidade de tratar de assuntos pesados de classificações maiores de uma forma em que canais abertos ou demais plataformas não seriam capazes de realizar (Santos, 2017).

É precisamente através de seus esforços promocionais que o canal pago [o HBO] reconceituou o termo “qualidade”. Isto não mais transmite estritamente um critério de sentido estético (apesar de que isso é comumente alardeado por críticos e fãs, sugerindo que o valor de produção ainda é um importante lugar de distinção para os seriados do HBO) nem se identifica com uma demografia particular (já que o HBO está interessado em qualquer pessoa disposta a desembolsar o dinheiro da assinatura mensal, independente de idade, gênero, raça ou classe social), mas ao invés disso, “qualidade” hoje denota uma distinção entre o HBO e as outras redes de televisão, distinção esta que é basicamente marcada pelo acesso exclusivo e pelo capital cultural que os seus assinantes recebem, o que por sua vez os separa das massas” (Santo, 2008, p.32).

A HBO se distingue das demais emissoras por sua busca constante pela excelência, oferecendo conteúdo que vai além dos padrões convencionais de televisão. Sua proposta de *Quality TV* envolve produções de alto nível técnico e narrativo, marcadas pela liberdade

⁸ Tradução nossa para: The ‘everyday incidents’ that are the stuff of more straightforward, non-quality soap-operas and sitcoms are here transformed by a suggestion that they may be read symbolically, reflexively or obliquely in order that broader truths about life or society might be found.

criativa de seus diretores e roteiristas, que podem abordar temas complexos e polêmicos sem as limitações impostas por outras redes. Sem intervalos comerciais e com foco em uma experiência imersiva, a HBO cria séries que exploram profundamente os personagens e suas histórias, atraindo um público mais exigente e disposto a pagar por uma assinatura que garante acesso a produções exclusivas. Esse compromisso com a qualidade e a exclusividade não só fortalece a marca HBO, mas também redefine o que significa consumir televisão premium.

Santos (2017) comenta que a HBO redefiniu o que significa fazer televisão de qualidade, investido em superproduções, narrativas complexas e temas sérios. Sua estratégia comercial de inserção no mercado por meio de uma abordagem inovadora e compromisso com excelência não apenas conquistaram o público, mas também elevaram os padrões de toda indústria televisiva, mantendo uma posição privilegiada na criação na *Quality TV*. Algumas séries de qualidade da HBO incluem *The Sopranos* que é reconhecida por iniciar a era de ouro da televisão, combinando elementos de um drama familiar com o mundo do crime (Epstein; Reeves; Rogers; Lavery, 2006). *Game of Thrones* (2011-2019) também se tornou um fenômeno global, elevando os padrões de produção para a TV com suas tramas intrincadas e personagens complexos e multifacetados, e *The Last of Us* (2023) uma das produções mais recentes da HBO baseada em um game de mesmo nome. De acordo com o site (Terra, 2023), *The Last of Us* bateu recordes de audiência no canal com uma média de 30,4 milhões de telespectadores, superando o *spin off* de *Game of Thrones*, *House of The Dragon*, ficando em segundo lugar como a série mais assistida da HBO depois da famosa saga de George R.R. Martin.

The Last of Us também exemplifica a abordagem da HBO em produzir conteúdos de qualidade que ressoa tanto com a crítica especializada quanto com o público. Em termos de narrativa, a série se destaca pela complexidade e profundidade emocional da história. A trama segue Joel e Ellie, dois personagens cujas jornadas pessoais são tão importantes quanto os eventos que enfrentam. Essa profundidade emocional e o foco em desenvolvimento de personagem são características importantes da *quality tv* (Cardwell, 2007). A série explora temas profundos como o luto, sobrevivência, moralidade e natureza humana.

A atuação em *The Last of Us* é outro ponto que fortalece sua classificação na *quality TV*. Pedro Pascal (Joel Miller) e Bella Ramsay (Ellie Williams), na crítica escrita por Pereira (Omelete, 2023) discute sobre as grandes performances de atuação que capturam a complexidade emocional dos personagens. Como aborda Cardwell (2007) e Santos (2017),

uma atuação naturalista e convincente é uma característica importante das séries de qualidade da HBO, permitindo uma conexão mais profunda entre o público e a narrativa. Esse ponto pode ser observado no terceiro episódio da temporada *Long, Long, Time*. A trama explora a história de amor do casal LGBTQIAP+ Bill e Frank, que de acordo com o relatório do GLAAD (2023)⁹ teve o roteiro, atuação e direção premiadas no *Emmy* com destaque de Nick Offerman (Bill) como Melhor Ator Convidado e o diretor do episódio Peter Hoar com Direção de Melhor Série Dramática no *Directors Guild of America Awards*.

Além disso, a série possui uma trilha e *design* sonoro que enriquecem a atmosfera da série, com músicas compostas por Gustavo Santaolalla, que também produziu as músicas do jogo original. A HBO também se destacou na produção de figurinos, cenários e efeitos visuais para criar um mundo pós-apocalíptico realista e imersivo, com atenção especial nos detalhes e na recriação dos ambientes devastados e na caracterização dos personagens elevando o padrão e a qualidade da série.

A HBO se consolidou como um referência de televisão de qualidade, marcando sua posição no mercado através de produções inovadoras e narrativas complexas. Com uma abordagem detalhada, cuidadosa e investimento significativo em produção, a série eleva os valores que a HBO consagrou em suas produções anteriores como *The Sopranos* e *Game of Thrones*.

O sucesso da série (Omelete, 2023)¹⁰, demonstra que a HBO continua a apostar em produções que não apenas atraem grandes audiências, mas também recebem aclamação crítica por sua profundidade e qualidade técnica. Essa escolha estratégica reflete o compromisso em oferecer conteúdo que vai além do entretenimento e mostra como a HBO continua a moldar o futuro da narrativa visual (Santos, 2017).

3.2 - *THE LAST OF US*: O JOGO

De acordo com Grasel (2020), o surgimento dos novos meios tecnológicos revolucionaram as formas de narrar uma história. Os videogames surgiram como uma nova mídia combinando a criação de histórias e ambientes virtuais com a interatividade trazendo uma dimensão moderna no campo do entretenimento. No início, o autor comenta que a

⁹ Disponível em:

<<https://glaad.org/emmys-2023-last-of-us-fire-island-yellowjackets-rupauls-drag-race-wanda-sykes-a-mong-lgbtq-nominees/>> Acesso em 19 de Set. 2024

¹⁰ Disponível em: <<https://www.omelete.com.br/hbo-max/the-last-of-us-audiencia-america-latina>> acesso em: 16 de Set. 2024.

limitação no processamento computacional exigia que os jogos fossem desenvolvidos com uma quantidade limitada de *pixels*, dificultando a criação de narrativas complexas. No entanto, com avanço tecnológico, a criação de gráficos tridimensionais permitiu que os jogos incluíssem profundidade narrativa, personagens arquetípicos e pontos de virada que mudaram a experiência do jogador ao controlar personagens com significado, sentimentos e anseios.

De acordo com Grasel (2020), a data de lançamento do primeiro jogo não é conhecida, mas segundo Hansen (2016), o primeiro a se popularizar foi *Pong*, lançado em 1972 pela “Atari” de Nolan Bushnell, uma produção simples devido a baixa capacidade computacional. Em 1980 foi lançado o primeiro jogo com protagonista e *cutscenes*, o *Pac-Man*. Durante os anos 1980, a Nintendo emergiu com o lançamento da Nintendo Entertainment System (NES) introduzindo em 1983 clássicos como *Super Mário Bros* e *Legend of Zelda*.

O surgimento da inteligência artificial foi um grande marco para o universo dos games ao permitir a criação de NPCs, personagens não jogáveis inteligentes que entregam informações aos jogadores, podendo ser inimigos ou até mesmo figurantes durante a narrativa (Grasel, 2020).

De acordo com Millington e Funge (2009), a partir deste momento a inteligência artificial passou a ser um verdadeiro artifício publicitário para jogos, que competiam entre si para mostrar qual jogo conseguia entregar NPCs mais inteligentes, aumentando a sensação de realidade na simulação. (Grasel, 2020, p.42)

Em 1990, a *Sony Interactive Entertainment* revolucionou a indústria dos videogames com o lançamento da *Playstation*, com gráficos 3D avançados e narrativas mais profundas, a empresa evoluiu principalmente com a imersão em jogos, com histórias que cada vez mais se assemelhavam ao cinema. A Sony lançou consoles com avanços tecnológicos significativos ao longo dos anos, no entanto foi por meio da *Playstation Move* que foi possível que o jogador controle o personagem, ao se movimentar junto com ele utilizando os dois controles pertencentes ao *Playstation 3*. O PS3, lançado em 2006, chegou no mercado com gráficos de alta qualidade e processamento que iam além de outros consoles que integravam o mercado, superando a Nintendo e conquistando notoriedade na indústria. O console se popularizou com alguns jogos exclusivos como *God of War*, *Metal Gear Solid 4*, *Gran Turismo*, mas principalmente com o lançamento do jogo *The Last of Us*.

*The Last of Us*¹¹ é um jogo lançado em 2013 pela empresa *Naughty Dog*, responsável por jogos de renome como *Crash Bandicoot*, *Jak and Daxter* e *Uncharted*. De acordo com o

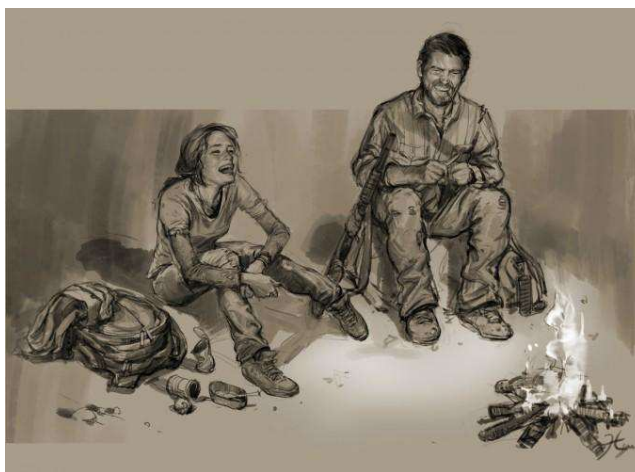
¹¹ Site oficial do jogo disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/the-last-of-us/>> Acesso em 14 Jul. 2024

documentário produzido pela *Naughty Dog* (2014), *Grounded: The Making Of The Last of Us* (2014)¹², após o lançamento *Uncharted 2* e *Uncharted 4*, a empresa desenvolveu um novo projeto com base na ideia de jogo pós-apocalíptico. Criado por Neil Druckmann, a história era protagonizada por dois personagens que constroem uma relação familiar em uma jornada difícil de sobrevivência.

Joel Miller é um pai solteiro que tem a vida virada de cabeça para baixo após o início de uma pandemia causada por um fungo chamado *Cordyceps*, que disseminou a humanidade em questão de dias transformando milhares de pessoas em “infectados”. O ato I do jogo é o que determina toda a jornada emocional e moral de Joel durante toda a história. Neste ato, toda a narrativa segue na visão de Sarah, filha de Joel. O surto do fungo *Cordyceps* acontece em 2013 e força a família Miller a fugir de casa em busca de sobrevivência enquanto lutam contra os infectados pelo fungo e até mesmo contra soldados do governo que acabam matando friamente Sarah nos braços de Joel, condenando a vida do protagonista no final do ato I.

Vinte anos depois do surto, Joel, que vive em uma Zona de Quarentena trabalhando como contrabandista, acaba envolvido em uma missão a pedido de membros da resistência conhecida como “Vagalumes”. Ao lado de sua companheira Tess, ele precisa levar uma garota de 14 anos, Ellie Williams, até os Vagalumes da cidade de Salt Lake City do outro lado dos Estados Unidos. Em troca ele receberia uma bateria de carro que o ajudaria na viagem de busca por seu irmão Tommy que estava desaparecido há meses. Porém, o que Joel não esperava era que Ellie levava consigo a esperança de trazer a cura para a humanidade e ele deve mantê-la viva.

Figura 6 - *Concept Art de Ellie e Joel feito pelo artista da Naughty Dog, Houng Teak Nam*



¹² Documentário disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps>> Acesso em 14 Jul. 2024

Fonte: Concept Art World

A narrativa criada por Neil Druckmann, possui equilíbrio com a jogabilidade, pois o meio interativo detém a capacidade de sensibilizar o jogador, seja pela ligação ou imersão ao entrar no mundo e participar ativamente do que está acontecendo na tela. Esse aspecto permite que os jogadores sintam que estão com os personagens dentro da narrativa e possam vivenciar a tensão emocional de cada um deles. A empresa trouxe personagens que fugissem de estereótipos, principalmente personagens femininas como Ellie, Tess ou Marlene que quebram os padrões dos jogos com mulheres sexualizadas ou como par romântico de um personagem. Em *The Last of Us*, as personagens lutam para sobreviver com sentimentos e anseios que não só cativam jogadores masculinos, mas também causa identificação nas jogadoras femininas.

Ellie é uma personagem valente com uma aparência simples e comum, uma protagonista não sexualizada, complexa e carrega grande representatividade. Durante o jogo, ela é constantemente protegida por Joel e em grande parte da narrativa é uma personagem não jogável. No entanto, a produção deixa uma surpresa ao permitir que o jogador tenha a perspectiva de Ellie dos acontecimentos temporariamente no final, tornando a personagem controlável, que precisa enfrentar todas as dificuldades de sobrevivência sem Joel. A história busca constantemente o realismo, para que possa fazer o jogador sentir toda a tensão e horror que Joel e Ellie vivenciam.

Em *Grounded* (2014)¹³, os produtores acreditaram que inserir monstros como nas produções de terror e suspense não ficaria verossímil, por isso buscaram algo mais realista. Dessa forma, a criação dos vilões da história deveriam partir de uma situação que poderia se assemelhar a vida real, como um vírus, uma pandemia ou um fungo que desencadearia o fim da humanidade, o *Cordyceps*. No documentário, Neil Druckmann comenta que insere o fungo como vilão após muitas pesquisas. O fungo que existe na vida real e controla insetos ainda vivos por meio do sistema nervoso passou por uma nova perspectiva no jogo, o tornando capaz de controlar seres humanos os tornando “infectados”.

Durante a jogabilidade, toda introdução do *Cordyceps* é, em parte, feita por meio da dinâmica de exploração na qual o *player* vai encontrando no ambiente, jornais, rádios, panfletos, televisão e recebendo notícias sobre a origem do surto. Apesar de possuir uma base

¹³ Disponível em: <<https://youtu.be/yH5MgEbBOps?si=mK2DLvmLUu-pAD26>> Acesso em: 16 de Jun. 2024

científica para criar o realismo da história, as informações acabam apenas dando um breve contexto, mas não possuem grande relevância para os acontecimentos futuros. Assim, na abertura do segundo ato do jogo, é narrado como noticiário toda a situação da sociedade depois da pandemia, contextualizando o jogador das informações mais importantes para que entendam onde serão inseridos.

A jogabilidade contra os infectados permite que os jogadores compreendam de maneira mais aprofundada contra o que os personagens lutam para sobreviver. As etapas de contaminação do fungo se iniciam de dentro para fora do corpo, podendo ser identificados pelos níveis de infecção. No primeiro nível encontramos os “*Runners*” (Corredores) em que a infecção no seu estágio inicial é notado apenas por escoriações na pele. O segundo estágio são os “*Stalkers*” (Perseguidores) na qual se pode notar uma maior evolução do fungo que começa a tomar mais partes do corpo do hospedeiro, a terceira etapa e também a mais conhecida são os “*Clickers*” (Estaladores) que apresentam o rosto deformado pelo fungo, sem visão e utilizam ecolocalização para encontrar as vítimas. O quarto nível de infecção é o maior e mais forte do *Cordyceps*, “*Blooters*” (Baiacu) na qual o fungo já dominou o corpo do hospedeiro durante décadas o tornando quase indestrutível.

Figura 7 - “*Clicker*” estágio 3 do *Cordyceps*



Fonte: Concept Art World

Apesar dos quatro níveis já identificados, uma quinta evolução do fungo aparece na sequência *The Last of Us part II*, como “Rei dos Ratos”, de acordo com o site Jovem Nerd

(2023)¹⁴, são vários infectados que estão unidos em um só corpo, mas a produção nunca confirmou se essa versão pode ser considerada um nível de infecção. Além disso, o fungo ao sentir que está para morrer escolhe um local seguro na qual ele se decompõe e germina no ambiente soltando “esporos” que podem infectar as vítimas pelo o ar. Durante o início da jornada de Joel no jogo, percebemos pela visão do personagem que Ellie esconde um segredo, ao entrar em uma área subterrânea sem o uso da máscara que protege contra os esporos e não é afetada pela infecção, fazendo com que o jogador suspeite que ela seja imune ao *Cordyceps*.

The Last of Us é um jogo produzido com gravação de movimentos, na qual os atores atuam em conjunto em um estúdio e tem seus movimentos e vozes capturados de forma realista e natural para criar os personagens em computação gráfica. Em *Grounded* (2014), Neil Druckmann comenta que a escolha dos atores para Joel e Ellie foram com base nas vozes, tendo Ashley Johnson e Troy Baker como atores principais. Ashley foi a primeira a ser escalada para o papel de Ellie devido a uma atuação e interpretação que combinaram com a personalidade da personagem. O *designer* de personagens, Jacob Minkoff diz que a atriz trouxe o sarcasmo e ações novas para Ellie que não estavam inicialmente planejadas, mas que fizeram com que tivesse força, determinação e vontade de lutar. Apesar de ter uma aparência jovem, diferente de Joel com 52 anos, Troy foi escalado pela interpretação profunda do personagem, que passava pela voz e atuação todo o trauma e conflitos emocionais e morais do personagem.

Na entrevista, Neil Druckmann e Troy Baker comentam que os atores escalados para o jogo tiveram não só seus movimentos, mas também seus rostos utilizados na concepção de personagens no jogo, como a atriz Merle Dandridge que interpretou a representante dos Vagalumes Marlene. Diferente de Joel e Ellie que foram criados manualmente pelos designers e não possuem seus atores como base para aparência. Apesar da captura de movimentos ser precisa, nem tudo consegue ser pego pelo computador, tendo que ser corrigido na pós-produção. Dentro desses ajustes, estão detalhes que reforçam o realismo do jogo, como pequenos gestos dos personagens que melhoram a jogabilidade e permitem que mesmo com ausência de som, os jogadores consigam identificar os sentimentos dos personagens como nervosismo, conforto e tensão. O editor Ryan James aborda que as cenas também são gravadas em estúdio com câmeras cinematográficas que possibilitam visões de planos e ângulos que se assemelham ao cinema.

¹⁴ Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/noticias/series-e-tv/the-last-of-us-tipos-infectados>>
Acesso em 16 de Jun. 2024

Figura 8 - *Captura de Movimento - Ashley Johnson e Troy Baker*



Fonte: Captura de tela - *Grounded: The Making of The Last of Us*

A trilha sonora de *The Last of Us* é composta pelo argentino Gustavo Santaolalla¹⁵. O criador Neil Druckmann comenta que deu ao músico toda liberdade criativa para as músicas do jogo. Santaolalla aborda que com apenas as instruções de tema e contexto, pode criar com objetos simples de construção, guitarras desafinadas e instrumentos que nunca havia tocado anteriormente uma trilha sonora única, que recebeu diversas premiações. A trilha foi feita com antecedência, o que possibilitou utilizar o material para construção da ambientação sonora do jogo ainda em processo de desenvolvimento. A história dita o tempo e o ritmo do jogo com narrativa sempre sutil, com isso, o desenho sonoro é marcado por vários momentos de silêncios, música mínima para que os jogadores fiquem ainda mais imersivos e percebam a tensão no ambiente que jogam, como sons de passos, suspiros, folhas ou até mesmo os grunhidos dos infectados.

Uma característica interessante do jogo é permitir que o jogador se movimente pelo ambiente sem se sentir preso. Através do sistema de inventário, busca e habilidades disponíveis o *player* sempre será forçado a se manter em movimento, já que é necessário que

¹⁵GUSTAVO Santaolalla é um músico, compositor e produtor musical argentino, nascido em 19 de agosto de 1951. Ele é amplamente reconhecido por suas contribuições tanto para o rock argentino nos anos 1970 quanto para trilhas sonoras de filmes e jogos, o que lhe trouxe grande prestígio internacional. Disponível em: <https://open.spotify.com/intl-pt/artist/4W3fa7tiXGVXI3KilbACqt>. Acesso em: 16 jun. 2024.

descubra como utilizar as ferramentas e quais são suas limitações ao usá-las para vencer os obstáculos. A exploração no ambiente permite que o jogo não seja muito acelerado e esteja constantemente em ação, dando possibilidade que o jogador respire, analise e avalie a situação sem alterar o ritmo da narrativa.

Figura 9 - Sistema de Inventário em *The last of Us*



Fonte: Captura de tela - *Grounded: The Making of The Last of Us*

O uso de “*puzzles*” (quebra cabeças) é uma característica presente em várias produções da Naughty Dog como *Crash* (1996) ou *Jak and Daxter* (2001). Bruce Straley, diretor do jogo, comenta que os *puzzles* são simples e satisfatórios, são ligados em grande parte à exploração e uso de objetos encontrados no ambiente, como uma escada ou um palete. Como um sobrevivente, a ideia principal é fazer os jogadores explorarem todos os objetos, ferramentas e ambientes para descobrir o que fazer. Um exemplo de *puzzle* recorrente durante a narrativa são em ambientes inundados em que Joel precisa encontrar paletes e escadas para transportar Ellie pelo local já que a personagem não sabe nadar.

A jogabilidade está focada na capacidade de sobreviver, em utilizar recursos de forma rápida e dinâmica sem a necessidade de entrar nos menus do jogo, utilizando atalhos no controle para passar rapidamente pelas ações. Esse ponto pode ser encontrado em momentos de conflitos, nas lutas contra os NPCs, muitas vezes infectados, bandidos ou soldados do governo que demandam rapidez na troca de armas para vencer os obstáculos. Os NPCs são todos criados com inteligência artificial, no entanto, a produção procurou torná-los mais resistentes para sobreviver mais tempo para que o jogador perceba o comportamento deles. Assim como o cinema ou livros, os jogos são meios de contar histórias, dessa forma, a

violência empregada no jogo nunca é desvalorizada com censuras, reforçando ainda mais o realismo e fugindo dos padrões do entretenimento. Assim, como salienta Grasel:

Tal hibridização também passa a ser bastante identificável nos jogos que, cada vez mais, buscam formas de criar narrativas que se aproximam muito dos modelos narrativos que vemos no cinema, deixando de ser apenas uma tecnologia atrelada a um propósito exclusivamente de entretenimento. Portanto, da mesma forma que a fotografia ou o teatro inspiraram profundas mudanças no cinema, a sétima arte também é uma fonte de inspiração para os jogos. (Grasel, 2020, p. 45)

The Last of Us carrega uma característica que quebra padrões ao introduzir personagens com representatividade, seja pela orientação sexual, etnia ou raça de forma profunda e livre de estereótipos. Esse ponto é introduzido de forma sutil na primeira edição do jogo, mas foi no lançamento da DLC¹⁶ *Left Behind* que confirma a orientação sexual de Ellie ao contar o passado da personagem com sua amiga Riley. Em *The Last of Us part II* continuação lançada em 2020 pela *Naughty Dog* e a *Playstation*, traz Ellie mais velha, protagonista do jogo e membra da comunidade LGBTQIAP+ juntamente com as personagens Dina, bissexual e par romântico de Ellie, e Lev, personagem transsexual e de grande importância para a construção da história de outra personagem, Abby, a segunda protagonista do jogo II. A narrativa e as interações com esses personagens são construídas de maneira a criar empatia e compreensão sobre suas identidades e experiências.

No jogo *The Last of Us part II*, a narrativa segue Ellie agora com 19 anos em uma jornada de vingança após testemunhar o assassinato brutal de seu mentor e figura paterna Joel pelas mãos de Abby, filha do cirurgião que Joel mata no final do jogo e também na série. Ao longo da história, Ellie enfrenta dilemas morais, traumas e a complexidade de suas relações, principalmente com Tommy, irmão de Joel, Dina, sua namorada, Jesse, seu amigo, e o adolescente trans Lev próximo de Abby. O jogo se desdobra em uma característica única espelhada, onde o jogador alterna entre as perspectivas de Ellie e Abby, explorando temas de ódio, perdão, luto e a desintegração da moralidade em um mundo pós apocalíptico, colocando o jogador em cima do muro com emoções conflitantes ao entender os dois lados da história. No fim, a trama traz um confronto entre as noções de heróis e vilões causando um grande impacto nos jogadores fazendo com que a continuação de *The Last of Us* fosse premiada como Jogo do Ano no *The Game Awards* (G1, 2020)¹⁷.

¹⁶ DLC (downloadable content) é um conteúdo adicional disponível para jogos.

¹⁷ Disponível em:

<<https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/12/10/game-awards-2020-elege-the-last-of-us-part-2-como-jogo-do-ano-veja-vencedores.ghtml>> Acesso em: 17 de Set. 2024

Klidzio, Solar e Araújo (2021) destacam como essas representações desafiam os padrões heteronormativos, cisgêneros e monossexuais. Além disso, observamos a imersão, as mecânicas de jogo e a construção da narrativa como elementos importantes para a experiência do jogador. Dessa forma, ao focar na vivência dos personagens Ellie, Dina e Lev *The Last of Us part II* é reconhecido como uma expressão artística que promove empatia, alteridade e questionamento das normas hegemônicas (Klidzio; Solar; Araújo, 2021).

O jogo utiliza mecânicas de *companions*¹⁸ para fortalecer os laços entre os personagens e o jogador permitindo um envolvimento profundo com a história e personalidades. Isso é realizado por meio de diálogos naturais e interações entre a *gameplay*, que ajudam a construir uma conexão emocional com os personagens. A representação de Ellie, Dina e Lev não se limita a identidade de gênero e sexualidade, mas ao contrário, essas características são integradas de maneira orgânica na narrativa, permitindo que os jogadores experimentem e entendam essas vivências de forma cotidiana e sempre o mais realista possível. A abordagem do jogo sobre a diversidade sexual e de gênero, juntamente com sua capacidade de gerar empatia e alteridade, reforça a importância da representatividade nas mídias digitais para promover a inclusão e compreensão social.

Com base nisso e para fins de conclusão, consideramos que o jogo tem uma função social e produz conhecimento (HUIZINGA, 2020), e no caso de *The Last of Us Part II* partindo das subjetividades dos personagens destacados possibilita a identificação e representatividade LGBTQIAP+; levando a pessoa que joga a um exercício não só de alteridade mas também de empatia, intensificados pelas mecânicas de *companions* e pelo duplo protagonismo de Ellie e Abby, já que somos convidados a viver voluntariamente (JUUL, 2019) a vida e as experiências das personagens, através dos diálogos e do controle que temos. Desse modo, a intencionalidade da narrativa nos leva a um deslocamento para o lugar do outro, movimento que amplia e potencializa o sentido da história. Assim, o jogo não é apenas uma distração individual, pois seu mundo ficcional produz uma função social (JUUL, 2019.). Somado a isso, ressaltamos o potencial desse estilo de narrativa, a mídia dos videogames pode nos colocar em posições singulares expandindo nossa percepção social, proporcionando experiências capazes de desnaturalizar LGBTQIAP+fobias e padrões hegemônicos do gênero e da sexualidade e introduzir identidades dissidentes a um cotidiano narrativo. (Klidzio; Solar; Araújo, 2021, p.19)

Os últimos lançamentos do universo de *The Last of Us* em 2023 e 2024 incluem uma versão remasterizada de *The Last of Us part I* que atualiza gráficos e jogabilidade para uma

¹⁸ Mecânicas de *companions* em jogos se referem a sistemas de jogabilidade em que personagens controlados pela inteligência artificial acompanham o jogador e têm funções diversas dentro da narrativa ou das mecânicas do jogo.

nova geração de consoles e computador, além de uma nova versão reimaginada de *The Last of Us part II* para *Playstation 4* e *Playstation 5*, oferecendo uma experiência mais aprimorada e imersiva da narrativa. A franquia também se expandiu em 2023 com a chegada da série produzida pela HBO que estreou Pedro Pascal e Bella Ramsay como Joel e Ellie em uma adaptação do jogo com direção de Neil Druckmann e Craig Mazin (*Chernobyl*, 2019, HBO), ampliando a narrativa complexa do jogo para a televisão a fim de alcançar novos públicos por meio de uma visão única e aprimorada diferente das plataformas virtuais de jogos.

3.3 - THE LAST OF US: A SÉRIE

No dia 5 de março de 2020, foi anunciado pela *Naughty Dog* a produção da série pela HBO, meses antes do lançamento oficial da segunda parte do jogo *The Last of Us part II* em 19 de junho de 2020. A data de estreia foi anunciada em novembro de 2022, no pôster divulgado pela HBO. O canal trouxe a data 15 de janeiro de 2023 como lançamento oficial. *The Last of Us* é um trabalho dos *showrunners* Neil Druckmann e Craig Mazin que expandiram o universo ficcional do jogo em 9 episódios variando de cinquenta minutos a uma hora de duração por episódio. A série foi distribuída semanalmente na HBO entre 15 de Janeiro de 2023 à 12 de Março na Max e possui diversos conteúdos transmídia que complementam a coleção de *The Last of Us* na plataforma. Desde o *making of* até um podcast apresentado pelos diretores e o ator original do Joel no jogo, Troy Baker, que também atuou na série comentando semanalmente sobre os episódios lançados.

Figura 10 - Pôster de Lançamento da série anunciado pela HBO



Fonte: HBO

As primeiras imagens da série foram divulgadas pelo ator Pedro Pascal, que faz Joel na série, e pelo ator Gabriel Luna, Tommy irmão de Joel, em setembro de 2022 comovendo os fãs ao verem Joel e Ellie pela primeira vez em sua versão live-action. Em 24 de outubro de 2022, o perfil oficial da série no instagram @thelastofus começou a postar imagens da série com a data de lançamento 15 de janeiro de 2023 no cartaz oficial em 2 de novembro, todo o anúncio oficial foi revelado na CCXP 22 em São Paulo com participação de Neil Druckmann, Craig Mazin e o elenco principal Pedro Pascal, Bella Ramsay, Gabriel Luna e Merle Dandridge.

Figura 11 - *Post Naughty Dog sobre a produção de The Last of Us*



Fonte: *CinePop*

O site Omelete (2023), divulgou que o lançamento do primeiro episódio da série deixou a plataforma da HBO Max com instabilidade graças a quantidade de acessos para assistir ao primeiro episódio. Apesar de reclamações e criação de memes em cima do ocorrido, a estreia do episódio piloto no dia 15 de janeiro alcançou mais de 4.5 milhões de telespectadores ao vivo, se tornando a série mais assistida da HBO fora dos Estados Unidos.

A autora Ana Luiza Figueiredo (OLHAR DIGITAL, 2023)¹⁹ publicou a relação dos níveis de audiência dos episódios da série, que mesmo competindo com programas como NFL, Super Bowl e o Oscar, alcançou ao todo mais de 30.8 milhões de telespectadores nos seis primeiros episódios, sendo o episódio final *Look for the Light* superando a marca de 8.2 milhões de espectadores em todos os canais e plataformas da HBO.

No Making Of, *The Making Of: The Last of Us* (2023), Neil e Craig relatam como foi o processo de criação da série e adaptação do jogo para a televisão. Os *showrunners* não buscavam apenas computação gráfica para as telas, mas assim como no jogo, queriam trazer realidade. Para Mazin e Druckmann, cada detalhe da produção foi pensado de forma minuciosa, desde as cores, texturas, maquiagem, CGI até a trilha sonora para tornar a série ainda mais imersiva para o telespectador assim como no jogo. A ideia de levar a história para as telas era a oportunidade de trazer uma nova experiência para aquelas pessoas que não seguraram um controle de videogame, dando a elas a chance de experimentarem uma narrativa complexa e especial como *The Last of Us*.

Os diretores explicaram que a escolha para os atores foi pela capacidade de interpretação, alguém capaz de elevar ainda mais a essência dos personagens e se apropriar deles de uma forma única, especial e que não replicassem o que já havia sido feito para o jogo. Dessa forma, Pedro Pascal e Bella Ramsey, atores escalados para Joel e Ellie, foram aconselhados pela produção a não assistirem ou jogarem *The Last of Us* antes das gravações, para que suas interpretações fossem únicas e genuínas com características que eles mesmos poderiam agregar aos protagonistas. Apesar de não serem atores fisicamente parecidos com os personagens, a produção queria pessoas que não tivessem dificuldade de incorporá-los. Mesmo que contrariasse e criasse polêmica entre os fãs do jogo que possuem uma ligação especial com a história, não apenas por controlarem os personagens, mas por serem os personagens, criando intimidade o suficiente para se preocuparem com uma adaptação. De acordo com o artigo publicado pelo *New York Times*²⁰ em 2023, Bella comenta que foi a primeira vez que sofreu tantas críticas a sua escolha como Ellie, principalmente sobre sua aparência, mas sua atuação mostrou que foi a melhor escolha para o papel.

¹⁹ Disponível em:

<<https://olhardigital.com.br/2023/03/14/cinema-e-streaming/the-last-of-us-veja-a-audiencia-de-cada-e-pisodio/>> acesso em 14 de Jul. de 2024.

²⁰ Disponível em:

<<https://www.nytimes.com/2023/01/11/arts/television/bella-ramsey-the-last-of-us.html>> acesso em 16 de Set. de 2024

Os roteiros carregam e exploram elementos que são de grande importância e experiência dentro do jogo, como a vida interior emocional de cada um dos personagens. Bill e Frank são personagens no jogo com um fim trágico e uma relação que carrega um duplo entendimento ao jogador. A história dos dois vai sendo revelada aos poucos à medida que Joel e Ellie exploram o ambiente e tentam chegar a uma escola para se proteger dos infectados que os perseguem. Na série, o roteiro de Bill e Frank explora a história de uma relação amorosa homoafetiva com detalhes nunca contados no jogo, com um fim diferente e emocionante. Fazendo o telespectador se comover e identificar com a história de amor dos personagens, mesmo em uma época selvagem na luta pela sobrevivência. Enquanto no jogo a história é descoberta gradativamente pela exploração do jogador, a série destrinchou, mudou e aprofundou a narrativa complexa de Bill e Frank para cativar e prender o público.

Figura 12 - *Bill e Frank colhendo morangos em Long, Long, Time (S0xE3)*



Fonte: Captura de tela - *The Making of: The Last of Us*

A visão científica do fungo *Cordyceps* na série é uma das características mais importantes da narrativa adaptada para a televisão, buscando trazer a abordagem do jogo como uma possível realidade caso acontecesse no mundo real. O primeiro episódio já começa com uma discussão entre dois cientistas sobre uma possível pandemia com fungos. A realidade ainda é reforçada pelo fato do fungo existir na vida real e infectar formigas da mesma forma que é retratado pela série, parasitando o hospedeiro e o mantendo vivo enquanto controla seu corpo e se propaga no ambiente. Uma mudança que Niel e Craig trouxeram para a adaptação foi na forma como o fungo se espalhava. Além da transmissão por meio dos esporos, feridas e mordidas, a produção descobriu o “micélio”, fios que

compõem o fungo, e quando entram no inseto eles penetram até o cérebro do hospedeiro. Essa característica pode ser observada no episódio *Infected* (S0xE2) da série quando a personagem Tess, já infectada pelo fungo, recebe um “beijo” de um infectado que insere o micélio na boca da personagem antes dela se sacrificar para que Joel e Ellie escapem.

A direção de arte combinou o fungo com o ser humano de uma forma que parecesse natural e realista, para que a forma aterrorizante dos infectados pudesse ser identificada pelo público e causasse tensão. No *The Making Of* (2023) a produção mostra que realizou pesquisas e estudos de movimentos “mocap” e interpretações de atores, dançarinos, contorcionistas e até dublês para os infectados de uma forma que não é possível conseguir apenas reproduzindo com computação gráfica. Cada movimento, sons e maquiagem dos infectados foi feito e pensado individualmente para ser o mais realista possível e trazendo para as telas o medo que eles causam no jogo em cada uma das etapas de infecção.

Figura 13 - *Maquiagem Cordyceps*



Fonte: Captura de tela - *The Making of: The Last of Us*

Em *Creator to Creator* (2023) lançado pela Sony, Pedro Pascal comenta que a alta qualidade da produção fez com que pouco fosse imaginado nos *sets*. A equipe da série se atentou aos detalhes nos cenários, se aproximando do material original fazendo exatamente como é no jogo, desde a reprodução fiel do quarto de Sarah, a filha de Joel, as Zonas de Quarentena, cidades destruídas pela guerra e até os panfletos e placas da FEDRA, Agência Federal de Resposta a Desastres, um grupo restante das forças armadas dos Estados Unidos. *The Last of Us* se ambienta em uma viagem pelos Estados Unidos, por isso foi importante o uso de paisagens e ambientes reais. A maioria dos cenários são locações reais ou

construções de arte produzidas para a série, adicionando realismo a cada detalhe, mesmo nos ambientes destruídos e cheios de vegetação que toma conta dos lugares. A vila de Bill foi uma zona abandonada reaproveitada e construída do zero para o episódio, usando computação gráfica para a finalização do ambiente. No *The Making Of* (2023) Bella Ramsey destaca que o shopping utilizado em *Left Behind* (S0xE7), em que foi adaptado de forma fiel a DLC *Left Behind* de Ellie e Riley, também é uma locação real que seria demolida, a produção de arte teve toda liberdade criativa de transformar, destruir e reconstruir o ambiente em que as personagens se divertem durante o episódio.

Gustavo Santaolalla, compositor da trilha sonora do jogo, também foi o responsável por toda a música da série. O compositor priorizou o minimalismo, uma música mais orgânica que combinasse com as condições de vida de um mundo pós-apocalíptico com objetos e instrumentos danificados ou destruídos, produzidos e gravados no estúdio no seu próprio estilo. As criações sonoras para o jogo foram inclusive reaproveitadas na série criando uma conexão mais forte entre as duas produções. Além disso, os efeitos visuais podem ser observados em toda parte na série, pois em cada cena existem detalhes que são retocados pela computação gráfica. De acordo com os produtores no *The Making Of* (2023), o objetivo é trazer um equilíbrio entre os efeitos práticos e visuais para que seja minimamente perceptível pelo público e pareça o mais realista possível. Essa característica pode ser aplicada no acidente aéreo no episódio *When You're Lost In The Darkness* (S0xE1), ambientes abertos e devastados, cidades destruídas e até nos pequenos tentáculos do micélio do *cordyceps* em determinadas cenas. No episódio *When We are in Need* (S0xE8) acontece um confronto brutal entre Ellie e David na cidade de Silver Lake, o líder de uma seita religiosa que pratica canibalismo. Nessa cena, a produção espalhou tubos de chamas pela churrascaria onde os personagens lutaram e construíram toda estrutura a prova de fogo para que pudessem deixar o mais realista possível. Os efeitos visuais foram utilizados para retirar os tubos e intensificarem as chamas na cena aumentando a tensão do acontecimento entre Ellie e David.

Figura 14 - *Cena de David na Churrascaria em Chamas com Efeitos Visuais*



Fonte: *Jovem Nerd*

A produção da série explorou diversas cidades, países e ambientes para suas gravações, como vilas e cidades cobertas de neve no frio do Canadá. Por gravar em muitos locais, foi utilizado escaneamento por drone para que os ambientes pudessem ser facilmente replicados de forma digital em um modelo 3D. O escaneamento foi utilizado de variadas formas para a produção, como o *cyber scanning*, um círculo de câmeras e luzes que piscam simultaneamente que capturaram digitalmente cada um dos personagens para que fosse possível criar uma versão digital deles se necessário. Apesar da alta qualidade dos efeitos práticos e visuais utilizados, manter o realismo é o que traz grande significado para a adaptação de *The Last of Us*. Uma das cenas mais icônicas do jogo acontece no final, quando Ellie e Joel encontram um grupo de girafas no caminho para Salt Lake City, onde encontrariam os Vagalumes responsáveis por conseguir a cura através da imunidade de Ellie. Na série, foi priorizado o uso de girafas reais para interação com os atores, Druckmann *The Making Of* (2023) aborda que a interação ocorreu de forma genuína e segura para os animais, buscando reações reais e uma experiência ainda mais emocionante para a série.

Figura 15 - Joel e Ellie em *Look For The Light* (S0xE9) interagindo com as Girafas



Fonte: Captura de tela - “The Making of: The Last of Us

Quando a adaptação foi pensada (*The Making Of*, 2023), os *showrunners* tiveram que levar em consideração a violência da narrativa. Em um jogo, para resolver os obstáculos e seguir a história se enfrentam NPCs²¹ fazendo da violência um mecanismo de jogabilidade no processo para evolução do personagem. Já na televisão, manter o mesmo nível de violência do jogo faria com que perdesse o real significado. A adaptação procurou introduzir esse segmento de forma interna e emocional nos personagens, como os sentimentos de Joel no início do surto ao usar violência para proteger Sarah. No jogo, seguimos a visão de Joel quase toda a história, no entanto há momentos em que Ellie o salva, mas na visão do Joel não conseguimos sentir o real significado e as consequências desses atos da personagem. A empresa fez o anúncio em sua conta no Twitter, atualmente X, com um vídeo curto que mostrava o símbolo dos Vagalumes em um grafite no fundo preto. As gravações foram iniciadas em 5 de julho de 2021 em Calgary no Canadá com previsão de um ano de gravações até junho de 2022 (*THE LAST OF US BRASIL*, 2021).

O site Omelete (2023), divulgou que o lançamento do primeiro episódio da série deixou a plataforma da HBO Max com instabilidade graças a quantidade de acessos para assistir ao primeiro episódio. Apesar de reclamações e criação de memes em cima do ocorrido, a estreia do episódio piloto no dia 15 de janeiro alcançou mais de 4.5 milhões de telespectadores ao vivo, se tornando a série mais assistida da HBO fora dos Estados Unidos.

²¹ Segundo Grasel (2020), Non-Player Character (NPC) é um personagem de um jogo que não pode ser controlado pelo jogador. Ele pode ser dotado ou não de inteligência artificial. Sua função pode ser tanto narrativa quanto prática, ou seja, ele pode tanto interagir com o jogador para desenvolver a história como pode simplesmente ser um inimigo ou parte do cenário, como uma pessoa aleatória em uma multidão.

A autora Ana Luiza Figueiredo (OLHAR DIGITAL, 2023)²² publicou a relação dos níveis de audiência dos episódios da série, que mesmo competindo com programas como NFL, Super Bowl e o Oscar, alcançou ao todo mais de 30.8 milhões de telespectadores nos seis primeiros episódios, sendo o episódio final *Look for the Light* superando a marca de 8.2 milhões de espectadores em todos os canais e plataformas da HBO.

Após o lançamento dos dois primeiros episódios, foi anunciada a produção da segunda temporada que vai corresponder a história do segundo jogo da franquia *The Last of Us part II* lançada em 2020 para *Playstation 4* e recentemente remasterizado para *Playstation 5*. A nova temporada tem previsão de lançamento para 2025 e teve suas gravações iniciadas em 12 de fevereiro de 2024 com suas primeiras imagens divulgadas em 15 de maio de 2024 trazendo novos visuais de Joel e Ellie mais velhos, provavelmente cinco anos após o enredo da primeira temporada. O novo elenco conta com a participação de Pedro Pascal, Bella Ramsey, Gabriel Luna reprisando seus papéis, mas com Kaitlyn Denver como Abby, Young Mazino como Jesse, e Isabela Merced como Dina, personagens com grande importância no segundo jogo.

Figura 16 - *Primeiras Imagens de Joel e Ellie na Segunda Temporada*



Fonte: *CNN Brasil*

²² Disponível em:

<<https://olhardigital.com.br/2023/03/14/cinema-e-streaming/the-last-of-us-veja-a-audiencia-de-cada-episodio/>> acesso em 14 de Jul. de 2024.

A segunda temporada desperta curiosidade e expectativas de como a narrativa complexa do segundo jogo será adaptada para a televisão. Dado o sucesso da primeira temporada, que já explorou temas de sobrevivência e conexão emocional, o próximo passo será observar como as quatro características centrais da complexidade narrativa, descritas por Jason Mittell (2012; 2015), continuarão construindo a série. No capítulo seguinte, analisaremos a primeira temporada de *The Last of Us* sob a perspectiva dessas características: a fruição narratológica, o deslocamento temporal, a construção de personagens tridimensionais e o uso de metalinguagem e ironia. Ao explorar como esses elementos foram inseridos nos arcos narrativos, será possível compreender o impacto da adaptação, estabelecendo as bases para especular sobre os desafios da próxima temporada.

4. ANÁLISE DA COMPLEXIDADE NARRATIVA DE THE LAST OF US

Segundo Mittell (2015) a complexidade narrativa é um modelo narratológico que está transformando a forma como as histórias são contadas e vivenciadas pelo público. A complexidade narrativa na televisão é um estudo em ascensão que desafia as convenções tradicionais de *storytelling*, oferecendo uma experiência de imersão mais rica e se manifesta por meio de alguns programas que apresentam fruição narratológica, deslocamento temporal, personagens tridimensionais e metalinguagem e ironia

Séries como *Lost* (2004, ABC), *Game of Thrones* (2011, HBO), *Breaking Bad* (2008, AMC) e atualmente a série *The Last of Us* (2023, HBO) exigem um envolvimento cognitivo do público para compreender todas as camadas da história. Além disso, a disponibilidade de recursos tecnológicos, como transmissão a cabo, *streaming* online e a possibilidade de revisitar episódios, contribui para a compreensão crítica e a leitura atenta dessas narrativas.

Diagrama 1 - Características centrais da complexidade narrativa



Fonte: Sigiliano (2024)

De acordo com Mittell (2012, 2015) a complexidade narrativa tem como característica básica o equilíbrio entre a demanda episódica e a seriada

Mas o que é exatamente a complexidade narrativa? Em seu nível mais básico, é uma redefinição de formas episódicas sob a influência da narração em série – não é necessariamente uma fusão completa dos formatos episódicos e seriados, mas um equilíbrio volátil. Recusando a necessidade de fechamento da trama em cada episódio, que caracteriza o formato episódico convencional, a complexidade narrativa privilegia estórias com continuidade e passando por diversos gêneros. (Mittell, 2015, p.8)

A fruição episódica se refere às narrativas que se fecham no final do episódio, ou seja, os arcos narrativos não irão se estender por vários episódios ou temporadas, possibilitando que o telespectador não precise assistir a todos os episódios para entender a série.

Essa característica é encontrada principalmente em séries policiais como *Law & Order* (NBC, 1990 – 2003), *Chicago P.D* (NBC, 2014 - presente), *CSI* (CBS, 2010 – 2015) ou *Criminal Minds* (CBS, 2005 – 2020) na qual acompanhamos arcos narrativos que se iniciam com um crime, o processo de investigação, a descoberta do culpado e a resolução do caso, que classifica a estrutura base da fruição episódica: equilíbrio, interrupção, clímax, resolução de conflitos e retorno do equilíbrio.

Já a fruição seriada, se caracteriza por arcos longos e contínuos que se estendem por vários episódios e temporadas, presente em grande parte das séries atualmente. Esses episódios dependem que o público acompanhe regularmente a atração. Como discutimos anteriormente, a série *Hill Street Blues* foi considerada por Thompson (1997), Allrath, Gymnich e Surkamp (2005) e Esquenazi (2010) um marco da fruição seriada devido a multiplicidade de arcos, aprofundamento de personagens e acontecimentos que se estendiam por temporadas.

Mittell (2015) pontua que a dualidade entre as micronarrativas (episódicas) e macronarrativas (seriadas) criam um equilíbrio volátil dos arcos que terminam no final dos episódios. Essa característica é muito bem sintetizada na série *The X-Files* (Fox, 1993 – 2018). *The X-Files*, é uma série de investigação que segue os agentes do FBI Fox Mulder e Dana Scully que são designados para investigar alguns casos estranhos não solucionados, sejam paranormais, alienígenas e conspirações governamentais. A série é composta por arcos seriados e arcos episódios, que exploram histórias autônomas que não se interligam com a mitologia da narrativa.

The X-Files exemplifica o que é provavelmente a marca central da complexidade narrativa: uma interação entre as demandas da narração episódica e seriada. Dramas complexos como The X-Files, Buffy the Vampire, Angel e The Sopranos frequentemente oscilam entre a narração com arco prolongado e episódios isolados. (Mittel, 2012, p. 38)

Nelson (2006) ressalta a importância da continuidade das histórias para compreender a extensão dos entrelaçamentos existentes nos arcos narrativos, definindo assim três tipos de continuidade. O primeiro abrange os arcos que se estendem por poucos episódios, presentes em *plots* como, por exemplo, o *modus operandi* de um *serial killer*, trazendo o personagem

como ponto fundamental. Essa característica pode ser observada na série *Dexter* (Showtime, 2006 – 2013) em que alguns *plots* duram entre dois a três episódios.

O segundo grau de continuidade abordado por Nelson (2006), está na relação antagônica entre protagonistas e alguém/algo, ou seja, em que os personagens necessitam de todos os episódios para resolver o conflito principal que será encerrado no final da temporada. Esse ponto pode ser observado em ficções seriadas investigativas, policiais ou *thrillers*. A minissérie da Netflix *Baby Reindeer* (2024) criada por Richard Gadd é um *thriller* que retrata uma história real sobre um comediante fracassado chamado Donny Dunn (Richard Gadd), que após oferecer um ato de gentileza a uma estranha Martha Scott (Jessica Gunning) no bar em que trabalha, se vê preso na obsessão doentia da mulher que se torna uma *stalker* após se apaixonar por Donny o fazendo viver e reviver situações obscuras de seu passado enquanto tenta escapar de Martha.

Baby Reindeer se desenvolve no arco narrativo principal, com as tentativas frustradas de Donny de escapar e denunciar Martha além da relação do protagonista com outros personagens, que configuram uma segunda linha narrativa relacionada diretamente ao seu passado obscuro. Durante os sete episódios, o personagem se vê em diversos conflitos internos entre denunciar sua *stalker* ou mantê-la do seu lado. As atitudes do protagonista fazem o público duvidar da resolução do conflito, criando suspense e mistério suficientes para permanecerem presos a cada episódio esperando o desfecho, com um final surpreendente.

No terceiro grau de continuidade abordado por Nelson (2006), estão os arcos narrativos que possuem várias temporadas. Esse ponto pode ser exemplificado por séries médicas como *Grey's Anatomy* (ABC, 2005 – presente) *Chicago Med* (NBC, 2015 – presente), *The Resident* (emissora, 2018-2023) em que possuem arcos que seguem a vida pessoal dos médicos. De acordo com Sigiliano (2024), *Grey's Anatomy* possui *plots* em aberto, além de episódios que se configuram em “pacientes da semana” em que acompanhamos um caso clínico do início ao fim do episódio. “Dessa forma, raramente uma série irá apresentar somente um modo em seu estado mais puro, pelo contrário, a hibridação dos arcos em diferentes níveis de continuidade reforça a complexificação das estruturas narrativas discutidas por Mittell (2015).” (Sigiliano, 2024, p.47).

O episódio piloto, desempenha um papel crucial não apenas na apresentação da história. Os pilotos são como manuais de instrução, estabelecendo regras do universo ficcional e orientando os telespectadores do que esperar do decorrer da série (Mittell, 2015). Segundo Terrace (2013), às emissoras consideravam os episódios piloto como experimentais,

para testar a recepção do público. De acordo com Mittell (2015, p. 40, tradução nossa) “[...] a principal função de um piloto de televisão é nos ensinar como assistir a série e, ao fazê-lo, estimular o público a continuar assistindo - assim, pilotos de sucesso são simultaneamente educacionais e inspiradores”²³.

Na *Network Era* e na *Multi-Channel Television*, os episódios piloto eram mais elaborados e com mais tempo de duração, contudo com a chegada das tecnologias de conveniência, como DVDs e videocassetes, além dos conteúdos *on demand*, os pilotos começaram a se complexificar e deixar arcos narrativos em aberto, não só para engajar o público a desvendar um conflito, mas mantê-lo acompanhando ao longo da temporada em busca de uma resolução. Nas comédias, por exemplo, o piloto muitas vezes define o estilo de humor que será explorado, como em *How I Met Your Mother* (CBS, 2005 – 2014), enquanto em dramas como *Breaking Bad* e *Westworld* (HBO, 2016 – atual), as regras estabelecidas no primeiro episódio são constantemente subvertidas ao longo da série.

Muitas vezes, alguns detalhes e informações apresentadas no episódio piloto vão contribuir para o desenvolvimento tanto dos arcos narrativos, quanto de personagens se tornando pilares importantes do universo ficcional (Sigiliano, 2024). *His Dark Materials* (HBO, 2019-2022) é uma série de fantasia baseada na saga literária “As Fronteiras do Universo” escrita por Philip Pullman. O piloto da série possui uma narrativa intrincada estabelecendo toda a base do universo como a mitologia, os sistemas de crença, e os conflitos que moldam o mundo dos personagens principais como a protagonista Lyra Belacqua (Dafne Keen) e sua jornada para descobrir a verdade sobre o misterioso “pó”.

O episódio piloto da série apresenta um mundo complexo e multifacetado, onde a história se desenrola em vários universos paralelos. Desde o desenvolvimento dos personagens, até os conceitos dos “*daemons*”²⁴ e partículas elementares chamadas de “pó”, há uma riqueza de elementos que introduzem e contribuem para a complexidade do universo da série. *His Dark Materials*, explora uma variedade de temas profundos, incluindo o livre arbítrio, a autoridade institucional e o poder do conhecimento. Esses temas são apresentados de uma forma sutil, mas significativa, ao longo do episódio, adicionando camadas à narrativa e provocando reflexão nos telespectadores. Inserir uma frase aqui para introdução a citação a seguir

²³ “[...] the chief function of a television pilot is to teach us how to watch the series and, in doing so, to make us want to keep watching — thus successful pilots are simultaneously educational and inspirational.”

²⁴ É a manifestação física da alma humana em um corpo animal.

Na complexidade narrativa o episódio piloto vai além de uma simples introdução da história que será desenvolvida ao longo da trama, mas apresenta ao público o modo de leitura do universo ficcional, como uma espécie de manual de instruções. Entretanto, o telespectador terá não só que lembrar destas regras, mas correlacioná-las, aplicá-las em diferentes contextos e, em alguns casos, subvertê-las. (Sigiliano, 2024, p. 51)

Booth (2011) discorre sobre os modos de deslocamento temporal dentro da complexidade narrativa, que permite aos criadores de conteúdo explorar diferentes linhas cronológicas dentro de um arco narrativo, entrelaçando, presente, passado e futuro, bem como realidades paralelas e versões alternativas do universo ficcional. Essa abordagem discutida pelo autor, desafia o telespectador a compreender a trama em sua totalidade, exigindo uma leitura polissêmica do texto e uma associação com o repertório midiático do público (Sigiliano, 2024). Segundo Booth (2011), o deslocamento temporal na complexidade narrativa pode ser observado de três formas principais: *extensive flashback*, *memory temporality* e *character temporality*. No *extensive flashback*, a trama se configura em um grande *flashback*, apresentando dois tempos, o presente e o passado. Essa técnica é utilizada para dar contextos e explicar eventos que antecedem o presente da história como, por exemplo, em séries que exploram as origens dos personagens ou eventos importantes do enredo. Em *Lost*, podemos notar essa característica no uso dos *flashbacks* para explorar o passado dos personagens principais. Os episódios apresentam *flashbacks* detalhados de um personagem específico, mostrando sua vida antes do acidente de avião que os deixou presos em uma ilha. Essa técnica permite que o público entenda as motivações e traumas dos personagens permitindo maior entendimento dos acontecimentos do arco narrativo.

O *memory temporality*, é empregado como memória ou resgate das ações dos personagens. Na série *Westworld* (HBO, 2016 – presente), por exemplo, a técnica é utilizada para explorar a natureza dos anfitriões andróides que moram em um parque temático no velho oeste. A série faz com que o público entenda as memórias dos anfitriões, revelando eventos passados, e conexões emocionais que se relacionam com ações do presente. Essas viagens “pela memória”, não só oferecem contexto para o comportamento dos personagens, mas também trazem questões filosóficas sobre identidade, livre arbítrio e moralidade.

Por fim, o *character temporality* se refere ao deslocamento temporal de um personagem permitindo a simultaneidade do passado, presente e futuro em sua experiência pessoal. Essa técnica pode ser observada em séries que exploram a jornada pessoal do personagem ao longo do tempo revelando suas motivações, traumas e desenvolvimento durante a narrativa. Em *Breaking Bad*, seguimos a jornada individual de Walter White na

mudança de um professor de química para um traficante de drogas. Na série, podemos observar a *character temporality* ao longo das cinco temporadas mostrando como as escolhas de Walter no passado moldam sua jornada no crime no presente da narrativa, com isso, o público observa a evolução do personagem e as consequências de suas decisões ao longo do tempo.

Além disso, o deslocamento temporal discutido por Booth (2011) também engloba novos modos de descontinuidade estabelecendo distorções híbridas. Essas distorções podem incluir *flashbacks* mentais, em que o personagem na realidade paralela encontra uma constante ou vivencia algum momento semelhante ao da realidade original, e *flashbacks* agrupados, em que retratam as memórias de mais de um personagem em um mesmo episódio, oferecendo perspectivas complementares (Jimenez e Petrus, 2010)

O deslocamento temporal na complexidade narrativa também engendra novos modos de descontinuidade, estabelecendo distorções híbridas (BOOTH, 2011; MITTELL, 2015). Isto é, um mesmo universo ficcional pode explorar todas as tipologias propostas por Booth (2011) e ainda ampliá-las. (Sigiliano, 2024, p. 54).

Essa característica pode ser explorada na série *Dark* (Netflix, 2017 – 2020), em que a distorção híbrida do deslocamento temporal combina diferentes modos de narrativa temporal como *flashbacks*, *flashforwards* e viagens no tempo. Esses detalhes, criam uma trama complexa onde o passado, presente e futuro se entrelaçam, fazendo com que os telespectadores se esforcem para acompanhar múltiplas linhas temporais e a conectar os pontos entre diferentes personagens e eras do universo ficcional.

Na complexidade narrativa, a constituição de personagem vai muito além da apresentação de características superficiais. Mittell (2015), destaca que essa construção busca estabelecer uma relação direta com o público, indo além da simples representação de imagem e som. Isso significa que os personagens são desenvolvidos de maneira gradual e fragmentada ao longo da narrativa, permitindo que o público se envolva emocionalmente e intelectualmente com as suas trajetórias. Além disso, o contexto tecnológico e criativo, da produção das séries televisivas, possibilita que os atores contribuam para construção do personagem, adicionando nuances e profundidade com as interpretações. Dessa forma, os telespectadores estabelecem uma relação parassocial com os personagens, acompanhando as transformações e desenvolvimento ao longo das temporadas.

Com base na abordagem de Eder et al (2010), o autor pontua que a criação de um personagem só se efetiva de fato quando este estabelece uma relação direta com o público, indo além de uma simples representação de imagem e

som. Em outras palavras, a discussão proposta por Mittell (2015) considera o telespectador como ponto chave no desdobramento desta figura fictícia. (Sigiliano, 2024, p. 54)

Em *Game of Thrones*, os personagens são desenvolvidos de forma rica e complexa, com motivações, histórias de fundo e arcos de personagens bem definidos. A série tem uma variedade de personagens, com personalidades, objetivos e conflitos distintos para a jornada de cada um. Ao longo de oito temporadas, os personagens enfrentam desafios e passam por desenvolvimentos significativos, refletindo sobre as consequências de suas escolhas e evolução do mundo ficcional ao seu redor.

Discutida por Horton e Wohl (1956), a relação parassocial entre o público e os personagens de uma trama também se faz presente na complexidade narrativa. Esse vínculo afetivo e intelectual é muito importante para compreender as mudanças e desenvolvimentos dos personagens ao longo do tempo. Os telespectadores não só se identificam com seus personagens favoritos, mas também compartilham suas emoções, refletem sobre ações, e se tornam uma parte integrante das vidas fictícias dos personagens. Tal conexão vai além da simpatia ou antipatia pelos personagens, envolvendo um investimento emocional e cognitivo que se desenvolve ao longo das temporadas e contribui para imersão do telespectador na narrativa. “Para Horton e Wohl (1956) a relação parassocial se refere a uma relação imaginária e de viés unilateral envolvendo percepções de reciprocidade e conhecimento pessoal de uma personalidade midiática.”(Sigiliano, 2024, p. 56).

Mr. Robot (USA Network, 2015 – 2019) é um exemplo de uma série que cria fortes laços parassociais com o público. Ao longo de quatro temporadas, os espectadores seguem a mente de Elliot Alderson, um hacker com transtornos mentais que luta contra uma megacorporação. A narrativa é cheia de reviravoltas, tramas não lineares e uma construção psicológica que desafia a percepção da realidade. Ao mesmo tempo, a série desenvolve uma conexão parassocial ao fazer com que Elliot quebre a quarta parede e fale diretamente com o público, tratando como seu "amigo imaginário". Essa característica cria uma relação íntima e pessoal, onde o público é envolvido tanto no plano emocional quanto no intelectual.

[...] na complexidade narrativa, as relações parassociais são fundamentais para que o público identifique e compreenda as mudanças dos personagens ao longo das temporadas, acumulando repertório para preencher as lacunas informacionais da história (Mittell, 2015). Em outras palavras, é com base nesta relação que o telespectador será capaz de reconhecer e entender as transformações do universo ficcional.(Sigiliano, 2024, p 56)

Pearson (2007) aponta seis características principais que compõem os personagens ficcionais contemporâneos. São elas: o comportamento habitual, o físico, o registro da linguagem, as interações com outros personagens, o ambiente e a biografia. Na complexidade narrativa, observamos uma mudança gradual dessas características se distanciando das reviravoltas. Elas não reforçam estereótipos ou arquétipos, as transformações acontecem por meio de nuances como consequência dos arcos narrativos mais longos, além de fazer com que o público preencha lacunas deixadas de forma proposital pelos roteiristas. “Em outras palavras [...], na maioria das vezes o personagem não irá passar por um caminho de redenção ou recompensa positiva. Ele irá vivenciar os acontecimentos da história, lidando ativamente com as ações e consequências dos seus atos e acumulando experiências.” (Sigiliano, 2024, p.57).

De acordo com Mittel (2015), os anti-heróis também são muito importantes nos dramas e comédias na complexidade narrativa, desafiando as normas morais e apresentando uma visão mais realista e multifacetada dos personagens ficcionais. Personagens como Tony Soprano e Dexter Morgan, são exemplos de anti-heróis que criam fascínio e envolvimento do público devido ao seu comportamento ambíguo e sua complexidade psicológica. Esses personagens, não se encaixam nos padrões tradicionais de heróis e vilões, mas apresentam uma série de características que desafiam as expectativas do público e levam a reflexão sobre questões éticas e morais. A presença dos anti-heróis na narrativa complexa adiciona profundidade e complexidade no enredo, oferecendo uma perspectiva mais rica sobre as motivações e ações dos personagens, “[...] o universo que envolve os anti-heróis é tênue e contraditório, exigindo que, a todo momento, o telespectador acione as motivações, as ações e as fragilidades dos personagens para identificar e compreender o paratexto.” (Sigiliano, 2024, p. 58).

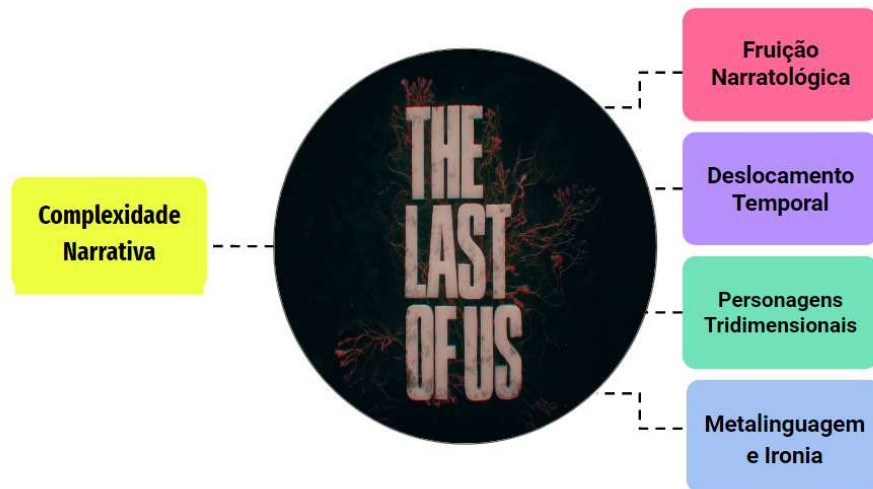
The Punisher (Netflix, 2017), é um exemplo de série que possui um anti-herói como protagonista. Frank Castle (Jon Bernthal), é um ex-militar que se torna um vigilante perigoso e violento em busca de vingança após testemunhar o assassinato de toda a sua família. O que diferencia Frank de um protagonista tradicional é sua abordagem moralmente ambígua para alcançar seus objetivos. Enquanto os heróis convencionais geralmente seguem um código moral rígido e evitam matar, Castle não mede esforços e atitudes extremas para punir criminosos. A série apresenta um anti-herói complexo, atormentado por traumas, com um senso de justiça distorcido, mas que explora temas como moralidade, redenção e até mesmo os limites da justiça tornando Frank um anti-herói multifacetado.

A complexidade narrativa, de acordo com Mittell (2015), apresenta elementos metalinguísticos, ou seja, recursos frequentemente incorporados que proporcionam reflexões sobre as próprias convenções do gênero e adicionando camadas interpretativas das histórias. Esses elementos, como a ironia e a autorreflexividade, não apenas reforçam as regras do universo ficcional, mas também fazem o público refletir sobre as convenções e expectativas da narrativa televisiva. Ao fazer referência ao seu próprio paratexto, e explorar temas como a hibridação de gêneros e estilos, as narrativas complexas permeiam entre a ficção e a realidade, convidando o público a participar da construção de significado da história, dessa forma, esses elementos estimulam o pensamento crítico e enriquecendo a experiência do público (Sigiliano, 2024).

Após a discussão dos fundamentos da complexidade narrativa na ficção seriada contemporânea, no próximo capítulo, será realizada uma análise detalhada dos quatro elementos principais que estruturam essa complexidade na adaptação de *The Last of Us*. Abordaremos características como a fruição narratológica, o deslocamento temporal, a criação de personagens tridimensionais e o uso de metalinguagem e ironia e como elas estão inseridas na série para construir uma narrativa densa e envolvente. Através dessa análise, será possível observar como esses pontos abordados por Mittell (2012; 2015) se entrelaçam para desafiar o espectador cognitivamente, mantendo a essência do jogo, enquanto utilizam os recursos da televisão para expandir e aprofundar a história do material original.

4.1 AS CARACTERÍSTICAS DA COMPLEXIDADE NARRATIVA EM THE LAST OF US

Neste capítulo, buscamos realizar uma análise detalhada da primeira temporada da série *The Last of Us*, exibida pela HBO (2023 - Atual), com base nas quatro características centrais da complexidade narrativa propostas por Jason Mittell (2012; 2015): fruição narratológica, deslocamento temporal, construção de personagens tridimensionais e o uso de metalinguagem e ironia. O objetivo é investigar como essas técnicas foram aplicadas para manter a essência emocional do jogo e, ao mesmo tempo, adaptar a história para o formato televisivo. A análise vai abordar como cada um desses elementos contribui para criar uma narrativa única, que exige do telespectador um engajamento cognitivo e emocional. Além disso, serão investigadas as escolhas narrativas e estilísticas que trazem profundidade à trama e complexidade aos personagens, estabelecendo as bases para o sucesso da série.

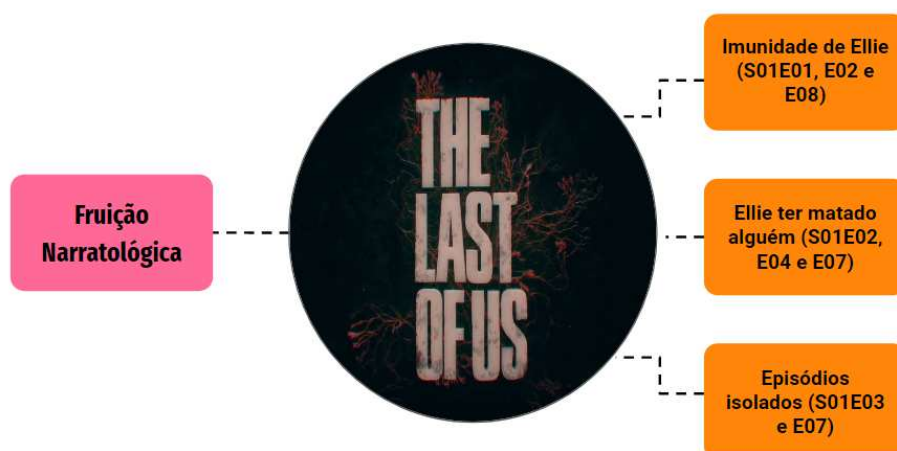


Fonte: Elaborado pela Autora (2024)

4.2 FRUIÇÃO NARRATOLÓGICA

Mittell (2015) afirma que a complexidade narrativa muda a maneira como as histórias são contadas e absorvidas pelo público, isso cria uma experiência de imersão mais rica e desafia os padrões tradicionais de narrativa clássica. A maneira como *The Last of Us* equilibra os requisitos de uma narrativa episódica e seriada na primeira temporada ressalta esta característica da complexidade narrativa, criando uma hibridização estrutural que enriquece a trama e aprofunda os personagens.

Diagrama 3: Sistematização da fruição narratológica em *The Last of Us*.



Fonte: Elaborado pela autora (2024)

O equilíbrio entre narrativas episódicas e seriadas é um ponto norteador da complexidade narrativa (Mittell, 2012; 2015). A hibridização está presente na fruição das micro e macro narrativas, como pontua Mittell (2012, p.16),

O tipo de fruição mais distinto nesses programas é admirar o desafio narrativo apresentado a partir da violação das regras de narração de uma maneira espetacular. Através da estética operacional essas narrativas complexas convidam os espectadores a se engajarem no programa assumindo o mesmo patamar de analistas formais, dissecando as técnicas utilizadas para transmitir demonstrações espetaculares da arte do storytelling; este modelo de acompanhamento formalmente consciente é altamente encorajado já que sua fruição está associada ao nível de consciência que transcende o foco tradicional na ação diegética típica de muitos espectadores.

A fruição narratológica envolve a forma como a narrativa televisiva convida o telespectador a participar ativamente da análise dos acontecimentos, permitindo que ele monte um quebra-cabeça da história ao longo dos episódios. Essa característica da complexidade narrativa é exemplificada em *The Last of Us* por meio de cenas em que Ellie menciona acontecimentos passados que só serão revelados completamente mais tarde na história, criando uma tensão e envolvimento mais profundo do público. A série é composta por um arco narrativo central, mas também episódios isolados. As micronarrativas têm a função de explicar diversos acontecimentos e situações dos personagens que foram comentados ao longo dos episódios, mas sempre deixados em aberto sem uma explicação.

Em diversos momentos ao longo da série, Ellie faz alusões a situações que viveu antes de conhecer Joel, mas sem apresentar detalhes completos. Este ponto pode ser observado, por exemplo, no episódio piloto, *When You're Lost in the Darkness*, dirigido por Craig Mazin. Nele, Joel e Tess começam a jornada para levar Ellie até um grupo dos Vagalumes que estava fora da Zona de Quarentena na cidade de Boston. Após terem sido pegos por um soldado da FEDRA, que os testa para saber se possuem o fungo, Ellie dá positivo para infecção deixando Joel e Tess desconfiados da garota. No episódio seguinte, *Infected*, os dois questionam Ellie sobre a infecção e ela conta que é imune ao *Cordyceps*. Joel, Tess e o público ficam sabendo que ela é uma chave importante para o desenvolvimento de uma cura, mas os detalhes de como foi mordida e de sua imunidade permanecem em aberto.

Essa questão é aprofundada ao longo dos episódios, principalmente em diálogos entre os protagonistas. Ellie constantemente questiona sobre seu propósito e destino, demonstrando muitas vezes incerteza sobre o que sua imunidade realmente significa. Essa ausência de

respostas concretas instiga o telespectador a continuar acompanhando a série para entender melhor a origem de sua imunidade. A resposta concreta é apresentada apenas no episódio final intitulado *Look for the Light* – um complemento do título do episódio piloto que faz referência ao lema dos Vagalumes *When you're Lost in the Darkness, Look for the Light*. O episódio abre com um *flashback* do passado de Ellie, mostrando sua mãe Anna dando a luz enquanto é atacada por um infectado. Durante a luta, Anna é mordida, mas consegue cortar o cordão umbilical momentos após o nascimento de Ellie. Marlene, líder dos Vagalumes e amiga de Anna, acredita que a infecção da mãe pode ter levado a uma resposta imune incomum em Ellie. A informação liga as peças do quebra-cabeça que foram oferecidas ao longo da série, fechando o plot principal da protagonista, iniciado no piloto.

Figura 17 - *Episódio (S0xE9), Anna encontrando Marlene após o Nascimento de Ellie*

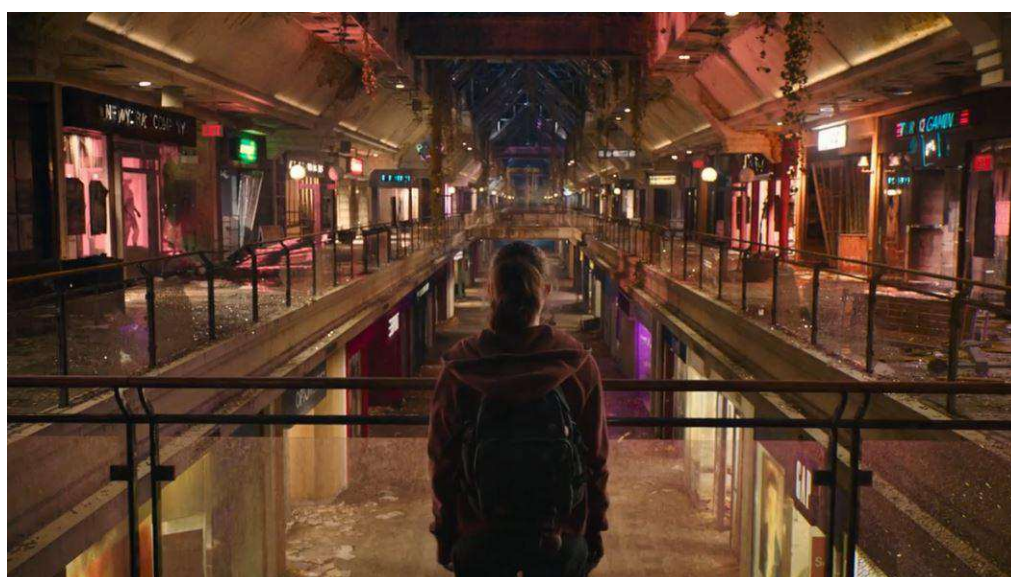


Fonte: HBO (2023)

A fruição narratológica discutida por Mittell (2012;2015) também pode ser observada durante o segundo episódio *Infected* e o quarto episódio *Please, Hold My Hand* de *The Last of Us*. Ellie menciona que, assim como Joel, ela também já passou por momentos difíceis e que já havia matado uma pessoa anteriormente. Porém, a jovem não explica quem ou em quais circunstâncias aquilo aconteceu. O telespectador é deixado no escuro, a ausência da seta chamativa estimula curiosidade para descobrir o que realmente aconteceu no passado da personagem. Dessa forma, encontramos algumas respostas apenas no sétimo episódio *Left Behind*, uma adaptação da *DLC*, um conteúdo extra oficial do jogo que trás o passado de

Ellie. A resposta para as alusões da protagonista aparece neste episódio que não possui relação direta com o arco principal da série. *Left Behind* volta ao passado da protagonista durante o tempo em que vivia na escola da FEDRA, revelando sua relação com sua melhor amiga Riley, que se integrou aos Vagalumes sem contar a Ellie. Na sequência, as duas amigas saem pela cidade até um shopping, na qual passam horas se divertindo juntas sem se preocupar com a presença de infectados.

Figura 18 - (S0xE7) Ellie chegando no Shopping



Fonte: HBO (2023)

No decorrer dos acontecimentos, descobrimos o interesse amoroso de Ellie por Riley esclarecendo ao público a orientação sexual da personagem como parte da comunidade LGBTQIAP+ e também seu primeiro contato com bebidas alcoólicas²⁵. *Left Behind* mostra o momento em que Ellie e Riley são mordidas por um infectado, decidindo juntas que vão sucumbir à infecção. Porém, enquanto Riley enlouquece pelo *Cordyceps* e precisa ser morta pela amiga, Ellie descobre que é imune, revelando seu principal *plot* na série. A fruição narratológica é exemplificada neste momento, pois o telespectador é desafiado a juntar as peças da história de Ellie. Ao ouvir os comentários misteriosos da protagonista nos episódios anteriores, o público é estimulado a preencher algumas lacunas informacionais como, por

²⁵ Fruição apresentada no sexto episódio “*Kin*” em uma cena de Joel e Ellie a caminho da cidade de Jackson.

exemplo, quem era importante para ela e como ela descobriu sua imunidade. Entretanto, quando o sétimo episódio é exibido essas informações são reveladas. Deste modo, o público passa a ter uma compreensão mais clara e rica do caráter, motivação e traumas de Ellie.

Ambas as linhas narrativas – imunidade de Ellie e a informação de que a personagem já tinha matado uma pessoa – exemplificam alguns de vários momentos da fruição narratológica presente em *The Last of Us*. Ao invés de oferecer todas as respostas de uma só vez, a série fornece fragmentos e informações, sugestões e diálogos que alimentam a curiosidade e o engajamento do público. Isso cria uma experiência ativa, em que o telespectador deve estar atento aos detalhes e se engajar cognitivamente para preencher as lacunas deixadas pela narrativa. A revelação gradual da imunidade de Ellie e os detalhes de seu passado demonstram como *The Last of Us* utiliza a complexidade narrativa para transformar a experiência de assistir a série em uma atividade de descoberta contínua, ao invés de consumir de forma linear todos os arcos narrativos da história.

4.3 DESLOCAMENTO TEMPORAL

A segunda característica da complexidade narrativa discutida por Mittell (2012; 2015) é o deslocamento temporal. Segundo o autor este ponto está relacionado com as diversas cronologias que são exploradas ao longo da trama, as temporalidades (passado, presente e futuro) podem ou não apresentar setas chamativas. Conforme afirma o autor;

Em todos esses programas, a falta de indicações e sinalizações explícitas sobre a forma de contar gera momentos de desorientação, implicando que os espectadores tenham que se engajar mais ativamente na compreensão da história e premiando espectadores comuns que conseguiram dominar as regras internas de cada programa narrado complexamente. Tais estratégias podem ser similares à dimensão formal do cinema de arte, mas nesse caso elas se manifestam em contextos expressamente populares para uma audiência massiva – podemos ficar temporariamente confusos em alguns momentos de *Lost* ou de *Alias*, mas esses programas demandam de nós que confiemos que a recompensa virá eventualmente no instante da compreensão complexa, mas coerente, e não a ambiguidade e causalidade questionável de muitos filmes de arte (Mittell, 2012, p.19)

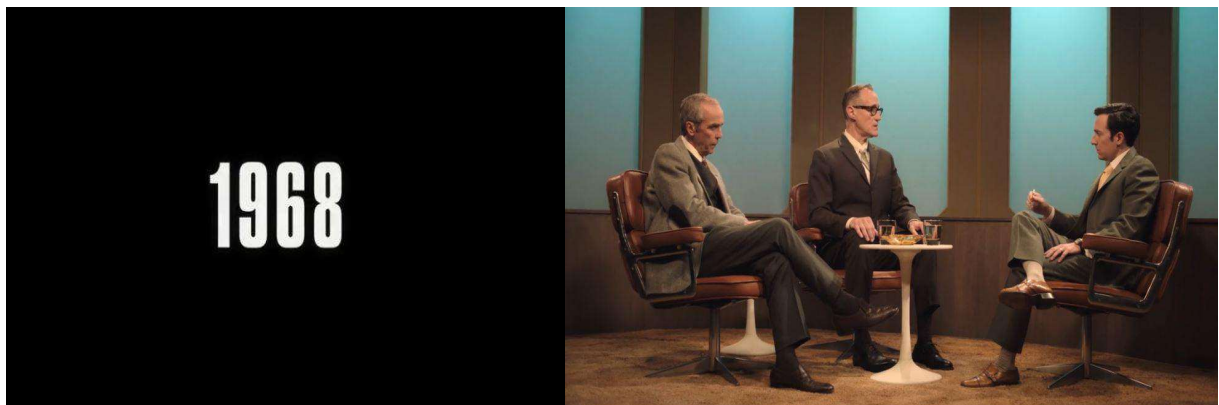
Diagrama 4 - Sistematização das principais cenas de deslocamentos temporais na série



Fonte: Elaborado pela Autora (2024)

Em *The Last of Us* o deslocamento temporal se configura como uma das ferramentas principais para criar tensão, desenvolver personagens e dar contexto a determinados acontecimentos. Este ponto pode ser observado no episódio piloto, em que esse recurso da complexidade narrativa é utilizado de forma eficaz principalmente para explicar as origens científicas do *Cordyceps*.

Figura 19 - (S0xE1), Grafismo do Deslocamento Temporal e os Cientistas



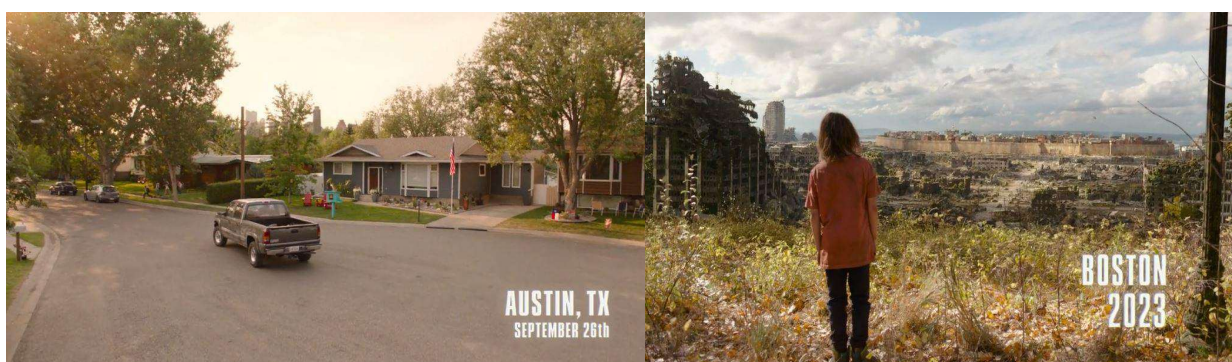
Fonte: HBO (2023)

O episódio piloto começa com uma cena de *talk show* com um deslocamento temporal apresentado por um grafismo no canto da tela no ano de 1968. Dois cientistas discutem a possibilidade de uma infecção fúngica pelo mundo, especialmente o fungo *Cordyceps*, evoluir

a ponto de afetar os seres humanos. Um dos cientistas explica que, se o mundo aquecer o suficiente para que o fungo adapte suas necessidades de temperatura, ele poderia devastar a população humana, pois não há tratamento e nem cura. Esse prólogo serve como uma apresentação da mitologia da série e reforça a apórtio científico que justifica o apocalipse que ocorreu anos depois. Essa explicação traz credibilidade e uma certa verossimilhança para a história, pois o telespectador vê a possibilidade apresentada pelos cientistas acontecer, já que o fungo existe no mundo real em condições semelhantes às da série.

O uso de deslocamento temporal sinalizado por uma seta chamativa contribui para o entendimento do público. Isto é, além de indicar didaticamente a localização temporal da infecção fúngica, o recurso traz um sentimento de inevitabilidade, um presságio sobre todas as cenas que virão a seguir. A escolha de começar com uma cena de décadas antes dos eventos principais da narrativa se contrasta com outro deslocamento temporal que integra a primeira temporada de *The Last of Us*. Os saltos cronológicos para a cidade do Texas em 2003, com o surto em andamento, e logo após para 2023 em Boston prepara o telespectador para uma natureza não-linear da narrativa. Sugerindo que o tempo será “manipulado” ao longo da série durante a jornada de Joel e Ellie, indicando informações importantes em momentos específicos da história.

Figura 20 - (S0xE1), Marcação de Deslocamento Temporal com Setas Chamativas



Fonte: HBO (2023)

A narrativa de *The Last of Us* também aciona o deslocamento temporal para cobrir grandes passagens de tempo. Como podemos observar durante toda a jornada de Joel e Ellie pelos Estados Unidos até os Vagalumes em Salt Lake City. Além das marcações temporais indicadas com grafismos na tela, a série sugere a passagem de dias e semanas através de imagens de paisagens desoladas, mudança de luz do dia para noite e o estado crescente de

exaustão e desgaste dos personagens durante a jornada. Esses trechos, ao contrário do episódio piloto e a maioria dos deslocamentos durante os episódios, não apresentam uma setorização narrativa explícita indicando o tempo exato. A sinalização se configura a partir de pistas visuais como, por exemplo, roupas sujas ou a troca delas ao longo do tempo, mudanças de expressão e diálogos que mencionam os locais percorridos. Como acontece entre os episódios 3 e 4, que correspondem a saída da casa de Bill e Frank até Kansas City onde conhecem Henry e Sam. Desse modo, o telespectador é levado a entender que a viagem é longa e cheia de dificuldades, essa característica cria uma sensação de progressão lenta e árdua, que reflete a natureza da jornada de Joel e Ellie.

A Long, Long, Time, o terceiro episódio da primeira temporada, além exemplificar a hibridização dos formatos na fruição narrativa, também se configura como um principais tipos de deslocamento temporal em operação na trama da HBO. Apresentando tanto marcações de setas chamativas para a passagem do tempo de Bill e Frank quanto mecanismos de transição na fotografia para representar a mudança cronológica do presente de Joel e Ellie para o passado do casal no início e final do episódio. *A Long, Long, Time* conta a história de amor de Bill e Frank, abraçando o período de 20 anos. O episódio permeia diferentes momentos da vida dos personagens a partir da adoção de marcadores óbvios para indicar a passagem do tempo. A narrativa começa um pouco depois do surto causado pelo *Cordyceps*, quando Bill, um sobrevivente solitário, se isola em sua casa na cidade de Lincoln que está abandonada.

No episódio, acompanhamos dois momentos na cronologia da narrativa: Joel e Ellie e Bill e Frank. Os protagonistas começam buscando algumas armas e suprimentos escondidos por Joel em uma loja abandonada e seguem viagem até Lincoln, onde Joel levaria Ellie até o casal como havia prometido a Tess no final do segundo episódio. O primeiro deslocamento temporal acontece após um diálogo entre Joel e Ellie em que ela vê ossos de pessoas inocentes que haviam sido mortas pelos soldados do governo no início do surto, mesmo sem estarem infectadas.

A transição do presente, em 2023, com os protagonistas para o *flashback* do passado se dá por uma transição na fotografia, onde a câmera dá um *close* no tecido de roupa velha e desbotada em um dos esqueletos e uma movimentação de câmera desloca para o mesmo tecido anos atrás como o vestido de uma mulher que carrega um bebê nos braços em meio a vários sobreviventes e soldados. Só após essa transição, uma seta chamativa é inserida no canto da tela indicando que se tratava do dia 30 de setembro de 2003, ano em que o surto começa.

Figura 21- (S0xE3), *Transição de Cena para Deslocamento Temporal de 2023 para 2003*



Fonte: HBO (2023)

A maior parte do *flashback* do passado de Bill e Frank é marcado por diversos deslocamentos temporais que contam a vida que o casal construiu ao longo dos anos. No início, Bill que vivia sozinho na cidade abandonada, anos antes de conhecer Frank, transforma a cidade em uma zona segura e protegida com armadilhas contra invasores e infectados. Em uma das cenas, Bill faz com que a cidade volte a ter energia elétrica e conserta uma máquina de cortar madeira, entre outros reparos. Logo em seguida, depois de uma transição, uma visão aérea mostra o personagem no campo cortando árvores e madeira para suas construções. Analisando o roteiro original disponibilizado pelo perfil oficial da *Naughty Dog* e de *The Last of Us* no Instagram, podemos notar que nessa cena haveria um deslocamento temporal de 2 anos do surto até 2005, quando Bill corta a árvore e vive tranquilamente sozinho em sua casa segura e protegida. No entanto, a série mudou esse ponto trazendo apenas cortes de cenas mais rápidas e dinâmicas de Bill, passando para o público uma sensação de que tudo aconteceu em pouco tempo. O deslocamento temporal foi inserido apenas no ano de 2007, como indicado por setas chamativas, quando o personagem conheceu Frank.

Figura 22 – (S0xE3) *Deslocamento Temporal indicado no Roteiro e suas Cenas*

EXT. BILL'S TOWN - TWO YEARS LATER - DAY - 2005 (FB3)

TITLE: 2005

A CHAINSAW is cutting into a tree.

BILL - chainsawing the last of a number of trees that we see have been cut down. He's making room for:

FENCING. Electrical cables run from the partially installed fence, draping from re-purposed utility pole transformers back to:

A SMALL FARM OF GENERATORS behind the church - apparently gathered up over time, all running off natural gas...

CARS, TRUCKS, MOTORCYCLES are all parked in a long line in front of the VFW.

Everyone's lawn has gone to shit. Everyone's house looks awful. Peeling paint. Weather damage. Fucked up lawns.

Except for Bill's. Bill's looks BETTER than it ever did. Fresh paint. New gutters. Mowed lawn. And lovely window treatments framing the windows...

EXT. BY THE GATE - SAFE ZONE - ANOTHER DAY - 2007 (FB4)

TITLE: 2007

Bill's truck and boat pull up to the fenced perimeter.

The truck bed and boat are completely full of more supplies. Power tools, wiring, electronics, piping. Lots of piping.

Through the windshield, we see Bill click a remote. An automatic GATE rolls aside, and he drives in.

INT. BILL'S BUNKER - LATER (FB4)

Bill has a CORDLESS POWER DRILL clamped in place on his workdesk. The drill bit is a diamond-burred GRINDING DISK. There's a small transceiver taped to the top, and some wires feed back into small holes he's made in the casing.

But right now, he's duct-taping a piece of metal to the side of the drill, adjusting it... there. That looks right.



Fonte: HBO (2023)

Uma das cenas de deslocamento temporal ocorre quando Frank cai em uma armadilha ao redor da casa de Bill, algum tempo após o surto. Eles inicialmente se encontram como estranhos, mas a interação leva a uma amizade e logo a um relacionamento romântico. Nesse momento, há indicação explícita de quanto tempo se passou desde o início do surto até o encontro, no ano de 2007. Além de algumas pistas visuais, como a falta de degradação total da área e o estado relativamente novo das armadilhas de Bill.

Conforme o relacionamento entre Bill e Frank se desenvolve, o episódio faz vários saltos cronológicos. Após uma sequência de sexo do casal, há um corte brusco de cena para um deslocamento temporal que indica o ano de 2010. Nesse sentido, o telespectador é estimulado a identificar a passagem dos anos através de mudanças sutis tais como o envelhecimento dos personagens, a transformação de suas aparências (barba de Bill crescendo, cabelos grisalhos), a decoração de interiores da casa (que se torna mais aconchegante e cheia de objetos pessoais), e a inclusão de tecnologias mais modernas, como um sistema de irrigação que Bill constroi. Deste modo, o público entende que muitos anos se passaram através dessas mudanças.

Figura 23- (*S0xE3*), *Bill e Frank se Conhecendo* (2007) e *Seu Último dia Juntos* (2023)



Fonte: HBO (2023)

O episódio explora o passar dos anos da vida construída pelos personagens até os últimos dias de Bill e Frank, já mais velhos e enfrentando problemas de saúde como a doença degenerativa de Frank. A seta chamativa da sequência marca o ano de 2023, algumas semanas antes da chegada de Joel e Ellie em Lincoln. A passagem do tempo é indicada através das setas chamativas, mas também a partir da composição imagética. Como, por exemplo, a fragilidade de Frank, o uso de cadeira de rodas e o envelhecimento do casal. A mudança de tom e a suavidade da iluminação também refletem o fim de suas vidas, contrastando com a paleta de cores mais vibrante usada em suas primeiras interações. Em uma transição em *fade in* a narrativa volta para Joel e Ellie. Os personagens estão na entrada da cidade, à medida que se aproximam da casa do casal de amigos, o salto temporal entre a morte de Bill e Frank e a chegada dos protagonistas só é evidenciada pela composição imagética. Contrastando a ambientação abandonada do local, que antes era bem cuidada por Frank, com plantas e jardins secos, poeira nos móveis e a mesa posta com pratos cheios de comida do último jantar de Bill e Frank. Deste modo, o telespectador deduz o que aconteceu e, principalmente, tem a confirmação de que ambos morreram pela carta deixada para trás em nome de Joel.

Figura 24 - (*S0xE3*), *Detalhes Abandonados da Casa e Carta de Bill*



Fonte: HBO (2023)

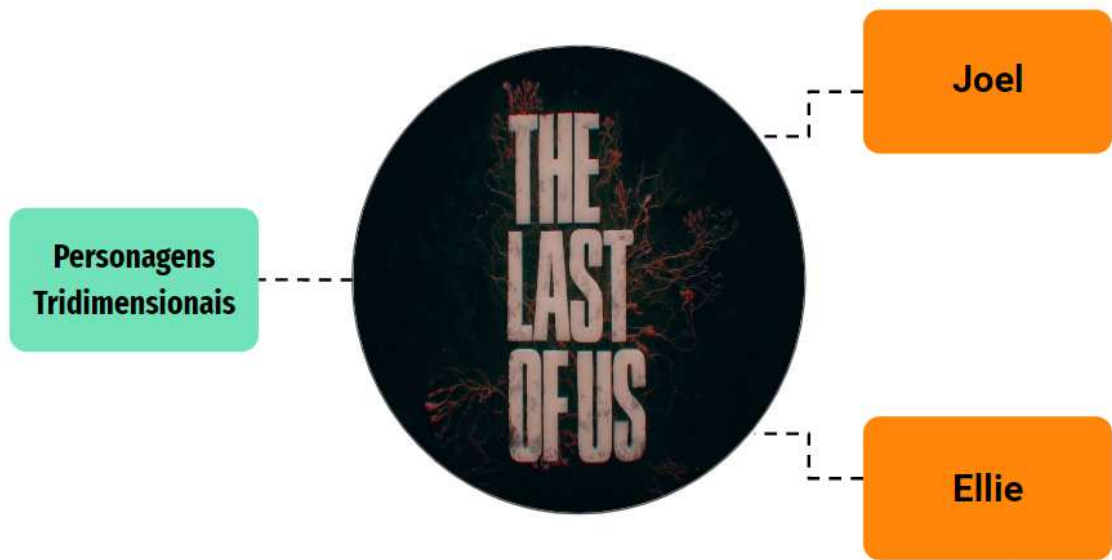
Essas cenas exemplificam o deslocamento temporal discutido por Mittell (2012; 2015), tanto em situações que apresentam setas chamativas quanto as sequências que dependem de uma leitura atenta do telespectador para observar mudanças visuais e contextuais para entender a passagem do tempo. A narrativa trabalha com a dualidade e o hibridismo desses formatos, ressaltando a complexidade narrativa da série. Estimulando a leitura atenta e demandando uma análise das pistas e lacunas informacionais deixadas nos episódios.

4.4 PERSONAGENS TRIDIMENSIONAIS

A terceira característica da complexidade narrativa abarca os personagens tridimensionais. Como pontua Mittell (2012; 2015), as tramas são compostas por personagens complexos, multifacetados e intrincados que mudam ao longo da narrativa, tanto em suas relações emocionais quanto em decisões de atitudes extremas. Personagens que são moldados por conflitos internos, dilemas éticos, traumas pessoais e desenvolvimento emocional.

Ao acompanhar uma história permeada por personagens ambíguos, o público colocaria em prática exercícios cognitivos semelhantes aos propostos no teste de matrizes progressivas de Raven. De acordo com Johnson (2012), ao procurarem padrões de comportamento que se desdobram de maneira, muitas vezes, ocultas, os telespectadores colocariam em prática sua inteligência social. (Sigiliano, 2024, p 82)

Diagrama 5 - Sistematização da Tridimensionalidade dos Protagonistas



Fonte: Elaborado pela Autora (2024)

Em *The Last of Us*, tanto Ellie quanto Joel possuem características dos personagens tridimensionais, pois passam por mudanças emocionais significativas e tomam decisões difíceis baseadas em suas transformações internas. Joel é um personagem complexo e tridimensional, que evolui ao longo da temporada, principalmente em suas motivações e decisões morais. Ele começa a série como um homem endurecido pelo trauma da perda de sua filha, Sarah, durante o surto em 2003. O protagonista é apresentado, num primeiro momento, como um personagem cínico, emocionalmente fechado e disposto a fazer qualquer coisa para sobreviver em um mundo pós-apocalíptico. À medida em que os arcos avançam acompanhamos Joel lentamente se conectar com Ellie, apesar de suas reservas e dúvidas iniciais. A relação começa de maneira conflituosa, mas gradualmente, ele a vê menos como uma carga e mais como uma substituta da filha que perdeu. Essa transformação é o arco emocional central na narrativa de Joel, revelando seu lado mais protetor e vulnerável.

Sua tridimensionalidade começa logo no episódio piloto, após o surto de 2003 quando perdeu Sarah. Em 2023, na Zona de Quarentena de Boston, observamos sua moralidade ambígua como, por exemplo, na sequência em que ele joga uma criança morta na fogueira, na imparcialidade com as regras cruéis da FEDRA com enforcamentos e violência com a população. Também no seu trabalho contrabandista, em que o personagem age sem se importar com as consequências, mantendo foco apenas em seu objetivo, encontrar Tommy, seu irmão desaparecido a meses.

A figura de Tess é muito importante para o emocional de Joel. Além de uma indicação sutil de um relacionamento amoroso, que nunca foi confirmado, e uma amizade forte de anos, podemos relacionar a personagem como uma âncora racional e humana do protagonista. Como, por exemplo, nos diálogos de Tess em que descobrimos que Joel tem uma popularidade negativa na Zona de Quarentena por ser impiedoso e causar medo em algumas pessoas. Essas questões começam a mudar no momento em que ambos tomam responsabilidade de proteger Ellie. A princípio, Joel tinha desconfianças e receio quanto à menina, mas precisou mudar de atitude no segundo episódio. Após prometer a Tess que levaria Ellie em segurança até os Vagalumes, já que ela acreditava em uma esperança, algo que Joel perdeu por muito tempo.

Ainda desconfiado e distante de Ellie, conversando apenas o necessário, Joel no terceiro episódio ainda se encontra em conflito interno com relação a sua missão de proteger a jovem. Sua perspectiva começa a mudar após a leitura da carta de Bill no final do episódio, em que o personagem diz a Joel que pessoas endurecidas e cheias de traumas como eles possuem um propósito na vida, que é proteger a todo custo as pessoas importantes para eles. Esse *plot*, faz com que Joel reflita sobre sua missão e siga o caminho com Ellie até Kansas City, agora um pouco menos distante e mais aberto para conversar e falar de questões pessoais para ela.

Figura 25 - Roteiro da Cena e Leitura de Joel da Carta de Bill

ELLIE
So I'm gonna tell you something
because you're probably the only
person who'll understand. I used to
hate the world, and I was happy when
everyone died.

That makes Joel lift his head and look at her. Jesus.

ELLIE
But I was wrong because was one
person--
(beat)
He left out the "there" I think...
--there was one person worth saving.
And that's what I did. I saved him,
and then I protected him. That's why
men like you and me are here. We have
a job to do, and god help any
motherfuckers who stand in our way.



Fonte: HBO (2023)

No quarto e quinto episódio, chegando em Kansas City, após serem atacados Ellie é obrigada a atirar em alguém para salvar Joel. Essa atitude da protagonista surpreende Joel, criando um sentimento de compaixão e cuidado no protagonista ao desejar que ela, mesmo tão

nova, não tivesse que passar por situações difíceis e traumáticas como matar ou atirar em uma pessoa. Ao notar a coragem de Ellie, ele deixa uma arma com ela para que se proteja caso necessário. Demonstrando confiar nela, o que ele não conseguia nos episódios anteriores. No decorrer do quinto episódio, ambos passam por diversas situações e dificuldades juntos para sair da cidade, o que fortalece a relação de cumplicidade. Os protagonistas se tornam mais próximos a ponto de Joel se sentir confortável e à vontade com Ellie, rindo juntos das piadas da garota mesmo em situações difíceis. Joel, então, se vê novamente em uma situação familiar ao ajudar Henry e Sam, dois irmãos que estão sendo caçados pelos líderes que comandam a cidade. Henry questiona Joel sobre ser pai de Ellie, o que o faz manter um certo distanciamento ao negar o fato. O fim trágico dos irmãos é um marco profundo nos protagonistas que não puderam fazer nada para ajudá-los, principalmente para Ellie que havia se apegado a Sam.

Figura 26 - (S0xE5), Cena de Sam e Ellie Conversando sobre seus Medos



Fonte: HBO (2023)

A fragilidade das relações e a violência constante de um mundo pós-apocalíptico fazem Joel entrar em uma crise emocional no sexto episódio, intitulado *Kin*. Quando chegam a Jackson, o personagem tem duas crises de ansiedade ao sentir medo de não ser suficiente e capaz de proteger Ellie até o fim e também de perder novamente alguém que ele já estava se afeiçoando como uma filha. Quando Joel se encontra com Tommy e expressa sua

preocupação sobre não ser capaz de proteger Ellie, vemos um Joel mais frágil e autoconsciente. Ele fala sobre seu medo de falhar novamente como aconteceu com Sarah, expondo sua vulnerabilidade e o conflito entre sua fachada de durão e suas verdadeiras inseguranças. Isso acrescenta camadas tridimensionais ao personagem, que se vê dividido entre o instinto de afastar o perigo e o desejo de proteger.

No episódio final *Look for the Light*, a trajetória de Joel é posta em evidência quando ele toma uma decisão moralmente ambígua e emocionalmente carregada, fortalecendo o viés do anti-herói. Como pontua Sigiliano (2024, p. 58) na complexidade narrativa “[...] o universo que envolve os anti-heróis é tênue e contraditório, exigindo que, a todo momento, o telespectador acione as motivações, as ações e as fragilidades dos personagens para identificar e compreender o paratexto.”

Quando Joel descobre que os Vagalumes pretendem realizar uma cirurgia em Ellie para extrair o fungo de seu cérebro, que a matará, ele enfrenta uma decisão difícil. Ele precisa escolher entre o que poderia ser a salvação para a humanidade e a vida de Ellie, que ele agora vê como uma filha. Dessa forma, Joel decide salvar Ellie a qualquer custo, matando todos os Vagalumes que tentam impedi-lo, incluindo médicos, soldados e até mesmo Marlene. Este é um momento decisivo de sua transformação interna. Ao tomar essa decisão moralmente ambígua, ele se mostra disposto a sacrificar o bem maior por causa de seu amor por Ellie, ressaltando o seu caráter anti-herói.

Joel justifica a decisão para si mesmo e para Ellie, mentindo sobre o que aconteceu no hospital, mostrando o quão longe ele está disposto a ir para proteger ela, mesmo que isso signifique omitir informações importantes. Joel toma decisões moralmente ambíguas e questionáveis, suas ações são impulsionadas por um desejo pessoal intenso de proteger Ellie, mesmo que isso implique atos violentos e egoístas. Joel é ao mesmo tempo empático e brutal, fazendo o telespectador questionar suas próprias crenças sobre moralidade e o que significa "fazer a coisa certa".

Figura 27 - (S0xE9), *Momentos antes de Joel Matar o Médico que Faria a Cura*



Fonte: HBO (2023)

Ellie também se configura como um personagem tridimensional em *The Last of Us*. Seu desenvolvimento é mostrado em profundidade no sétimo e no oitavo episódios. Em que a protagonista enfrenta desafios emocionais e físicos que a transformam de maneira significativa. Em *Left Behind*, a trama apresenta um deslocamento temporal para explorar o passado de Ellie, antes de seu encontro com Joel. A narrativa revela camadas emocionais e psicológicas da protagonista que ajudam a entender sua complexidade como personagem. À medida que brincam e se divertem, a relação entre Ellie e Riley se aprofunda, revelando um lado mais vulnerável e carinhoso de Ellie.

Deste modo, o telespectador vê a protagonista como uma jovem tentando encontrar normalidade e felicidade, mesmo em um mundo apocalíptico. Esse lado dela é contrastado por sua atitude frequentemente dura, imatura e independente em outras partes da série. Quando Riley revela que foi recrutada pelos Vagalumes e planeja deixar a Zona de Quarentena, Ellie se sente traída e desamparada. Essa cena mostra o medo de abandono de Ellie e seu profundo desejo de conexão emocional. Sua vulnerabilidade é exposta quando ela implora para que Riley fique. Esse é um momento que revela sua profundidade emocional e o conflito interno sobre seu desejo de não ficar sozinha.

Quando as duas são atacadas por infectados e mordidas, Ellie entra em pânico, mostrando seu lado mais desesperado e humano. Porém, à medida que ela percebe que Riley não sobreviverá, a narrativa apresenta um crescimento repentino e doloroso em Ellie. Ela precisa aceitar a perda de alguém que ama, que ela mesma matou, além de processar sua

própria imunidade. Essa experiência traumática reforça sua força emocional e sua complexidade como personagem, já que ela tem que enfrentar uma situação em que não pode salvar a pessoa de quem gosta. Já no oitavo episódio, Ellie é confrontada com um desafio que testa sua força e moralidade de maneira intensa.

Neste episódio, Joel está ferido e incapacitado de proteger Ellie. Dessa forma, cabe a menina salvar e proteger Joel enquanto tenta mantê-lo vivo. A sequência explora Ellie em sua forma mais determinada e feroz, quando ela é capturada por um grupo de sobreviventes liderados por David, um líder religioso. Quando Ellie percebe que o grupo é composto por canibais e que David pretende estuprá-la e matá-la, ela precisa usar todas as suas habilidades de sobrevivência e esperteza para escapar. Aqui, Ellie mostra sua habilidade para enfrentar ameaças mortais, mas também uma profundidade emocional ao lidar com o medo e a repulsa moral diante de David.

Figura 28 - (S0xE8), *Ellie Reencontrando Joel após Matar David*



Fonte: HBO (2023)

Durante a luta final com David, Ellie consegue se libertar e o mata de maneira brutal. Essa cena é particularmente importante para entender a tridimensionalidade de Ellie, pois demonstra seu instinto de sobrevivência e, ao mesmo tempo, revela um lado mais sombrio de sua personalidade – o trauma de ter que matar para se proteger. Sua reação após o evento, onde ela sai abalada e quase incapaz de reconhecer Joel, revela um impacto emocional profundo. Ellie demonstra tanto vulnerabilidade quanto força, o que a torna uma personagem tridimensional.

Joel e Ellie são exemplos importantes para compreender a tridimensionalidade dos personagens na complexidade narrativa. Ambos passam por mudanças emocionais significativas, tomam decisões extremas que refletem suas transformações internas e

apresentam múltiplas camadas psicológicas que desafiam o telespectador a vê-los além de simples heróis ou vilões. Ellie é retratada como uma personagem que, apesar de jovem, é forçada a amadurecer rapidamente em um mundo perigoso, enfrentando dilemas morais e emocionais. Joel, é mostrado como um anti-herói em que suas escolhas são guiadas por seu trauma passado e por um amor profundamente pessoal, mas que também se revelam moralmente duvidosas, tornando o protagonista um personagem ao mesmo tempo compreensível e questionável. A narrativa de *The Last of Us* utiliza a tridimensionalidade de seus personagens para enriquecer a história, criando uma experiência mais envolvente e emocionalmente complexa para o telespectador, ao explorar temas de perda, sobrevivência e as escolhas difíceis que definem quem somos.

4.5 METALINGUAGEM E IRONIA

A metalinguagem e ironia são usadas na complexidade narrativa para ampliar e aprofundar elementos do próprio universo ficcional da série e também para explorar *easter eggs*, que se configuram como piadas internas sobre o metatexto. Em *The Last of Us*, todos os detalhes, planos, ângulos, diálogos, trilha sonora, atores e demais pontos que fazem referência direta ao jogo original podem ser observados como exemplos de metalinguagem e ironia. Os “[...] recursos reforçam as regras do universo ficcional, além de engendrar novas camadas interpretativas à história” (SIGILIANO, 2024, p. 58)

Diagrama 6 - Sistematização das Referências de Metalinguagem e Ironia na Série



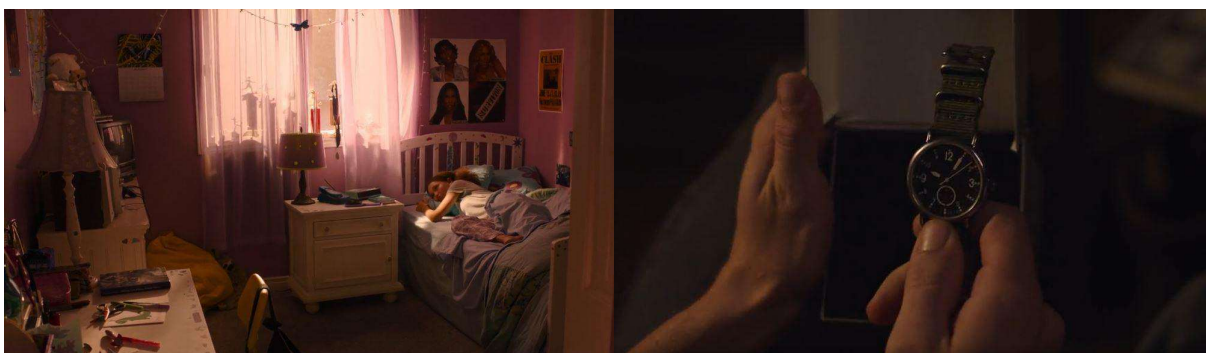
Fonte: Elaborado pela Autora (2024)

Em *The Last of Us*, a série frequentemente utiliza essas ferramentas para homenagear o jogo de 2013, da *Naughty Dog*. Criando um significado especial para os telespectadores que conhecem bem o material original. Essas referências podem ser observadas nos diálogos, trilha sonora, escolha de planos, ângulos de câmera e até mesmo nas participações especiais dos atores do jogo. O episódio piloto, por exemplo, estabelece muitas das referências e homenagens ao jogo original, capturando o sentimento e os momentos icônicos através de detalhes visuais, diálogos e a maneira como as cenas são filmadas.

Logo no início do episódio, Sarah está acordando em seu quarto no dia do aniversário de Joel. É possível notar a cenografia fiel do ambiente que se iguala ao jogo. Com pôsteres, fotos, cores e objetos da personagem que integram o *The Last of Us Part I*. O cartão de aniversário que Sarah faz para o pai faz alusão à jogabilidade de Sarah no jogo. Além disso, Sarah veste uma blusa da banda *Halican Drops*, a mesma que a personagem usa no jogo, que contém nas costas uma lista de todas as cidades que Joel e Ellie visitam em sua jornada. Vemos também, Sarah preparando o café da manhã para Joel em uma cena filmada com uma composição de plano médio, semelhante à introdução do jogo, focando na relação entre pai e filha.

A característica da complexidade opera de forma norteadora no relógio que Sarah entrega a Joel. O relógio o acompanha durante toda a narrativa como uma lembrança do último presente que Sarah deu, para aqueles que conhecem o jogo, a cena carrega uma ironia trágica, pois sabem que o relógio será quebrado e se tornará um símbolo da perda de Joel. A série utiliza o mesmo objeto como uma "piada interna", fazendo com que o telespectador entenda que esse é o ponto de virada emocional de Joel.

Figura 29 - (S0xE1), *Quarto de Sarah e o Relógio de Joel*



Fonte: HBO (2023)

O diálogo entre pai e filha é quase uma reprodução exata das cenas no jogo, incluindo o filme favorito do protagonista *Curtis E Viper*, que aparece em cartaz no poster do cinema abandonado do shopping em *Left Behind*. A escolha do enquadramento e dos ângulos de câmera reflete o ponto de vista do jogador, conectando emocionalmente os telespectadores que possuem carinho pela obra original. Além disso, a trilha sonora de Gustavo Santaolalla, compositor original do jogo, é usada para trazer o mesmo sentimento de conexão e antecipação que os jogadores experimentaram, usando temas musicais que remetem diretamente ao jogo, como as músicas de introdução *The Last of Us*, *The Path*, *All Gone*. Assim como trilhas sonoras de bandas conhecidas como *ABBA* com *Take on Me*, presente em *Left Behind*, tanto no jogo quanto na série. A cena final, quando Joel e Ellie caminham juntos após os eventos no hospital, é acompanhada pela música *The Path* de Gustavo Santaolalla, a mesma trilha sonora que toca em momentos importantes no jogo. Essa escolha musical serve como uma referência direta e uma conexão emocional, ligando a narrativa da série ao seu material de origem. O som dos gritos, sirenes, o barulho dos infectados ao redor também são replicados da mesma forma como aparecem no jogo, reforçando o efeito de imersão e metalinguagem, permitindo que quem jogou consiga reconhecer imediatamente a trilha sonora.

Durante o primeiro ato no jogo, seguimos a visão de Sarah do momento em que acorda até sua morte. Na série, vemos essa mesma perspectiva ao acompanhar a menina durante todo o momento, seja no café da manhã, na escola, na relojoaria, na casa dos vizinhos e também na fuga. Quando o surto do *Cordyceps* se inicia, a sequência de fuga de Joel, Tommy e Sarah em um carro é filmada de maneira idêntica ao jogo, a câmera é posicionada no banco de trás, simulando o ponto de vista de um jogador que observa tudo como se estivesse dentro do carro, enquanto o caos se desenrola ao seu redor. Essa escolha de ângulo de câmera é uma referência direta ao modo como o jogo apresenta esta cena, criando uma experiência de imersão que ecoa a jogabilidade, desde a sinalização das placas pelo caminho, a fazenda pegando fogo, assim como os diálogos entre Joel e Tommy no trajeto.

Figura 30 - (*S0xE1*), Visão de Sarah Durante a Fuga



Fonte: HBO (2023)

No segundo episódio, a cena em que Tess e Joel encontram um infectado recentemente morto em uma sala abandonada é filmada de forma semelhante ao jogo. A maneira como a câmera se move ao redor do ambiente imita a perspectiva de terceira pessoa, em que o jogador deve inspecionar o ambiente para encontrar pistas e evitar perigos. Joel comenta sobre a mutação do fungo, mencionando detalhes específicos sobre diferentes tipos de infectados. Essa conversa é uma referência direta aos jogadores que enfrentaram diferentes variantes de infectados no jogo, trazendo um sentimento de familiaridade com quem jogou. Além disso, no terceiro episódio, após a morte de Bill e Frank, Joel e Ellie tomam banho e pegam suprimentos suficientes para seguir sua jornada, um detalhe importante se encontra na cena em que Ellie e Joel aparecem de roupas limpas, as mesmas que os personagens usam durante todo o jogo. Embora a história de Bill e Frank seja expandida na série em comparação ao jogo, há diálogos e ambientações que fazem referência como, por exemplo, a disposição dos móveis e o estilo visual do ambiente, o uso do mesmo modelo de cercas, vegetação e outros elementos ambientais que trazem familiaridade para os jogadores, criando uma sensação de ironia e reconhecimento.

No oitavo e nono episódios, respectivamente, os atores Troy Baker e Ashley Johnson, que originalmente deram voz e movimentos para Joel e Ellie no jogo, fazem participações especiais na série. Troy Baker interpreta James, um dos membros do grupo de David, enquanto Ashley Johnson faz uma aparição como a mãe de Ellie, Anna. Essas participações servem como uma forma de metalinguagem, conectando diretamente a série com o jogo e

criando um *easter egg* para os fãs. Troy Baker, que originalmente deu voz a Joel no jogo, em uma cena tensa entre James e Ellie entrega um diálogo que reflete o estilo de fala de Joel. A presença de Baker, interpretando um personagem que se opõe diretamente a Ellie, traz uma camada de ironia, uma vez que ele foi a voz original da figura paterna protetora de Ellie. Para os fãs que conhecem o jogo, essa interação carrega um peso profundo, na ideia de que o próprio Joel (na forma de Troy Baker) está, de certa forma, "traindo" Ellie. A ironia é reforçada pelo fato de que Baker agora interpreta alguém que se torna uma ameaça para ela, em oposição ao seu papel original de protetor no jogo.

Figura 31- (*S0xE8*) e (*S0xE9*), Participações de Ashley Johnson e Troy Baker



Fonte: Sites Cinema10 e MGG

De acordo com o site The Enemy em 2023, uma conexão interessante na dublagem da série é a escalção dos dubladores brasileiros originais do jogo para as vozes de Pedro Pascal, Bella Ramsey, assim como a maioria dos personagens da série. Essa informação foi utilizada como estratégia promocional pelo perfil oficial da *Playstation Brasil* no antigo Twitter, atual X (Figura 36). A série e o jogo contaram com vozes de Carlos Persy como Joel, Luiza Caspary como Ellie, Clécio Souto como Tommy, Miriam Ficher como Tess e Vic Brow como Sarah, que trazem nostalgia as jogadores que possuem uma ligação com os personagens e suas vozes desde o lançamento em 2013.

Figura 32- *Anúncio Dublagem Brasileira pela Playstation Brasil*



Fonte: The Enemy

Outro momento a ser destacado é a conversa entre Joel e Ellie, em que o personagem mente sobre o que aconteceu com os Vagalumes no episódio final *Look for The Light*. Ela é filmada com uma série de *closes* que enfatizam as expressões faciais dos personagens, especialmente a incerteza de Ellie e a convicção de Joel. Isso espelha a direção da cena no jogo, onde a câmera também foca nas expressões sutis de ambos os personagens, criando um senso de intimidade e tensão. Para os telespectadores que jogaram o jogo, há uma ironia profunda nesta cena. Eles sabem que Joel está mentindo e que Ellie, de alguma forma, suspeita disso. A série faz uso da mesma estrutura narrativa para reforçar essa dualidade, permitindo aos espectadores compartilhar um entendimento que talvez o próprio Joel não queira reconhecer, que seu ato de proteção também é um ato de egoísmo.

Figura 33- (S0xE9), Cena final com Joel e Ellie voltando para Jackson



Fonte: HBO (2023)

The Last of Us utiliza elementos de metalinguagem e ironia para homenagear o jogo original, proporcionando uma experiência rica tanto para novos telespectadores quanto para aqueles que conhecem o material de origem. Ao recriar cenas icônicas do universo ficcional, utilizando a trilha sonora original, incorporar diálogos e participações especiais dos atores do jogo, a série constrói uma narrativa multifacetada que valoriza a familiaridade do público com o jogo, ao mesmo tempo em que adiciona camadas de significado para todos os públicos e expande de forma significativa a narrativa.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

The Last of Us se destaca como um exemplo da complexidade narrativa na televisão contemporânea, apresentando ao longo dos oito episódios da primeira temporada as quatro características centrais conceituadas por Mittell (2012; 2015). Nesse sentido, a série explora a fruição narratológica, o deslocamento temporal, os personagens tridimensionais e a metalinguagem e ironia para criar uma narrativa envolvente e multifacetada, que não apenas adapta o material de origem, mas também o expande, explorando novas camadas de significado e interpretação.

A série quebra a expectativa tradicional da linearidade narrativa ao trazer um formato híbrido que combina elementos de serialidade e episódica. Esse formato híbrido permite que a narrativa crie uma sensação de continuidade e conectividade entre eventos passados e presentes e, ao mesmo tempo, mantém a atenção do telespectador através de revelações graduais e construídas de forma não linear. Exemplos como o episódio *Left Behind*, que revela o passado de Ellie com Riley de forma intercalada com o presente, oferecem uma experiência rica para quem realiza uma leitura atenta ao desvendar as camadas da história. Além disso, a decisão de revelar detalhes críticos como a imunidade de Ellie apenas após várias pistas serem espalhadas pela série desafia o público a montar o quebra-cabeça narrativo, intensificando o envolvimento e a conexão parassocial.

O uso de deslocamento temporal em *The Last of Us* é um mecanismo essencial para aprofundar a narrativa e o desenvolvimento dos personagens. Em vez de contar a história de maneira linear, a série frequentemente se desloca entre diferentes momentos no tempo, o que enriquece a trama com múltiplas perspectivas e contextos. No episódio piloto, vemos *flashbacks* de Joel com sua filha Sarah, que são colocados de forma estratégica para criar um contraste emocional entre o passado pacífico e o presente devastado. Esses *flashbacks* não são apenas inseridos como exposições óbvias, mas sim como lembranças, o que obriga o telespectador a deduzir a cronologia e as motivações por trás das ações de Joel. No terceiro episódio, a história de Bill e Frank é apresentada como um recuo no tempo, com formato híbrido possibilita que o telespectador assista uma história paralela, além de criar uma nova camada interpretativa para o arco de Joel e Ellie.

Joel e Ellie são retratados como personagens complexos e tridimensionais, com ações e decisões que refletem suas nuances emocionais e suas evoluções ao longo da história. Joel, apresentado como um sobrevivente endurecido pela perda de sua filha e pelo mundo

pós-apocalíptico, gradualmente se mostra como um personagem moralmente ambíguo. Sua decisão de sacrificar o bem maior para salvar Ellie no episódio final é o clímax dessa complexidade, um ato egoísta, motivado pelo medo de perder alguém que ama como uma filha novamente, que desafia as expectativas de um herói tradicional. Da mesma forma, Ellie é apresentada inicialmente como uma adolescente teimosa e espirituosa, mas sua jornada a molda em uma jovem mulher marcada pelo trauma, pela dor e pela necessidade de sobrevivência. A evolução de seu caráter no sétimo e oitavo episódio, em que ela precisa enfrentar decisões difíceis e traumas profundos, revela uma personagem com camadas gradualmente expostas ao longo da narrativa, mantendo o telespectador emocionalmente engajado em acompanhar seu destino.

A metalinguagem e a ironia são utilizadas com o objetivo de criar uma constante inter-relação entre a série e o jogo original, estabelecendo uma conexão adicional principalmente para os fãs do jogo. Os recursos metalinguísticos como, por exemplo, a recriação de cenas emblemáticas e diálogos do jogo, e as participações de Troy Baker e Ashley Johnson (atores originais do jogo), não apenas funcionam como *easter eggs*, mas também reforçam a fidelidade ao universo ficcional. Essa estratégia cria uma camada extra de engajamento para quem já conhece o material original, ao mesmo tempo explora a ironia e a autorreflexão ao brincar com expectativas, permeando o que já foi apresentado no jogo, mas o subvertendo para oferecer uma nova interpretação. Esse uso da metalinguagem permite que *The Last of Us* funcione tanto como uma obra independente quanto como uma extensão do jogo, oferecendo algo novo para ambos os públicos.

Ao analisarmos as quatro características pontuadas por Mittell (2012; 2015) observamos que *The Last of Us*, é uma obra com sua própria identidade narrativa. A série utiliza técnicas sofisticadas de *storytelling* para desafiar o telespectador a participar ativamente da produção de sentido, buscando uma conexão emocional profunda e incentivando uma leitura crítica e reflexiva dos eventos apresentados. O resultado é uma narrativa que cria uma experiência única que enriquece tanto o universo da série quanto o do jogo, ao abordar temas universais de perda, amor, sobrevivência e moralidade de uma maneira que é ao mesmo tempo íntima e grandiosa. *The Last of Us* exemplifica a complexidade narrativa e reafirma o potencial da televisão como meio para contar histórias complexas, que vão muito além do entretenimento.

Ao final desta pesquisa, compreendi a importância de investigar a complexidade narrativa, especialmente na adaptação de mídias diferentes quanto os videogames e a

televisão. No caso de *The Last of Us*, a série se destaca por preservar e expandir a profundidade emocional e narrativa do jogo original, ao mesmo tempo em que explora os recursos específicos da televisão. Essa transição de uma mídia interativa para uma narrativa linear apresenta desafios que, neste trabalho, foram abordados sob a teoria da complexidade narrativa, conforme proposto por autores como Jason Mittell e Steven Johnson. No entanto, há ainda muitas questões a serem exploradas. Estudos futuros podem aprofundar a análise da resposta do público, investigando como diferentes faixas etárias e perfis de audiência interagem com esse tipo de adaptação. Assim como, investigar a recepção em diferentes plataformas de *streaming* e canais televisivos, comparando a narrativa complexa em diversos contextos midiáticos.

Ao adaptar *The Last of Us* para a televisão, não apenas a história foi alterada, mas também a experiência do público. Estudar como essa experiência se transforma em diferentes contextos culturais pode fornecer melhor compreensão sobre as adaptações futuras de videogames para a televisão e o cinema. Além disso, é importante explorar e levantar outras séries e filmes adaptados de videogames, investigando se o conceito de complexidade narrativa se mantém e quais são os recursos narrativos que conseguem transitar entre as mídias. O estudo de casos como *The Witcher* ou *Arcane*, ambos também baseados em jogos, poderia ajudar a estabelecer um panorama mais amplo das narrativas transmídia e do impacto da convergência midiática no desenvolvimento dessas histórias. Por fim, este trabalho propõe reflexões sobre o futuro da televisão e dos jogos digitais, observando como essas mídias podem continuar a dialogar. A convergência de mídias continuará a crescer, e a pesquisa sobre adaptações como *The Last of Us* oferece um campo amplo para entender como diferentes formas de contar histórias se complementam e desafiam umas às outras.

REFERÊNCIAS

- ADOROCINEMA.** Ashley Johnson: personalidade de The Last of Us. 2023. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-81639/>. Acesso em: 20 set. 2024.
- AFRAGOSO, S.** IMERSÃO EM GAMES: da suspensão de descrença à encenação de crença. [s.l.] Compós, jun. 2013. Acesso em: 23 set. 2024.
- AGÊNCIA NACIONAL DO CINEMA (ANCINE).** Panorama do mercado de vídeo por demanda no Brasil em 2023. Brasília, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/ancine/pt-br/oca/publicacoes/arquivos/pdf/panorama-vod-2023-1.pdf>. Acesso em: 22 set. 2024.
- AQUINO, Maria Clara.** Convergência entre televisão e web: proposta de categorização analítica. 2012. 208 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Informação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Informação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Disponível em: <http://hdl.handle.net/10183/72495>. Acesso em: 20 set. 2024.
- ARAÚJO, João.** A tessitura continuada da intriga na narrativa seriada de televisão: uma proposta de análise da serialidade televisiva de longo prazo a partir de Breaking Bad. Revista do Programa de Pós-graduação em Comunicação Universidade Federal de Juiz de Fora, Lumina Vol. 10 nº 3. Juiz de fora, dezembro de 2016.
- ACIERNO, M.** A tutt tv! Nuovi modi di guardare la television al tempo di internet. Milão: Lupetti, 2012.
- ALLRATH, G.; GYMNICH, M** (eds.) Narrative Strategies in Television Series. Londres: Palgrave Macmillian, 2005.
- ALLRATH, G.; GYMNICH, M .; SURKAMP, C.** Introduction: Towards a Narratology of TV Series. In: ALLRATH, G.; GYMNICH, M (eds.) Narrative Strategies in Television Series. Londres: Palgrave Macmillian, 2005, p. 1- 43
- BASTOS, Nicolly.** Tudo o que sabemos sobre a 2ª temporada de The Last of Us. CNN Brasil. 5 fev 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/tudo-o-que-sabemos-sobre-a-2a-temporada-de-the-last-of-us/>. Acesso em: 20 set. 2024.
- BREVE, Giovana.** De memes à reclamação: Fãs reagem à instabilidade na estreia de The Last of Us. Omelete, The Last of Us. 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/the-last-of-us-instabilidade-hbo-react-memes/#36>. Acesso em: 20 set. 2024.
- BARBOSA, Afonso; MIRANDA, Allana.** Diálogos narrativos: as linhas de aproximação entre o audiovisual e os videogames. Sessões do Imaginário, Porto Alegre, ano 2014, v. 19, n. 32, 21 abr. 2015. DOI <https://doi.org/10.15448/1980-3710.2014.2.18391>. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/famecos/article/view/18391>. Acesso em: 17 jun. 2024.

BIANCHINI, Maíra. As Eras da TV dos Estados Unidos: História e Contexto das Séries Ficcionalis Televisivas. Alcar, São Paulo, 2017.

BENNETT, T. Showrunners: the art of running a TV show. Londres: Titan Books, 2014.

BOOTH, P. Memories, Temporalities, Fictions: Temporal Displacement in Contemporary Television. *Television & New Media* , v. 12, n.4, p. 370-388, 2011.

BOOTH, P. The season finale of “Euphoria” demonstrated once again that even its most impassioned fans have decidedly mixed feelings about its writer and director. *New York Times*, 2022, On-line.

CARDWELL, Sarah. Is Quality Television Any Good? Generic Distinctions, Evaluations and the Troubling Matter of Critical Judgement. In: MCCABE, Kanet; AKASS, Kim (Eds). *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*. London: I.B.Tauris, 2007, p. 19-34.

CÁNEPA, L.; FALCÃO, T. HORROR E DISTOPIA NOS VIDEO GAMES Experiência Narrativa e Cultura Contemporânea em *The Last of Us*. [s.l.] Compós, 2016. Acesso em: 23 set. 2024.

CARLOS, J.; MESQUITA, D. Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação XXII Encontro Anual da Compós, Universidade Federal da Bahia, 04 a 07 de junho de 2013 Imersão em realidades ficcionais 1 *Immersion in fictional realities*. [s.l.] Compós, jun. 2013.

COLETTI, CAIO. *The Last of Us* | Veja 1ª foto oficial de Ellie e Joel na série da HBO. Omelete, *The Last of Us*. 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/the-last-of-us-ellie-joel-foto>. Acesso em: 20 set. 2024.

CURY, Maria Eduarda. *The Last of Us*: Troy Baker, o Joel dos games, diz que Pedro Pascal abraçou o personagem com amor. *Millenium Brasil*. 2023. Disponível em: <https://br.millenium.gg/noticias/14474.html>. Acesso em: 20 set. 2024.

DISCOVER THE LAST OF US. Disponível em: <https://www.playstation.com/en-us/the-last-of-us/>. Acesso em: 20 set. 2024.

EPSTEIN, Michael M; REEVES, Jimmie L; ROGERS, Mark C. Surviving “the hit”: Will *The Sopranos* still sing for HBO?. In: LAVERY, David (Ed.). *Reading The Sopranos: Hit TV from HBO*. London: I. B. Tauris, 2006, p. 15-25.

EPSTEIN, M.; ROGERS, M.; REEVES, M. From Must-See-TV to Branded Counterprogramming: *Seinfeld* and Syndication. In LAVERY,D.; DUNNE, D.; LEWIS, S. (orgs.) *Seinfeld, Master of Its Domain Revisiting Television's Greatest Sitcom*. Nova York: Continuum, 2006, p. 186-200.

ESQUENAZI, J.P. As séries televisivas. Lisboa: Edições Texto e Grafia, 2011.

FIGUEIREDO, Ana Luiza. The Last of Us: veja a audiência de cada episódio. Olhar Digital. Disponível em: <https://olhardigital.com.br/2023/03/14/cinema-e-streaming/the-last-of-us-veja-a-audiencia-d-e-cada-episodio/>. Acesso em: 23 set. 2024.

GAME STUDIO NAUGHTY DOG. “The Last of Us” Concept Art. Disponível em: <https://conceptartworld.com/news/the-last-of-us-concept-art/>. Acesso em: 20 set. 2024.

GABRIEL, Martha. Marketing na Era Digital: Conceitos, Plataformas e Estratégias. São Paulo: Novatec Editora, 2010.

GARNHAM, Nicholas. La Economía Política de la Comunicación – El Caso de la Televisión. 1991. Disponível em: http://www.quadernsdigitals.net/datos_web/hemeroteca/r_32/nr_355/a_4596/4596.html. Acesso: 20 jul. 2024.

G1. Game Awards 2020: The Last of Us Part 2 é eleito jogo do ano. G1. 10 dez 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/12/10/game-awards-2020-elege-the-last-of-us-part-2-como-jogo-do-ano-veja-vencedores.ghtml>. Acesso em: 20 set. 2024.

GLOBAL, S. The Last of Us cast sit down with game and show creators | Creator to Creator [Part 1]. YouTube, 28 fev. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L7qaeSYkDyg>. Acesso em: 17 jul. 2024

GRASEL, Grasiel Felipe. Narrativa em Jogos Eletrônicos: Como The Last Of Us conta sua história. Universidade de Santa Cruz do Sul – UNISC. Santa Cruz do Sul, 2020. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1W_6fdyNf1aIUDD4jq-j-nb0egivRcF9G/view. Acesso em: 20 de set. 2024.

GARCIA, Tainá. The Last of Us: tipos de infectados. 2023. Jovem Nerd. 11 fev 2023. Disponível em: <https://jovemnerd.com.br/noticias/series-e-tv/the-last-of-us-tipos-infectados>. Acesso em: 20 set. 2024.

GREENWOOD, D. In “The Last of Us,” Bella Ramsey Might Save the World. The New York Times, 11 jan. 2023. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2023/01/11/arts/television/bella-ramsey-the-last-of-us.html>. Acesso em: 20 set. 2024.

HANSEN, Dustin. Game On!: Video Game History from Pong and Pac-Man to Mario, Minecraft, and More. Kindle Edition. Nova Iorque: Feiwel & Friends, 2016.

HORTON, D.; **WOHL**, R. Mass communication and para-social interaction. Psychiatry, v. 19, p. 215-22, 1956.

HYPER OMELETE. The Last of Us: Bella Ramsey, Gabriel Luna e Pedro Pascal na #CCXP22 |CORTES Omelete| #OmeleteNaCCXP. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=BMrl0-Orj4g>>. Acesso em: 23 set. 2024.

IMÉNEZ, M.; PETRUS, A. Lost $E=mc^2$: tiempo y espacio como relatividad absoluta. In: SCOLARI, C; PISCITELLI, A.; MAGUREGUI, C. (eds.). Lostología: estrategias para entrar y salir de la isla. – Buenos Aires: Editorial Cinema, 2010, p. 33 - 67.

JENKINS, Henry. A Cultura da Convergência. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

JENKINS, H. Cultura da convergência. 2. ed. São Paulo: Aleph, 2008.

JENKINS, H. et al. Cultura da Conexão - Criando Valor e Significado por Meio da Mídia Propagável. São Paulo: Aleph, 2014.

JOHNSON, S. Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

KLIDZIO, Danieli; SOLAR, Vicent; ARAUJO, Lucas. Dissidências de gênero, sexualidade e representatividade LGBTQIAP+ em The Last of Us Part II. Domínios, [s. l.], ano 2022, v. 15, n. 29, 15 jul. 2022. DOI <https://doi.org/10.5433/2237-9126.2021v16n29p101>. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/43168>. Acesso em: 27 jun. 2024.

LAVERY, David (Ed). Reading The Sopranos: Hit TV from HBO. London: I.B. Tauris, 2006.

LAVERY, D. Can This Be the End of Tony Soprano?. In LAVERY, D. (ed.). Reading the Sopranos: Hit TV from HBO. Nova York: I. B. Tauris & Company, 2006, p. 3-14.

LOTZ, A. The Television Will Be Revolutionized. New York: New York University Press, 2007.

LUAMA, Tadeu; POSTALI, Thifani. O uso de transmídia na indústria de jogos digitais: um estudo sobre a franquia The Last of Us. Paradoxos, Uberlândia, ano 2020, v. 5, n. 2, 2020. DOI <https://doi.org/10.14393/par-v5n2-2020-56695>. Disponível em: <https://seer.ufu.br/index.php/paradoxos/article/view/56695>. Acesso em: 27 jun. 2024.

MARTINO, Luís Mauro. Teoria das Mídias Digitais - Linguagens, ambientes, redes. Petrópolis: Editora Vozes, 2014.

MARTIN, B. Homens Difíceis – Os Bastidores do processo criativo de Breaking Bad, Família Soprano, Mad Men e outras séries revolucionárias. São Paulo: Aleph, 2014.

MACHADO, A. A Televisão Levada a Sério. São Paulo: Editora Senac, 2014.

Minha Vida Geek. CCXP22 - Painel The Last of Us (completo legendado) - Sábado 03/12 Youtube. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=l7k26EPVYMA>. Acesso em: 20 set. 2024.

MITTELL, Jason. Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling. New York: NYU Press, 2015.

MITTELL, Jason. Complexidade Narrativa na Televisão Americana Contemporânea. In Matrizes, v. 5, n. 2, p. 29-52, 2012. Disponível em: <https://bit.ly/2Q2KVzD>. Acesso em: 17 mai. 2024.

MUSSA, I. Roguelikes: conexão jogador-máquina nos ambientes digitais de videogames. [s.l.] Comunicon 2015, 5 out. 2015. Acesso em: 23 set. 2024.

NAVARRO, Vinicius. Os Sentidos da convergência: Entrevista com Henry Jenkins. In: Revista Contracampo – UFF, Niterói, n.21, 2010. Disponível em: <<http://www.contracampo.uff.br/index.php/revista/article/view/77>> . Acesso em: 20 set. 2024.

NELSON, R. Studying Television Drama In Tele-visions: An Introduction to Studying Television. Londres: BFI, 2006.

NELSON, R. TV Drama in Transition: Forms, Values & Cultural Change. Great Britain: Macmillan Press Ltd., 1997

PINTO, Flávio. The Last of Us | Estreia se torna 2º piloto mais visto da HBO em mais de 10 anos. Omelete, The Last of Us. 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/the-last-of-us-estreia-audiencia-recorde>. Acesso em: 20 set. 2024.

PEREIRA, Eduardo. Pedro Pascal e Bella Ramsey blindam The Last of Us do piloto automático. Omelete, The Last of Us. 2023. Disponível em: <https://www.omelete.com.br/series-tv/criticas/the-last-of-us-critica>. Acesso em: 20 set. 2024.

PEARSON, R. Anatomising Gilbert Grissom: The structure and function of the televisual character. In ALLEN, M (Ed.). Reading CSI: Television under the microscope. Londres: I. B. Tauris, 2007, p. 39 – 59.

PEARSON, R. Lost in Transition: From Post-Network to Post-Television. Quality TV: Contemporary American Television and Beyond. Londres: I.B. Tauris, 2007, p. 239- 256.

PLAYSTATION. The Last of Us. 2023. Disponível em: <https://www.playstation.com/en-us/the-last-of-us/>. Acesso em: 20 set. 2024.

PLAYSTATION. The Last of Us. 2023. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/the-last-of-us/>. Acesso em: 20 set. 2024.

PLAYSTATION BLOG. Naughty Dog. 2023. Disponível em: <https://blog.br.playstation.com/tag/naughty-dog/page/8/>. Acesso em: 20 set. 2024.

PLAYSTATION. Grounded: The Making of The Last of Us. YouTube, 28 fev. 2014. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps>>. Acesso em: 27 jul. 2024

RAMOS, Dino-Ray. Colman Domingo; Lily Gladstone; Ayo Edebiri, George C. Wolfe e outros campeões da representação LGBTQ+.Glaad. 26 fev 2024. Disponível em: <https://glaad.org/colman-domingo-lily-gladstone-ayo-edebiri-george-c-wolfe-aunjanue-ellis-taylor-sterling-k-brown-nick-offerman-champion-unity-and-lgbtq-representation-in-awards-season-speeches/>. Acesso em: 20 set. 2024.

RAMOS, Dino-Ray. Emmys 2023: The Last of Us e outros indicados LGBTQ+. 2023. Glaad. 12 julho 2023. Disponível em: <https://glaad.org/emmys-2023-last-of-us-fire-island-yellowjackets-rupauls-drag-race-wanda-s-ykes-among-lgbtq-nominees/>. Acesso em: 20 set. 2024.

REEVES, Jimmy L.; ROGERS, Mark C.; EPSTEIN, Michael M. Quality Control: The Daily Show, the Peabody and Brand Discipline. IN: MCCABE, Janet; AKASS, Kim (orgs.). Quality TV: Contemporary American Television and Beyond. Londres/Nova York: I. B. Taurus, 2007. p. 79-97.

ROGERS, Mark C.; EPSTEIN, Michael M.; REEVES, Jimmy L. The Sopranos as HBO Brand Equity: The Art of Commerce in the Age of Digital Reproduction. IN: LAVERY, David (org.). This Thing of Ours: Investigating The Sopranos. Nova York: Columbia University Press, 2002. p. 42- 57.

SANTOS, Bruno Botelho dos Santos. Marvel: Conheça cada uma das fases dos filmes e séries do MCU. AdoroCinema, 18 abr. 2021. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-158421/>. Acesso em: 20 set. 2024

SANTOS, R. O Universo Transmídia do Seriado True Blood: Paratextos e Extensões Ficcionalis Do HBO e dos Fãs. [s.l.] UFBA, 2017. Acesso em: 23 set. 2024.

SANTO, Avi. Para-television and discourses of distinction: The culture of production at HBO. In: LEVERETTE, Marc; BRIAN, L. Ott; BUCLKEY, Cara Louise (Eds.). It's not TV: watching HBO in the post-television era. New York: Routledge, 2008, p. 19-45.

SILVA, Marcel Vieira Barreto. Cultura das séries: forma, contexto e consumo de ficção seriada na contemporaneidade. Galaxia (São Paulo, Online), n. 27, p. 241-252, jun. 2014. Disponível em: <https://revistas.pucsp.br/index.php/galaxia/article/view/15810/14556>. Acesso em: 20 set. 2024.

SILVA, Marcel. Origem do drama seriado contemporâneo. Matrizes, v. 9, n. 1, p. 127-143, 2015. Disponível em: <https://bit.ly/2R2gcj0>. Acesso em: 20 set.2024.

SCOLARI, Carlos. A construção de mundos possíveis se tornou um processo coletivo. In Matrizes, v. 4, n. 2, p. 127-136, 2011. Disponível em: <https://bit.ly/2DKkUQe>. Acesso em: 20 set. 2024.

SIGILIANO, Daiana. LITERACIA MIDIÁTICA: a compreensão crítica e a produção criativa no universo ficcional de Euphoria. 2023. Tese (Doutorado em Comunicação) - Faculdade de Comunicação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2023. Disponível em:

<https://www.dropbox.com/scl/fi/kj0fp4oqeg5lzmtpgq5w/Tese-Daiana-Sigiliano.pdf?rlkey=05quu30ls23ym4o9a1zuzhpab&e=1&dl=0>. Acesso em: 20 set. 2024.

SIGILIANO, D. SOCIAL TV: o laço social no backchannel de The X-Files. PPGCOM/UFJF: [s.n.]. Acesso em: 17 jun. 2024

SONY. The Last of Us cast & creators on violence & shoot-delaying laughs | Creator to Creator [Part 2]. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=jQfH-tA2DIA>>. Acesso em: 17 set. 2024

SPOTIFY. The Last of Us Podcast. 2023. Disponível em: <https://open.spotify.com/show/63sqfQdGgHdkBIR7bxLeBk>. Acesso em: 20 set. 2024.

TERRA. The Last of Us bate recorde de audiência e supera A Casa do Dragão. 2023. Disponível em: <https://www.terra.com.br/diversao/entre-telas/series/the-last-of-us-bate-recorde-de-audiencia-e-supera-a-casa-do-dragao,28cdba510acf62340ee45a525653f2feo8seof7d.html>. Acesso em: 20 set. 2024.

TERRACE, V. Encyclopedia of Television Pilots: 1937–2012. Londres: McFarland & Company, 2013. The Euphoria Books: S1 Boxed Set. A24. Nova York: A24, 2020

TORRES, Allan. The Last of Us: fãs reagem ao anúncio da série de TV baseada no game, confira. Cinepop. 6 mar. 2020. Disponível em: <https://cinepop.com.br/the-last-of-us-fas-reagem-ao-anuncio-da-serie-de-tv-baseada-no-game-confira-241731/>. Acesso em: 20 set. 2024.

TOLEDO, Marina. The Last of Us: primeiras imagens da 2ª temporada são divulgadas, veja. CNN Brasil. 15 maio 2024. Disponível em: <https://www.cnnbrasil.com.br/entretenimento/the-last-of-us-primeiras-imagens-da-2a-temporada-sao-divulgadas-veja/>. Acesso em: 20 set. 2024.

THE LAST OF US | OFFICIAL TRAILER | MAX. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/the-last-of-us/>>. Acesso em: 23 set. 2024.

THOMPSON, Robert J. Television's Second Golden Age. Nova York: Syracuse University Press, 1997.

THE ENEMY. The Last of Us: Easter Eggs do episódio 1. 2023. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/webstories/the-last-of-us-easter-eggs-do-episodio-1/>. Acesso em: 20 set. 2024.

THE ENEMY. The Last of Us HBO: dubladores. 2023. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/dubladores-the-last-of-us-hbo#:~:text=A%20conta%20oficial%20de%20Twitter,ser%C3%A3o%20os%20mesmos%20dos%20jogos>. Acesso em: 20 set. 2024.

VARIETY. Vince Gilligan credita Netflix pelo sucesso de Breaking Bad. 2013. Disponível em:

<https://variety.com/2013/tv/awards/breaking-bad-amc-vince-gilligan-credits-netflix-1200660762/>. Acesso em: 20 set. 2024.

VIVEIROS, Melissa de. The Last of Us: Bella Ramsey como Ellie. Legião dos Heróis. 2023. Disponível em:

<https://www.legiaodosherois.com.br/2023/the-last-of-us-bella-ramsey-criticas-escalada-como-ellie.html>. Acesso em: 20 set. 2024

WOLK, A. Over the top – How the internet is (slowly but surely) changing the television industry. New York: CreateSpace, 2015.