

UNIVERSIDADE FEDERAL DE SÃO CARLOS
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som

Allison Vicente Xavier Gonzalez

Dilatação do espaço e tempo na franquia *The Last of Us*: lógica diegética no âmbito das franquias de mídia contemporâneas

Allison Vicente Xavier Gonzalez

Dilatação do espaço e tempo na franquia *The Last of Us*: lógica diegética no âmbito das franquias de mídia contemporâneas

Dissertação apresentada à banca examinadora para aprovação no programa de Pós-Graduação em Imagem e Som na Universidade Federal de São Carlos, em nível mestrado.

Orientador: João Carlos Massarolo.

**São Carlos, SP
2024**

Folha de aprovação (ficha técnica)

Allison Vicente Xavier Gonzalez

Dilatação do espaço e tempo na franquia *The Last of Us*: lógica diegética no âmbito das franquias de mídia contemporâneas

Dissertação apresentada à banca examinadora para aprovação no programa de Pós-Graduação em Imagem e Som na Universidade Federal de São Carlos, em nível mestrado.

Orientador: João Carlos Massarolo.

São Carlos, SP, 28 de Maio de 2025

BANCA EXAMINADORA

Prof. João Carlos Massarolo (Orientador)
Universidade Federal de São Carlos (UFscar)
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGis)

Prof. Dario de Souza Mesquita Júnior
Universidade Federal de São Carlos (UFscar)
Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som (PPGis)

Profª.Fernanda Castilho Santana
Centro Estadual de Educação Tecnológica Paula Souza (CEETEPS)

Gonzalez., Allison Vicente Xavier

Dilatação do espaço e tempo na franquia The Last of Us: lógica diegética no âmbito das franquias de mídia

contemporâneas / Allison Vicente Xavier Gonzalez. -- 2025.

97f.

Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de São Carlos, campus São Carlos, São Carlos

Orientador (a): João Carlos Massarolo

Banca Examinadora: Dario de Souza Mesquita Júnior, Fernanda Castilho Santana

Bibliografia

1. The Last of Us. . 2. Franquias midiáticas. . 3.

Narrativas audiovisuais. I. Gonzalez., Allison Vicente Xavier. II. Título.

Ficha catalográfica desenvolvida pela Secretaria Geral de Informática (SIn)

DADOS FORNECIDOS PELO AUTOR

Bibliotecário responsável: Arildo Martins - CRB/8 7180

AGRADECIMENTOS

Que fique registrado meus agradecimentos a paciência e a colaboração ao Programa de Pós-Graduação em Imagem e Som, a Capes pelo reconhecimento e fomento de minha pesquisa, e, especialmente, a orientação de João Carlos Massarolo.

RESUMO

A presente pesquisa desenvolve uma análise sobre **The Last of Us™** enquanto franquia midiática que desenvolve um movimento entre de adaptação ou transposição entre um jogo computadorizado e uma série televisiva. A pesquisa apresenta uma história das adaptações de jogos computadorizados em busca apontar como as transições desses jogos para outras mídias os envolve em um próprio desenvolvimento cultural e mercadológico que é compreendido pelas franquias midiáticas. O contraste entre um jogo computadorizado e uma produção cinematográfica, todavia, é muito visível. A pesquisa discute incisivamente esse contraste midiático que se manifesta em processos de adaptações audiovisuais e produções que compreendam diferentes mídias sobre uma mesma narrativa. Isto é, sobre as características peculiares de cada mídia. Ao analisar o que define um jogo computadorizado e o que define uma série televisiva, notou-se que as categorias de representação espaço-temporais como concepções comuns a essas produções audiovisuais e a própria definição de “mídia”. Com isso, a pesquisa seguiu este indício e buscou apontar como o jogo **The Last of Us™** faz uso deliberado das representações espaço-temporais; como a série televisiva faz uso de suas representações espaço-temporais. Foi possível apontar como as representações espaço-temporais, no caso de **The Last of Us™**, se reúnem em um mesmo desenvolvimento, permitindo diferentes experiências estéticas da narrativa como um todo que compreende ambas as mídias a partir de suas próprias capacidades. Apontou-se como particular a cada mídia a capacidade de enfatizar e intensificar uma instância das categorias de representação espaço-temporais em função da outra. Assim, as séries televisivas intensificam as representações temporais às quais as representações espaciais são postas em função; o jogo computadorizado intensifica as representações espaciais às quais as representações temporais são postas em função. Como resultado, além de apontar possibilidades diferentes em cada mídia, pôde-se também indicar como isto corrobora em uma diegese da propriedade intelectual de **The Last of Us™**.

Palavras-Chave: The Last of Us. Franquias midiáticas. Narrativas audiovisuais. Adaptações audiovisuais.

ABSTRACT

This research develops an analysis of **The Last of Us™** as a media franchise that moves between adaptation and transposition, transitioning from a computer game to a television series. The study presents a history of computer game adaptations, aiming to highlight how the transition of these games to other media involves them in their own cultural and market-driven development, which is understood within the concept of media franchises. The contrast between a computer game and a cinematic production, however, is quite evident. The research incisively discusses this media contrast, which manifests in audiovisual adaptation processes and productions that encompass different media formats based on the same narrative—each with its own unique characteristics. By examining what defines a computer game and what defines a television series, it was observed that space-time representation categories serve as common conceptual elements within these audiovisual productions and the very definition of “media.” Based on this, the research follows this lead to identify how **The Last of Us™** deliberately employs space-time representations and how the television series utilizes these same representations. It was possible to determine how space-time representations in **The Last of Us™** converge within a shared development, allowing for different aesthetic experiences of the narrative as a whole, while each medium expresses its own unique capabilities. It was noted that each medium has the capacity to emphasize and intensify certain instances of space-time representation categories in relation to the other. Television series tend to enhance temporal representations, with spatial representations serving their function, whereas computer games intensify spatial representations, with temporal elements structured accordingly. As a result, in addition to highlighting different possibilities within each medium, the study also indicates how this contributes to the diegesis of *The Last of Us™* as an intellectual property.

Keywords: The Last of Us. Media Franchising. Audiovisual Narratives. Audiovisual Adaptations.

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1. Donkey Kong (Nintendo, 1980).....	11
FIGURA 2. Principais transposições de jogos para filmes, séries e animações.....	23
FIGURA 3. IP's originadas nos jogos eletrônicos mais frequentes em produções cinematográficas.....	24
FIGURA 4. Alice - personagem em Resident Evil (2002).....	25
FIGURA 5. Tess e Infectado (HBO, 2023).....	79

ÍNDICE DE TABELAS

TABELA 1. Histórico de produções da Franquia The Last of Us™ (2013-2024).....	44
ANEXO 1. Jogos eletrônicos com produções cinematográficas, animadas e seriadas entre 1993 e 2024.....	91

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	6
1. MOVIMENTOS TRANSMIDIÁTICOS NA HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS.....	10
1.1. As primeiras adaptações de jogos eletrônicos para outras mídias.....	10
1.1.1. Cânone, canônico, canonicidade.....	17
1.2. Critérios e considerações de uma adaptação audiovisual.....	20
1.3. Adaptações audiovisuais no âmbito das franquias transmídias.....	28
1.3.1. Cânone nas franquias audiovisuais.....	35
1.4. A franquia The Last of Us™.....	42
1.5. Considerações para o próximo capítulo.....	45
2. DO ESPECÍFICO AO AO SEMELHANTE: ENTRE AS DIFERENTES FORMAS MIDIÁTICAS DA FRANQUIA THE LAST OF US™.....	48
2.1. Jogos computadorizados como mídia entre narratologia e ludologia: sobre as implicações na definição de objeto.....	49
2.2. Séries televisivas.....	57
2.3. Meio, Mediação, Mídia.....	61
2.4. Considerações para o próximo capítulo.....	63
3. ASPECTOS DIFERENTES DAS MESMAS CATEGORIAS DIEGÉTICAS EM THE LAST OF US™: APONTAMENTOS SOBRE O PROBLEMA DAS ESPECIFICIDADES MIDIÁTICAS.....	67
3.1. Contexto cultural e mercadológico de The Last of Us™.....	67
3.2. O cânone de The Last of Us: sobre o uso das diferentes mídias na transposição.....	72
3.3. Cânone no âmbito das representações espaço-temporais: implicações diegéticas de The Last of Us™.....	77
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	83
5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	88

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa apresenta, na realidade, um percurso. Desde o início, o problema ao qual este percurso se dedicou foi o mesmo: no âmbito das narrativas audiovisuais existem movimentos em que uma mesma narrativa ou história é produzida em diferentes mídias. Na medida, no entanto, em que esse movimento é realizado, contrastes entre as características de cada mídia se destacam. Então, existem peculiaridades em cada mídia? Há algo de particular e único em cada mídia? Se sim, o que as define como específicas? A suposição de não haver esse específico, todavia, nunca foi considerada. Isto porque em cada uma das vezes em que uma adaptação audiovisual foi realizada, em cada caso de um filme ser feito a partir de um livro pode ser percebido, ao fundo, um contraste.

Esse contraste fica ainda mais evidente quando as duas mídias envolvidas em uma adaptação audiovisual são muito distantes. Porque, afinal, ler um livro é uma experiência diferente e distinta de assistir a um filme, assim como assistir a uma série é algo muito distante de jogar a um jogo. Nesse sentido, o objeto da presente pesquisa deve ser uma história adaptada para uma mídia diferente que escancara esse contraste de maneira a permitir a identificação do “que” ou de um “como” cada mídia se apresenta em própria distinção, algo que acontece notavelmente entre mídias como os jogos eletrônicos, os filmes em longa metragem e/ou as séries televisivas.

Este contraste era tão aparente inicialmente que era possível supor que a pesquisa se resumiria em encontrar o referencial da discussão e simplesmente os expor com certa coerência argumentativa. Não foi o caso. Não que esse contraste não tenha sido notado ou discutido. Os textos que se dedicam aos estudos sobre adaptações audiovisuais são muitos, em um número maior do que foi possível ler para realização desta pesquisa. Mas durante essa busca referencial, como será possível ler neste documento, muitos dos textos anunciavam esse mesmo problema sobre as características fundamentais de cada mídia, sem que uma análise desse contraste fosse precisamente realizada.

Além disso, conforme se avançava nas leituras referenciais e se investigava mais adentro a discussão sobre adaptações audiovisuais, muitos conceitos e definições eram apresentados, mas residia ao fundo algo de incoerente na própria definição de adaptação audiovisual. O primeiro capítulo da presente pesquisa discorre precisamente sobre essa etapa: uma transição das concepções sobre adaptações audiovisuais para se chegar a um tipo diferente de transposições entre mídia, as franquias midiáticas no seio de uma história das transposições de jogos computadorizados para outras mídias.

Ao fim do primeiro capítulo, **The Last of Us™** se destaca como uma propriedade intelectual que permite apontar algumas peculiaridades de cada mídia explorada no processo de sua transposição, isto é, a série televisiva e o jogo eletrônico. Assim, O segundo capítulo discorre sobre as diferenças entre jogos computadorizados e séries televisivas no intuito de bem definir e apresentar o objeto de pesquisa em questão. Nesse caminho, todavia, alguns conceitos como “mídia” ou “cânone” fizeram tender a pesquisa a um certo caminho até então pouco aparente.

A cada vez que os conceitos fundamentais à pesquisa foram destrinchados, algumas definições se repetiam, mesmo que cada texto e discussão tivessem preocupações diferentes. Mesmo entre diferentes abordagens teóricas, diferentes posições sobre os mesmos fenômenos e algumas categorias se repetiam e suas importâncias foram reforçadas. Indícios, portanto, de algo que parecia perpassar o fundo do próprio movimento de transpor uma narrativa audiovisual. Essas definições foram compreendidas pelas representações de conceitos espaço-temporais, categorias comuns a toda e qualquer produção audiovisual e tratadas especialmente pelos estudos de jogos computadorizados.

A partir desse desdobramento, a atenção da pesquisa se volta à busca por compreender e apontar como a mídia de jogos computadorizados faz uso das categorias de representação espaço-temporais, e faz o mesmo com a série televisiva. Isto em função ainda de destacar um contraste midiático, mas um que não fizesse uma simples comparação narrativa entre cada mídia, o que iria recair na simples conclusão de “as narrativas divergem, porque são mídias diferentes”. A escolha também implica em tratar o próprio processo de transposição como fenômeno, isto é, uma abordagem da “mídia” como “meio” que preza pela transposição como manifestação unicamente possível quando há um contraste midiático envolvido. Uma análise sobre o “entre” na relação entre mídias diferentes.

Isso resultou em uma análise de **The Last of Us™** que torna possível apontar, no terceiro capítulo, algo diferente do que se supunha inicialmente. Optou-se por apresentar um recorte de foco que fosse suficiente para resumir o mecanismo que **The Last of Us™** faz uso para se desenvolver enquanto transposição. Assim, analisa-se incisivamente os primeiros dois episódios, estendendo a argumentação para inferir a repetição do mesmo mecanismo em outros momentos, com ênfase em textos complementares e análises feitas em artigos publicados que corroboram na análise do objeto. O que há de peculiar em cada mídia no caso da franquia se baseia em diferentes intensidades e/ou ênfases das categorias de representações espaço-temporais. A análise apresenta as mudanças em cada mídia, desse modo, como dilatações e sínteses, e não apenas extensões narrativas e permite vislumbrar uma diegese

delimitada pela propriedade intelectual que se desenvolve em acordo com o conjunto de produções transmidiáticas da franquia.

De resto, que se esclareçam algumas introduções à leitura. Alguns ajustes conceituais se fizeram necessários. Muitas vezes, retomando antigas discussões sobre algumas definições e prezando por significados mais precisos. Outras vezes, optou-se por manter as definições pertinentes a cada discussão. Optou-se por se referir às produções entre mídias simplesmente como “transposições”, termo neutro para se referir ao movimento narrativo de uma mídia a outra. Com isso, evitam-se confusões sobre as concepções, visto que tanto as adaptações audiovisuais, como as franquias midiáticas possuem discussões e definições variadas. Por questões de clareza também é que há no decorrer dessa pesquisa alguns grifos importantes. Muitas das transposições de jogos eletrônicos mantiveram os títulos dos jogos. Para diferenciar isso, será adotado o **negrito** para destacar os títulos de jogos eletrônicos de suas transposições.

O termo que se refere aos jogos poderia ser outro. “Jogos eletrônicos”, “*Computer games*”, “*videogames*” ou jogos digitais seriam algumas opções, e cada uma compreende um conjunto de objetos, mas deixa margem para um estranho ao conjunto. Assim, se for questionado se paciência *spider* ou campo minado fazem parte do que se chama jogos digitais ou *computer games*, isto teria que ser pensado, o termo redefinido, e o mesmo acontece com cada uma das outras opções. Além disso, a escolha do termo remete em algum nível a abordagem de um estudo sobre esses jogos. Optou-se por manter as escolhas das referências utilizadas em cada momento da pesquisa. Assim, notou-se que nos estudos que recaem sobre as narrativas nesses jogos, os termos “jogos eletrônicos” ou “*videogames*” são mais comuns, com algumas exceções quando “*videogames*”. Entre estes se mantêm “jogos eletrônicos” como padrão porquanto a discussão desta pesquisa se deteve nas narrativas. Quando, todavia, a discussão recair sobre esses jogos com mais atenção a seus detalhes, os referenciais teóricos parecem usar os termos “Jogos digitais” e “*computer games*”, entre os quais se manteve nesta pesquisa “*computer games*” em tradução quase literal, isto é, “jogos computadorizados” como padrão. Ambos “*computer games*” ou jogos eletrônicos se referiram aqui ao mesmo objeto, e, dado que a presente pesquisa não se detém a um estudo sobre os limites de cada denominação, a mudança entre um e outro se justifica apenas em respeito às diferentes abordagens teóricas analisadas.

Essas formalidades se fizeram necessárias durante o texto final de apresentação. O objeto de pesquisa em questão tem atenção manifestada em diferentes âmbitos e áreas, com diferentes contextos e tratamentos, assim, o que se tentou realizar na presente pesquisa foi um

percurso que não define ou infere, mas aponta indícios nesses diferentes domínios. Não sem motivo, Figueiredo (2017) levanta a possibilidade dos problemas teóricos das adaptações audiovisuais se intensificarem nas franquias de mídia. A prática de adaptar histórias não é recente ou novidade, mas acontece de diferentes maneiras, isto é: compreende diferentes dinâmicas entre formas e conteúdos a depender do contexto histórico e cultural em que esses fenômenos são analisados. Nesse sentido, esta pesquisa se dedica a uma análise de uma dinâmica entre forma e conteúdo em que há a primazia do conteúdo e uma volatilidade da forma nas produções audiovisuais contemporâneas. Algumas das considerações finais se dedicaram a destacar algumas consequências dessa diferente maneira de entender a relação entre forma e conteúdo, como também a volatilidade de gêneros narrativos e uma lógica diegética que faz ressurgir um télos, um fim inalcançável que se faz como mecanismo de desenvolvimento imagético. Mais urgente que isso é, pensa-se, as margens nas definições de “real”, “imaginário” e “ficcional” fragilizadas pelo insuficiente contraste que propõe as “virtualidades” contemporâneas, assunto ao qual se pretende discutir com mais afinco e com referencial teórico mais próprio em uma pesquisa futura.

1. MOVIMENTOS TRANSMIDIÁTICOS NA HISTÓRIA DOS JOGOS ELETRÔNICOS

Nos últimos cinco anos, houve aumento do consumo mundial de jogos eletrônicos¹ (In. Araújo et. Al., 2022), novas empresas e plataformas entraram no mercado (Crunchyroll Games, Prime Gaming, Netflix Game, Apple Arcade...), e diferentes produções de narrativas originadas em jogos eletrônicos foram prometidas e realizadas. São indícios de um movimento que existe há muito tempo e atravessa também os jogos computadorizados. As transposições² audiovisuais desenvolvem narrativas em diferentes mídias e o fenômeno adquiriu espaço em diferentes teorias. Este capítulo busca expor como foram e podem ser entendidas as transposições de jogos eletrônicos em diferentes mídias. Será traçado em linhas gerais, uma história das transposições midiáticas de jogos eletrônicos, mas com especial foco nas produções entre 1990 e 2004, período que marca uma geração de jogos eletrônicos e detém suas primeiras transposições em longa-metragens. Ao expor como podem ser entendidas essas transposições, o capítulo pretende apontar alguns parâmetros de análise de transposições midiáticas que envolvem os jogos eletrônicos e justificar uma transposição que possa fornecer parâmetros de análise.

1.1. As primeiras adaptações de jogos eletrônicos para outras mídias

Jogos eletrônicos se tornaram populares na década de setenta com títulos como *Pac-Man* (Warner Communications, 1979), e outros títulos de temática de exploração espacial, tema popular na época. *Pac-Man* foi pensado e realizado como um jogo não violento e rapidamente conquistou o mercado norte-americano, com mais de 60 mil máquinas de fliperama³ vendidas (Leite, 2006, p. 42). Na época, Fliperamas comportavam apenas um jogo e por isso os jogos eram vendidos acoplados a essas máquinas, presentes em bares, supermercados e estabelecimentos de fluxo semelhante de pessoas, além dos próprios locais chamados, Fliperamas, onde diversas dessas máquinas eram disponibilizadas para jogar.

Devido a sua popularidade foram produzidos livros de estratégia, músicas e uma série de desenho animado, *Pac-Man*, animação transmitida originalmente no canal TV ABC com episódios semanais nos Estados Unidos (Hanna-Barbera Productions, 1982)⁴. *Pac-Man* é um jogo eletrônico sem qualquer narrativa integrada, e é o primeiro jogo eletrônico com

¹ Cf. Newzoo, 2023. Disponível em: [Newzoo Global Games Market Report 2023 | Free Version](#), acessado em: 15/07/2024. Com queda do consumo mundial apenas em 2022.

² A ação de transpor carrega o significado de deslocar algo, isto é, reposicionar em contexto e circunstância.

³ Fliperamas são máquinas com ao menos uma tela e uma alavanca, *flipper*, e botões para que seja possível a interação com um jogo específico.

⁴ No Brasil, a animação chegou primeiro ao canal Band, em 1987, teve passagem também na Rede Globo (1998) e no SBT (2005).

transposições para outras mídias, com a ressalva do desenho animado, suas produções foram independentes, isto é, inspiradas pela popularidade do jogo. Essas produções inspiradas apresentaram, cada uma ao seu modo, uma história, mas *Pac-Man* propriamente não era um jogo com história integrada.

O primeiro jogo com uma narrativa integrada foi *Donkey Kong* (Nintendo, 1980). Essa integração não era relevante, passando muitas vezes despercebida, sem qualquer destaque durante o jogo, exceto pelos textos corridos que às vezes apareciam na tela. Uma simples história: um gorila escapa de seu mestre, um carpinteiro italiano de bigode e vestimenta vermelha, e sequestra sua namorada, incitando que o carpinteiro vá atrás dela. O jogo consistia em desviar de barris que caíam para o impedir de subir pelas escadas e avançar por uma construção. Ao fim do jogo, se jogado com sucesso, a história também se conclui e o o carpinteiro alcança sua namorada e a resgata.

FIGURA 1. *Donkey Kong* (Nintendo, 1980).



Fonte: Foto tirada de uma máquina de fliperama: Vicente, 2023.

Apesar do sucesso de *Donkey Kong* e haver nele uma narrativa integrada que poderia ser explorada em outras mídias, sua primeira transposição foi no desenho animado *Saturday Supercade* (Ruby-Spears Productions, 1983), transmitido pela CBS com personagens de diferentes jogos populares na época, como Frogger, Donkey Kong, Pitfall e outros. A animação também apresenta Mario pela primeira vez, como um clássico antagonista de Donkey Kong, como o é no jogo.

Donkey Kong faz parte de uma tradição de jogos do tipo plataforma, em que a jogabilidade é limitada a se mover para frente e para trás e tem como principal mecânica o ato de pular. Com os jogos de plataforma, a indústria de jogos eletrônicos focou nos consoles na década de oitenta, equipamentos que comportavam e permitiam jogar jogos eletrônicos através de aparelhos televisivos domiciliares. O criador de *Donkey Kong*, Shigeru Miyamoto,

passou então a explorar o mestre do gorila, agora chamado Mario, e seu irmão, Luigi, ***Super Mario Bros*** (Nintendo, 1985) e ***Super Mario World*** (Nintendo, 1990). No mesmo formato e na mesma época foi publicado também outro título muito popular, ***Sonic*** (Sega, 1991), no mesmo estilo de jogabilidade, mas outras personagens icônicas, com uma transposição em série animada, *Sonic Hedgehog* (1993-1994).

Ainda no decorrer dos anos oitenta, no Japão e nos Estados Unidos, algumas animações foram produzidas a partir desses jogos muito populares e transmitidas primeiro em canais locais, depois em canais de televisão fechada. Mas foi apenas na década de noventa que o primeiro filme longa metragem e com pessoas atuando como personagens foi produzido a partir de um jogo eletrônico, *Super Mario Bros* (1993)⁵. O filme conta a história de uma dupla de encanadores, Mario e Luigi, que encontra um portal para um mundo em que dinossauros não foram extintos e desenvolveram intelectualidade. Mario e Luigi lutam contra monstros e guardiões na missão de resgatar uma princesa. Diferente das animações realizadas a partir de jogos eletrônicos na década de oitenta, *Super Mario Bros* aproveita as personagens, o mundo e algo de fundamental à história integrada ao jogo em que se baseia (1985), com ajustes complementares às personagens, como a clareza sobre a profissão de Mario e Luigi.

Junto a *Super Mario Bros*, outras transposições de jogos eletrônicos em longa metragens foram produzidas ainda nos anos noventa: *Double Dragon* (1994), *Street Fighter* (1994), *Mortal Kombat* (1995), *Wing Commander* (1999). Esses títulos eram também os jogos mais populares de seus gêneros na época (Leite, 2006), e parece ser seguro supor que suas transposições aconteceram devido a suas popularidades.⁶ As cinco transposições em longa metragens se dividem em dois tipos de jogos: os jogos de plataforma: baseados em ações de pular, agachar e mover para os lados, como ***Super Mario Bros***, ***Mortal Kombat*** e ***Street Fighter***, *fighting games*, jogos que se concentram em mecânicas de combate: envolvem ao menos um oponente que podem ser duas pessoas jogadoras e com mecânicas baseadas em frames.⁷ Ressalta-se que essas diferenças mecânicas implicam também em como suas histórias se integram ao jogo. Nos jogos de plataforma há uma história descrita conforme se

⁵ Filme de baixo orçamento que teve diversos problemas de produção. Cf. Entrevista disponível em: [23 anos depois, diretor fala sobre o filme do Super Mario Bros. - Meio Bit](#), acessado em 22/02/2023.

⁶ Aqui pode-se apenas supor. Não foi possível medir a popularidade desses jogos. Os dados de vendas nos anos específicos não são públicos, talvez não existam mais, e, se existirem, não são suficientes, pois há nesse período a ascensão da pirataria de jogos eletrônicos.

⁷ Um frame equivale a um quadro por segundo e é um conceito fundamental dos jogos eletrônicos. É característico dos *fighting games* explorar intensamente diversas mecânicas baseadas em frames. Se a animação de um golpe x tem 1.5 frames, a animação da defesa y tem 1 frames, então se tem 0.5 frames avulsos que podem ser aproveitados por uma jogadora atenta, por exemplo. Esse estilo de jogo atualmente se tornou muito mais complexo com franquias como *Street Fighter* e *Tekken*.

avança em suas fases. *Super Mario Bros* descreve a aventura de um encanador,⁸ Mario, que precisa salvar sua namorada, Peach, de um monstro, Bowser. *Wing Commander* apresenta a história de uma luta espacial por uma confederação chamada Terrana. Nos *fighting games* há apenas um contexto do mundo em que as personagens existem. Assim, em *Mortal Kombat* há um torneio em andamento entre dois mundos por suas sobrevivências. Em *Street Fighter* há um lutador que viaja pelo mundo desafiando os melhores lutadores de cada país. *Double Dragon* por sua vez é um jogo do tipo *Beat and Up*, algo que mistura os dois gêneros, sendo tanto um jogo de plataforma como um *fighting game*, cuja proposta é avançar pelo mapa enquanto derrota inimigos. Tem-se a história descrita de dois irmãos que se unem para salvar a namorada de um deles de uma gangue de rua.

Double Dragon (1994) conta a história de dois irmãos que tentam proteger a metade de um talismã, a eles prometido por um familiar, de um líder de gangue que deseja obter o poder do talismã liberado quando inteiro. A história se desenrola quando o líder de gangue sequestra a namorada de um dos protagonistas; *Street Fighter* (1994) propõe a história de uma guerra civil que ganha proporção mundial, conflito que passa a envolver os lutadores mais habilidosos e as forças armadas do mundo. *Mortal Kombat* (1995) apresenta uma tentativa de assassinato sob ordens do imperador de um mundo, o que causa uma série de conflitos entre dois reinos que buscam uma dominação completa. *Wing Commander* (1999) tem a história de um piloto de caça em meio a uma guerra interestelar contra alguém que quer destruir o universo. Ainda que se trate de um mesmo título, os filmes produzidos a partir desses jogos parecem divergentes. As primeiras transposições desses jogos aproveitaram algum conteúdo já existente, as personagens e o contexto de cada mundo, mas desenvolveram histórias próprias, com mudanças e aprofundamentos complementares às personagens presentes nos jogos.

Esses jogos, cada um, não possuem exatamente a ênfase em suas histórias. Há histórias incorporadas, mas são jogos desenvolvidos e produzidos com bastante atenção às suas mecânicas. Isto é: cada formato que compreende uma história parece deter características fundamentais não compartilhadas entre si. Uma análise dedicada a qualquer uma dessas transposições parece fadada a uma descontextualização do objeto, porque uma comparação direta entre um jogo e sua transposição de uma perspectiva historicamente distante parece incabível.⁹ Parecem objetos diferentes, com características e experiências possíveis

⁸ As narrativas desses jogos, assim como as falas das personagens eram todas apresentadas em textos.

⁹ Compreender o contexto parece ter muita importância nas análises de transposições audiovisuais. A experiência de quem jogou *Super Mario Bros*, depois assistiu ao filme é distinta em relação ao espectador que não jogou, mas conhecia o título, assim como da pessoa que assistiu ao filme sem nunca ter ouvido falar do título, e afins.

específicas. Jogar um desses jogos e assistir a um desses filmes são inevitavelmente experiências diferentes, e uma análise comparativa deve concluir o que é diferente em cada produção, se justificando em algo como: “x” aspectos são diferentes, porque têm formas diferentes. Mas quais são essas diferenças e o que poderiam apontar? O que resta então para ser analisado? É possível que essas diferenças se assentam em diferentes estilos de produção simplesmente?

Em cada um desses jogos existem mecânicas bastante únicas que permitem uma experiência no ato jogar, algo que envolve uma série de habilidades de quem joga, tempo dedicado, além dos contextos em que é jogado. Em cada uma das produções em filmes e séries feitas a partir de jogos eletrônicos há a experiência de assistir, atenção aos detalhes de produção, a experiência de conseguir referenciar símbolos e significados aos jogos. É evidente que faltam aos filmes as experiências que envolvem o ato de jogar, mas parece seguro supor que deve faltar algo também na experiência de jogar em relação a assistir a transposição do jogo. Nesse sentido, o que resta a análise não é um comparativo entre um jogo e uma animação ou um filme, mas a compreensão do objeto como um todo, isto é, a transposição propriamente dita que reúne em um movimento duas diferentes apresentações de um só título, que de alguma maneira compreende algo fundamentalmente semelhante, assim como aspectos ou atributos distintos e peculiares. Assim, deve ser possível apontar indícios sobre a experiência possível por um jogo, por um filme, por uma animação e afins. Algo que parece exigir um objeto específico em uma análise contextualizada e dedicada. Mas antes ainda de uma busca por este objeto, torna-se necessário apresentar como as transposições audiovisuais podem ser entendidas.

O que até este momento tem sido chamado de transposição é algo como um deslocamento de uma produção em um formato específico para outro. O que foi exposto aqui foram as primeiras transposições de jogos eletrônicos para séries animadas e longa metragens, mas este é um fenômeno com precedentes na literatura e no teatro. Peças teatrais já foram transpostas em contos e romances; romances e contos foram transpostos em filmes e séries, isto antes mesmo dos jogos eletrônicos existirem.

Uma das maneiras de ler ou entender esse movimento é através das adaptações. Em *Uma teoria da adaptação* (2013), Linda Hutcheon discursa sobre esses movimentos entre mídias na tentativa de dissertar sobre diferentes formas de engajamento de consumo: contar, mostrar e interagir, sendo o primeiro relacionado às narrativas impressas, o segundo às

Isso implica a existência de uma variável contextual, isto é, cultural, sócio e histórica no que tange as transposições audiovisuais.

narrativas audiovisuais, e o terceiro às narrativas interativas, isto é, relacionadas principalmente aos jogos digitais/eletrônicos, mas também a parques temáticos e ambientes de realidade virtual.

Ao analisar cada forma de engajamento, ela destaca que cada mídia é muito particular em suas características e merece por isso atenção especial (Hutcheon, 2013, p. 49). W. J. T. Mitchell define mídia como algo que não fica entre obra lida e leitor, mas se constitui enquanto leitura, algo constituinte do emissor e do receptor (Cf. Mitchell, 2005. **In.** Hutcheon, 2013, p. 61).¹⁰ Isso significa que a forma de uma mídia não parece ser um projeto pronto e acabado, algo que existe objetivamente sem variação. A mídia varia conforme o costume de consumo, variáveis de mercado e cultura. Mídia também pode ser lida como um único espaço de informações, ou, linguisticamente, como uma forma de discurso e/ou texto (Grynyuk S. P., 2022). De uma maneira ou de outra, como Mitchell destaca (2006, p. 399), ainda que as mídias contemporâneas pareçam misturadas e fluídas, cada mídia corresponde a uma certa mistura, com certos aspectos limitantes. Mitchell, assim como Hutcheon, indica uma preocupação fundamental: ainda que se tenha como comum que as mídias contemporâneas partilhem mesmos conteúdos, a maneira como elas os expressam deve ser particular, visto o que cada uma pode e consegue. Esta preocupação incita uma investigação sobre como discursos e/ou informações se manifestam em cada mídia, quais suas capacidades de transmissão e recepção. Desse modo, se tem que uma análise de uma adaptação audiovisual implica necessariamente diferentes mídias, envolvem um único título e isto deve apontar quais aspectos são diferentes em cada mídia, e, portanto, o que é peculiar a cada uma.

Hutcheon destaca, todavia, que as adaptações costumam sofrer críticas severas quando se diferem ou se distanciam de sua obra original, o problema da fidelidade à obra canônica. Ao considerar o cânone como um formato de texto fundamental ou fonte, torna-se comum a expectativa de uma adaptação ser fiel e pura à obra adaptada, o que muitas vezes não

¹⁰ A depender do que se define como mídia, pode-se apontar indícios no sentido presente em Hutcheon e Mitchell, isto é: se a literatura pode ser entendida como mídia impressa. Em Sartre (2015), se tem uma discussão incisiva sobre o que é literatura que se desenvolve justamente sobre o que é o aspecto específico da literatura. O autor apresenta a ideia de tratar da literatura como fenômeno sócio-histórico, algo que se manifesta no mundo exclusivamente entre subjetividade-objetividade. Beauvoir (1965) desenvolve essa mesma ideia ao comentar sobre tipos de texto, o filosófico e o romance literário. A autora argumenta em função do conceito, expressão do mundo que tende ao universal, como específico do texto filosófico; o específico do romance literário é a expressão situacional, isto é, localizada social, cultural e historicamente, algo que tende ao particular. Com estas considerações, Beauvoir defende a reunião desses tipos de textos como romance metafísico em que se teria a demonstração situacional do conceito, mas que se manifesta sempre através da relação subjetividade-objetividade, ou, em outras palavras, pela experiência do fenômeno, o que significa, na leitura. Sem permissão de alongamento teórico aqui, deixa-se de nota que há indícios de preocupações semelhantes em teoria crítica, como Benjamin (1994), por exemplo, se, e somente se, permitida uma leitura concentrada à estética. A discussão parece se dirigir a temática, forma e conteúdo, talvez em outro contexto.

acontece. Hutcheon propõe, todavia, que uma adaptação diz respeito a um processo de revisitação de um título, considerando revisitar como a ação de atualizar contextualmente uma produção.

Algo semelhante aparece também em *A literatura através do cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação* (Stam, 2008), em que residem análises de algumas adaptações produzidas entre literatura e o cinema na intenção de demonstrar como o processo de adaptação provoca um contraste fundamental que reposiciona contextualmente a obra adaptada. Stam trabalha com a noção de transtextualidade e chega a argumentar que mesmo a literatura retém e reúne os traços populares de cantigas, apresentações dramáticas, mitos, novelas e histórias que não são nela originadas, mas a atravessam. Nesse sentido, a fidelidade a algo que seja original ou texto-fonte é impossível, por definição, visto que a definição de texto utilizada pelo autor e seus pares se assenta em dinâmicas contextuais complexas que consideram diversas formas discursivas se atravessando.

Adaptações audiovisuais são, segundo o autor, textos. Uma adaptação é, portanto, uma releitura, uma interpretação e, por isso, escancara não apenas “o que é verdade para todas as obras de arte – que elas são todas, em algum nível, “derivadas” (Idem, p. 49), mas também que suas escolhas: o que foi cortado, mantido, modificado, adicionado, eliminado, enfatizado ou não em uma obra adaptada, são sobretudo uma demonstração sócio-histórica, isto é: apontam aspectos contextuais e culturais. A relevância na análise das adaptações audiovisuais reside, portanto, não na busca pelo texto-fonte ou uma comparação descritiva entre adaptação e obra adaptada, mas nos contrastes fundamentais de uma narrativa que possibilitam fazer uma leitura do contexto sócio-histórico em que o processo de adaptação ocorre. Ainda segundo o autor, esse contexto sócio-histórico se apresenta como os aspectos estruturais da obra, sua relevância cultural e suas implicações políticas, o que predispõe a interação inevitável entre texto-leitura.

Stam e Hutcheon corroboram, desse modo, na importância contextual que aparece nas adaptações audiovisuais em relação a um cânone, conceito que, pode-se dizer, em ambas as teorias aparece como a obra em seu formato primário ou se refere a uma obra que têm destaque canônico. Parece que tanto a perspectiva intertextual de Stam, quanto a revisitação de Hutcheon são posições que, não apenas admitem e anunciam um cânone, como o justificam e fundamentam, mas isso sugere também que a própria intertextualidade e o processo de revisitação de uma obra cumprem uma função em uma canonicidade, como se servissem acidentalmente para fomentar um cânone, assim como pode-se supor também que ambas as possibilidades acontecem. Seja como for, Stam e Hutcheon justificam suas leituras

sobre as adaptações audiovisuais em algo chamado cânone. É porque existe um texto-base ou primário que suas releituras são chamadas de adaptações; e é porque essas adaptações não captam algo de essencial que problemas nas adaptações audiovisuais aparecem, sejam estes problemas teóricos ou providos da recepção dos conteúdos.

1.1.1. Cânone, canônico, canonicidade

Popularmente, cânone também é um conceito utilizado para se referir a listas de obras literárias selecionadas, ou grupos seletos de autores cujas importâncias atravessam a história da literatura, algo distante do que Hutcheon e Stam chamam de canônico, no entanto. Torna-se necessário revisar o conceito. Cânone, no grego antigo, *canon*, (Moreira, 2003) se referia a um canudo reto de madeira que carpinteiros costumavam usar para medir algum espaço; foi o título de uma obra de Policeto em que se descrevia as simetrias do corpo humano com as proporções que um escultor deve respeitar; critério/regra de um conhecimento ou de uma ação; Epicuro chamou de canônica a ciência do critério; para ele, critério é a sensação no domínio do conhecimento e o prazer no domínio prático (DIÓG. L., X, 30. In. Abbagnano, 2007, p. 114). O desenvolvimento do termo passou para lista referencial - as obras que deveriam servir à educação, mas cânone se estabeleceu com o significado de leis ou normas de conduta. Por volta do século III, cânone se referia às leis ou normas de conduta religiosa, se distinguindo das leis e normas de conduta da vida civil e iniciando uma função de contraste social que perdura até os dias atuais.

Moreira (2003) retoma esse histórico filológico do termo cânone e destaca que, historicamente, à palavra ficaram dois significados fundamentais por volta do século XVIII: “pode ser entendido como norma ou regra e, por consequência, transforma-se em modelo. [...] expressa-se numa relação ou lista de autores que contém em si a idéia de seleção, uma vez que essa obras destinam-se ao estudo ou à imitação”. (Moreira, 2003, p. 90). Desse entendimento, a autora passa por alguns autores que discutem o termo no âmbito da literatura.

Harold Bloom (1998) escreve uma das principais obras nos estudos sobre cânone, ou, adjetivamente, canônico. Bloom faz uma leitura do cânone como social e culturalmente fundamental, enfatizando a importância de uma qualidade de leitura e escrita no tempo finito da vida humana. O cânone é, nesse sentido, inevitável, visto que quem lê, segundo Bloom, almeja ler bem, e quem escreve, almeja a imortalidade do que escreve, o que, por consequência, faz do cânone um termo que se refere a um âmbito de embates pela imortalidade entre textos e leituras. O autor defende essa perspectiva ao analisar parte da história da literatura, com um recorte literário dos autores e livros considerados canônicos

com o intuito de os apresentar e justificar esteticamente em suas posições merecidas. Muito pouco, no entanto, Bloom esclarece sobre ao que se refere o termo cânone.

Moreira argumenta em favor de uma função do cânone.

Entendido como uma relação ou lista que conserva tudo aquilo que foi escrito, o cânone funciona como uma espécie de memória literária, uma espécie de Biblioteca de Alexandria que, caso ainda existisse, guardaria todo o patrimônio literário da humanidade. Trazido para o contexto da contemporaneidade, o cânone transforma seu conceito, passando a ser entendido como uma lista seletiva desse material, na qual importa menos discutir os nomes de autores e de obras que o compõem, do que a função que se pode atribuir a essa relação (ou cânone). (Moreira, 2003, p. 92).

O tratamento de cânone como concepção com viés funcionalista propõe, nesse sentido, uma volatilidade do conceito. ou melhor, o cânone se define pela (s) função (ões) que exerce e desenvolve no processo de transposição de uma obra. Cânone é um termo que se refere principalmente a uma lista seletiva, mas o entendimento de sua função parece mais relevante aqui. Wendell V. Harris (1998), ao analisar o conceito ou a canonicidade nas literaturas inglesa e americana, argumenta que os cânones não são fixos, mas sim leituras cumulativas influenciadas por uma diversidade interpretativa. Harris destaca ainda uma perspectiva bastante própria: o que se chama de cânone é algo dinâmico que reflete uma seleção de leituras influenciadas por valores e necessidades sócio-culturais, bem como abordagens críticas.

Assim, isto não significa que não persista um núcleo de seus significados, como que uma métrica pela qual se pode inferir um cânone. Um cânone pode ser entendido de diferentes maneiras, na medida em que se insere em certa função. Como a norma que compreende algum nível de autoridade, e isso diz respeito tanto às obras consideradas quanto às leituras sobre essas obras. O cânone das adaptações audiovisuais, como Stam e Hutcheon o usam, parece se aproximar de algo como um modelo, mas também cria um ponto referencial comum, a obra que é revisitada, como quer Hutcheon, ou o texto-fonte, como denomina Stam. Tanto o cânone como modelo, como o mesmo como referência aparecem no artigo de Harris em duas (2) das seis (6) funções que o autor descreve:

É possível argumentar não que qualquer cânone em particular seja justificado, mas sim que algum cânone é necessário para fornecer pontos de referência comuns. Se é verdade que toda interpretação de textos depende de estratégias interpretativas compartilhadas por uma comunidade, pode ser igualmente verdade que, como argumenta Howard Felperin, "o estudo institucional da [literatura] é inconcebível sem um cânone". Sem um cânone, um corpus ou centro de referência de textos exemplares, não pode haver

comunidade interpretativa, assim como não pode haver uma comunidade de fé sem um evangelho". (Harris, 1998, p. 116).¹¹

Em suma, pode-se destacar que Bloom oferece uma análise que se dedica a uma das funções que o conceito de cânone compreende, se, de acordo com Harris e Moreira. Bloom oferece também algo que escapa à discussão. A saber: a questão sobre quando, isto é, em quais circunstâncias sócio-culturais um cânone se torna relevante. Em Bloom isto aparece como o desejo humano de ler bem, algo que propõe que relaciona a capacidade de leitura e a qualidade da literatura em relação ao tempo limitado da vida humana. Bloom pressupõe, nesse sentido, uma divisão que culmina em boa experiência estética e seu oposto, algo muito próprio de uma perspectiva política das experiências humanas. Ainda assim, parece válido realocar a questão no recorte desta pesquisa. Ou seja: quando um cânone se torna relevante nas produções audiovisuais?

A questão não detém espaço aqui para retomada histórica. Não é: “quando o cânone se tornou algo relevante para as produções audiovisuais?” Questão que certamente interessa. O caminho aqui se faz no sentido das situações sócio-culturais em que o conceito de cânone se torna relevante em uma produção audiovisual. Não parece haver uma preocupação relevante sobre um cânone em produções audiovisuais declaradamente distintas. Parece impensável propor um cânone entre *Star Wars*™ e *Star Trek*™, por exemplo, ainda que o conceito o permita fazê-lo. No entanto, a atenção sobre um cânone existe no interior de cada uma desses títulos. Mesmo nesse caso, não há uma preocupação sobre um cânone sobre uma produção isolada, ainda que resida algumas tentativas de entender e apresentar as referências e bases teóricas de uma certa produção audiovisual, isto não é feito através da concepção de cânone. Nesse sentido, ainda que se corrobora que qualquer produção é derivada em algum nível, como quer Stam, a noção de cânone se assenta como um recorte na intertextualidade.

Esse recorte por sua vez parece aparecer incisivamente quando um mesmo título é produzido em sequências longas, em diferentes formatos ou quando é preciso que se filtre diferentes títulos na consumação. Em outros termos, pode-se indicar que um cânone se torna relevante quando há um contraste entre diferentes leituras e/ou interpretações sobre um texto-fonte ou obra primária temporalmente. O que se chama “clássico”, por exemplo, no

¹¹ Tradução própria. Cf. Original: Creating Common Frames of Reference. It is possible to argue not that any particular canon is justified but rather that some canon is necessary to provide common reference points. If it is true that all interpretation of texts depends on a community's sharing interpretive strategies, it may be equally true that, as Howard Felperin argues, "the institutional study of [literature] is inconceivable without a canon. Without a canon, a corpus or cynosure of exemplary texts, there can be no interpretive community, no more than there can be a faith-community without a gospel". (Harris, 1998, p. 116)

cinema ocidental, poderia ser chamado de canônico, assim como o que se chama de “meta” nos jogos eletrônicos que podem ser jogados online. Se assim considerado, isto implica que o cânone ocidental está para a literatura ocidental; os clássicos cinematográficos está para os filmes cinematográficos; um meta de um jogo eletrônicos está para o jogo eletrônicos em questão; e afins.

O que é canônico nas adaptações audiovisuais é, portanto, um modelo pelo qual se orienta, mas também uma referência primária. A leitura de Harris compreende que um cânone é constituído pelas leituras de uma obra e, como apresentado mais cedo, uma adaptação audiovisual é uma leitura. Isto poderia corroborar em uma não-distinção entre obra canônica e obra adaptada - porque ambas as produções fariam parte de um cânone em desenvolvimento, mas há: algo canônico sempre se posta, algum nível fundamental de conteúdo que não pode ser alterado ou movido, alguma obra que não pode ser ignorada. O artigo de Moreira, desse modo e, principalmente a partir de Harris (1998), consegue desenvolver a noção de cânone de maneira mais fluída: o cânone deixa de ser estático e apenas normativo, e passa a poder ser pensado enquanto funções que permitem expor e justificar as variações de entendimento de um objeto, isto é, indicam um movimento configurativo pelas mudanças de leituras sobre um mesmo texto.

Um processo de adaptação envolve não apenas leituras críticas que almejam e suportam uma lista seletiva de títulos, mas também uma deslocação de conteúdos entre diferentes formatos de mídia, que podem corroborar em diferentes possibilidades de um mesmo conteúdo fundamental, isto é, ramificações, complementos, extensões e sínteses. O cânone ou canônico, nesse sentido, se refere a algo que precisa ser identificado para que se entenda como um mesmo objeto está sendo lido, o que condiz com a argumentação de Hutcheon e Stam sobre as adaptações audiovisuais. Esta definição de cânone também parece se aproximar das transposições de jogos eletrônicos, ainda que com alguma estranheza. Isto porque seria muito difícil discutir uma lista de jogos que sejam canônicos ou não, mas vislumbrar algum nível do conteúdo de um jogo que se faça canônico no processo de sua transposição para outra mídia parece possível. Ainda assim, precisa-se perguntar: é possível que haja algo canônico nas transposições de jogos eletrônicos para outra mídia?

1.2. Critérios e considerações de uma adaptação audiovisual

Ainda que o cânone seja um conceito de importância pontual na discussão sobre as adaptações audiovisuais, não é deste problema que Hutcheon, Mitchell e Stam tratam. Como mencionado anteriormente, o problema fundamental das adaptações audiovisuais recai sobre o

que cada mídia permite, algo apontado repetidamente nos estudos aqui analisados. Para tanto, torna-se interessante apresentar que tipo de produção uma adaptação audiovisual compreende, ou melhor, quais produções são definidas como adaptação audiovisual, quais não, o que exige, isto ainda em busca de uma produção transposta que sirva como objeto de análise. Mantém uma produção que se justifique como modelo de análise, isto é, que detenha contraste suficiente para uma distinção de características entre diferentes mídias: fonte e adaptada.

O que tem forte destaque até aqui é a ideia de revisitação contextual em Hutcheon de uma transposição. Isto porque a revisitação envolve tanto a ideia de re-leitura em Stam e é incisiva sobre como essa re-leitura é realizada em um diferente contexto. Além disso, Hutcheon aponta a importância de haver diferentes mídias envolvidas no processo de adaptação. A importância do contexto em que uma adaptação é realizada parece, portanto, imprescindível como parâmetro de análise, assim como a identificação do que pode ser considerado canônico. Em vista de visualizar o que é distinto e particular de cada mídia, esses parâmetros passam a se concentrar na compreensão do que é mantido, alterado, cortado... no processo de adaptação. Assim, pode-se categorizar alguns parâmetros na análise de uma adaptação audiovisual e com isso retornar ao histórico dessas adaptações que fizeram uso dos jogos eletrônicos.

- 1) O contexto cultural e mercadológico em que se insere a transposição (Cf. nota nº. 10);
- 2) O que é canônico em sua transposição?
- 3) O que cada mídia mantém em relação ao cânone?
- 4) Como apresenta o que mantém em relação ao cânone?
- 5) O que cada mídia não mantém?
- 6) Quais as implicações e justificativas do que uma transposição mantém e não mantém?

Em traços gerais, pode-se comentar que as transposições de jogos eletrônicos em longa metragens durante a década de noventa tiveram o foco cada uma em um título específico de jogo eletrônico, com alguma liberdade para complementar as histórias e personagens, referenciando sempre ao jogo. De uma posição mercadológica, o público já familiarizado com os títulos puderam renovar, “intensificar”, “relembrar” ou semelhantes suas experiências particulares. Segue-se, desse modo, o critério de revisitação contextual pelo qual, segundo Hutcheon, se define uma adaptação audiovisual. A mudança de mídia dessas transposições possibilitaram diferentes experiências de diferentes públicos e contextos com os mesmos títulos.

O mesmo não pode ser dito das séries animadas, no entanto. As aqui mencionadas: *Pac-Man* (Hanna-Barbera Productions, 1982), *Saturday Supercade* (Ruby-Spears Productions, 1983) e *Sonic Hedgehog* (1993-1994), foram produções que apresentaram histórias diferentes das conhecidas nos jogos, tendo como único ponto de semelhança a aparência das personagens, estas com aparições muito diferentes se comparadas aos jogos. *Designs* de personagens discrepantes, além de interações entre personagens de diferentes jogos, em diferentes cenários e contextos. Detalhes assim, distantes do que os jogos propunham, somados à distância pertinente entre as duas mídias, não parecem se assemelhar ao que Hutcheon propõe como revisitação. Pelo contrário: essas produções em diferentes mídias parecem enfatizar uma ruptura - são outra coisa. Não há qualquer indício de preocupação em cativar os diferentes públicos de consumo dos jogos eletrônicos, tão menos, sintetizar ou mesmo referenciar as diferentes experiências possíveis em cada mídia. São processos de transposição que não poderiam ser definidos como adaptações, portanto, se considerados os critérios apontados até aqui.

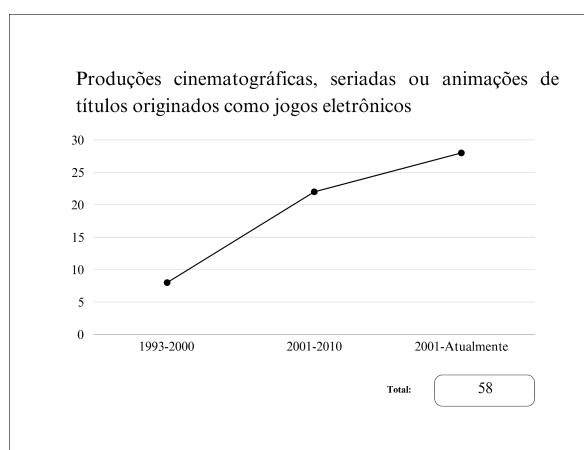
No entanto, no esforço para explorar melhor a concepção de revisitação contextual de Hutcheon, pode-se mencionar outras animações baseadas em jogos eletrônicos, como ocorre em *Pokémon™*: a animação (OLM, 1997-2006) apresenta um desenvolvimento de mundo e *designs* de personagens semelhantes aos jogos em que se baseiam (Nintendo, 1996). Nesse sentido, algo parece escapar ainda ao conceito de adaptação audiovisual que Hutcheon propõe.

Seguindo os parâmetros de análise de adaptações audiovisuais, sugere-se a consideração do contexto cultural e mercadológico de produção. Ao analisar este item sobre as adaptações audiovisuais de jogos eletrônicos da década de noventa tem-se que: a indústria, majoritariamente japonesa, fez uso de uma cultura mercadológica baseada em propriedades intelectuais (*IP's*). Essas propriedades intelectuais eram, e são até os dias atuais, geridas e centralizadas em estúdios ou produtoras e, assim, *Mortal Kombat* (1992, *Midway Games*, atualmente pertencente à *Warner Bros*), *Super Mario* (Nintendo, 1985), *Pokémon* (Nintendo, 1996), *Street Fighter* (Capcom, 1987), *Double Dragon* (*Arc System Works*, 1987) *Resident Evil* (Capcom, 1998). Em outras palavras, um conjunto de títulos e produtos se desenvolve através de suas produções, seja em uma ou diferentes mídias, respeitando certas diretrizes próprias e geridas pelo estúdio ou pela produtora a qual detém a propriedade intelectual.¹²

¹² Há algo chamado de *Media Mix* nas culturas sul-coreanas e japonesas que, a partir da década de setenta significa uma prática de criação, mercado, circulação e engajamento que tem o conteúdo como central e diversifica suas produções em diferentes e dinâmicos mercados (Steinberg, 2019; 2023; Zahlten, 2017). É bastante provável que o início dos jogos eletrônicos que centraliza diversas produções em uma mesma

Hutcheon prescreve, todavia, a importância de haver uma produção baseada em duas diferentes mídias no processo de adaptação, enquanto que o mercado de jogos eletrônicos apresenta uma complexidade de produções em múltiplas mídias e âmbitos de mercado baseadas em *IP's* únicas. Essa concentração nas propriedades intelectuais dos jogos eletrônicos não impede que suas produções em outras mídias, cada uma, sejam analisadas como adaptações, mas o percurso histórico da indústria de jogos eletrônicos parece se tratar de algo diferente, visto que essas transposições, isto é, a maneira como o gerenciamento de propriedades intelectuais se tornou uma prática comum a partir da virada do século, como mostra o gráfico abaixo.

FIGURA 2. Principais transposições de jogos para filmes, séries e animações.¹³



Fonte: Vicente; Massarolo, 2024.

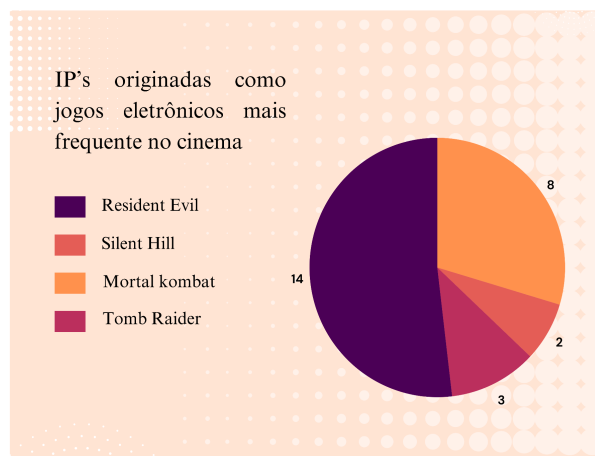
O início dos anos dois mil (2000~) concentra a produção de jogos eletrônicos nos consoles. Uma nova geração de *videogames* se popularizou, novas tecnologias que permitem desenvolver histórias mais complexas com mecânicas mais fluídas e precisas (Leite, 2006). Como o gráfico acima mostra, o número de transposições aumentou drasticamente e, principalmente, séries filmicas começaram a ser produzidas a partir das propriedades intelectuais presentes nos jogos eletrônicos. Além da continuidade de títulos como ***Mortal Kombat™***, ***Street Fighter™*** e ***Mario™***, outros títulos começaram a aparecer com frequência em mais de uma mídia, como ***Silent Hill™*** e ***Resident Evil™***. As transposições realizadas a partir dessas propriedades intelectuais começam a utilizar não apenas um jogo específico, mas o mundo desenvolvido em uma série de jogos, misturando histórias e personagens, com poucas situações de transposição de um jogo para um filme. O gráfico abaixo apresenta os

propriedade intelectual se assente em *Media Mix*, visto que o mercado da indústria de jogos eletrônicos era quase completamente japonês na década de noventa.

¹³ Dados coletados por (Massarolo; Vicente, 2024).

dados das propriedades intelectuais originadas em jogos eletrônicos com transposições em longa metragens mais frequentes.

FIGURA 3. IP's originadas nos jogos eletrônicos mais frequentes em produções cinematográficas.¹⁴



Fonte: Vicente; Massarolo, 2024.

Esses quatro (4) títulos, em desenvolvimento contínuo há cerca de três (3) décadas, adquiriram um público massivo que atravessou diferentes gerações, ainda que detenham entre si algumas diferenças no que diz respeito a gênero e jogabilidade.

Resident Evil (Capcom, 1996) é um jogo categorizado como horror/sobrevivência em que se conhece as personagens Chris Redfield e Jill Valentine, membros de uma força tarefa de elite, que vão a *Raccoon City* para investigar uma série de assassinatos nos arredores da cidade, mas logo são aprisionados em uma missão com um número massivo de zumbis. A sinopse do primeiro jogo também suporta, em algum nível, a temática de todos os títulos: uma investigação militar ou policial acerca de estranhas criaturas, os zumbis, que aparecem repentinamente no mundo. *Resident Evil: o hóspede maldito* (2002) foi a primeira transposição da série de jogos em longa metragem. O filme conta a história de um laboratório que libera um vírus mortal, matando as pessoas do local e os ressuscitando como os mortos-vivos. Com apenas três horas para Alice e sua equipe desligarem o supercomputador do laboratório e fecharem as instalações antes que o vírus se espalhe pelo planeta. *Resident Evil* apresenta uma narrativa completamente diferente de seus jogos, uma protagonista até então inexistente, Alice, personagem interpretada por Milla Jovovich, mas no mesmo mundo, em que embates militares contra mortos vivos aparecem repentinamente. Mesmo que, isoladas essas produções de seu contexto, em que múltiplas produções de e entre mídias são desenvolvidas sob uma mesma propriedade intelectual, o que se apresenta como canônico em

¹⁴ Dados coletados por (Massarolo; Vicente, 2024).

um processo de transposição em que a narrativa primária foi alterada tão incisivamente? O que relaciona e compreende essas distintas histórias?

FIGURA 4. Alice - personagem em *Resident Evil* (2002).



Fonte: *Resident Evil* (2002).

A distância entre as produções que podem ser chamadas de adaptações audiovisuais e a maneira como as transposições de jogos eletrônicos em longa metragens e animações são feitas nos primeiros anos do século XX parecem aumentar ainda mais quando se tenta identificar um cânone em cada produção. Entre os títulos de jogos eletrônicos mais frequentes em outras mídias (Cf. Fig. 3) tornou-se comum a produção de títulos de diferentes jogos em sequência como uma coisa só e+, nem sempre com uma continuidade narrativa, e foram muitas as situações em que se reuniram diferentes partes das histórias de cada jogo em um único filme. *Silent Hill* (1999), *Silent Hill 2* (2001), *Silent Hill 3* (2003) e *Silent Hill: The Room* (2004), título que acumulou 4 títulos de jogos antes de sua primeira aparição no cinema, *Silent Hill* (2006). *Resident Evil* detinha três títulos (1996. 1998; 1999) na indústria de jogos eletrônicos até seu primeiro filme cinematográfico, *Resident Evil* (2002). *Mortal Kombat* teve 2 publicações de jogos (1992; 1993) antes de seu primeiro filme (1995). Já *Tomb Raider* tinha sua trilogia clássica (1996; 1997; 1999) completamente publicada antes de seu primeiro filme (2001).¹⁵

Em *Resident Evil* há traços fundamentais aos jogos, e não a um jogo ou título específico; as narrativas e experiências proporcionadas são completamente distintas. O filme não é uma “leitura” do jogo no sentido em que apresenta uma versão de como é jogado. A narrativa fílmica não é apenas uma leitura ou interpretação da obra original, mas uma apresentação de algum conteúdo presente no jogo que diverge, todavia, do que se desenvolve nos jogos. É como se o canônico se distanciasse do formato textual original e passasse a se referir a outras normas, sem conseguir suprir a ideia de modelo ou apresentar interpretações próximas ao conteúdo referido. Se existe algo de canônico, este algo está mais fundamental e

¹⁵ Cf. Anexo I, disponível ao fim deste documento.

profundamente inserido entre as diversas produções midiáticas. Nesse sentido, o que se define como adaptação audiovisual começa a apresentar alguns limites quando contrastada com o esse contexto em que os jogos eletrônicos se inserem em outras mídias.

Flanagan (2017) se esforça ainda para destacar a importância dos movimentos de transposição entre mídias na histórias dos jogos eletrônicos. "Se olhado de um ângulo textual, a história dos jogos eletrônicos se torna uma história das adaptações. Desde os primeiros dias de *Tennis for Two* (1958) e *Spacewar* (1962), jogos eletrônicos têm procurado por outras formas textuais, e histórias em outras mídias para suas inspirações".¹⁶ (Flanagan, 2017, p. 441). Houve um movimento em que transposições entre mídias no mercado audiovisual se tornou cada vez mais comum e do qual os jogos eletrônicos fizeram parte significativa.

Obviamente, os jogos eletrônicos adaptam histórias e personagens de fontes como livros, filmes, programas de televisão e histórias em quadrinhos. Em uma era de conglomerados impérios da mídia e a “convergência” sinérgica de propriedades culturais, os jogos eletrônicos são um meio crucial para a produção ativa de novas experiências (Elkington 7). (Flanagan, 2017, p. 442).¹⁷

Com uma concepção de adaptação audiovisual demasiada ampla, Flanagan apresenta uma perspectiva da história dos jogos eletrônicos como uma história de adaptações entre mídias, e, assim como ocorrem nas adaptações audiovisuais de obras literárias, o processo tem destaque de análise, como é o roteiro um ponto chave para as análises dessas adaptações, nos casos que envolvem os jogos eletrônicos há também seu próprio processo, isto é, “também adotam relações diferentes com seus materiais de origem ao longo do tempo (Boozer 1–3).”¹⁸ (Flanagan, 2017, p. 442). Mas não é qualquer transposição entre mídias de um mesmo título que pode ser chamada de adaptação. Porque uma adaptação não é o simples ato de transpor um título de uma mídia a outra, mas um processo que re-contextualiza algo de fundamental em uma produção, como Hutcheon (2013) e Stam (2008) destacaram. A partir do momento em que os jogos eletrônicos começaram a se concentrar em propriedades intelectuais, este algo de fundamental a uma obra, o cânone, se redefine e com isso a definição de adaptação parece insuficiente para analisar as transposições desses jogos em outras mídias. Porque o contexto cultural e mercadológico dessas produções são outros. Não se pode negar, todavia,

¹⁶ Tradução própria. Cf. Original: "Looked at from a textual angle, the history of videogames becomes a history of adaptation. Since the early days of *Tennis for Two* (1958) and *Spacewar* (1962), videogames have looked to other textual forms, and other media histories, for their inspiration." (Flanagan, 2017, p. 441).

¹⁷ Tradução própria. Cf. Original: "Most obviously, videogames adapt stories and characters from sources like books, films, television shows, and comic books. In an age of conglomerated media empires and the synergistic “convergence” of cultural properties, videogames are a crucial medium for the active production of new experiences (Elkington 7). (Flanagan, 2017, p. 442)."

¹⁸ Tradução própria. Cf. Original: "[...] so, too, do videogames adopt differing relationships to their source materials over time (Boozer 1–3).".

que os assuntos ou movimentos de mercado analisados e percebidos por esses autores têm semelhanças. Resta entender qual e o que pode ser aproveitado da discussão sobre as adaptações audiovisuais nessa outra dinâmica baseada em propriedades intelectuais com múltiplas produções em diversas mídias e concentradas em estúdios.

Deve ser possível analisar as produções que transpõe os *fighting games* e *Super Mario Bros* na década de noventa para filmes *live action* como adaptações audiovisuais, desde que respeitado o recorte, visto que foram produções que ainda consideram seus respectivos títulos nos jogos eletrônicos. No entanto, essa definição de adaptação começa a mostrar alguns limites com algumas produções em que os títulos de jogos eletrônicos começaram a ser produzidos sequencialmente e buscam aparições em outras mídias, como *Resident Evil*TM, *Silent Hill*TM e algumas animações como *Sonic*TM e *Pokémon*TM. Essa diferente lógica de produção baseada na centralidade das propriedades intelectuais simboliza e marca uma mudança fundamental na história das transposições audiovisuais de jogos eletrônicos, portanto. Como comenta Scolari acerca de *Resident Evil*TM:

Dado que *Resident Evil* nunca foi pensado como uma franquia que se expandiu através de múltiplas mídias, e que esta expansão se realizou apenas para obtenção de benefícios econômicos, com o decorrer dos anos, a narrativa foi mutilada e estendida de forma pouco coerente. Apesar dessas confusões, Capcom criou um universo de sua propriedade que devemos considerar uma das primeiras e mais significativas franquias transmídias. (Scolari, 2013, p. 141).¹⁹

O próximo item deste capítulo segue e expande a indicação de Scolari sobre *Resident Evil*TM: é possível que o título não seja o único configurado e produzido como franquia transmidiática. Sugere-se, pois, que a indústria de jogos eletrônicos parece ter se desenvolvido no modelo das franquias audiovisuais, o que implica que as transposições devem ser analisadas nos termos dessas franquias. Serão explorados os conceitos próprios do que é uma franquia audiovisual e suas estruturas no mercado de jogos eletrônicos, e como as narrativas desses jogos transpostos podem ou não se configurar de forma transmidiática. Tendo *Resident Evil*TM como marca de ruptura em uma história de transposições midiáticas de jogos eletrônicos, o próximo capítulo continua essa história.

¹⁹ Tradução própria. Cf. Original: “Dado que *Resident Evil* nunca fue pensado como una franquicia que se expandiría a través de múltiples medios, y que esta expansión se realizó solo para obtener beneficios económicos, con el transcurso de los años la narrativa se ha visto mutilada y extendida de forma poco coherente. A pesar de estas confusiones, Capcom ha creado un universo de su propiedad que debemos considerar una de las primeras y más significantes franquicias transmedia.” (Scolari, 2013, p. 141).

1.3. Adaptações audiovisuais no âmbito das franquias transmídias

Figueiredo (2017) parece ter notado algo de distinto entre os processos e conceitos que envolvem as adaptações audiovisuais e as chamadas franquias audiovisuais. Em sua tese *Em busca da experiência expandida: revisitando a adaptação por meio da franquia transmidiática* (2017), ela realiza uma extensa e cuidadosa análise dos processos de adaptação de *Watchmen* (2009), *Cheias de charme* (2012) e *Sherlock* (2010-2017). A autora investiga as diversas mídias envolvidas e traz a noção de adaptação para o contexto das franquias audiovisuais. Ao fim de sua pesquisa, ela conclui:

[...] por mais próximo que o projeto de *Watchmen* tenha pretendido manter-se em relação ao hipotexto, a tentativa de proporcionar ao público “a experiência completa” ou uma experiência semelhante à leitura do romance gráfico foi frustrada, assim como será sempre o esforço de comparar uma adaptação a seu texto-fonte em termos de fidelidade. Seja pela dificuldade de acesso ou falta de motivação para consumir todas as mídias da franquia, ou mesmo pelas diferenças ontológicas entre a mídia dos quadrinhos e as mídias utilizadas na adaptação, a experiência de consumo da franquia transmidiática de *Watchmen* é diferente da experiência da leitura do romance gráfico. (Figueiredo, 2016, p. 214).

Assim como em Hutcheon, Stam e Mittel, Figueiredo chega aqui a conclusão de que mídias diferentes proporcionam e permitem diferentes experiências e a autora aponta ainda que isto se intensifica no âmbito das franquias audiovisuais, ou mesmo das produções transmidiáticas, devido a exploração massiva de hipotextos que dificultam - mas estimulam ainda mais a “experiência completa” de uma determinada história. Esse contraste, que Figueiredo chama de diferenças midiáticas ontológicas, parece ser escancarado nas transposições de jogos eletrônicos. Pois, aparentemente, jogar um jogo é muito diferente de assistir a um filme, mesmo que este seja produzido com o mundo do jogo.

Isso implica e põe em dúvida a tese de Flanagan (2017), a saber, de que uma história dos jogos eletrônicos se propõe como uma história das adaptações audiovisuais. Se, como sugere Scolari sobre *Resident Evil™*, os jogos eletrônicos se assentam como franquias audiovisuais, então se posta como hipótese que uma história dos jogos eletrônicos diz respeito a uma história sobre a ascensão das franquias audiovisuais nesse mercado e meio. Além disso, se há, como Figueiredo conclui em seu trabalho, uma intensificação no contraste entre diferentes mídias no âmbito das franquias audiovisuais, isto sugere que a discussão e o problema fundamental sobre as adaptações audiovisuais persistem, isto é, cânone e mídia precisam ser compreendidos no âmbito das franquias audiovisuais, e deve-se apontar quais são, no fim das contas, as especificidades de cada mídia? Que experiências são permitidas por uma que não por outra? Existe alguma experiência possível apenas em uma mídia?

Este item, segue com uma história das transposições audiovisuais de jogos eletrônicos. Deve-se primeiro explorar o que é entendido como franquia transmidiática e, em seguida, destacar modelos dessas franquias na indústria de jogos eletrônicos. Estes modelos servirão para identificar outras franquias transmidiáticas ao longo de uma história das transposições de jogos eletrônicos em outras mídias. Os jogos eletrônicos parecem ter participado de um movimento de transposições entre mídias, já existente no mundo, resta saber como exatamente essas transposições passaram a ser feitas, em que termos e contextos, e se as noções das discussões acerca das adaptações audiovisuais podem ser aproveitadas.

São dois os conceitos reunidos no que Scolari chama de franquia transmidiática: franquias audiovisuais, ou, franquias de mídia, e narrativas transmídias. Em *Franchising Media Worlds* (2009, p. 26), Derek Johnson comenta que compreender as franquias não diz respeito apenas ao que é uma franquia. Assim como ocorre na literatura sobre adaptações audiovisuais, se torna necessário analisar em qual contexto cultural, mercadológico e criativo uma franquia se insere. É preciso:

[...] considerar não apenas o que uma franquia é, mas também o que ela tem sido, e ainda mais importante, quais processos econômicos, criativos e culturais desempenharam um papel nessa formação e evolução. Para compreender verdadeiramente esse fenômeno, precisamos explorar mais profundamente como a mídia passou a ser entendida através das lentes da franquia em primeiro lugar, e as maneiras pelas quais esse entendimento se desenvolveu em resposta a necessidades e lutas institucionais e culturais específicas. (Johnson, 2009, p. 26).²⁰

O trabalho de Johnson explora meticulosamente as franquias em um histórico que compreende âmbitos mais amplos que os mercados audiovisuais. Franquias midiáticas remontam um contexto cultural e mercadológico de franquias. Johnson comenta que franquias começaram a ser estudadas na década de cinquenta nos Estados Unidos, em busca de compreender movimentos mercadológicos em diversos âmbitos do comércio. Inicialmente, segundo Johnson, franquias foram entendidas como um acordo entre duas partes, franqueador e franqueado, que corroboram através de investimentos e interesses independentes, mas em função da facilidade de produção e comércio de um produto, prezando pelo funcionamento de um sistema da franquia. Desde mil oitocentos e noventa e oito (1898), franquias aparecem com acordos entre as fabricantes de automóveis e concessionárias independentes: as

²⁰ Tradução própria. Cf. Original: “To understand franchises, therefore, we must consider not only what a franchise is, but also what it has been, and even more importantly what economic, creative, and cultural processes have played a role in that formation and evolution. To truly comprehend this phenomenon, we must explore more thoroughly how media came to be understood through the lens of franchising in the first place, and the ways in which that understanding has developed in response to specific institutional and cultural needs and struggles.” (Johnson, 2009, p. 26).

concessionárias se tornaram afiliadas oficiais com acesso aos automóveis para comércio, mas apenas em mil novecentos e vinte (1920) o sistema de franqueamento se expandiu para outros âmbitos de mercado. (Johnson, 2009, p. 35-37).

A partir de mil novecentos e cinquenta (1950), as franquias se popularizaram nos Estados Unidos. Em uma economia crescente após o fim da segunda guerra mundial, o modelo de franqueamento ganhou valor na perspectiva empresarial, em vista da possibilidade de produções de baixo custo em escala abrangente.

Além disso, do ponto de vista das empresas que enfrentam uma concorrência crescente no mercado economia em expansão do pós-guerra, os modelos de franquia ofereceram um meio de desenvolver produtos especializados e fortalecer seus sistemas de distribuição existentes e, ao mesmo tempo, expandir seu alcance de mercado e número de pontos de venda a um custo relativamente baixo.²¹

Há uma versatilidade das franquias. São formas que permitem e facilitam produções em maior escala, menor custo e com mais atenção aos consumos. Johnson comenta que houve uma expansão dos canais televisivos nos Estados Unidos a partir de meados dos anos sessenta (1965~). Isto criou espaços que precisavam ser supridos nas grades televisivas, o que incitou alguma ênfase nas produções de conteúdo. Assim, títulos originários em certa mídia começaram a fazer adaptações para suprir conteúdos nos canais televisivos.

É nesse contexto que as franquias de mídia começaram a aparecer, como fenômeno, que realiza a ideia de franquia em outros âmbitos comerciais. Franquia de mídia é o termo utilizado para compreender movimentos gerenciados por propriedades intelectuais que perpassam diferentes estruturas formais, setores da indústria e espaços midiáticos. (Johnson, 2009, p. 23). Brinquedos, figuras colecionáveis, jogos de tabuleiro, roupas, desenhos animados, filmes, jogos eletrônicos - produções de diferentes âmbitos comerciais, que envolvem diferentes empresas e indústrias, produções essas centralizadas sob uma propriedade intelectual, isto sob domínio e denominação de franquia. É “[...] uma propriedade intelectual cuja implantação de um mundo imaginário em diferentes espaços midiáticos através de uma gama de linhas de produtos, estruturas criativas e/ou distribuição é gerenciada ao longo do tempo. (Johnson, 2009, p. 25).²² “Imaginário” diz respeito a maneira como Johnson se refere ao mundo ficcional que pode ser desenvolvido por uma franquia de mídia.

²¹ Tradução própria. Cf. Original: Moreover, from the perspective of corporations facing increased competition in the booming postwar economy, franchise models offered a means to develop specialized products and strengthen their existing distribution systems while simultaneously expanding their market reach and number of retail outlets at a relatively low cost. (Johnson, 2009, p. 38).

²² Tradução própria. Cf. Original: “[...] media franchise as an intellectual property whose deployment of an imaginary world across different media spaces through a range of product lines, creative structures, and/or distributional nodes is managed over time.” (Johnson, 2009, p. 25).

Isto porque a propriedade intelectual não detém o todo pronto e acabado, mas uma síntese de suas possibilidades, como que diretrizes gerais do que é permitido: lógica de acontecimentos, aspectos de personagens fundamentais, e afins.

Essas são algumas das definições que Johnson propõe para o termo, mas o autor considera a franquia de mídia como um fenômeno que precisa ser considerado em seu desenvolvimento histórico e cultural, “um sistema dinâmico e compartilhado para produção contínua de conteúdo” (Idem, p. 57).²³ Uma franquia é capaz de se adaptar às diferentes mídias conforme haja contribuição, público e alcance para a construção de um mundo concentrado em uma propriedade intelectual. Pode-se manter nessa forma uma narrativa coesa com seus aspectos e características, elementos e personagens, o que incita uma participação ativa de quem consome, através de interações e criações de conteúdos. Johnson argumenta que o estudo das franquias de mídia existe também no que Henry Jenkins chama de narrativas transmídias (*Transmedia Storytelling*), segundo conceito envolvido no que Scolari denomina de franquia transmidiática ao se referir a *Resident Evil*TM.

Em *Cultura da convergência: a colisão entre os novos e velhos meios de comunicação* (2009), Jenkins realiza uma leitura de um movimento cultural, uma convergência na relação entre produção e consumo. Ao analisar a franquia *Matrix* como uma narrativa transmídia, Jenkins apresenta a ideia de uma forma narrativa que envolve a exploração de diversas plataformas²⁴ midiáticas, com proveito do que cada mídia pode oferecer, como ponto de acesso a um todo narrativo.

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. A compreensão obtida por meio de diversas mídias sustenta uma profundidade de experiência que motiva mais consumo. (Jenkins, 2009).

O autor considera a narrativa transmídia como uma nova forma narrativa, resultante de cultura que converge diversos meios de produção de conteúdo. Há uma convergência tecnológica na medida em que diferentes plataformas de mídia podem ser acessadas em um

²³ Tradução própria. Cf. Original: “[...] a dynamic, shared system for ongoing content production.” (Johnson, 2009, p. 57).

²⁴ Não foi possível identificar no texto de Jenkins um motivo para ter se referido às diferentes mídias como plataformas midiáticas. Há trabalhos mais recentes que exploram melhor as definições de plataforma, o que não será aqui explorado.. Pode-se conferir: *Ciudadanos reemplazados por algoritmos* (Canclini, 2019); *The platform economy: how japan transformed the consumer internet* (Steinberg, 2019); *Design Transmídia: pensamento projetual para experiências multiplataformas* (De Souza Mesquita Júnior, 2020).

mesmo dispositivo. Disso resulta uma cultura mais participativa de conteúdos, com participação ativa e interativa entre os que consomem e, essa participação, aproveitada por quem produz, integra a própria produção do conteúdo. É nesse contexto que a ideia de uma narrativa transmídia é apresentada por Jenkins. Ao analisar *Matrix*, o autor identifica como a franquia faz uso da participação de seus consumidores através das diferentes mídias e desenvolve, a cada narrativa em cada mídia, um mundo cada vez mais complexo a ser explorado e consumido.

Narrativa transmídia é um conceito que refere-se à prática de transpor histórias através de múltiplas plataformas de mídia, cada uma contribuindo de maneira única para uma experiência unificada e coerente. Diz respeito a como histórias podem se expandir além de um único meio, como um livro ou um filme, para incluir websites, jogos, redes sociais, podcasts e outros formatos de mídia. Esses diferentes elementos da narrativa transmídia podem ser interdependentes, complementares ou não, desde que permitam e provoquem uma imersão mais profunda no mundo ficcional de maneira a atizar um tipo de vontade investigativa de explorar esse mundo (Massarolo e Alvarenga, 2010).

De fato, os estudos das franquias de mídia têm forte relação com o que Jenkins aborda como narrativa transmídia, mas Johnson oferece um arcabouço histórico e cultural do que é uma franquia, algo anterior às culturas digitais das quais Jenkins argumenta. Johnson parece perceber isso. Seu traço histórico evidencia que o sistema de franquias existe em diversos âmbitos do comércio e, mesmo no caso de uma franquia compreender as mídias digitais, isto não significa necessariamente que ela é transmídia, tão menos resume sua produção a conteúdos midiáticos, podendo se envolver com outras indústrias.

Franquias dizem respeito sobretudo à forma com que uma propriedade intelectual é gerenciada. As franquias de mídia se diferenciam em dois tipos: podem se estender e explorar uma mesma mídia, intermediática (*inter-medially*); ou podem extrapolar uma mídia de maneira transmidiática, o que Johnson chama de *Intra-medially*. Isso significa que toda narrativa transmídia tem seu funcionamento como franquia, mas nem toda franquia estabelece uma narrativa transmídia. (Johnson, 2009, p. 60).

É possível entender, portanto, o que Scolari chama de franquia transmídia, como um sistema prático de multiplicar conteúdos com frequência, permitido através de burocracias - processos de licenciamentos institucionais e econômicos intra e interempresariais de cooperação, e também uma prática de relacionamento entre produção e consumo. Um modelo de organização cultural que atravessa uma multiplicidade de produções, desenvolvendo narrativas complexas que exigem um consumo ativo. É o que permite a compreensão da rede

de conteúdos e produções que se estabelece contemporaneamente em uma cultura colaborativa (Johnson, 2009, p. 80).

Scolari também comenta que *Resident Evil*™ talvez não tenha sido pensada e estruturada como franquia transmidiática desde o início de suas produções em jogos eletrônicos. O contexto no qual *Resident Evil*™ pode auxiliar a explicar melhor o que o autor comenta. A indústria de jogos eletrônicos a partir de meados dos anos noventa (1990~) começa a desenvolver jogos sequências de mesmo título. Assim, a franquia *Resident Evil*™ gerencia os títulos *Resident Evil* (Capcom, 1996); *Resident Evil 2* (Capcom, 1998), *Resident Evil 3: Nemesis* (Capcom, 1999), *Resident Evil* (2002), dirigido por Paul W. S. Anderson, *Resident Evil 0* (Capcom, 2002), e outras produções, entre jogos eletrônicos, filmes, animações, brinquedos, colecionáveis... Mas nota-se que há um espaçamento entre cada produção. Antes ainda da primeira transposição em longa metragem foram produzidos três jogos em sequência e, sua transposição oferece poucas referências diretas aos jogos, o que indica que a franquia explorou outros mercados em busca de novos consumidores, ou, como diria Jenkins: realizou transposições e produções em diferentes âmbitos de comércio e mídias, cada uma como ponto de acesso ao mundo gerido pela Capcom.

Isto implica que a franquia explorou diferentes mídias conforme foi a ela proveitoso comercialmente, em função de seus interesses de expansão e desenvolvimento, ainda que esta não tenha sido uma iniciativa fundamental. Ressalta-se, no entanto, que apesar de Scolari definir *Resident Evil*™ como franquia transmídia, não há desenvolvimento do mundo dos jogos em suas transposições filmicas, ainda que resida algo de fundamental à franquia em cada produção cinematográfica. Em outra via, também existiram produções pensadas na complementação de experiência narrativa. *Spooks* (BBC, 2001) oferece complementação diegética ao alinhar o tempo entre um jogo e os episódios semanais da série, isto é, ao disponibilizar avanço no jogo através de novas missões semanalmente após cada episódio, mesclando o conteúdo em cada mídia e provocando maior engajamento. (Evans, 2011, p. 90). Ainda segundo Evans (2011), uma narrativa transmídia precisa conseguir oferecer complementos dramáticos em diferentes produções midiáticas, este complemento acontece, segundo a autora, através de rupturas e continuidades narrativas em relação a algo canônico, ou a um texto-fonte.

Outra transposição do mesmo período é *Silent Hill*™ (Konami, 1999-), com diversos títulos produzidos nos jogos eletrônicos que buscou alguma expansão cinematográfica (2006; 2012). O primeiro filme de *Silent Hill* conta a história de Rose (Radha Mitchell) que decide levar sua filha adoentada a um curandeiro. No caminho, a dupla dirige por um portal na

realidade, levando a uma cidade assustadora chamada Silent Hill. A cidade é cercada por uma escuridão potente, e os sobreviventes humanos lutam uma batalha perdida contra essa escuridão e os monstros nela. Em uma comparação narrativa direta, a produção fílmica é uma mistura de história e personagens presentes em diferentes jogos da franquia: apresenta a mesma protagonista do terceiro jogo, Rose; com a aparição de *Pyramid Head*, personagem até então apenas do segundo título; e cuja história central apenas contextualiza a trama presente no primeiro jogo, por exemplo. Ainda assim, mesmo que haja uma mistura narrativa de diferentes jogos, *Silent Hill* (2006) oferece um complemento narrativo e conceitual na medida em que a perspectiva protagonista é alterada. Enquanto que nos jogos se tem a presença massiva do masculino, o protagonismo e a perspectiva feminina são apresentadas no filme,²⁵ algo que no mundo têm forte peso simbólico, suficiente para a franquia de jogos ser referência transmídia no gênero horror.²⁶ *Silent Hill™* publicou recentemente, também, *Silent Hill: Ascension* (Konami, 2023-). A produção foi realizada como uma série interativa²⁷, disponível em aparelhos móveis (*mobile*). Em uma só plataforma, o título ofereceu episódios seriados e animados diários, e um episódio que resumia a produção semanal, além de jogos rápidos. Era possível interagir com a narrativa através de votos permitidos a quem possuía pontos de influência (*influence points*) adquiridos através de jogos rápidos e decisões bem tomadas durante a história, além de ser possível ganhar recompensas, segredos e curiosidades sobre o mundo em desenvolvimento. Uma produção muito distante dos jogos e dos filmes já realizados pela franquia e, ainda assim, a história da série interativa se passa antes ainda do primeiro jogo da franquia, *Silent Hill* (1999).²⁸

Ao seguir Jenkins (2009) e Johnson (2009) tem-se então que essas diferentes abordagens dessas franquias podem ser entendidas como diferentes interesses e ênfases que se dividem em ao menos duas instâncias. 1) um interesse comercial, em vista do uso de uma franquia do acesso em outras mídias que possibilita alcançar diferentes públicos em diferentes

²⁵ Entrevista com Christophe Gans, disponível em: [Silent Hill \(2006\) - Bonus Clip: Director Christophe Gans Discusses His Concept For The Film \(HD\) \(youtube.com\)](https://www.youtube.com/watch?v=...), acessado em 18/5/2024.

²⁶ Uma pesquisa bastante completa sobre o gênero horror na franquia Silent Hill pode ser conferida e sugerida aqui: Perron, 2012, oferece uma análise muito pertinente sobre os jogos, trilha sonora e filmes da franquia, ainda que ele tenha considerado a franquia finalizada, o que não é atualmente o caso.

²⁷ Define-se como: *an interactive streaming series*.

²⁸ O último jogo público de *Silent Hill™* é o título *Downpour* (Konami, 2012), mesmo ano em que o segundo filme foi produzido, *Silent Hill 2: Revelation*. Após essas publicações, a franquia prometeu um novo jogo, com uma demonstração produzida e publicada sob um pseudônimo *P.T.* (Konami, 2014), com o intuito de esconder o projeto de um novo jogo da franquia. Alguns anos mais tarde, o projeto foi cancelado sem qualquer produção em andamento. Apenas em dois mil e vinte e dois (2022), a Konami apresentou novos projetos para a franquia# em que anuncia o projeto de *Silent Hill: Ascension* e outros. O tempo sem publicações da franquia e com projetos cancelados, cerca de dez anos, criou um contexto em que a franquia havia encerrado seus projetos. A série interativa que se iniciou em 2023 parece ter sido um excelente teste de público e reengajamento de consumo dos antigos jogadores da franquia.

culturas; 2) um interesse diegético, na medida em que uma franquia pode expandir e diversificar seu mundo diegético através de diferentes tecnologias disponíveis em outras mídias. Uma franquia que explore outras mídias deve inevitavelmente se expandir nas duas instâncias, mas seus interesses parecem fazer tender mais uma instância que outra. Desse modo, *Resident Evil*[™] deteve interesses mais comerciais que diegéticos, enquanto que *Silent Hill*[™] e *Spooks* se voltaram mais ao que uma outra mídia poderia oferecer como complemento narrativo à cada franquia.

Outros títulos de jogos eletrônicos tiveram diversas produções em diferentes âmbitos de mercado e mídia²⁹, e, ainda que cada uma tivesse alguma proposta particular, o movimento geral do mercado indica um interesse comercial dessas franquias. Um interesse comum, ou, talvez popular, de procurar diferentes públicos em diferentes culturas provou uma quantidade crescente de produções fílmicas de diferentes títulos de jogos eletrônicos ao longo dos anos 2000'.³⁰ Conforme as práticas de transposição cresceram, a comparação entre as histórias pertencentes aos jogos e as histórias contadas nos filmes foi inevitável.

Curiosamente, ainda que as transposições de jogos eletrônicos não pareçam se encaixar precisamente como adaptações audiovisuais, os filmes produzidos a partir de jogos eletrônicos acumularam as mesmas críticas, e algumas outras particulares à mídia interativa. Assim como nas adaptações audiovisuais da literatura, baixas expectativas se reproduziram pela recepção e crítica: a infidelidade aparece novamente como definidora dessas das transposições entre mídias, e com isto, texto-fonte e cânone precisam ser noções discutidas também no contexto das franquias de mídia.

1.3.1. Cânone nas franquias audiovisuais

Para as franquias de mídia, a recepção do consumo de suas produções se torna quase mandante, visto se trabalhar em função de uma cultura colaborativa que precisa ser cuidada. Nesse sentido, as franquias de jogos eletrônicos encontraram em seu público de jogadores e jogadoras o engajamento que esperavam. Na primeira década do século XXI, fãs criavam fóruns online, sites de debates e troca de informações sobre os jogos que estavam jogando. Textos e vídeos com dicas e tutoriais para fazer tudo o que um jogo permitia, seus finais alternativos, itens escondidos, mapas secretos, mecânica específicas e afins.³¹ Em muito, a

²⁹ Para auxiliar a visualização da quantidade de títulos de jogos eletrônicos transpostos para outras mídias, uma lista foi tabelada e está disponível no Anexo I desta pesquisa. Cf. Anexo I.

³⁰ Cf. Figura 2 deste documento.

³¹ Esse tipo de consumo dos jogos eletrônicos se desenvolveu massivamente através das plataformas que possibilitam canais “televisivos” como o Youtube ou a Twitch, onde se encontram milhares de canais especializados em comentar jogos e/ou montar séries desses jogos sendo jogados.

experiência de jogar um jogo foi, e é, um ótimo exemplo do que se chama cultura colaborativa. Todavia, os filmes produzidos a partir dos jogos eletrônicos nos anos dois mil (2000') não estavam exatamente preocupados em manter uma coerência diegética de seus mundos.

A inevitável comparação entre um filme produzido a partir de um jogo eletrônico levou a uma desconfiança nesse tipo de produção. Assim como ocorreu com as adaptações audiovisuais, as produções fílmicas a partir de jogos eletrônicos sofreram as críticas de infidelidade, o que resultou em uma decepção geral da recepção. Nas adaptações audiovisuais havia e há uma aproximação na noção de cânone que permitiu o desenvolvimento de uma discussão, porque pertinente à literatura. Nos jogos eletrônicos, isso parece um tanto distante, visto que estes sofreram até mesmo acusações de uma incapacidade em configurar uma história.³²

Há algo canônico em um jogo eletrônico? Este item pretende responder a essa questão, não apenas sobre um jogo, mas sobre a possibilidade de existir um cânone nos jogos eletrônicos. Trata-se aqui de considerar os jogos eletrônicos como propriedades intelectuais gerenciadas por estúdios e/ou produtoras que detêm seus direitos, como franquias de mídia, portanto. Deve-se então começar com a questão: há algo canônico em uma franquia de mídia?

Parece que sim. Glauco Madeira de Toledo analisa a franquia *Game of Thrones* e argumenta em função de uma canonicidade ficcional e a relaciona diretamente com os conceitos de espalhabilidade (Jenkins) e perfurabilidade (Mittel). A espalhabilidade se refere a algo que se espalha com repercussão através de mídias e redes sociais³³. A perfurabilidade, por sua vez, diz respeito a:

[...] capacidade da obra de suportar a busca de informações por parte do fã; é a obra ser capaz de fornecer novos elementos quando investigada com mais calma. Releituras, observações mais criteriosas, que revelem elementos escondidos, ou organizados de forma a dificultar sua percepção. (Madeira, 2019, p. 18).

Além disso, Madeira chama atenção para a capacidade de uma obra incitar uma investigação sobre ela própria, o que o autor chama de impulso de perfuração. Nesse sentido, Madeira consegue explorar como *Game of Thrones*TM foi mais ou menos discutido e espalhado entre redes sociais por sua recepção em função do nível de canonicidade ficcional presente em suas produções. “A canonicidade ficcional é a qualidade que determina se o trecho da história

³² Diferente do que aconteceu com as adaptações audiovisuais, as pesquisas que envolviam os jogos eletrônicos não questionam inicialmente o que é canônico ou não a um jogo eletrônico, ou a importância de haver um cânone nessas produções. Questionou-se primordialmente se é possível a um jogo eletrônico contar uma história. Cf. *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Front Cover. MIT Press, 2004.

³³ Cf. Madeira, 2019, p. 18, Nota. nº 6.

faz parte integrante do mundo diegético oficial perante produtores e fãs.” (Madeira, 2019, p. 15).

Nos momentos em que as cenas estão presentes em ambos os produtos, a coincidência dos cânones ou o respeito ao cânone ficcional dos livros é passível de verificação, e nos momentos em que a série exhibe cenas que estariam em livros ainda não publicados, não é possível tal verificação. Isso fornece dentro do próprio objeto uma espécie de “grupo de controle” do próprio experimento, já que o conjunto apresenta cenas passíveis de serem verificadas e cenas que não o são, de certa forma permitindo comparar amostras em circunstâncias distintas [...] (Madeira, 2019, p. 22).

Esses conceitos permitem a Madeira analisar as reações de conjuntos de fãs, *fandoms*, ao se deparar com conteúdos produzidos pela franquia. Segundo o autor, a canonicidade ficcional está diretamente relacionada com o quanto um conjunto de fãs explora a diegese de *Game of Thrones*TM, isto é, o que é “real” ou “verdadeiro”, diegético ou canônico é melhor difundido pela recepção nos casos em que se permite alguma dúvida e desconfiança, provocando certa incitação a investigação e exploração do mundo da franquia, um impulso de perfurabilidade. A IP de *Game of Thrones*TM em desenvolvimento, nesse sentido, não detém de um cânone pronto e acabado, mas o desenvolve através de suas produções entre diferentes mídias.

A perfurabilidade acontece apenas quando um cânone é aparentemente respeitado ou não. Madeira (2019, p. 128) destaca quatro (4) situações sobre em que o cânone é incitado à verificação. 1) Conteúdo canônico: [...] situações em que tenha havido uma dúvida sobre o respeito da série ao cânone dos livros por parte dos espectadores [...]; 2) Conteúdo não canônico: [...] situações em que a dúvida sobre o respeito da série ao cânone dos livros seja respondida negativamente [...]; 3) Conteúdo sob dúvida em relação à canonicidade: [...] situações em que a dúvida sobre o respeito da série ao cânone dos livros não tenha como ser respondida [...]; 4) Conteúdo identificável apenas por leitores: [...] situações em que haja uma discrepância de conteúdo, mas que esta só possa ser percebida por quem tenha lido os livros e dê pela falta de alguma cena, ou mesmo uma personagem, reproduzida na tela [...].

Este cânone se apresenta como as possibilidades ficcionais, ou canonicidade fictícia, mas não é apenas a possibilidade que está em pauta nesses casos. Há uma verificação da canonicidade ficcional quando há uma situação de possível contraste entre as mídias: em que um ação ou situação deveriam ser iguais, ou quando algo aparece em uma mídia e não na outra. Não se questiona tão somente a coerência da narrativa, mas acontecimentos, ações de personagens, situações ou cenas.

A pesquisa de Madeira indica que é bastante possível que exista algo de canônico em franquias midiáticas, mas o conceito, cânone, parece distante do que foi apresentado no primeiro item deste capítulo. Isto não deve se estender muito e, portanto, serão expostas três (3) argumentos aqui que corroboram em função de um (1): As diferentes definições de cânone apontam um movimento na maneira como o conceito é entendido. O movimento indica um descolamento do cânone em relação a uma forma e o concentra ao conteúdo, permitindo uma diegese fluída.

Argumento 1) A primeira instância desse deslocamento acontece com Harris (1998) que, ao analisar as literaturas inglesa e norte americana argumenta que o cânone diz respeito às leituras de um texto e não ao texto em si. Nesse sentido, os cânones detêm algumas funções, entre as quais o autor expõe, destaca-se a função de modelo com a qual Moreira (2003) estende um pouco e permite entender o cânone como parâmetro de aspectos socioculturais em uma produção - porque se o cânone diz respeito às leituras de um texto, a compreensão de como essas leituras são feitas detêm mais importância que o próprio texto, indicando posições e características de mercado, mídia, recepção, e afins.

Argumento 2) A segunda instância é uma continuidade da primeira. Hutcheon (2013) sugere que o cânone é algo como uma produção em sua forma primária, e o utiliza como contraste para se referir a obra adaptada em relação à sua adaptação. A adaptação audiovisual, que se define como processo de revisitação histórica e deliberada de uma produção em outra mídia, indica que o cânone é entendido com a função de modelo a qual se destaca na literatura (Harris, 1998; Moreira, 2003; Fowler, 1988)³⁴, e, ainda que detenha alguma proximidade com a forma, esta não se destaca como um problema fundamental contemporâneo: as adaptações audiovisuais escancaram que mídias diferentes possuem características peculiares que corroboram em possibilidades diegéticas finitas e distintas.

Argumento 3) A última instância diz respeito a como o cânone é entendido nas franquias audiovisuais. A sugestão de Johnson (2009) é pontual e Jenkins (2008) estende para os âmbitos das redes sociais através da noção de cultura colaborativa. As franquias de mídia fazem um uso distinto das mídias, algo que o autor propõe como um dos parâmetros de análise de uma franquia audiovisual. Este uso ao qual Johnson se refere é muito bem apresentado por Madeira (2019): *Game of Thrones*TM é uma propriedade intelectual que faz uso

³⁴ Foi detido algum esforço em investigar se estes autores que discutem a noção de cânone foram referências uns dos outros. Além de Moreira (2003) quem referencia Bloom, Harris, Fowler e outros, Harris faz referência direta a Fowler para destacar as funções de cânones. Mas pouco além disso. Hutcheon (2013) é leitora de Stam (2008), mas não foi possível indicar qualquer relação dela e dele na discussão sobre canonicidade. Isto não significa que não o são, é claro.

de diferentes mídias para se desenvolver de maneira dinâmica. Ao se referir ao cânone como canonicidade ficcional, Madeira indica uma possibilidade: o cânone serve de mecanismo à propriedade intelectual. A IP, sem atrelamento exclusivo a uma mídia ou outra, suporta e fundamenta o mundo da franquia, mundo este desenvolvido através de conteúdos entre mídias.³⁵ Tem-se aqui, um cânone que se concentra completamente ao conteúdo, se adaptando a diferentes formas conforme se quer a gerência de sua IP.

O movimento aqui exposto passa por diferentes objetos, diferentes mídias e situações mercadológicas. O cânone é indicado de diferentes maneiras por isso, conforme eram possíveis suas leituras, e disso se retém um movimento que o distancia da forma e o aproxima do conteúdo, perpassando suas definições. Na literatura, o cânone pode ser confundido com a própria forma de um conteúdo, mas suas funções podem se referir ao consumo do conteúdo, não da forma. Nas adaptações audiovisuais, o cânone é o conteúdo da obra primária em relação a sua adaptação. Nas franquias audiovisuais, o cânone é o conteúdo regido pela IP da franquia.

Por fim, até aqui alguns conceitos fundamentais têm sido discutidos sem muita preocupação com suas definições. A saber, a definição de diegese não deteve a atenção que merece.³⁶ É do verbo *diegeîsthai* que se derivam *diégesis*, *diégema* e *diegeté*, e isto não detém registros anteriores ao século V a.C. O primeiro destes termos, *diegesis* como se traduz, só tem registros a partir de Platão, e provavelmente foi cunhado pelo próprio autor.³⁷ Brandão (2007) destaca que a *diegesis* em Platão não deve ser apenas entendida ou confundida como narrativa, visto que possui uma função mais pontual em *A República*.

Quando Sócrates aparece nos textos platônicos discutindo sobre as funções de *lógos* (discurso) e *léxis* (modo como se diz)³⁸, ele argumenta que a diegese não diz respeito apenas às histórias que contam, mas a tudo o que dizem, o que infere uma própria forma de

³⁵ Sugere-se aqui, no que tange a diegese - porque é disso que esta pesquisa se trata, a canonicidade ficcional se desenvolve através de diferentes exposições com uma imediatez e simultaneidade, isto é, a importância e a distância de uma mídia em relação a outra são diminuídas, permitindo que se possa argumentar em função de um cânone que envolve as duas mídias e se localiza como o mecanismo configurativa da propriedade intelectual. A franquia discutida por Madeira ainda não permite isso, algo que será verificado à frente.

³⁶ A definição de diegese no cinema ou na literatura mais contemporânea não será aqui discutida, em vista de ter sido notado um distanciamento dessa noção em relação a sua origem. Conceitos filosóficos antigos e modernos, em especial, detém significações, funções e relações bastante particulares no interior da obra filosófica como um todo e, portanto, a diegese aqui será definida de maneira mais próxima a platônica, em vista de sua relação também ao conceito de cânone, algo que parece escapar a alguns estudos e definições de diegese.

³⁷ Sobre o conceito de *diegesis* em Platão, Cf. Brandão, 2007, principal referência aqui feita. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0100-512X2007000200005>, acessado em 10/10/2024.

³⁸ Foi optado pela tradução de Brandão (2005. p. 29-34). Ainda que a tradução mais comum de *léxis* seja “estilo”, a tradução de Brandão é mais precisa: A raiz da palavra *léxis*, *lex*, deriva de *LexiV*, que por sua vez deriva de *legein*. *Legein* corresponde a “dizer”, *LexiV* corresponde a “elocução” ou “estilo” no sentido de modo pelo qual se diz algo. Para que não haja aqui confusão nos significados do termo “estilo” contemporâneos, se infere ao significado diretamente a “modo como se diz”.

pensamento. Assim, o discurso e a maneira como o é exposto são aspectos compreendidos pela diegese. Essa diegese é dita como própria do poeta e do mitólogo, porque não diz respeito ao mundo, mas às suas representações, (*mimesis*, ou, representação através da imitação). Desse modo, a diegese e a *mimesis*, contrários em outros momentos da obra de Platão, encontram especial relação no poeta e no mitólogo. O *lógos* (discurso) é contrário à *mimesis* (representação através de imitação), mas, no poeta e no mitólogo, se complementam e permitem a exposição do mundo através de suas representações. Isto resulta em um léxico diegético, isto é, nas possibilidades máximas limitadas pela diegese - ou, lógica coercitiva interior à obra.³⁹

A canonicidade ficcional, como Madeira propõe diz respeito a uma qualidade, isto é, um parâmetro pelo qual se pode medir uma suficiência diegética. E, dado que diegese diz respeito a uma lógica coercitiva interior à obra, algo que detém um mecanismo de funcionamento próprio pelo qual o discurso se insere, tem-se aqui o cânone como parâmetro da diegese, do que é possível ou não a um mundo fictício, também como uma de suas funções, além das outras funções destacadas anteriormente (Fowler (1988; Harris, 1998; Moreira, 2003). Esta função por sua vez cobre completamente o conteúdo, de tal maneira a ser permitido a leitura de seus limites, o que é ou não é canônico.

Se uma propriedade intelectual detém as diretrizes gerais de mundo fictício, o cânone se define como o mecanismo pelo qual uma IP se desenvolve, se ramifica, fixando-se mais intimamente ao conteúdo e adquirindo diferentes formas. O que provoca tal desenvolvimento é o contexto cultural da franquia de mídia que gerencia uma IP, e só pode ser entendido através desse contexto. Entende-se, portanto, que a diegese é um todo, do início ao fim, de uma propriedade intelectual que a possui, no mais amplo sentido da verbo “possuir”.

Definidos esses conceitos, indica-se aqui como o cânone aparece nas franquias de mídia. Mas deve-se entender ainda como sua presença acontece nas franquias de jogos eletrônicos especificamente. O desenvolvimento da história das transposições de jogos eletrônicos já exposto aqui pode ser reavaliado a partir desses conceitos esclarecidos. ***Resident Evil™*** e ***Silent Hill™*** se assentaram como modelos de mercado das IP's de jogos eletrônicos, visto o aumento gradual das transposições entre mídias posteriores (Cf. Figura 3). Essas produções não tiveram recepção muito cordial, criando-se uma desconfiança que, no entanto, intensifica uma vontade de consumo, ou, incita a investigação dos mundos ficcionais, como esclarecem Madeira (2019) através do impulso de perfurabilidade e a perfurabilidade, noções que indicam alguma explicação para o aumento dessas produções.

³⁹ A partir deste parágrafo, esses conceitos são entendidos nesse sentido.

Uma franquia de mídia respeita e adere a lógica de mercado. Se adapta a diferentes públicos em diferentes culturas, faz uso de diferentes mídias se for a ela interessante economicamente. Se há, portanto, uma demanda que se cria a partir das produções de IP's de jogos eletrônicos, deve existir uma franquia que consiga realizar a leitura dessa demanda e se adequar para a aproveitar. O contexto das transposições audiovisuais das histórias e personagens presentes nos jogos eletrônicos é de uma desconfiança ou descrença - para ficar nos termos religiosos - dessas produções. Em verdade, poderiam aqui servir à análise tanto *Resident Evil™*, *Silent Hill™*, ou outras IP's como *Tomb Raider™* ou *Mortal Kombat™* e outras afins, que têm presença em diversas mídias e em diferentes períodos, com uso de diferentes tecnologias ao longo do tempo e somam cada uma dezenas de títulos produzidos,

Essas IP's participam, todavia, de uma história de desenvolvimento de franquias de mídia nos jogos eletrônicos, e se postaram a diferentes produções de acordo com seus próprios proveitos. Não podem ser analisadas como adaptações simplesmente, visto que o aporte teórico das adaptações audiovisuais não são suficientes para entender a dinâmica dessas produções. Ainda que algumas definições e conceitos sejam comuns às adaptações audiovisuais e às franquias de mídia, identificam-se desdobramentos e mudanças de posicionamento e função, como no caso de cânone, no uso das mídias e na aparente diferença de perspectiva em relação à ideia de conteúdo.

e não essa não é uma história das adaptações de jogos eletrônicos, como queria Flanagan (2017). A maneira como os jogos eletrônicos fazem uso e gerenciam suas IP's aponta para uma história de franquias de mídia nos jogos eletrônicos. Uma propriedade intelectual compreende uma série de características no âmbito de um mundo a ser explorado por diversas produções. Ao explorar diferentes mídias e mercados, uma franquia sistematicamente amplia seu alcance em diferentes públicos de diferentes culturas, e pode ainda expandir e modificar um próprio mundo, desse modo como franquia transmídia (Jenkins, 2003; 2009). O movimento de transposição midiática acontece de maneira semelhante às adaptações, o que possibilita o aproveitamento de conceitos, mas além de um desenvolvimentos de conceitos como cânone, mídia e contexto cultural, outras definições se tornam pertinentes às franquias de mídia, algo que deve aparecer conforme uma exposição e análise dedicada a uma franquia de mídia. A história das transposições de jogos eletrônicos aponta, nesse sentido, para algo um tanto diferente do que constata Flanagan (2017), como uma história de adaptações audiovisuais. O que se posta nessa breve exposição é uma dinâmica de mercado muito mais próxima às franquias de mídia, e essa é uma história de como as propriedades intelectuais se desenvolveram na indústria de jogos eletrônicos.

É também nesse caminho que o objeto de análise aqui precisa atender a alguns termos. Uma produção que tenha se voltado a responder à demanda desconfiada dessas produções, isto é, que se posicione no contexto que se criou a partir da breve história das transposições de jogos eletrônicos aqui exposta. Uma *IP* de jogo eletrônico que tenha desenvolvido uma diegese de maneira complexa: envolvendo-se em diferentes mídias e as explorando conforme o possível ou necessário, em busca de discutir e aprofundar o problema das peculiaridades midiáticas apontado por Hutcheon sobre as adaptações audiovisuais, do qual Figueiredo comenta se intensificar nas franquias de mídia. Seguindo estas indicações, essas definições e esses critérios, chega-se, enfim, a *IP The Last of Us™*. O próximo e último item deste capítulo apresenta a franquia de forma expositiva, apontando alguns contrastes na transposição de *The Last of Us Part I* em relação às franquias aqui já apresentadas.

1.4. A franquia *The Last of Us™*

A primeira produção intitulada *The Last of Us* foi uma história em quadrinho, *The Last of Us American Dreams* (Dark Horse Books, 2013), mas sua produção mais popular foi o jogo desenvolvido e distribuído exclusivamente para os consoles da *Sony Entertainment*⁴⁰, isto é, na época, apenas para o Playstation 3, ao fim de sua geração (7ª geração).⁴¹ No jogo, humanos começam a ser infectados por um fungo que os provoca inquietação e violência descontrolada. A infecção se espalha rapidamente nos Estados Unidos, fazendo com a maior parte dos poucos sobreviventes passassem a viver suas vidas em áreas de quarentena. Em meio a aparente dominância de infectados, Joel (Troy Baker) tenta guiar a adolescente Ellie (Ashley Johnson) para fora de uma área de quarentena militar.

No ano seguinte ao lançamento do primeiro título do jogo, *The Last of Us™* passou a aparecer como marca própria ao produzir um musical teatral, *The Last of Us: one night live*

⁴⁰ É válido ressaltar aqui que, conforme os jogos eletrônicos se desenvolveram, houve também um desenvolvimento da maneira como seus direitos de propriedade aconteceram. Juntou-se às *IP*'s algo chamado de *Property License*, que diz respeito a propriedade de *software* especificamente, assegurando os códigos de programação fundamentais de determinado produto. Em contrapartida, existem também os *Open Source* ou código aberto, que viabilizam o uso de seus códigos, como o sistema operacional Linux, por exemplo. As *IP*'s de jogos eletrônicos exclusivos detêm também uma *Property License*, o que impede a venda e a distribuição fora da exclusividade.

⁴¹ Gerações de jogos eletrônicos são definidas conforme os jogos e/ou consoles se desenvolvem tecnologicamente. Esse desenvolvimento não significa “avanço tecnológico” simplesmente: as diferentes gerações de jogos eletrônicos compreendem não apenas as novidades tecnológicas disponíveis no mercado, como também a eficiência criativa no uso delas. Sobre essa relação pode-se conferir:: Assunção Junior, Jecel Matos de. **Computadores e videogames: uma abordagem prática das arquiteturas clássicas**. Editora da UFABC, 2023. Um exemplo dessa relação inovação tecnológica - criatividade eficiente é um detalhe de *Half-Life Alyx* (Valve, 2020), jogo ao qual Matt Wilde se dedicou para fazer com que os líquidos, cerveja, café, água, se tornassem mais próximos da realidade através de cálculos de refração e reflexão da luz, do uso das formas de pixels para coloração e um amontoado de tempo preso em casa devido ao *lockdown* em 2020.

(Naughty Dog, 2014), para a abertura do lançamento do mesmo jogo para uma nova geração de consoles, *The Last of Us Part I: Remastered* (Naughty Dog, 2014), junto a uma expansão ao conteúdo do jogo, *The Last of Us: Left Behind* (Naughty Dog, 2014) como DLC.⁴² Cerca de dois (2) anos depois, ***The Last of Us™*** reaparece com o anúncio oficial de um segundo jogo da franquia, publicado três anos depois, *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020).⁴³

Assim, ***The Last of Us™*** acompanhou diferentes momentos históricos do jogos eletrônicos, estando presente entre a 7ª e a 9ª geração, *IP* razoavelmente recente, se comparada a outras mais antigas no mercado, ainda em produção, como ***Resident Evil™*** e ***Silent Hill™***, mas retém ainda algumas semelhanças. Tal como aconteceu com essas franquias, ***The Last of Us™*** publicou alguns títulos, a saber, os dois jogos e a DLC, antes de produzir uma primeira transposição em outra mídia: a série televisiva *The Last of Us* (HBO, 2023). Assim também como ***Resident Evil™*** e ***Silent Hill™***, ***The Last of Us™*** detém jogos no gênero horror/sobrevivência, que consistem em coleta e gerenciamento de recursos, com embates físicos e armados contra criaturas e/ou monstros, e cujas narrativas, integradas aos jogos, têm desenvolvimento e ênfase.

Resident Evil™ e ***Silent Hill™*** tiveram produções publicadas no mesmo período em que ***The Last of Us™*** teve sua primeira publicação. A saber, *Resident Evil* (2012), *Resident Evil: capítulo final* (2016), ambos dirigidos por Paul W.S. Anderson; *Silent Hill 2: Revelação* (2012), dirigido por M. J. Masset, transposições em longa-metragem sobre e no mundo desenvolvido nos jogos das *IP*'s, com mesclagens de histórias e de personagens. ***The Last of Us™*** parece ter optado por outro caminho, todavia.

A primeira diferença é o formato seriado da transposição. Com exceção das animações ***Mortal Kombat™*** foi a primeira *IP* de um jogo eletrônico a produzir uma transposição em formato seriado, a websérie *Mortal Kombat: Legacy* (2011-2013), com alguns episódios dedicados às personagens e suas histórias de fundo. Além desta, pode-se citar apenas *Halo* (Amazon MGM Studios, 2022-),⁴⁴ e *The Witcher* (Netflix, 2019-)⁴⁵ precursoras de *The Last of Us* (HBO, 2023). Outra diferença reside no elenco de produção. O diretor criativo, assim

⁴² DLC é uma sigla que tem como referência *Downloadable Content*, ou, conteúdo baixável, em tradução literal. Esse tipo de produção passou a ser comum a partir da sétima geração (7ª) de jogos eletrônicos, muito porque os jogos eletrônicos começaram a ser comercializados digitalmente. Assim, houve uma facilidade de produção, publicação e comercialização de novos conteúdos para os mesmos jogos, assim como suas atualizações para novas gerações de consoles. Além da DLC, a versão de 2014 atualizou diálogos fundamentais na narrativa do primeiro jogo em resposta à recepção de algumas personagens da história (Cf. Gonzalez; Massarolo, 2024).

⁴³ Cf. [The Last of Us Part II - PlayStation Experience 2016: Reveal Trailer | PS4](#), acesso em 20/12/2024.

⁴⁴ Cf. Anexo I.

⁴⁵ A série e os jogos sob o título *The Witcher* são transposições dos contos originais da autoria de Andrzej Sapkowski, ainda que a série faça algumas referências aos jogos produzidos.

como um dos criadores da franquia *The Last of Us™*, Neil Druckmann, teve participação em quase todas as produções da *IP*, incluindo a direção de alguns episódios da série.

O último motivo do destaque de *The Last of Us™* em uma história das transposições de jogos eletrônicos em outras mídias reside na abordagem com que as produções foram realizadas. Neil Druckmann, em entrevistas destacou como deteve atenção aos detalhes narrativos do jogo no processo de transposição em série televisiva, enfatizando a produção como “a adaptação de jogos eletrônicos mais autêntica já feita”,⁴⁶ e esclarece como o elenco de produção se dedicou a compreender a história como um todo, isto é, em relação ao conteúdo da *IP*: “o que está presente nos jogos eletrônicos que não pode ser reproduzido em outra mídia” e “[...] como pode-se expandir isto em outra mídia de outra maneira que não seria possível em jogos eletrônicos”.⁴⁷

Nesse sentido, o processo de transposição que *The Last of Us™* realizou se destaca principalmente em três aspectos: pelo formato para outra mídia; pela intenção de produzir uma transposição com narrativa fiel ao jogo eletrônico; pela intenção de explorar as possibilidades de cada mídia. Desses três aspectos, os dois últimos precisam ser verificados, tarefa ao qual se dedica o próximo capítulo desta pesquisa, enquanto que o primeiro se justifica devido às poucas transposições de jogos eletrônicos que exploraram o formato seriado. Deste aspecto, se resolve a questão: como o formato seriado comporta a narrativa incorporada ao jogo da franquia *The Last of Us™*? Aspecto ao qual o terceiro capítulo desta pesquisa detém atenção.

A franquia *The Last of Us™* compreende, enfim, em pouco mais de uma década de existência, os seguintes títulos:

TABELA 1. Histórico de produções da Franquia *The Last of Us™* (2013-2024).

Franquia <i>The Last of Us™</i> (2013 - 2024)	
História em quadrinho:	
The Last of Us™ <i>American Dreams</i> (Dark Horse Books, 2013);	
Apresentações teatrais (musical):	
The Last of Us™: <i>one night live</i> (Naughty Dog, 2014);	
Podcasts:	
The official The Last of Us™ <i>Podcast</i> (2020-);	
HBO's <i>The Last of Us Podcast</i> (2023);	
Jogos eletrônicos:	

⁴⁶ A questão sobre a fidelidade da adaptação de *The Last of Us* foi feita por jogador e produtor de conteúdos de jogos eletrônicos, como ele próprio assume. Indica-se aqui, de maneira representativa, algum desejo e entusiasmo por uma produção fiel de uma história originalmente produzida em jogo eletrônico.

⁴⁷ Cf. Entrevista em: [Entrevista com o criador de THE LAST OF US Neil Druckmann - YouTube](#), acesso em: 24/12/2024.

The Last of Us™ (Naughty Dog, 2013);
The Last of Us™ <i>Left Behind</i> (Naughty Dog, 2014);
The Last of Us™ <i>Remastered</i> (Naughty Dog, 2014);
The Last of Us™ <i>Part II</i> (Naughty Dog, 2020);
The Last of Us™ <i>Part I</i> (Naughty Dog, 2022);
The Last of Us™ <i>Part II Remastered</i> (Naughty Dog, 2024);
Jogos de tabuleiro:
The Last of Us™: <i>Escape the dark</i> (Themeborne, 2024);
Série televisiva:
The Last of Us™ (HBO, 2023);
Trilhas sonoras originais:
The Last of Us™ (Gustavo Santaolalla, 2013);
The Last of Us™ vl. 2. (Gustavo Santaolalla, 2014);
The Last of Us™ <i>Part II</i> (Gustavo Santaolalla; Mac Quayle, 2020)
The Last of Us™: Season 1 (Gustavo Santaolalla; David Fleming, 2023);

Fonte: Vicente; Massarolo, 2024.

Deve-se recordar que a presente pesquisa se concentra nos aspectos narrativos, entretanto. Assim, a pesquisa sofre um recorte: o objeto ao que se deterá o foco de atenção a partir daqui será o processo de transposição da franquia *The Last of Us™*. Isto significa dedicar esforço a análise das versões do primeiro jogo (2013; 2014; 2022) nos consoles, e a primeira temporada da série televisiva (HBO, 2023).

1.5. Considerações para o próximo capítulo

Foram dois os objetivos deste capítulo. 1) analisar como as transposições de jogos eletrônicos, isto é, o movimento em que a história presente em um jogo é adequada em outra mídia audiovisual, podem ser compreendidas. Este primeiro objetivo se desdobrou em: a) expor conceitos e definições que podem ser utilizados como critério de análise dedicada a uma transposição de jogo eletrônico; b) compreender mudanças de perspectiva e entendimento dos conceitos apresentados quando contrastadas com objetos em diferentes mídias. Já o segundo objetivo era, 2) justificar um objeto que será analisado nos próximos capítulos.

Optou-se até aqui em realizar uma pesquisa de tom histórico, com o intuito de apresentar não apenas uma lista de transposições, mas o contexto geral em que jogos eletrônicos foram desenvolvidos e como passaram a explorar outras mídias. Com isso em mente, foi possível expor uma história de transposições de jogos eletrônicos em traços gerais, com especial foco na primeira década dessas produções, isto é, o período entre 1993-2006.

Através dessa exposição, foi possível apontar como, no início do trajeto, as transposições de jogos eletrônicos pareciam ser adaptações audiovisuais e, buscou-se, por isso, entender tais movimentos como adaptações audiovisuais, de acordo com teorias, conceitos e definições fundamentais.

Em suma, as teorias e discussões acerca das adaptações audiovisuais, extensas e antigas, contribuem em muito para a compreensão do processo que uma história sofre quando adequada para outra mídia ou forma. A adaptação audiovisual, entendida como processo sócio-cultural, corrobora em uma análise contextual de uma transposição, mas, porque envolve diferentes mídias, detém uma que é referenciada. Assim, o contexto cultural e mercadológico é aspecto ao qual a definição cânone se relaciona diretamente, porque uma análise e exposição de como uma obra transposta é lida indica precisamente os aspectos culturais e mercadológicos.

Isso resultou em alguns parâmetros de análises, ou melhor, critérios que poderiam e podem servir a uma análise dedicada a uma transposição entre diferentes mídias. Recorda-se:

- 1) O contexto cultural e mercadológico em que se insere a transposição;
- 2) O que é canônico em sua transposição?
- 3) O que cada mídia mantém em relação ao cânone?
- 4) Como apresenta o que mantém em relação ao cânone?
- 5) O que cada mídia não mantém?
- 6) Quais as implicações e justificativas do que uma transposição mantém e não mantém?

No retorno a história de transposições de jogos eletrônicos, todavia, notou-se de imediato que algo na maneira como os jogos eletrônicos eram e são produzidos não se encaixava com a discussão sobre adaptações audiovisuais. Flanagan (2017) destaca a importância das transposições na indústria de jogos eletrônicos, chegando a sugerir que a história dos jogos eletrônicos é uma história de adaptações.⁴⁸ Mas, conforme diversos jogos e suas transposições começaram a ser produzidos sob um mesmo título, um cânone de acordo com as teorias sobre adaptações entre mídias começou a parecer estranho, e com isso as

⁴⁸ Stam aqui argumentaria que a história de qualquer indústria que tange a produção de conteúdos é uma história de adaptações. Este é o motivo do não aprofundamento das noções de intertextualidade ou hipotexto nessa pesquisa. São perspectivas diferentes: a concepção de intertextualidade pretende expor as semelhanças e heranças gerais entre diferentes formas textuais. A pretensão ao geral faz, todavia, que se perca de vista o específico. Assim, a uma pesquisa que almeja analisar o específico de uma forma textual ou mídia só é permitida uma apresentação superficial desses conceitos, retendo-se ao trabalho de analisar um objeto a partir do próprio objeto e realizar com isso ajustes teóricos de definições e conceitos necessários e somente apontamentos sobre movimentos mais gerais. Não que seja inviável que se explique e exponha algo de um objeto específico através dos conceitos de intertextualidade ou hipotexto. Pelo contrário, é precisamente o quanto isso é viável que causa a confusão com o que é específico.

definições das teorias sobre as adaptações audiovisuais não mais pareciam se encaixar como explicação das transposições de jogos eletrônicos.

As propriedades intelectuais começaram a ser gerenciadas e coordenadas de maneira um pouco diferente das adaptações audiovisuais. Com uma mesclagem aparentemente estranha de histórias e personagens, os filmes produzidos a partir de jogos eletrônicos não se encaixavam nos critérios que definiam uma adaptação audiovisual, mas sim como franquias de mídia. O movimento mesmo é semelhante: há um título em uma mídia que é aproveitado em outra, mas esse movimento, assim como outras produções, em outras mídias e até outros âmbitos de mercado são centralizados em uma só propriedade intelectual, gerenciada como franquia, e, por estúdios e/ou produtoras que detém seus direitos de produção, distribuição e comercialização, no caso dos jogos eletrônicos.

Ainda que uma dinâmica quase exclusiva de mercado, essa mudança exigiu que as franquias de mídia fossem melhor entendidas para que fosse possível analisar e compreender as transposições de jogos eletrônicos. Com o suporte teórico de Johnson (2009) e Jenkins (2008), as franquias de mídia foram apresentadas como essa instituição imaginária que consegue se moldar em diferentes formas e alcançar diferentes culturas conforme o desejado, ou melhor, conforme os próprios interesses econômicos de expansão. Johnson apresenta um contexto bastante antigo dessa dinâmica de mercado, algo aproveitado nas mídias apenas na segunda metade do século XX. Soma-se ainda a ideia de transmidialidade que Jenkins oferece.

Via de regra, a expansão complementar de uma *IP* em diferentes mídias parece ser lida como transmidialidade, quando se consegue uma ramificação de um mundo em diferentes mídias, isto é, fazendo uso de diferentes mídias que se complementam em um todo ao mesmo tempo em que apresentam alguma concisão particular. Assim é também que Evans (2011) entende a noção de transmídia. É claro, não que haja exatamente um consenso sobre o termo. Em Scolari (2014), por exemplo, não há a exigência de haver uma complementação narrativa exatamente, bastando que diferentes produções em diferentes mídias consigam se relacionar de alguma maneira. ***Resident Evil™***, por isso é destacada pelo autor como uma das franquias transmidiáticas mais relevantes das produções audiovisuais contemporâneas, em vista da abrangência de produções da *IP*, contando com mundos diferentemente desenvolvidos em diferentes mídias, no entanto.

Enfim, do âmbito das adaptações audiovisuais e suas teorias, pôde-se apontar ainda reforços argumentativos sobre o problema fundamental desta pesquisa foram encontrados em diferentes textos, com diferentes discussões e perspectivas acerca das adaptações

audiovisuais. A saber, Hutcheon (2013) destaca as peculiaridades midiáticas como um problema fundamental do estudo das mídias contemporâneas; Mittel (2015) argumenta que mesmo na aparente mistura e confusão das mídias contemporâneas, cada mídia deve ser uma certa mistura, e; Figueiredo (2016), ao analisar as adaptações audiovisuais no âmbito das franquias de mídia sugere em sua conclusão que o problema das características específicas de cada mídia parece se intensificar nos a partir dos contrastes mais frequentes e emblemáticos quando observadas as franquias de mídia. Além disso, os critérios para uma análise de transposições apontado pelas teorias das adaptações audiovisuais se adequam mesmo no âmbito das franquias de mídia e serão considerados.

Quando os conceitos fundamentais das adaptações audiovisuais foram contrastados com as definições e noções das franquias de mídia notou-se que houve um desenvolvimento desses conceitos, isto é, o cânone, o contexto sociocultural e a própria noção de diegese foram ajustadas e definidas em um função do que é uma franquia. Nesse sentido, uma diegese parece compreender o todo das produções de uma franquia de tal maneira a postar o cânone, a coesão dos conteúdos desenvolvidos e delimitados por uma propriedade intelectual, em função de contextos socioculturais que envolvem o mercado, a recepção e as mídias utilizadas pela franquia. Essa configuração irá suportar os parâmetros de análise da franquia *The Last of Us™*.

Vale ressaltar que a discussão sobre as franquias de mídia não se encerrou. Pelo contrário, tendo apresentado os traços gerais do que define uma franquia de mídia e identificado *The Last of Us™* como tal, pouco se expôs ainda sobre como suas dinâmicas e características se configuram. Deve-se analisá-la a partir de seu interior, suas dinâmicas e características próprias para então a entender conceitual e teoricamente. Isso implica que conforme haja a necessidade de analisar, compreender e expor a franquia, diferentes discussões e conceitos serão apresentados, de acordo com pesquisas de franquias de mídia já realizadas, sejam elas sobre jogos eletrônicos ou não.

2. DO ESPECÍFICO AO AO SEMELHANTE: ENTRE AS DIFERENTES FORMAS MIDIÁTICAS DA FRANQUIA *THE LAST OF US™*

Existem características estruturais semelhantes entre os formatos midiáticos de um jogo e uma obra seriada? Diferentemente do que ocorreu com as transposições de livros para o filmes e/ou séries, *The Last of Us™* (TLOU™) realiza uma transposição de um jogo eletrônicos para uma série televisiva, e, dado que um jogo e uma série são produções audiovisuais, parece seguro sugerir que devem existir aspectos fundamentalmente

semelhantes entre essas diferentes mídias, ainda que resida algo de estranho em considerar um jogo eletrônico semelhante a uma obra seriada. Assim, este capítulo se dedica a apresentar e analisar as distinções e semelhanças entre uma obra seriada e um jogo eletrônico, em uma discussão teórica que tange tanto a definição de jogos eletrônicos, digitais ou computadorizados, quanto a de série televisiva. O intuito é apontar categorias fundamentais em cada mídia e verificar se são específicas ou comuns. Tal discussão deverá fomentar a pesquisa para que seja possível adentrar no objeto analisado no próximo e último capítulo.

A primeira parte deste capítulo, desse modo, se dedica uma discussão teórica sobre a definição e tratamento de análise de jogos eletrônicos. Uma segunda parte então expõe uma discussão sobre as definições e conceitos fundamentais de séries televisivas. Por fim, em tom de preparação para o próximo capítulo, uma terceira parte se dedica a contrastar as duas mídias audiovisuais, apontando aspectos semelhantes e/ou comuns e sustentando hipóteses do que pode ser destacado específico ou particular a cada uma das mídias discutidas.

2.1. Jogos computadorizados como mídia entre narratologia e ludologia: sobre as implicações na definição de objeto

Jogos computadorizados são formas de expressão artística e cultural (Galloway, 2006; Hutcheon, 2013) disponíveis e apenas acessíveis em dispositivos eletrônicos que podem ser um computador, um celular, um console, uma máquina de fliperama e outros.⁴⁹ Um console é controlado por um controle remoto, um teclado, um *mouse* ou ainda pode ser controlado com a movimentação dos olhos e do corpo de uma pessoa que joga; transmitido ou não em um aparelho televisivo externo, assim como pode também ter uma tela própria e integrada ao console, como são os casos dos *videogames* portáteis.⁵⁰ Quem joga se define como quem, ou o que, comanda e comunica através das regras programadas e estacionadas no console, este configurado por certo sistema de dados, um *software*, comportado por suas peças tecnológicas, um *hardware* (Galloway, 2006, p. 2). Desse modo, as regras de um jogo eletrônico são pré-definidas pela programação e essa programação precisa ser feita e realizada por um sistema e um conjunto tecnológico em um aparelho computacional, isto é, um console. De modo geral, jogos eletrônicos ou digitais são esse conjunto de códigos programados que pode ser lido por um aparelho capaz e tem definidos um objetivo e as regras para o atingir. Como então analisar um jogo computadorizado? Com a amperagem de quais teorias e conceitos? São estas as questões discutidas neste item do capítulo.

⁴⁹ Aqui os diferentes aparelhos que portam os jogos digitais serão referenciados como consoles

⁵⁰ Como foi aqui o caso, algumas definições de Galloway foram atualizadas no presente texto com as novas gerações de jogos digitais, não existentes na época em que o autor escreveu seu livro.

Aconteceu, no entanto, de alguém ter a ideia de configurar as regras de um jogo eletrônico como regras que possibilitem uma história,⁵¹ e, em conformidade às possibilidades tecnológicas, narrativas se desenvolveram nos jogos eletrônicos de maneira cada vez mais complexa. O acontecimento data da década de oitenta (1980') e jogos como *Donkey Kong* ou *Mario* já detinham uma história integrada, mas narrativas essas histórias por si só não resumiam os jogos eletrônicos.

Atualmente, existem diversos tipos de jogos eletrônicos e, a maior parte deles têm alguma história integrada, mas jogos de esportes ou de movimento, por exemplo, muitas vezes não contam com uma narrativa. Outros, como *Battle Royale*, *Multiplayer Online Battle Arena* (MOBA) são exemplos de jogos computadorizados que não possuem uma narrativa ou história integrada. Já os jogos do tipo aventura, ação, plataforma e outros detêm comumente uma narrativa desenvolvida conforme se joga. O fator que define como será um jogo, de que tipo ou gênero e afins, é o *Level Design*, desde sua estrutura programática até se há ou não uma história integrada e como ela é apresentada. *Level Design* é o termo ao qual se refere a maneira como os objetivos, ambientes, missões, mapas, situações, embates, recursos, e as distribuições dos mesmos no jogo são feitas.

Em *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, Murray (2001) realiza uma leitura dos jogos eletrônicos como mídia digital e destaca a importância da agência de quem joga, aspecto bastante particular aos jogos eletrônicos. Para a autora, agência é um algo que envolve um “controle” sobre a história que é desenvolvida, como se as ações e decisões tomadas enquanto se joga causasse impactos no mundo e na narrativa do jogo. Um jogo eletrônico é, todavia, previamente programado, isto é, as escolhas e os acontecimentos possíveis são pré-determinados. Murray chama de procedural a maneira como a programação de um jogo é feita tendo em vista as possíveis ações e decisões tomadas por quem joga. Ainda que limitadamente, um jogo reage, portanto, a quem joga. Adiciona-se a isso a interação ativa de quem joga, chamada pela autora de participativa e tem-se o que se denomina agência: a junção entre um sistema computacional programado para limitar e induzir as reações possíveis de quem joga (procedural) e a interação ativa do mesmo com a narrativa (participativa).

Além dessas duas propriedades de jogos eletrônicos que Murray (2001) destaca, há outra denominada de espacial, que diz respeito à permissão que um jogo eletrônico dispõe de explorar e se movimentar em espaços digitais, em vista de algum nível de controle de uma personagem, porque é possível andar, quebrar alguns objetos, quebrar outros, correr, agachar,

⁵¹ Cf. Leite, 2006.

pular, mudar direção, focar a perspectiva e afins, em suma, é possível interagir com os espaços digitais dos jogos eletrônicos. Nesse sentido, Murray vislumbra um horizonte em que os jogos eletrônicos seriam capazes de apresentar novas histórias, de maneira mais impactante e interativa que em outras mídias, se desenvolvidas em acordo com as propriedades procedural, participativa e espacial. Além disso, Murray chega a defender a capacidade de alguns jogos proporcionarem narrativas e experiências singulares, isto é, histórias que se montam e acontecem apenas para quem as joga. A autora cita *The Sims* (Electronic Arts, 2000) e *Myst* (Cyan, 1993) e chega a defender *Tetris*, como exemplos de jogos eletrônicos que, sem qualquer história integrada de maneira procedural, permitem e provocam narrativas construídas em acordo quase completamente com as decisões e ações de quem os joga.

The Sims (Electronic Arts, 2000), tomado aqui como exemplo explicativo, é um jogo de simulação de realidade. O *Sims* é a sigla para a palavra em inglês “*Simulations*” que significa “A(s) Simulação(ões)” em tradução literal. No jogo, monta-se uma personagem com algumas opções de aparência, como cabelo, rosto, óculos, estilo e afins; tem-se um emprego, uma casa, compram-se móveis, roupas, comida; pode-se sair em encontros, ter amigos e amigas, enfim, um jogo feito para ser uma simulação da realidade.⁵² O que Murray argumenta como possibilidade de criar uma história singular reside - quase como uma vida privada, na exploração voluntária e livre dos espaços digitais permitida pelo jogo, isto é, na reunião entre as três propriedades de um jogo eletrônico. Porque o desenvolvimento da jogabilidade detém uma experiência particular: vínculos, casa, empregos, mobílias, o conjunto de todo e qualquer objeto dentro do jogo resultaria nessa experiência, impossível de se repetir com outra pessoa jogando o mesmo jogo.

A defesa de Murray, todavia, não é um consenso nas teorias que discutem e pesquisam jogos eletrônicos. Não obstante, a autora é acusada como uma das principais responsáveis por uma divisão de abordagens sobre os jogos eletrônicos.⁵³ Outros autores e autoras, como Juul (2005) Aarseth (2001) ou Eskelinen (2001) são causídicos de algo chamado ludologia em contraste a narratologia, isto é, em geral: a primeira define os jogos eletrônicos como um conjunto de regras programadas e detém o foco de análise nas mecânicas e tecnologias compreendidas por um jogo eletrônico; a segunda estende a definição de um jogo eletrônico

⁵² O que motivou o jogo, segundo seu criador, Will Wright, foi justamente um desejo de recomeçar sua própria vida.

⁵³ Pesquisas com foco nas narrativas em jogos eletrônicos já eram comuns em muitas universidades estadunidenses na década de 90, mas o livro de Murray parece ter incitado uma resistência a isso (Cf. Koenitz, 2018).

também como uma plataforma narrativa e se apoia em conceitos e definições narrativas em geral para analisar os jogos eletrônicos.⁵⁴

Além de Murray pode-se mencionar aqui, e apenas a título de exemplo, Jenkins (In. 2004) e Ryan (2001; 2004) como causídicos da narratologia. Segundo Jenkins, jogos eletrônicos se dividem em categorias que se definem por como e se suas histórias são possibilitadas. O que se chama de *game design* se assemelha a uma arquitetura narrativa⁵⁵ em que os espaços são organizados para exploração, e uma narrativa pode aparecer conforme os espaços permitem e, induzem muitas vezes. Em acordo a essa sugestão, Jenkins sugere alguns tipos de narrativas possíveis em jogos eletrônicos: *Evocative Narratives* - que fazem referências a história produzidas em outras mídias; *Enacted Narratives* - que permitem uma encenação de histórias que se remetem a um mundo previamente desenvolvido em outras mídias; *Embedded Narratives* - história incorporadas a estrutura espacial de um jogo, que se apresentam em função de como se avança pelos mapas e cenários, isto é, a narrativa é distribuída através dos espaços do jogo; e, *Emergent Narratives* - histórias surgem a partir das ações e decisões de quem joga em acordo com as ferramentas e mecânicas disponibilizadas. Essa divisão não compreende, todavia, todo e qualquer jogo. Entre outras questões nessa categorização, pode-se mencionar que existem jogos de plataforma em que suas histórias são incorporadas textualmente e não se encaixam nas definições de Jenkins, visto que o texto é distribuído a partir da distribuição espacial dos objetivos: chega-se a algum local, como o fim de uma fase, e tem-se então a apresentação textual do que acontece na história do jogo. A distribuição narrativa através do espaço não encontra remetentes quando pensada em jogos que detém missões secundárias aos objetivos de um jogo, pois o “avanço” nesses casos não se baseia exatamente em sua história, mas também não surgem exatamente. Elas estão integradas como parte fundamental da experiência de jogar.

Ryan (2001) também se esforçou para defender as possibilidades narrativas em jogos eletrônicos. A autora destaca que a aparente inadequação conceitual das teorias literárias para compreender o todo que define um jogo eletrônico não justifica, todavia, que se desconsidere a definição de narrativa em jogos eletrônicos. Pelo contrário, Ryan nota, nessa inadequação conceitual, precisamente a exigência de haver um próprio conceito de narrativa nos jogos eletrônicos. Koenitz (2018) apresenta ainda como Ryan sugere o termo *paidia* para melhor definir os jogos eletrônicos, ou melhor, a atividade de jogar no lugar de *ludus*, palavra da qual

⁵⁴ Talvez o texto mais relevante sobre o assunto seja *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Front Cover. MIT Press, 2004.

⁵⁵ Tradução livre do termo “narrative architecture”.

se origina a raiz de “ludologia”. Do Grego antigo, *Paidia* refere-se também ao ato de jogar, e partilha da raiz *paidí* (criança) que dá origem também a *Paideia*.⁵⁶ Enquanto que *ludus* refere-se a jogar ou brincar em um jogo com objetivos e regras claras, *paidia* significa jogar ou brincar de maneira espontânea, sem que haja objetivos e regras esclarecidas. Assim, Ryan sugere o termo *paidia* em função de não existir no ato de jogar o conhecimento das regras do jogo eletrônico, sendo necessário que se explore e investigue para os “descobrir”. Ryan (2004) defende não apenas a existência de narrativas em jogos eletrônicos, mas interatividade, agência e imersão como aspectos capazes de possibilitar novas formas narrativas e em diferentes intensidades.

A partir da defesa narratológica, um “como analisar” as narrativas presentes em jogos eletrônicos é também discutido. Nesse caminho, Clara Fernández-Vara (2015) apresenta uma tentativa de compreender os aspectos técnicos e culturais em uma análise de jogo eletrônico e destaca algumas importâncias. O impacto sócio-cultural no que tange a recepção de um jogo; as mecânicas, os objetivos e a narrativa apresentada e/ou como esta é apresentada; as qualidades audiovisuais de um jogo: som, gráficos, jogabilidade e interfaces. Fernández-Vara estende a noção de *embedded narrative* de Jenkins: se é preciso explorar os espaços de jogos eletrônicos em busca de pistas e documentos, diálogos com personagens e afins, essa exploração é como uma investigação de indícios, ou melhor, são signos e demandam que se identifique seus rastros para avançar em busca de seus referentes (Pierce, 1992 **In.** Koenitz, 2018).⁵⁷

Segundo essas abordagens, Fernández-Vara e Jenkins, os aspectos que Fernández-Vara denomina de “técnicos”, como mecânicas e jogabilidade, não parecem compreender exatamente o que se define como jogo. São aspectos do ato de jogar, certamente, mas vistos como referentes de comparação, isto é, apontados a partir de uma perspectiva que detém foco em narrativa. Em palavras mais simples, Fernández-Vara destaca as mecânicas e a jogabilidade de um jogo em função de uma análise narrativa. Jenkins (**In.** 2004) chega a argumentar que os jogos são fundamentalmente estruturas espaciais digitalizadas, isto é, algo como arquiteturas digitais, mas seu caminho se indica como o mesmo de Fernández-Vara⁵⁸,

⁵⁶ Em Platão, a *Paideia* diz respeito a ordem e dinâmica da educação fundamental para formação de cidadãos capazes, o envolvendo em atividades dinâmicas desde a infância, tais como a ginástica, gramática, retórica, música, matemática, geografia, história natural, filosofia. Cf. Aristóteles. **A Política. Tradução de** Nestor Silveira Chaves. São Paulo: 2ª ed. EdiPro, 2009; Platão. **A República. Tradução de** Maria Helena da Rocha Pereira. 9ª ed. São Paulo: Fundação Calouste Gulbenkian, 2005. A relevância dessa relação se constata em vista principalmente de haver um esforço notável em pesquisas de jogos eletrônicos com função pedagógica.

⁵⁷ Outras pesquisas que exploram e apresentam abordagens possíveis para analisar narrativas em jogos eletrônicos foram muito bem apresentadas no artigo de Kornitz (2018).

⁵⁸ Fernández-Vara segue o mesmo caminho de Jenkins para ser preciso. Em muito a forma de análise narrativa em jogos eletrônicos é um desenvolvimento da noção de *embedded narratives* do autor.

visto o próprio ato de categorizar quatro (4) tipos de jogos como quatro(4) formas de *design* narrativo. Assim considerando as mídias de jogos eletrônicos em uma primeira instância como narrativa, e outra coisa em uma segunda instância.

Não é, todavia, como se a abordagem da ludologia simplesmente ignorasse a existência de narrativas em jogos eletrônicos. Até aqui, os jogos eletrônicos foram tratados de maneira semelhante como Jenkins, Fernández-Vara, Hutcheon, Murray, Flanagan, outros e outras referências e participantes da discussão sobre as transposições audiovisuais de jogos eletrônicos. Isto é: supostamente, esses jogos são uma diferente mídia, mas portam a narrativa como aspecto semelhante a outras mídias e a isto se concentrou a discussão. No entanto, a narrativa não constitui ou define um jogo eletrônico, sendo tão somente um de seus aspectos. O que constitui os jogos computadorizados e é apontado como fundamental à mídia é o conceito de espacialidade (Aaserth, 2019).

Jogos computadorizados sempre foram sobre espacialidade (Günzel, 2019). Espacialidade em jogos computadorizados diz respeito à maneira como o espaço é projetado, representado e experienciado dentro desses jogos. Diz-se “projetado”, pois um jogo é um conjunto de algoritmos que se manifestam apenas quando lidos por um computador capacitado para tal leitura. Günzel (2019) se apoia em Goodman (1976) para dividir duas formas de representação. A primeira, a denotação, se refere a uma maneira de usar um signo para se referir a um objeto ou ao conteúdo de um objeto sem a necessidade contextual de sua aparência ser referida. A segunda, exemplificação, se refere à maneira de usar um signo para se referir a um objeto ou ao conteúdo de um objeto em que sua aparência é relevante para o contexto representativo.

Assim, pode-se apontar que, seguindo a argumentação de Günzel e Goodman, a representação denotada nos jogos computadorizados é um símbolo (signo-significado) que não detém aparentemente as propriedades do que representa (cor, tamanho, peso e afins); a representação exemplificada nos jogos computadorizados é um símbolo (signo-significado) que detém aparentemente as propriedades do que representa de tal maneira a ser posto como auto-referencial. Günzel (2019, p. 20) também se refere aos dois tipos de representações em jogos computadorizados como assimétricas e simétricas, respectivamente. Goodman (1976, p. 57) comenta ainda que um símbolo não é uma representação exatamente, mas compreende as possibilidades de representações, o que indica em corolário, que um símbolo assimétrico ou denotado é um índice de signos; um símbolo simétrico ou exemplificado é um conjunto de ícones.

Bom, segundo Günzel, jogos computadorizados são sobretudo espacialidades, e essas espacialidades envolvem representações, mas representações do que? Espaços não representam exatamente. São espaços de representações. Como então, o que se chama espacialidade pode ser representação? Porque representações assimétricas são possíveis em jogos computadorizados, e, porque uma representação assimétrica pode ser uma representação de representações simétricas, a espacialidade não é tão simplesmente uma alegoria dos espaços físicos, e podem representar conceitos espaciais. Günzel se apoia em Bachelard (1957 **In.** Günzel, 2019) para recordar que representações dizem respeito sobretudo a expressões culturais. Assim, conceitos espaciais dizem respeito aos espaços enquanto expressões culturais e, portanto, a espacialidade em jogos computadorizados é, simultaneamente, representação de espaços culturais e espaço de representações culturais.

Nesse caminho, Günzel aponta a possibilidade da espacialidade em jogos computadorizados como um terceiro espaço (*thirdspaces*), ou, espaços representativos.

Os jogos de computador, portanto, não são concebidos como designação de um determinado espaço ou lugar, mas como demonstração de como uma certa verdade (historicamente contingente) do espaço pode se parecer. Portanto, não se trata do “quê?” do espaço ou do “onde?” do lugar, mas do “como?” do espaço; ou, [mais precisamente, do como se assemelha]. (Günzel, 2019, p. 22).⁵⁹

Aarseth (2017) concorda com essa dupla representação da espacialidade de jogos computadorizados e, no entanto, ressalta um problema nessa formulação. Jogos computadorizados são, propriamente, espaços digitais?

Postularei a representação espacial em jogos de computador como uma operação reducionista que leva a uma representação do espaço que não é em si espacial, mas simbólica e baseada em regras. A natureza do espaço não é revelada nessa operação, e o produto resultante, ao fabricar uma representação espacial, na verdade utiliza as reduções como um meio para atingir o objetivo do jogo, uma vez que a diferença entre a representação espacial e o espaço real é o que torna possível o jogo por regras automáticas. (Aarseth, 2017, p. 163).⁶⁰

Aarseth propõe os jogos computadorizados e os espaços digitais como fenômenos, isto é, só podem ser analisados e/ou percebidos enquanto manifestações. Na medida em que jogos

⁵⁹ Tradução própria. Cf. Original: “Computer games then are not conceived of as designating a certain space or place, but as demonstrating how a certain (historically contingent) truth of space can look like. So it is not the what? of space or the where? of place, but the how? of space; or its ‘likeness’.” (Günzel, 2019, p. 22). Colchetes próprios.

⁶⁰ Tradução própria. Cf. Original: I will posit spatial representation in computer games as a reductive operation leading to a representation of space that is not in itself spatial, but symbolic and rule-based. The nature of space is not revealed in this operation, and the resulting product, while fabricating a spatial representation, in fact uses the reductions as a means to achieve the object of gameplay, since the difference between the spatial representation and real space is what makes gameplay by automatic rules possible. In real space, there would be no automatic rules, only social rules and physical laws. (Aarseth, 2017, p. 163).

computadorizados são representações espaciais, seus “espaços” só podem ser experienciados a partir de um referencial, “o real”, sendo “real” os espaços produzidos sócio e culturalmente. Assim, Aarseth pontua que os jogos computadorizados são representações espaciais, isto é, não são espaços por si só, não são locais em espaços propriamente, mas representações de conceitos de espaços reais, chegando a os definir como alegorias espaciais. Isso significa: espaços em jogos computadorizados podem ser representações de espaços reais, assim como podem ser extensões, modificações e até mesmo concepções simuladas.⁶¹

A redução dos jogos computadorizados permite também um certo tipo de análise, a saber, fenomenológica. Implica-se, na redução fenomenológica, um esforço e uma valorização pela experiência subjetiva enquanto objetividade - porque o objeto se manifesta independentemente do sujeito e, portanto, uma análise da experiência subjetiva pode ser apresentada como objetificação.⁶² Aarseth (2012) aponta como uma narrativa pode ainda ser analisada em um jogo computadorizado. Em meio a discussão de ludologia-narratologia, Aarseth propõe a definição de narrativa como o conjunto história-contar e aponta algumas importâncias que precisam ser destacadas em uma análise. Jogos computadorizados são formados por objetos com os quais é possível interagir ou não.. Esses objetos podem ser categorizados com base no nível de interatividade:

Objetos em jogos podem ser categorizados em termos de sua maleabilidade:
 a) objetos estáticos e não interativos b) objetos estáticos e utilizáveis c) destrutíveis (edifícios em um RTS) d) mutáveis (por exemplo, armas em Resident Evil 4) e) criáveis (por exemplo, armaduras em World of Warcraft) f) inventáveis (criaturas em Spore, computadores em Minecraft). É claro que um mesmo jogo pode conter todas essas categorias, e a maioria contém mais de um tipo. Elas são importantes porque determinam o grau de agência do jogador no jogo: um jogo que permite grande liberdade ao jogador na criação ou modificação de objetos, ao mesmo tempo, não será capaz de se dar ao luxo de um forte controle narrativo. (Aarseth, 2016).⁶³

Assim, os objetos digitais de um jogo podem ser analisados como em função do nível de interação com eles possível e, os aspectos narrativos de um jogos se manifestam a partir

⁶¹ Um bom exemplo de espaços digitais como representações de conceitos espaciais são *It takes two* (Eletronic Arts, 2021), e, dos mesmo criadores, *Split Fiction* (Eletronic Arts, 2025).

⁶² A abordagem fenomenológica de Aarseth (2012; 2017) é baseada em Martin Heidegger, em especial, o desdobramento de Heidegger da redução fenomenológica a partir de Edmund Husserl, e uma leitura específica de “espaço” enquanto “local”, como que em um corolário da ideia de *Dasein*. Não cabe aqui uma apresentação desses autores, tão menos seria possível pontuar o movimento lógico e discursivo realizado por Aarseth. Espera-se que bastem as próprias conclusões do autor sobre essas leituras.

⁶³ Tradução própria. Cf. Original: Objects in games can be categorized in terms of their malleability: a) static, non-interactable objects b) Static, usable objects c) Destructible (buildings in a RTS) d) Changeable (e.g. weapons in Resident Evil 4) e) Creatable (E.g. armor in World of Warcraft) f) Inevitable (creatures in Spore, computers in Minecraft). Of course, one and the same game can contain all of these categories, and most contain more than one type. They are important because they determine the degree of player agency in the game: a game which allows great player freedom in creating or modifying objects will at the same time not be able to afford strong narrative control.

desse nível de interação. Porque não é possível interagir com todos os objetos e espaços presentes em um jogo, os espaços são distribuídos de maneira interativa ou não interativa, ou melhor, lúdico ou extra-lúdico, no sentido em que mesmo os objetos não interativos têm uma função no jogo. Assim, compreender exatamente com quais objetos é possível interagir e como essa interação acontece, assim como com quais objetos não se pode interagir e suas disposições, cumprem uma primeira instância de análise. Personagens podem ser definidas como *bot*,⁶⁴ quando não há uma identificação clara da personagem; secundários, quando há uma identificação, mas pouca caracterização; primários, quando as personagens se apresentam com aparência e caracterização bem definidas. Eventos podem ser definidos como pura história, história jogável, história dinâmica (caminhos alternativos) ou puro jogo (sem quaisquer histórias).

Do que Aarseth propõe destaca-se como é possível analisar os aspectos narrativos de um jogo computadorizado a partir de como suas espacialidades são distribuídas e sem desconsiderar os aspectos próprios do que define o objeto analisado e, principalmente, sem substituir em primeira instância, os conceitos próprios dos jogos computadorizados enquanto espacialidades por outros conceitos e definições de outras mídias. No entanto, a espacialidade discutida por Aarseth e Günzel não são categorias exclusivas de jogos computadorizados. Quando Günzel comenta que jogos computadorizados sempre foram sobre espacialidades, o autor parece querer se referir ao quanto a temática foi discutida e aprofundada a partir dos jogos computadorizados. Aarseth parece corroborar nesse sentido, visto que define a espacialidade como fundamentalmente semelhante entre diferentes mídias. O que difere, então, a espacialidade em jogos computadorizados da espacialidade em outras mídias?

2.2. Séries televisivas

Há espacialidade também em produções cinematográficas, mais especificamente, em obras seriadas. Cenários, figurinos, encenações, performances, perspectivas, luzes e sombras; podem ser apontados como particulares a uma ordem da espacialidade. No entanto, séries televisivas costumam ser definidas de outra maneira. São formatos em que a história é apresentada por episódios. Cada episódio tem desenvolvimento particular dentro da história da temporada, ou das temporadas, isto é, a história tem seus eventos principais ramificados e com isso aprofundados.

[...] nem tudo é resolvido ou explicado numa única exibição. Nesse caso, os fatos mais conectados, estruturados em redes de conflitos mais ou menos

⁶⁴ Abreviação do inglês “*Robot*”. São personagens pré-programadas que têm comportamento repetitivo e automático. Em jogos, *Bot's* podem ter seus comportamentos provocados ou alterados a partir de eventos e/ou circunstâncias.

complexas (SYDENSTRICKER, 2012). Essa estrutura ocorre mais comumente nas séries dramáticas, como também será detalhado nas páginas a seguir (Pinheiro; Barth; Nunes, 2016).

É claro, as séries televisivas não inventaram o formato seriado de narrativas. As origens do formato remontam a literatura, em gêneros como cartas, sermões, folhetins e afins. Mesmo em questão de produções audiovisuais, filmes em longa-metragem eram passados em partes divididas desde muito cedo na história do cinema, em ambientes chamados *Nickelodeons* de maneira mais acessível ao público em geral (Machado, 2005). Mais contemporaneamente, obras seriadas ocuparam um lugar nas grades televisivas fechadas ao prezar por histórias voltadas para nichos de consumo - como adaptações de outras mídias. As séries televisivas parecem proporcionar alternativas em questão de roteiro, direção e consumo aos modelos de longa metragem hollywoodianos.

A série surge e acaba definindo o momento de transformação do panorama televisivo nos anos 1980. Com a quebra da hegemonia das três grandes redes, a progressiva inserção da TV a cabo nos domicílios e a mudança no paradigma publicitário, que passa a pensar os programas não apenas como obras transversais que deviam interessar ao maior número de espectadores, mas como obras específicas, endereçadas a determinados públicos, com suas próprias características e interesses de consumo. (Silva, 2014, p. 244).

Ainda que as produções de séries televisivas em canais fechados tenham tido esse foco em nichos de consumo em meados dos anos oitenta (80'), é outro o contexto contemporâneo das séries e do próprio estado do que se chama televisão. Passando por vídeo sob demanda até chegar a TV online e as plataformas online, muito mudou. Pode-se acessar um site e ter disponíveis diversos canais de conteúdos dos mais diversos gratuitamente, sem mesmo ser necessário realizar cadastro (*Twitch, Youtube* e outras). Pode-se assinar plataformas de séries, filmes documentários, animações, filmes independentes e afins, possibilitando o acesso a produções das mais diversas em um único ambiente online (*Max, Netflix, Prime Video*, e afins). Não obstante, cada plataforma detém uma configuração algoritma que filtra o “tipo” de conteúdo consumido especificamente para cada perfil de usuário, servindo tanto como parâmetro de dados de consumo, quanto como um tipo de curadoria dedicada (Massarolo; Mesquita, 2020), além de possibilitar uma série de atividades relacionadas ao conteúdo consumido, como o envolvimento de redes sociais.

Assim, as séries televisivas ganharam um espaço diferente para seus conteúdos, deixando de ser transmitidas apenas em canais específicos para tomarem conta dos ambientes online em plataformas (Silva, 2014). Nesse caminho, a quantidade de produções de séries, o formato seriado e o consumo passaram por mudanças.

No cenário atual, Silva (2013, p. 3) propõe que uma das condições que contribui para o aumento das produções, o destaque e a popularidade das séries de TV é “o contexto tecnológico em torno do digital e da internet, que impulsionou a circulação das séries em nível global, para além do modelo tradicional de circulação televisiva”. Com isso, o autor aponta que embora as TVs por assinatura tenham se popularizado desde o seu surgimento e aumentado o acesso às séries, são as formas atuais de consumo televisivo em suporte digital que contribuem para a ampliação das formas de produção e consumo audiovisual, com destaque para os sistemas de transmissão em streaming. (Pinheiro; Barth; Nunes, 2016).

Assiste-se, desse modo, às séries televisivas se formarem em um relação entre produção e consumo audiovisual e tomarem conta dos ambientes em plataformas digitais contemporâneas. A própria definição de série televisiva, todavia, não mudou muito. Se comparado ao formato em longa-metragem, séries televisivas estendem a duração da história por temporada e a divide episodicamente, o que amplia as possibilidades para explorar e aprofundar personagens e suas tramas particulares, o que fortalece também a função e o papel dessas personagens na trama geral. Como que por consequência, histórias complexas aparecem em séries televisivas contemporâneas.

Essa divisão em episódios produz mais espaço para os desdobramentos primários e secundários da história, mas não ocorre apenas no âmbito da espacialidade, no entanto. Na medida em que os eventos são relacionados sequencialmente para permitir o vislumbre de um “sentido” da trama, a mídia seriada se manifesta com ênfase na temporalidade. Esse âmbito temporal não diz respeito a trama exatamente: não é uma questão sobre a passagem de tempo na trama, mas sim na maneira como a história é dividida ou serializada. Uma obra serializada parece vislumbrar uma história na dimensão temporal de seus eventos e sua ramificação subsequente, posta com um “sentido”, não necessariamente linear, mas com referenciais que permitam uma relação sequencial da trama geral da série, sendo este geral a temporada ou as temporadas em produção.

Há espacialidade nas séries televisivas, na medida em que são também produções cinematográficas, mas abre-se a possibilidade de sua forma enfatizar aspectos temporais da trama, isto significa, a espacialidade em função da temporalidade. Bom, espaço e tempo não são características específicas de séries televisivas. São conceitos que detêm repertório extenso e fundamental tanto filosófico quanto físico. Em Kant são categorias puras *à priori* que permitem toda e qualquer experiência possível do sujeito; são conceitos retomados pela fenomenologia em Husserl e Heidegger, culminando no entendimento de *Dasein* (Ser-aí; Ser-no-mundo), conceito que compreende “local” como aspecto ontológico. Fisicamente, espaço-tempo são conceitos intrinsecamente relacionados.

Esse repertório teórico não é um acidente. Aarseth (2012; 2017), Günzel (2019) são leitores da ontologia e da fenomenologia, de Heidegger em especial, e fazem uma leitura de como teorias sobre o espaço com vista em discutir os jogos computadorizados como objetos particulares à espacialidade.⁶⁵ É mais simples que isso: não é nem mesmo possível pensar em um espaço, ou na concepção de um espaço sem a consideração mesmo que suposta do tempo ou de sua concepção. Assim, seria, na verdade, muito estranho que a espacialidade, ou qualidade do que é espacial, e a temporalidade, ou qualidade do que é temporal, se manifestassem isoladamente em uma ou outra mídia. Tem-se, portanto, um aval conceitual para se pensar o conjunto espaço-tempo como aspectos fundamentais tanto nas séries televisivas quanto nos jogos computadorizados, como semelhante e distinto na medida em que seus formatos permitem suas concentrações e desenvolvimentos.

Desse modo, assim como a espacialidade parece ser posta em função da temporalidade nas séries televisivas, deve haver temporalidade nos jogos computadorizados. Através deste conjunto das qualidades de espaço-tempo, pode-se também analisar a própria transposição da propriedade intelectual *The Last of Us™* enquanto fenômeno propriamente, e apontar a partir do objeto aspectos específicos de cada mídia ao qual se adapta. Isto significa indagar: como a espacialidade e a temporalidade se relacionam no jogo computadorizado? Como essas mesmas qualidades se relacionam na série televisiva? Como essas relações são refletidas enquanto transposição para a franquia? Questões próprias ao próximo capítulo. Mas antes ainda de discuti-las e adentrar finalmente ao objeto desta pesquisa, precisa-se ainda discutir com mais profundidade o entendimento de mídia e o contexto da série *The Last of Us™*.

A série televisiva teve lançamentos de episódios semanais, disponibilizados simultaneamente em uma plataforma. Isto culminou na disseminação de conteúdos relacionados ao episódio, fornecendo dados imediatos de consumo e proporcionando uma experiência mais intensa e abrangente no consumo e na criação de novos conteúdos da parte de canais independentes.

Para Srnicek (2017, p. 66,5/218), plataformas “provém uma infraestrutura básica para a mediação entre dois grupos diferentes”, e agem como intermediárias entre agentes diversos, tais como “consumidores, publicidade, prestadores de serviços, produtores, fornecedores, e ainda objetos físicos”, além de prover ferramentas para o usuário criar os seus próprios produtos. As plataformas são arquiteturas tecnológicas projetadas para integrar serviços que conectam produtores e usuários. (Massarolo; Mesquita, 2020).

⁶⁵ Espaço-tempo e suas qualidades são categorias presentes em quase todas as pesquisas aqui mencionadas. Também são categorias muito particulares do próprio entendimento de mídia, como logo será apresentado.

Nesse caminho, plataformas possibilitam e provocam certas interações entre diferentes mídias, definindo-se como parte característica do que se chama cultura participativa e convergente. No entanto, as plataformas não parecem se encaixar na definição de mídia propriamente, se aproximando mais de algo como ambiente de mídias. Em vista do que há de específico em cada mídia, certamente que essa definição precisa ser melhor discutida.

2.3. Meio, Mediação, Mídia

Recorda-se: mídia se constitui na relação entre receptor e emissor (Mitchell, 2005), mas isto por si só não parece esclarecer muito. O termo “mídia” do português brasileiro não provém diretamente do latim “*medium*”, mas sim de uma tradução do inglês estadunidense “*media*” já no sentido e definição de Mitchell com vista nos estudos dos meios de comunicação. O conhecimento mais comum sobre as significações de mídia ou “*media*” é o referente “meio”. “Meio” por sua vez tem três fontes etimológicas. Uma do grego *metaxú*, conceito utilizado especialmente por Aristóteles em *Da Alma* (2011) para definir um “entre” e, portanto, uma concepção relacional definida apenas na relação de duas partes. Aristóteles não estava exatamente discutindo as mídias dos jogos computadorizados ou as séries televisivas, mas sim as percepções da alma, em cujo os sentidos do corpo correspondem a esse meio para as percepções do mundo. Outro referente, talvez o mais popular, provém do latim *Medietas* ou do italiano moderno *Medietà*,⁶⁶ que significa o intermediário entre o excesso e a falta, isto é, o justo meio termo ao qual se encontra a virtude; também significa o meio no sentido de caminho: o meio para se alcançar um fim (Abbagnano, 2007, p. 657), também traduzido como “método” em algumas obras de Descartes e São Tomás de Aquino. Por fim, o também popular *Medium* corresponde a um tipo de “voz” existente no grego antigo, mas pouco comum nas línguas latinas contemporâneas: entre a voz passiva e a voz ativa existe uma voz média ou *Medium* (Liesen, 2020).

Estas e outras concepções de “meio” tem algo em comum. O “meio” é sempre um “entre” que manifesta e aponta partes, é constituído pelas instâncias relacionadas, sem jamais manifestar-se fora de uma relação. Dado que relações são fenômenos em talvez todo e qualquer aspecto humano-social, meios se manifestam comumente.⁶⁷ Uma mídia pode ser,

⁶⁶ Há um correspondente no grego antigo também para esses termos. Em *Ética à Nicômaco* (2014), Aristóteles utiliza este correspondente para se referir ao justo meio termo que deve ser buscado em vista das virtudes da alma. René Descartes e São Tomás de Aquino, como bons leitores de Aristóteles, desenvolvem a concepção de meio presente em *Ética à Nicômaco* que encontra correspondente como “*Medietas*” ou “*Medietà*”, mas ignoram o *metaxú* presente em *Da alma*.

⁶⁷ Essas relações acontecem naturalmente, ou melhor, acidentalmente no âmbito ontológico. Isto ocorre de tal maneira a possibilitar a leitura epistemológica, ontológica e semiótica do mundo como um conjunto de relações entre signos, significados e significantes em que só existem meios, como propõe a teoria de Charles Sanders Peirce (1965).

desse modo, definida como um tipo específico de meio em que se relacionam o emissor e o receptor, ou entre imagem e linguagem (Mitchell, 2005). O que caracteriza esse meio, a mídia audiovisual, são representações em imagens capazes de configurar conhecimento e imaginação, isto através da relação emissor-receptor. Esta relação parece manifestar, por sua vez, aspectos comuns entre diferentes mídias. Mídias que envolvem produções audiovisuais, por exemplo, têm em comum o uso e o desenvolvimento de espacialidades, isto é, representações espaciais. Ou melhor, pode-se compreender a própria configuração das imagens como representações espaciais, na medida da organização de signos e significados (Nakagawa, 2008).⁶⁸ Dado que a categoria do espaço é intrínseca à categoria de tempo, pode-se também dizer que o comum entre as mídias que envolvem produções audiovisuais é o uso de representações espaço-temporais..

O “meio” que se usa como “mídia”, no entanto, por vezes parece se assemelhar mais ao significado de “mediação”, palavra que detém justamente a função de relacionar dois objetos e/ou duas partes. “Mediação” e “meio”, entretanto, parecem cumprir cada conceito uma função diferente, e a confusão entre seus significados culmina em um problema epistemológico. Mediação significa a ação de relacionar ou mediar, enquanto que o meio não relaciona nada. Menos que isso: o meio sequer existe senão a partir de uma relação. A mediação, porque propõe a ação de relacionar, provoca o entendimento de existir uma estrutura hierárquica: há algo que relaciona, há o que é relacionado. Por conseguinte, uma análise de uma mediação pode recair sobre quem ou o que relaciona, assim como o que ou quem é relacionado, como destaca Liesen.

[...] o conceito de mídia parece ocupar uma posição ou localidade diferente e, portanto, assume um status diferente, o que torna seu esclarecimento precário desde o início. Se a mediação ou medialidade é usada como um ponto de partida preliminar, elas parecem apontar para um “meio” que inicialmente permanece tão inexplicável quanto incontornável. E isso pode ser entendido de duas maneiras: por um lado, um “meio” é sempre uma entidade material que possui uma substância que tanto possibilita quanto limita; e, por outro lado, é um centro constantemente evanescente ou em decomposição, um “intermediário” baseado em uma diferença fundamental que, embora não exista sem uma base material, divide o espaço da mediação desde o início e desaparece no processo de mediação, tornando-se decifrável apenas como um traço, como um distanciamento (espacial) ou deferência (temporal) (Liesen, 2020).

Em busca da posição como estudo dos meios, Liesen expõe um pouco dos problemas conceituais sobre o termo “meio”. Para o autor, “meio” cumpre uma função relacional, ou

⁶⁸ Seguindo um referencial mais próximo à semiótica, vale notar que os jogos computadorizados podem ser considerados na própria esfera do audiovisual, isto é, como mídias cinematográficas, considerando nesse conjunto “todas as artes que tratam de movimento” (Machado, 2006. **In.** Nakagawa, 2008).

seja, não existe em si mesmo e não pode ser captado senão em relação, não cria-se, mas manifesta-se. Essa manifestação permite e limita espacial e temporalmente uma relação entre partes que corroboram em sua realização. O meio por sua vez, ainda segundo o autor, pode ser percebido precisamente em experiências estéticas, estas passíveis dos limites das partes que se relacionam. Entender mídias de produções audiovisuais como meio significa, portanto, tratar de um fenômeno estético que se define em um “através” do âmbito das representações de conceitos espaço-temporais de uma produção.

2.4. Considerações para o próximo capítulo

Comparar histórias e narrativas produzidas em diferentes mídias parece algo complicado, mas transposições audiovisuais exigem que essa comparação aconteça. Não se pode cair no truísmo: são histórias diferentes, e simplesmente apontar suas diferenças detém algo de estranho. Porque as diferenças entre uma história transposta para uma mídia diferente não parecem suficientes para apontar aspectos pertinentes de cada mídia, e pouco esclarecem sobre o uso das possibilidades em cada mídia. Nesse sentido, este capítulo buscou discutir os conceitos fundamentais que definem um jogo computadorizado e uma série televisiva de maneira a procurar por uma prerrogativa que justifique e que permita uma análise de transposição.

No caso de **TLOU**, envolvem-se jogos computadorizados e séries televisivas e um contraste empírico é escancarado: jogar ao jogo é algo muito diferente e distante de assistir a série. Este truísmo em especial dificulta a análise categórica de cada mídia, porque indica o óbvio resultado de análise: jogos computadorizados e séries televisivas são diferentes. Essas diferenças muitas vezes podem ser descritas e pode-se chegar a conceitos como agência que fazem os jogos se destacarem como se fossem um tipo muito peculiar de mídia. Na medida em que agência define um tipo de experiência particular ao se jogar um jogo, isto é, a capacidade de quem joga em influenciar a narrativa a partir de suas decisões e ações, a ausência desse aspecto ao assistir a uma série se manifesta. No entanto, a definição de agência não é algo geral a todo e qualquer jogo computadorizado, e parece carregar uma duplicidade.

Porque existem jogos, como o próprio caso de **TLOU**, em que a narrativa permite pouca influência direta. Mais que isso, essa agência diz respeito à profundidade com que se conhece a história do jogo, sem que essa narrativa possa ser alterada ou influenciada. Isto é: são adquiridas conforme é possível ler ou não notas, explorar ou não os espaços disponíveis no jogo, mais ou menos informações sobre a história do mundo desenvolvido. Essa agência é também dupla, na medida em que é referente tanto a história disposta no jogo, quanto a própria experiência de o jogar.

Nesse segundo caso, a agência abre margem para outras mídias, visto que uma história sobre a experiência com uma mídia é um fenômeno sempre possível. Assim, *Elder Ring* (From Software, 2022) tem publicações em manga (2023-) que contam a história de jogadores cooperativos enfrentando os desafios do jogo; *Gran Turismo* (1997-) tem uma filme em longa-metragem (2023) que apresenta a história sobre um adolescente que jogava muito o jogo e passa a desejar competir em corridas reais por sua experiência como jogador. Além das produções que envolvem os jogos eletrônicos, vale mencionar ainda a série *Voir* (Netflix, 2021), antologia de relatos que contam as histórias de como alguns filmes se relacionam intimamente com cada pessoa. Assim como ocorre em produções de *Elder Ring* e *Gran Turismo* que recaem sobre a experiência de jogar um jogo, tem-se, em *Voir*, uma produção que diz respeito a experiências de assistir a um filme. Seriam essas produções alguns exemplos de como parece sempre possível uma redução fenomenológica de objetos estéticos⁶⁹ - porque da experiência com um fenômeno desdobram-se outras experiências, ou talvez instâncias dessa experiência. Isto significa: há na experiência do fenômeno, uma instância com o fenômeno, outra através do fenômeno e assim por diante. Estas instâncias podem ser, aparentemente, contadas e apresentadas como histórias, sempre a partir da perspectiva e capacidade de interação de quem “experencia”.

Nesse caminho persiste ainda outro problema no conceito de agência como específico da mídia de jogos computadorizados. Agência é um conceito que se resume aos aspectos narrativos de um jogo e, como pôde-se apontar com autores como Aarseth (2012; 2017) e Günzel (2019), jogos computadorizados são mais que mídias narrativas. Esses autores apresentam uma abordagem sobre os jogos computadorizados como representações de conceitos espaciais como característica específica de mídia. Notou-se logo, todavia, que essa espacialidade não é algo particular de jogos computadorizados, podendo ser também o que define toda e qualquer produção audiovisual e/ou cinematográfica. As definições de outras mídias como longa-metragens e séries televisivas, no entanto, não recaem pela maneira como suas espacialidades se desenvolvem, mas sobre como uma temporalidade se configura. Séries televisivas são definidas em contraste a longa-metragens, através da maneira como seus eventos são episódicos e não contínuos. Não obstante, as qualidades temporais foram e são muito exploradas em mídias seriadas, com desenvolvimentos de personagens e alongamento

⁶⁹ Sobre essa redução fenomenológica pode-se conferir: *A transcendência do Ego* de Jean-Paul Sartre ou *Meditações cartesianas* de Edmund Husserl. Sobre uma defesa pela análise da experiência estética pode-se conferir *A partilha do sensível* de Jacques Rancière e sua defesa por uma epistemologia estética. Nenhum desses textos ou autores é abordado nesta pesquisa.

de histórias, aspectos que fazem das séries algo de distinto em relação a outras mídias audiovisuais contemporâneas.

As representações de temporalidade e espacialidade, ainda assim, são categorias abrangentes. Com isso, a investigação em busca de aspectos ou características específicas da mídia seriada e jogos computadorizados parece ter resultado em outra coisa. Não aspectos, características específicas, mas categorias; não algo particular capaz de definir uma mídia propriamente, mas algo abrangente. O percurso teórico da questão então pede por outro foco. Não sobre quais o que de específico pode se apontar, mas sobre como as categorias fundamentais se manifestam em cada mídia.

Na própria definição de mídia é possível inferir concepções espaço-temporais. Quando mídia é pensada como meio, pode-se pensar em algo “entre”, algo em um “através” que se manifesta sempre particularmente no âmbito de categorias gerais. Partes se relacionam e provocam esse meio, corroboram em um complexo relacional, isto é, em um domínio independente de causas em que se manifestam mídias em acordo com as relações envolvidas. As transposições audiovisuais, desse modo, são fenômenos que permitem o vislumbre de contrastes midiáticos, ou, mais precisamente, esses contrastes só podem ser analisados no “através” permitido pelas transposições midiáticas. Além disso, são fenômenos em que se envolvem muitas partes, mas conforme se viu no primeiro capítulo, essas partes são geridas por um tipo de espectro econômico chamado de franquias de mídia, ou, algo de material chamado de propriedade intelectual.

O que se dispõe desse percurso teórico, portanto, não é uma análise do que é específico nas mídias seriadas e de jogos computadorizados, mas uma investigação acerca do processo de transposição midiática que manifesta um contraste fenomenológico entre as mídias envolvidas na franquia **TLOU**. Este contraste diz respeito, como se viu, a um “como” se manifestam as representações espaço-temporais.⁷⁰

Deve-se aqui retomar a direção da pesquisa. O primeiro capítulo aponta algumas questões pertinentes em uma análise de transposições midiáticas. São elas:

- 1) O contexto cultural e mercadológico em que se insere a transposição;
- 2) O que é canônico em sua transposição?
- 3) O que cada mídia mantém em relação ao cânone?
- 4) Como apresenta o que mantém em relação ao cânone?

⁷⁰ Em muito, isto é o mesmo que recair em uma análise sobre como se expande ou se estende um âmagô ou cânone de uma franquia de mídia e/ou uma narrativa transmídia. A diferença dos termos não é irrelevante, no entanto, porque os termos apresentados neste capítulo têm mais alcance e precisão. Algo que ficará mais claro nas considerações finais da pesquisa.

5) O que cada mídia não mantém?

6) Quais as implicações e justificativas do que uma transposição mantém e não mantém?

Estas questões, todavia, ainda se atêm ao processo de transposição como de uma mídia a outra. Em vista de analisar uma transposição como fenômeno midiático, uma reformulação precisa acontecer antes de seguir para um próximo capítulo. Isto significa também que os conceitos centrais discutidos no âmbito das adaptações audiovisuais e franquias midiáticas precisam ser ajustados no âmbito das representações espaço-temporais.

Há um aspecto das transposições midiáticas que atravessa todas as discussões apresentadas até aqui e permitem o ajuste dedicado que esta pesquisa exige. O que tem sido denominado de narrativa é um aspecto ao qual se concentram as discussões sobre adaptações audiovisuais, ao qual se detém importância às franquias midiáticas, ao que se infere um problema epistemológico entre a ludologia e a narratologia. Existe uma diversidade bastante ampla de definições de narrativas e muitos tipos de estrutura. Seria possível aqui apenas escolher uma referência que se ajustasse a pesquisa ou tão somente conceituar narrativa de maneira abrangente e seguir para a análise do objeto. Tal é a abrangência do conceito e as possibilidades em seu uso. No entanto, devido a sua importância nesta pesquisa, opta-se aqui por deixar a questão aberta: como se define a narrativa audiovisual no interior da transposição midiática de **TLOU**? A pergunta deverá ser respondida, portanto, a partir da análise do objeto.

Esta escolha se justifica pela diversidade de estruturas, histórias, conceitos, mídias e formatos que a definição de narrativa compreende. Essa diversidade, além de demandar significativa atenção da pesquisa, resultaria em um esboço do conceito, como ocorreu aqui com as definições de franquias midiáticas, cânone, diegese, jogos computadorizados e séries televisivas, instância do fenômeno das transposições midiáticas de **TLOU**. Ou seja, o que se apresentou dessas definições até aqui foram seus esboços que somente irão adquirir definição própria quando expostos na transposição de **TLOU**. Narrativas audiovisuais, todavia, já têm um esboço que dispensa apresentações teóricas: são histórias com certa estrutura e forma, subsequentes de signos e significados. Pode-se dizer: são histórias apresentadas através de representações espaço-temporais que, no caso das transposições midiáticas, se expandem e/ou modificam através de mídias tendo como parâmetro um cânone.

Nesse sentido, as questões parâmetro que regem uma análise de transposições midiáticas podem ser reformuladas da seguinte maneira:

- 1) O contexto cultural e mercadológico em que se insere a transposição;
- 2) O que é canônico na transposição?

- 3) Como cada mídia apresenta o cânone de TLOU no âmbito das representações de espacialidade e temporalidade?
- 4) Quais as implicações diegéticas do que uma transposição mantém e não mantém?

Com isto posto, o próximo capítulo pode finalmente adentrar na exposição e análise da transposição de **The Last of Us™**.

3. ASPECTOS DIFERENTES DAS MESMAS CATEGORIAS DIEGÉTICAS EM **THE LAST OF US™**: APONTAMENTOS SOBRE O PROBLEMA DAS ESPECIFICIDADES MIDIÁTICAS

De que maneira **The Last of Us™** faz uso das diferentes mídias em que se adapta? Como a espacialidade e a temporalidade se relacionam no jogo computadorizado? Como essas mesmas qualidades se relacionam na série televisiva? Como essas relações são refletidas enquanto transposição para a franquia? O presente capítulo enfrenta essas questões ao analisar os aspectos narrativos da franquia **The Last of Us™** fazendo uso das características semelhantes destacadas no capítulo anterior e buscando apontar as diferentes configurações entre as mídias de jogos computadorizados e séries televisivas. A intenção é destacar os pontos fundamentais que diferem uma mídia da outra, instâncias e/ou desnivelamentos que evoquem especificidades midiáticas fundamentais. Supõe-se que as diferenças fundamentais entre as mídias aparecem não como características específicas, mas sim como diferentes desenvolvimentos e intensidades de características comuns em função do conteúdo diegético da propriedade intelectual de **TLOU**. O capítulo se divide em cinco partes dedicadas a responder cada uma das questões parâmetros.

3.1. Contexto cultural e mercadológico de **The Last of Us™**

São múltiplos os fatos que corroboram no contexto cultural-mercadológico em que **TLOU** é produzido, mas não se pode expor e analisar **The Last of Us™** sem mencionar as produções do estúdio que detém seus direitos majoritários. *Naughty Dog* é um estúdio de tecnologia e desenvolvimento de jogos computadorizados que pertence, desde dois mil e um (2001), à *Sony Entertainment*. O estúdio detém diversas *IP*'s de jogos computadorizados, desde títulos importantes para a indústria, entre os quais se destacam **Crash Bandicoot™** (Naughty Dog, 1996-), **Jak and Daxter™** (2002), **Uncharted™** (2007-) e **The Last of Us™** (2013-).

Crash Bandicoot (Naughty Dog, 1996) foi um dos primeiros jogos produzidos pela Naughty Dog, uma franquia de jogos de plataforma em que se joga com Crash, um *bandicoot* geneticamente modificado. Atualmente, a franquia pertence a *Activision Blizzard*, mas foi

uma produção notável da Naughty Dog. A franquia acumula quatro (4) produções em diferentes gerações de consoles, acompanhando o desenvolvimento e novas possibilidades tecnológicas de processamento de dados, como os mapas tridimensionais, a dublagem, gráficos e movimentos de objetos digitais mais realistas a partir da 5ª/6ª geração de consoles (~1995 em diante). Em 2001, a Sony Entertainment comprou o estúdio, entre outros, com o intuito de produzir jogos exclusivos para os consoles da *Playstation*™.

À frente dos projetos do estúdio, Andy Marvin e Jason Rubin, instigados pela 6ª geração de consoles, deram alguma continuidade ao estilo apresentado em *Crash Bandicoot*. *Jak and Daxter* (2002), foi o primeiro jogo da franquia sob exclusividade da Sony, e segue o mesmo estilo ficcional de *Crash*, em um jogo com mecânicas de jogabilidade muito semelhantes, seguindo com a exploração do mesmo gênero de plataforma. Joga-se com Jak e o objetivo é coletar energias espalhadas para viajar por um mundo em busca de uma cura para Daxter, vítima de um experimento científico que resultou em sua forma geneticamente modificada, um híbrido de lontra e doninha. Conforme o desenvolvimento do jogo acontece, segredos e mistérios deixados por precursores das protagonistas começam a aparecer. São franquias diferentes, histórias diferentes, mas as semelhanças entre as duas IP's não se resumem em estilo ou gênero, são notáveis os aproveitamentos dos modelos de *design*, cenários, personagens e mecânicas logo nos minutos iniciais de cada jogo.⁷¹

Entre as diferenças das franquias, *Jak and Daxter*™ se desenvolve como a primeira IP da Naughty Dog que se esforça para desenvolver o mundo e as histórias que envolvem as personagens. Em *Crash*™ (1996-), tem-se uma história que localiza a protagonista e dispõe seus objetivos, sem muita relevância com o mundo desenvolvido em torno dela. *Jak and Daxter*™ (2001-) apresenta um contexto histórico do mundo desenvolvido, algo em que se assentam os objetos e os espaços produzidos, justificam os objetivos das personagens e seus desenvolvimentos de caracterização, além de fazer uso da melhor capacidade de processamento de dados na 6ª geração de consoles, ao suavizar transições entre mapas e expandir os cenários.

Isto se assenta mais incisivamente apenas na 7ª geração de consoles, com melhorias gráficas consideráveis possibilitadas pela captação de movimentos e performances de atores (*mocap*), além de maior capacidade para processar número consideravelmente maior de polígonos, e com isso, relevos e densidades abundantes. Naughty Dog começou a produzir

⁷¹ Pode-se perceber algumas dessas semelhanças também ao assistir e comparar as gravações de jogabilidade disponíveis: [📺 Jak and Daxter: The Precursor Legacy | Full Game 100%](#) e [📺 Crash Bandicoot 1996 | Full Game 100%](#), acesso em: 12/12/2024.

outra *IP*, *Uncharted*, jogos de ação e aventura em que são explorados diversos tipos de mapas com Nathan Drake (Nolan North), um caçador de tesouros. Além das histórias e mistérios da franquia, o avanço no jogo acontece através de resolução de enigmas em busca por tesouros perdidos, *Uncharted* propõe aprofundamento da protagonista que aos poucos descobre como seu passado se relaciona com suas aventuras, desenvolvimento que perpassa cada um dos jogos.

O terceiro jogo da franquia (2011) foi a produção que antecedeu *The Last of Us* (2013) e, assim como ocorreu com *Jak and Daxter* e *Crash Bandicoot*, cenários e mecânicas de jogabilidade foram compartilhadas. Entre os quais, um bar que Drake frequenta em *Uncharted 3* (Naughty Dog, 2011), modificado para um bar pós-apocalíptico em Pittsburgh, em *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013). Este cenário é especificamente comentado por alguns dos desenvolvedores do estúdio que participaram das produções dos dois jogos. Segundo eles, o projeto de 2013 já estava em andamento quando *Uncharted 3* estava terminando, então este bar foi reaproveitado e um dos desenvolvedores em ambas as produções teve a ideia de deixar um tipo de anúncio de *The Last of Us* já em *Uncharted 3*.⁷²

Essas são as propriedades intelectuais sob responsabilidade Naughty Dog, mas isto não significa que o estúdio não participe de outros projetos. A prática de compra e venda de estúdios se tornou algo comum na indústria, de tal maneira a dividir o mercado mundial. As empresas que produzem consoles detêm também uma diversidade de estúdios para produzir títulos exclusivos para seus consoles, e, assim, uma briga por adquirir ou não esses estúdios acontece.⁷³ A *Sony Entertainment* é responsável por produzir os consoles sob a marca *Playstation™*, mas se divide em diversas instâncias de produção, como *Playstation Studios* com um grupo massivo de estúdios de produção de jogos computadorizados, a *Sony Pictures Entertainment*, responsável por produções de filmes em longa metragem e obras seriadas, e outros.

Assim, um mesmo estúdio participa de algumas produções simultaneamente, e cada estúdio se responsabiliza oficialmente pela produção de algumas propriedades intelectuais. Parece inevitável, pois, que cada estúdio adquira certo estilo e competência que ficam aparentes nas produções que participam. Com isso, estúdios de estilo semelhantes, como Naughty Dog e Santa Mônica, costumam participar das produções um do outro, como acontece em *God of War™*. Ao observar as produções do Naughty Dog e sua participação em

⁷² Algo que resultou em teorias sobre os dois jogos fazerem parte do mesmo universo. Cf. Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hk9m8U6irNg&t=932s>, acesso em: 10/09/2024. (~min. 00:15:00).

⁷³ O processo mais recente desses conflitos é a aquisição da *Activision Blizzard* que durou cerca de dois anos. Cf. [Linha do tempo completa da compra da Activision Blizzard pela Microsoft](#).

outros projetos, destaca-se a ênfase em aspectos narrativos, personagens complexas que se desenvolvem ao longo de uma sequência de jogos, além de mapas e/ou ambientes que contextualizam o mundo em que as personagens existem. Característico também do estúdio é uma certa “motivação” por explorar diferentes e novas tecnologias disponíveis em cada geração de consoles, com o aparente objetivo de aprimorar o desenvolvimentos de mundos, e através desses, personagens e histórias.

Outro fator relevante para o contexto cultural e mercadológico de **TLOU™** é uma certa “reciclagem” de propriedades intelectuais instigada na indústria de jogos computadorizados a partir da 7ª geração. **The Last of Us** foi publicado originalmente com exclusividade para a 7ª geração de consoles, *Playstation 3* (2013); no ano seguinte, foi republicado para a 8ª geração, *Playstation 4* (2014), com a adição de um *dlc*, *Left Behind* (Naughty Dog, 2014), atualização dos gráficos visuais, fluidez na jogabilidade e diálogos de personagens secundários. Em conjunto a *dlc*, teve nova publicação para a 9ª geração de consoles, com abertura de exclusividade para computadores (PC), já com melhorias gráficas e jogabilidade significativas, possibilitadas pela capacidade de processamento do *Playstation 5* (2022).⁷⁴

A prática de atualização de jogos para novas gerações permite uma pertinência no mercado, isto é, uma aparente “atualidade”. Há algo novo sempre, melhorias gráficas e sonoras, mecânicas mais fluidas, potência de carregamento de mapas, e afins; mas o âmago do jogo é o mesmo. A partir da versão de dois mil e quatorze (2014) do jogo, as personagens são exatamente as mesmas, a história é uma só que se repete em cada versão do jogo. Essa prática de atualização permite uma mesclagem de público, porque muitos dos antigos jogadores comprem novamente o título, instigados pela “novidade”, ao mesmo tempo em que novos jogadores são provocados a adquirir e conhecer o jogo por sua pertinência no mercado e abertura de exclusividade.

A franquia **TLOU™** compreende todas essas produções e outras, isto é, as versões do primeiro jogo (2013; 2014; 2022), do segundo (2020; 2022; 2025), a série televisiva (2022-), as trilhas sonoras, os cenários, as personagens, as histórias. Parece inevitável que um desenvolvimento no interior da franquia aconteça, bem como inevitável que algo se perca entre as versões de um mesmo jogo, todavia.⁷⁵ As últimas duas gerações de consoles atualmente permitem alguma transição entre uma versão e outra de um jogo, mas as gerações mais antigas são mais complicadas. A primeira versão do jogo e até mesmo sua versão de

⁷⁴ Esta última versão foi remodelada através do motor gráfico, *engine*, utilizada no segundo jogo da franquia.

⁷⁵ Há, por exemplo, um desenvolvimento de personagens como Bill e Frank que perpassa as versões do primeiro jogo e a série televisiva. Isto foi discutido em um artigo acerca dos aspectos melodramáticos de *The Last of Us* (Vicente, AXG, Massarolo, 2024).

2014 para a 7ª geração de consoles está praticamente perdida, porque tanto o jogo como o console não são mais produzidos ou disponibilizados no mercado. Desse modo, o acesso a algumas versões do jogo é bastante difícil.

Há, no entanto, uma forma de consumo que supre essa dificuldade de acesso. Jogos computadorizados em que o ato de jogar é gravado e disponibilizado em plataformas de canais online, como o Youtube. Assim, existem canais que mantêm séries de jogos, algo como *gameplays* comentadas de cada versão de **The Last of Us** e outros diversos jogos. Por mais que não tenha sido esta a intenção inicial, esses canais online cumprem atualmente uma função de acessibilidade e acervo.⁷⁶

Essa forma de consumo e/ou produção de conteúdo de jogos computadorizados se destaca, por deter de um mecanismo comum não apenas entre as muitas produções de **The Last of Us** e outros jogos computadorizados, mas também é um mecanismo fomentado por franquias midiáticas. “Ao usar história, imagem e som para criar um sistema funcional que opera de acordo com uma lógica expressa e baseada em regras, os produtores de franquia têm sido capazes de criar contextos para apoiar a elaboração e extensão contínuas.” (Johnson, 2009, 258).

Esta lógica que Johnson comenta em muito diz respeito a uma prática de consumo que envolve jogar ao jogo, assistir a produtores de conteúdo sobre o jogo, assistir a série televisiva e afins. Em suma, a produção e distribuição de **TLOU** acaba por fugir do âmago de seu estúdio e se tornar algo presente em diversas instâncias e ambientes online. Uma cultura nichada, por assim dizer que paira entre algo de “novo” e “original”, provocando algo como uma demanda garantida. Somado a um contexto mais amplo de outros jogos computadorizados, em que transposições para outras mídias alavancaram uma desconfiança, parece ter resultado em uma demanda massiva acostuada pelo mecanismo de um “novo” sobre o “mesmo” em outra mídia, isto é, o desejo de uma transposição midiática que conseguisse alcançar essa posição entre a novidade e o original.

O contexto em que **TLOU** é produzido é envolvido, portanto, entre fatores tanto culturais quanto mercadológicos. Uma relação em que cultura e mercado estão muito próximos, de tal maneira a se confundirem em uma mesma coisa. Nesse sentido, as práticas de consumo e, por conseguinte, as experiências proporcionadas através do processo de

⁷⁶ Este tipo de consumo e/ou produção de conteúdo é algo que certamente merece uma atenção dedicada de pesquisa. Historicamente, a indústria de jogos computadorizados tentou impedir que a prática se tornasse comum através de processos jurídicos contra alguns desses canais independentes, por questões de direitos de imagem e afins. A prática se tornou, no entanto, não apenas comum, como incentivada pela indústria por meio de patrocínios e acessos antecipados, possibilitada pelo alcance desses canais online e independentes.

transposição da franquia são localizadas nesse arcabouço cultural-mercadológico. Mas em meio a esse amontoado de produções, entre diferentes versões do primeiro jogo da franquia, o estilo do estúdio de produção e a transposição em série televisiva, o que se pode destacar como âmago e canônico da propriedade intelectual?

3.2. O cânone de *The Last of Us*: sobre o uso das diferentes mídias na transposição

As produções consideradas oficialmente pela franquia **TLOU™** compreende as últimas duas versões dos dois jogos computadorizados (2022), atualmente disponíveis tanto para os consoles das últimas duas gerações da *Playstation* (8ª e 9ª), quanto para computadores através da plataforma *Steam*. Além dos jogos, a *IP* compreende também as duas temporadas da série televisiva produzida em conjunto com a HBO (2022-). A sinopse da franquia é descrita no site da *Playstation* como:

Décadas após a pandemia do vírus⁷⁷ cordyceps ter arrasado os Estados Unidos, facções implacáveis e infectados são uma ameaça constante aos sobreviventes. O rude contrabandista Joel foi encarregado de escoltar a adolescente Ellie para a segurança. Embora Joel esteja traumatizado pelo passado, a viagem brutal pelo país lhe dá "algo pelo que lutar".⁷⁸

No interior dessa diversidade de produções, no entanto, outras versões dos jogos computadorizados foram produzidas e publicadas, deixando algo como um rastro de desenvolvimento de personagens e mudanças de espacialidades. O que é compreendido pelo âmago da franquia, as diretrizes centrais, seu cânone, todavia, fica suspenso pela dúvida sobre a completude de produções desenvolvidas pelo estúdio e seu franqueamento como série televisiva, ou tão somente as produções destacadas oficialmente pela franquia. Por um lado, atém-se às produções “oficiais” compreendidas pela propriedade intelectual. Por outro, não se pode ignorar a possibilidade de desenvolvimento do mundo proporcionado pelas mudanças e continuidades no interior das produções.

The Last of Us (2013) desenvolve um mundo distópico em que uma pandemia se instaura no mundo, uma infecção fúngica provoca extrema violência nos seres humanos, com alto nível de contágio. Essas informações não são claras logo de início. O começo do jogo apresenta Joel (Troy Baker) e sua filha Sarah (Hana Hayes) em uma *cutscene*. É o aniversário de Joel e ele chega tarde em casa de seu serviço. Sarah o presenteia e juntos começam a assistir a um filme até Sarah adormecer. O primeiro momento jogável acontece apenas depois disso. Sarah acorda em seu quarto de madrugada com o telefone tocando. Seu tio Tommy liga

⁷⁷ Diz-se aqui “vírus”, como se consta no site oficial, mas ressalta-se que a causa da pandemia no mundo de TLOU é o fungo cordyceps.

⁷⁸ Cf. em [Descubra The Last of Us | PlayStation \(Brasil\)](#), acessado em: 26/12/2024.

procurando por Joel. É este também o primeiro momento do jogo em que se sabe que algo está estranho. Tommy parece desesperado no telefone.

O cenário em que se joga os primeiros minutos do jogo se resume em alguns cômodos da casa. Não é possível interagir com todo e qualquer objeto dos mapas, nem mesmo explorar todos os locais da casa. O jogo direciona o percurso que precisa ser feito. Assim, ao acordar, Sarah procura por Joel. Um bilhete de aniversário pode ser lido no quarto de Sarah, quem fala que esqueceu de o entregar a seu pai. No banheiro da casa pode-se encontrar um jornal que descreve um aumento de uma infecção misteriosa, assim como pode-se assistir uma reportagem televisiva que passa na televisão ligada no quarto de Joel até que uma explosão acontece, encerrando a transmissão.

Essa primeira parte do jogo é algo como um prólogo. Tem-se algumas introduções das principais mecânicas do jogo, como a interação com objetos, bilhetes e notas que fornecem informações sobre o que está acontecendo no mundo. Esses bilhetes e notas cumprem três funções no jogo: a primeira diz respeito a contextualização do mundo; a segunda é apresentar mais das personagens; a terceira é fornecer informações relevantes para jogabilidade, como tutoriais ou dicas sobre como enfrentar certos desafios. Assim, o bilhete de aniversário no quarto de Sarah permite que se conheça melhor a personagem e sua relação com seu pai; o jornal no banheiro permite adquirir novas informações sobre o contexto geral do mundo. Mas a interação com esses objetos é opcional, isto é, é possível continuar o jogo sem que se saiba da existência desses objetos, ou mesmo que os ignore.

Ao seguir no jogo, Sarah desce as escadas e, na cozinha da casa, encontra o celular de Joel vibrando com mensagens e ligações de Tommy. Na porta da geladeira pode-se encontrar um bilhete de Joel, dizendo que precisou sair e permitindo a Sarah que peça comida. Sarah encontra seu pai logo adiante. Joel entra em casa apressado, procurando por alguma coisa, dizendo que os “Cooper” estão “doentes” em um momento semi jogável, isto é, em que a jogabilidade é limitada a apenas andar por um espaço restrito, que desemboca em outra *cutscene*: um homem violento, Jimmy, entra na casa; Joel, armado, tenta proteger Sarah e acaba por atirar no homem. Sarah, assustada, comenta que viu Jimmy na manhã daquele dia; Joel também assustado diz que tem algo ruim acontecendo. Ao sair de casa, Joel e Sarah encontram Tommy e começam a conversar sobre o que está acontecendo no mundo e como eles podem fugir o mais rápido possível.

Ao retomar a discussão sobre cânone, seria possível apontar que um canônico em um jogo computadorizado poderia ser algo como a maneira como ele é jogado - tal qual o que é canônico na literatura pode ser como o texto é lido. Assim, a história inevitável do jogo

tomaria o lugar de cânone, na medida em que não poderia ser ignorada. Mas essa argumentação tem dois problemas pertinentes. Primeiro: a depender do tipo de jogador (Aarseth, 2012), esse cânone é mais ou menos completado. Alguém mais interessado na narrativa de **The Last of Us** se desdobraria para explorar cada local e mapa em busca de novas informações sobre o mundo do jogo; outra pessoa, mais interessada nas mecânicas do jogo, pouco iria se preocupar com a narrativa, prezando por melhorar suas habilidades no jogo; e assim por diante. Seria possível tentar entender, então, o conjunto de mecânicas junto a narrativa como um cânone, e talvez isto servisse no caso de **The Last of Us**. No entanto, a mera intenção de buscar esse cânone é barrada por um segundo problema: um jogo pode ser jogado sem sequer poder ser entendido seus textos, os diálogos e a história nele desenvolvida, porque as mecânicas de um jogo computadorizado sempre estarão disponíveis para compreensão e permite que seja jogado sem qualquer relação a sua história.⁷⁹

Esses problemas não dizem respeito a dificuldade ou impossibilidade da existência de um cânone em jogos computadorizados, no entanto. O erro reside, na verdade, na instância em que um cânone é percebido. O debate sobre a canonicidade de uma produção só acontece quando há uma outra produção que promete interpretá-la, reformulá-la ou repeti-la, adaptá-la ou transpô-la. Mais que isso, não se discute se a segunda edição de um livro é canônica ou não em relação à primeira, ou se a segunda versão (2014) de **TLOU** respeita o cânone de sua primeira versão (2013). Ao que parece, o cânone se manifesta quando uma outra produção detém a intenção de ser muito semelhante, ao mesmo tempo em que se permite ser suficientemente diferente. Nesse sentido, cânone é algo que se manifesta nesse contraste e adquire diferentes funções (Harris, 1998) a depender das produções envolvidas.

Isso significa que o cânone de **TLOU** deve aparecer somente no processo de transposição midiática. No jogo, a fuga de Joel, Sarah e Tommy é disposta com dois objetivos: proteger Sarah; achar uma saída segura daquela cidade. Os objetivos em cada etapa de **TLOU** são apresentados somente através dos diálogos, às vezes entre personagens, às vezes através de apenas uma personagem falando e/ou pensando sozinha. Estes objetivos ficam mais claros quando as três personagens sofrem um acidente de carro. Sarah se feriu e não consegue seguir correndo; Joel a carrega em seus braços, enquanto Tommy os protege em meios ao caos na cidade, com inúmeras pessoas desesperadas em fuga, sem muito saber sobre

⁷⁹ Isto em vista de um jogo computadorizado não ser disponibilizado em toda e qualquer língua e dialeto. Em gerações de jogos computadorizados mais antigos (entre a 4ª e 6ª) era comum que um jogo fosse jogado mesmo sem entender sequer uma palavra nele escrita, em vista da versão ou do acesso a um jogo disponível apenas em certa língua, muito devido a distribuições de cópias ilegais. Isto é mais incisivamente explorado em pesquisas sobre os valores pedagógicos em jogos computadorizados.

quais estão infectados, quais não. Essa primeira parte de **TLOU** se encerra, todavia, com um fracasso iminente: Sarah morre nos braços de Joel, após ambos serem alvos de tiros de um policial e/ou militar.

Os vinte (20) minutos iniciais do primeiro episódio da obra seriada apresentam exatamente essa mesma história, o contexto dos acontecimentos no mundo e as personagens principais, mas a abordagem é diferente. Isto é bastante aparente desde o início. São dois especialistas em vírus e fungos discutindo a possibilidade de uma pandemia acontecer em um programa televisivo e frente a uma plateia. A pandemia fúngica é apontada como quase impossível, devido a dificuldade de fungos sobreviverem em ambientes de temperaturas elevadas, como o corpo humano. Mas esta impossibilidade se torna provável no hipotético caso de fungos se adaptarem ao aumento de temperatura médio no mundo (TLOU, HBO, ep. 1, 2022). Algo como: “e se o mundo estiver se tornando mais quente, e se os fungos fossem obrigados a se adaptar?”. Esta é uma ferramenta muito pontualmente utilizada na série televisiva. Considerando os acontecimentos proporcionados pela pandemia provocada pelo vírus Covid-19, somados conhecimento comum sobre o mundo ter sofrido um aumento de temperatura média nos últimos anos, a defesa pela possibilidade de uma pandemia fúngica nos primeiros instantes do episódio causa uma aproximação à narrativa e do mundo que logo será apresentado. A possibilidade “fictícia” é posta como possibilidade “real”, isto é, verossimilhança. O medo e receio é representado pelos espectadores do programa televisivo, um silêncio paira na plateia, um espantoso vislumbre da hipótese.

Diferente do jogo, em que se pode saber pouco sobre o que está acontecendo nos minutos iniciais, a série televisiva escancara o contexto do mundo. É somente depois desse programa televisivo que as personagens de Joel (Pedro Pascal), Sarah (Nico Parker) e Tommy (Gabriel Luna) são apresentadas. A abordagem também é outra: são as três personagens apresentadas no período da manhã; Sarah prepara um café da manhã no dia de aniversário de seu pai, Joel; Tommy chega logo em seguida e os três ali dialogam, o que permite compreender um pouco da dinâmica da relação dos três - Sarah é uma adolescente responsável e atenciosa; Joel e Tommy são irmãos que prezam um pelo outro e trabalham juntos como empreiteiros. É possível notar alguns outros detalhes narrativos através dos diálogos e perspectivas, como a ausência de nas refeições das personagens, ingrediente mais tarde apontado como o importador e distribuidor do fungo na narrativa; o histórico de Joel e Tommy como militares.

O episódio se dedica a apresentar mais de Sarah que foi possível no jogo. Ela vai à escola, mas aparece distraída pelo presente que deseja dar a seu pai; vai a uma joalheria

consertar um relógio antigo de Joel, que pegou escondido mais cedo junto ao dinheiro necessário para o pagamento do serviço. Enquanto esses eventos acontecem, uma movimentação estranha na cidade também é apresentada, como carros de policiais passando nas ruas e o fechamento repentino na joalheria. Antes de voltar para sua casa, Sarah passa na casa de seus vizinhos, os “Cooper”, para cumprir a promessa de passar um tempo ali, onde uma mulher aparenta ter comportamento estranho e Sarah tem a ideia de presentear seu pai com seu filme favorito, emprestado de seus vizinhos.

Esse dia em que se assiste ao dia de Sarah a apresenta de maneira mais íntima e completa. Uma garota muito responsável, atenciosa não apenas com seu pai, mas com sua vizinhança, o que pode corroborar em um notável “carisma” da personagem e causar certa partilha pela perda de Joel quando ela morrer. No âmbito da transposição midiática, todavia, essa “extensão” narrativa da personagem é possível devido ao uso do formato seriado, as transições das cenas e cenários permitem que se acompanhe Sarah no decorrer de seu dia, um aprofundamento no desenvolvimento dela. Se diz “extensão”, entre aspas, pois Sarah é apresentada com essas características no jogo através da interação com notas, diálogos e documentos encontrados ao longo dessa primeira parte.

O mesmo acontece com Joel e Tommy. Na série televisiva há mais informações sobre as personagens logo no início, enquanto que é preciso que se atente aos diálogos e alguns documentos no decorrer do jogo computadorizado para os conhecer no mesmo nível que na série - sínteses, portanto. Assim, neste recorte, o mecanismo utilizado na transposição não são simples extensões, são sínteses narrativas de informações disponíveis ao longo de um percurso no mundo de **TLOU**. É, portanto, uma produção que se propõe a apresentar a mesma história, mas se faz como algo suficientemente diferente, o que cumpre a condição para que se manifeste um cânone. Um cânone que compreende o todo do jogo computadorizado, isto é, as mecânicas para adquirir informações pertinentes ao mundo e a sequência de acontecimentos da história, mas há também uma reapresentação de personagens, como os “Cooper”.

Incisivamente, pode-se já notar alguns usos particulares das categorias de representação espaço-temporais. A disposição de uma narrativa parece ser incorporada através das representações espaciais, na medida em que informações e acontecimentos podem ou não ser adquiridos conforme se exploram os locais e se interage com alguns dos objetos do jogo computadorizado; as representações temporais, por sua vez, parecem se manifestar unicamente através das *cutscenes*, porque somente durante elas há indícios de passagem de tempo da narrativa. Além disso, a limitação dos espaços que podem ser explorados indica que esse início de jogo tem principalmente uma função narrativa, com poucas introduções às

mecânicas e a história que irão se desenvolver no decorrer da jogabilidade. Ainda que outras sejam as abordagens da série televisiva, o que se apresenta são desdobramentos das representações temporais da narrativa, às quais as espacialidades são postas em função. Assim, as personagens são mais bem apresentadas, possuem um “histórico” e vivem seus dias, sintetizando informações disponíveis, mas não obrigatórias do jogo. Em vista dessa reapresentação e dessa síntese das personagens, esse breve recorte indica que o cânone que se manifesta na transposição de **TLOU** é um mecanismo de síntese do mundo em um desenvolvimento que compreende ambas as produções. Mas, é claro, estas indicações e mecanismos precisam ser mais bem analisados em outros eventos da transposição. Por ora, que se retenha e aprofunde a análise do contraste entre as representações de espaço-tempo entre o jogo computadorizado e a série televisiva.

3.3. Cânone no âmbito das representações espaço-temporais: implicações diegéticas de *The Last of Us*TM

É muito simples apontar quais as diferenças entre jogar ao jogo computadorizado e assistir a série televisiva de **TLOU**, mas é preciso entender o que assenta e justifica essas diferenças, suas implicações e movimentos. Assim como há algo de muito diferente entre ler um livro e assistir a uma filme, este contraste também ocorre entre assistir a uma série e jogar a um jogo, mas a comparação direta é injusta e deve-se teimar por compreender algum todo, amplo suficientemente para proporcionar as implicações deste contraste. Há, no primeiro capítulo deste documento, uma apresentação de concepções que servem como ferramentas ou parâmetros na análise de um movimento de transposição entre mídias. Nesse sentido, cânone, canônico ou canonicidade; bem como, contexto cultural e mercadológico e a diegese são conceitos que servem de parâmetros, o “através” pelo qual se teima para compreender o todo de **TLOU**.

Um cânone, em especial, se manifesta no contraste que uma transposição provoca e, ao prezar pela análise sobre o “entre” uma mídia e outra, retém-se uma função do conceito, mais que meramente sua definição. Em vista do contraste midiático que **TLOU** propõe, essa função se apresenta, mais incisivamente, em uma instância mais fundamental às produções audiovisuais, as representações espaço-temporais, no entanto, porque são categorias distintas em cada mídia, deve-se indagar se essas representações são distintas no jogo computadorizado e na série televisiva.

Vinte (20) anos após a morte de Sarah, um mundo pós-apocalíptico é apresentado em **TLOU**. Joel (Troy Baker; Joel Pascal) e Tess (Annie Wersching; Anna Torv) são parceiros contrabandistas que vivem em uma comunidade em regime militar. Como acidentalmente,

Joel e Tess se encontram com uma antiga parceira, Marlene (Merle Dandridge), líder de uma resistência chamada vagalumes, que lhes incube um serviço: levar uma garota até um grupo fora da área segura de quarentena. Conhece-se Ellie (Ashley Johnson; Bella Ramsey), a segunda personagem central de **TLOU**.

As diferentes abordagens entre o jogo computadorizado e a série televisiva são aparentes mesmo em eventos curtos como este. Novamente, a história propriamente não muda: o objetivo é posto claramente, deve-se levar Ellie até os vagalumes. No jogo, não há muito sobre o que escolher, senão vislumbrar um pouco mais do mundo. Vale destacar aqui que outros acontecimentos se desenvolvem em planos secundários do jogo, como a execução de civis em público, e uma intimidadora presença militar nas ruas da cidade (TLOU, 2014/2022 min. 19-20).⁸⁰ O *design* de jogabilidade é feito de modo a conseguir apresentar o contexto em que vivem as personagens ao mesmo tempo em que só há um caminho para seguir. Não é possível interferir na execução, entrar em qualquer prédio. Joel e Tess são contrabandistas em busca de Robert (Robin Atkin Downes; Robert John Burke) que roubou suas armas e encontram Marlene por acidente, após torturar e matar Robert, porque ele vendeu as armas de Joel e Tess para os vagalumes. Há novas introduções nesse percurso: mecânicas de batalha, mirar, atirar, concentrar para ouvir movimentações, esconder, assassinar em furtividade, além de interação com personagens que permitem diálogos principais e complementares. Essa estrutura narrativa é conhecida como *road movies*, como comenta Gonçalves:

Em *The Last of Us* (2013), Joel atravessa os Estados Unidos para levar Ellie até um grupo de sobreviventes de uma espécie de epidemia zumbi, pois, a jovem pode ser a chave para a cura do vírus. Durante a jornada, ambas as personagens possuem sua própria jornada de descoberta com Joel vendo em Ellie sua falecida filha e Ellie se transformando em uma sobrevivente desse novo mundo. (GONÇALVES, 2021, p. 67).

É outra a proposta da série. Sem a possibilidade de apresentar as mecânicas de batalha presentes no jogo, a série televisiva expõe mais do ambiente na área de quarentena. Joel e Tess estão em negociação com Robert, mas por uma bateria de automóvel, porque Joel quer sair a procura de seu irmão que deixou de responder suas chamadas via rádio. Existem detalhes que informam também como esse mundo funciona, como a existência de torres de rádio pelas quais pessoas se comunicam com outras, deixando suas mensagens e aguardando respostas. Joel e Tess encontram Robert morto, resultado de um conflito com os vagalumes.

⁸⁰

Cf.  THE LAST OF US REMAKE All Cutscenes (Game Movie) PS5 4K Ultra HD .

Ou:

 THE LAST OF US #2 - Mudança de Paradigmas (Português PT-BR) , acesso em: 12/12/2024.

Há aqui uma primeira mudança significativa que diz respeito à personagem de Joel. Em um lugar mais avançado do jogo, Joel procura Tommy pela necessidade de encontrar os vagalumes, mas não tinha essa intenção inicialmente. A mudança é sutil, mas permite uma caracterização de Joel como alguém preocupado com algo além da própria sobrevivência. Outra mudança significativa ocorreu durante a morte de Tess (TLOU, 2014/2022, min. 4-7)⁸¹. Joel e Tess aceitam a missão de Marlene e seguem em direção aos vagalumes.⁸² Ao chegar no local de encontro, entretanto, o grupo de vagalumes está morto. No jogo, o grupo foi assassinado no conflito com os militares. na série, o grupo iniciou um conflito interno devido a membros infectados. Em ambas as mídias, Tess se desespera.

A reação de Tess se explica por uma esperança em Ellie ser de fato imune ao fungo, o que possibilitaria o desenvolvimento de uma vacina ou cura. Aconteceu também de Tess ter sido infectada no percurso fora da área de quarentena. Sua morte é iminente, portanto, e Tess pede a Joel que encontre os vagalumes e deixe Ellie com eles. A diferença de abordagem desse instante acontece na maneira como Tess morre. No jogo, um grupo de militares ou contrabandistas chega ao local onde estão Joel, Tess e Ellie; Tess, infectada, decide ficar e trocar tiros com o grupo até sua morte. A série televisiva foca em outro perigo: são os infectados dos arredores que percebem a presença dos três ali no prédio. Tess decide ficar e explodir o prédio junto aos infectados, mas, antes disso acontecer, um infectado se aproxima de Tess, mas não a ataca:

FIGURA 5. *Tess e Infectado* (HBO, 2023).



Fonte: Print de tela, HBO, 2023.

A cena é simbólica. Os infectados em **TLOU** são nocivos e violentos exclusivamente contra seres humanos. É um mundo em que tanto os animais quanto as vegetações vivem e se

⁸¹ Cf. [THE LAST OF US #2 - Mudança de Paradigmas \(Português PT-BR\)](#), acesso em: 12/12/2024.

⁸² No caminho, é possível encontrar algumas notas que destacam a importância de Ellie para o grupo no jogo.

espalham livremente, visto que seu maior predador, humanos, está à beira da extinção. O ato de um infectado se aproximar de Tess sem violência, mas de maneira carinhosa e íntima permite uma interpretação de **TLOU** como um horror biológico em que a pandemia e a erradicação humana são apenas um desenvolvimento natural do mundo. É esta também a conclusão a que chega Floare (2023) ao analisar o desenvolvimento da infecção fúngica tanto no jogo como na série televisiva.

O corpo se torna o monstro que inflige violência e sofrimento, tanto fisiológico quanto psicológico, aos personagens. No primeiro caso, o indivíduo sofre de uma variedade de condições de saúde: doenças, infecções, mutações e infecções fúngicas que transformam biologicamente o corpo e frequentemente culminam na morte ou, ainda mais aterrorizante, na perda gradual e frequentemente consciente da autonomia corporal (FLOARE, 2023, p. 127).⁸³

Mais que isso: o real perigo do mundo pós-apocalíptico de **TLOU** são os sobreviventes humanos entre si.⁸⁴ O simbolismo da cena diz respeito justamente a uma síntese de mundo de **TLOU**. Esta síntese, todavia, não diz respeito à série televisiva ou ao jogo computadorizado, mas ao processo de transposição como todo. A cena envolve uma série de desdobramentos do mundo de **TLOU** em um único ato.

As mudanças nas personagens, como no caso de Joel, e em eventos, como acontece na morte de Tess, todavia, dificultam a identificação de algo canônico. Mesmo que essas mudanças existam, o âmago da história persiste. Também é algo diferente do que ocorre com Sarah, em que a síntese na personagem é realizada a partir de informações complementares presentes no jogo. Joel é uma personagem diferente em cada mídia; a morte de Tess é algo diferentemente apresentado em cada mídia. O evento final de Tess indica, todavia, que esta síntese pode acontecer sobre os significados dos desdobramentos do mundo.

Esses desdobramentos, no entanto, não acontecem em uma mídia ou em outra. Existem acontecimentos, informações e caracterizações de **TLOU** no jogo computadorizado que diferem da série televisiva, mas essas sínteses parecem reter um conjunto entre as mídias. Esses desdobramentos, por sua vez, dizem respeito precisamente às representações espaço-temporais, são a manifestação propriamente da categoria. Em outros termos: os desdobramentos do mundo de **TLOU** são as representações espaço-temporais.

⁸³ Tradução própria. Cf. Original: “The body becomes the monster that inflicts violence and suffering, physiologically and psychologically alike, on the characters. In the former regard, the individual suffers from a variety of health conditions: diseases, infections, mutations, and fungal infections that biologically transform the body and often culminate in death or, even more terrifying, a gradual and often conscious loss of bodily autonomy.” (FLOARE, 2023, p. 127).

⁸⁴ Cf. Vicente, AXG; Massarolo, *Horror e Survival horror em The Last of Us*, 2023.

O estranho nessa leitura é que esses desdobramentos não estão limitados a uma mídia ou outra. Não parece ser o caso de existirem representações espaço-temporais do jogo computadorizado e outras da série televisiva, devido à existência dessas sínteses apresentadas. Porque são condensados eventos, signos e significados que remetem a conjuntos específicos que envolvem as duas mídias - como ocorre até aqui com as personagens e com o evento de Tess. Isto recai sobre o processo de transposição enquanto processo, isto é, na medida em que há um mundo desenvolvido no jogo computadorizado houve uma desformalização desse mundo em função do desenvolvimento de representações espaço-temporais em um âmbito que compreende ambas as mídias. Nesse sentido, se essas sínteses de fato ocorrem, no processo de transposição da franquia, não persistem representações espaço-temporais de uma mídia e de outra, mas sim representações espaço-temporais de **TLOU**, sendo referenciados sinteticamente aspectos de mundo em cada mídia.

Nesse caminho, a canonicidade se manifesta como o conjunto que é sintetizado, portanto. No caso de Sarah, isto é o conjunto de informações sobre a personagem: os objetos em seu quarto no contraste em interativos e não-interativos, o bilhete de aniversário que ela se esqueceu de entregar, a mensagem que Joel deixa a ela na porta da geladeira, seus diálogos com seu tio e pai, o presente ao qual ela se dedica entregar a Joel. Esse conjunto é canônico, é um todo de Sarah que é sintetizado na série televisiva com abstrações de suas características principais.

Ao seguir essa linha de pensamento e analisando o arco completo de Joel pode-se verificar a repetição desse mecanismo. Por mais que Joel aparente ser uma personagem diferente no jogo e na série, os eventos da personagem ao longo de seu desenvolvimento destacam que essa mesma síntese também acontece, mas seu conjunto é mais amplo e as mudanças na personagem precisam ainda ser esclarecidas. Joel é uma personagem que se concentrou única e exclusivamente na sobrevivência após perder sua filha. Vinte anos se passam, mas sua existência e sua motivação se resume à sobrevivência.

A sobrevivência em **TLOU** parece ser um valor social maximizado no mundo. É ao que se preza cada um dos sobreviventes (Vicente, AXG; Massarolo, 2024). O Joel da série televisiva, no entanto, parece prezar e se preocupar com algo além disso. Ou melhor, compreende no valor sobrevivência também a sobrevivência das pessoas próximas a ele, como é o caso de Tess e Tommy inicialmente. Se a transposição de **TLOU** fosse lida apenas como uma extensão narrativa, como se exige em algumas definições de narrativas transmidiáticas (Evans, 2011; Jenkins, 2008), essas mudanças poderiam se postar como alterações da personagem em desrespeito a uma canonicidade fundamental. No entanto, o

conjunto de Joel compreende seu arco completo, um desenvolvimento da personagem que, ao final, reúne precisamente a sua sobrevivência junto à sobrevivência das pessoas próximas. É uma personagem egocêntrica, disposta a sacrificar tudo e todos em função desse valor. Assim, a extensão da caracterização de Joel não é apenas uma extensão narrativa, mas uma síntese do conjunto de seu desenvolvimento.

Isto se repete ainda com outras personagens e em outros eventos ao longo da história de **The Last of Us™**. Como pode-se conferir em um artigo mais dedicado, é isto o que ocorre com Bill e Frank, Sam e Henry (Vicente, AXG; Massarolo, 2024). Em suma, as representações espaço-temporais são reunidas no processo de transposição midiática, sintetizando os eventos e significados do mundo em desenvolvimento.

Mas existem acontecimentos radicalmente diferentes. Isto acontece ao serem exploradas as capacidades representacionais disponíveis em cada mídia. No jogo computadorizado, as *cutscenes* cumprem a função de abrir e fechar fases do jogo, atualizando objetivos e apresentando a temporalidade da narrativa (Vieira, 2021), mas o jogo preza pelos embates contra humanos e infectados, sem conseguir apresentar contexto e percursos históricos de outras personagens, senão o que acontece no presente com as protagonistas. Ainda que **The Last of Us** seja um jogo que se dedica a profundidade narrativa, mesmo que apresenta mecânicas que servem meramente para se conhecer as personagens, como as interações entre as protagonistas opcionais que podem acontecer em certos locais do jogo, são os embates, o gerenciamento de recursos e motivação por chegar ao próximo objetivo que movem e estruturam a história do jogo. Há uma ênfase nas espacialidades no jogo, sem que haja desgaste com as personagens que aparecem meramente como empecilhos a serem ultrapassados, porque, como comenta Neil Druckmann, o jogo requer ação a todo momento.⁸⁵

Ao priorizar os aspectos dramáticos de **The Last of Us**, a série televisiva, sem a necessidade de incitar a exploração de espacialidades, se torna capaz de melhor desenvolver as personagens, parcialmente sintetizando as informações disponíveis no jogo, parcialmente propondo diferentes apresentações. Há extensões e mudanças nas representações espaço-temporais na medida em que a série televisiva se faz mais dedicada e atenta aos desdobramentos das temporalidades, isto é, acontecimento prévios às personagens secundárias e ao desenvolvimento de seus arcos. Não são apenas empecilhos para se avançar na história e nos mapas, como no jogo, são personagens com objetivos, conflitos e

⁸⁵ Cf. Entrevista disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Hk9m8U6irNg&t=932s>, acesso em: 10/11/2024.

desenvolvimentos próprios, o que permite complementar o mundo em desenvolvimento de **TLOU**.

Essas mudanças acontecem como dilatações das representações espaço-temporais, portanto. É um tipo específico de mudança do objeto em que há expansão e restrição simultaneamente em um único processo de mutação. Isto parece ser possível devido a compreensão do todo de **TLOU** enquanto franquia, isto é, porque reside uma abstração do mundo em desenvolvimento da propriedade intelectual que é gerenciado de maneira coerente e se dilata conforme a necessidade de adaptação em diferentes produções midiáticas. Nesse sentido, esse todo da propriedade intelectual corrobora em uma diegese de mundo em que uma canonicidade se posta como seu mecanismo delimitante de sínteses e mudanças.

Mas essas mudanças não deixam de dizer respeito às diferentes propostas de cada mídia. Ao longo da transposição, a maneira como a propriedade intelectual de **TLOU** se manifesta em cada mídia corrobora no uso extensivo de um mesmo mundo com diferentes abordagens capazes de sintetizar conjuntos de eventos em função de uma diegese em desenvolvimento. A transposição, por si só, se manifesta como esse fenômeno que contrasta cada mídia ao forçar as capacidades de cada uma.

Dito isso, não é como se supôs inicialmente nesta pesquisa. No processo de transposição entre mídias, **TLOU** não apresenta algo muito próprio e único em cada mídia. O que há de distinto no jogo computadorizado é a capacidade enfatizar no desenvolvimento das representações de tempo em função de representações espaciais. Em outra via, a série televisiva propõe a ênfase no desenvolvimento de representações espaciais em função das representações temporais. Isto implica, no âmbito da propriedade intelectual da franquia, em um conjunto esteticamente complementar em que novas interpretações são permitidas e há desdobramentos apenas possíveis a partir da experiência completa do mundo.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa se dedicou a analisar a transposição de **The Last of Us™**. A análise prezou por uma abordagem fenomenológica capaz de compreender as diferentes mídias e a própria transposição como fenômenos em um só processo. O problema que perpassa a pesquisa, vezes sendo intensificado em outras discussões, vezes sendo contrastado pelo fenômeno, diz respeito às características específicas de cada mídia explorada por **The Last of Us™**. A franquia realiza uma transposição entre um jogo computadorizado e uma série televisiva e isto exigiu que cada uma das mídias fosse apresentada.

No entanto, em vista da definição de **The Last of Us™** como franquia midiática, uma história das transposições entre mídias de jogos computadorizados foi realizada inicialmente,

no primeiro capítulo, com a intenção de justificar a escolha do objeto de pesquisa, assim como apontar parâmetros de análise suficientes. O histórico mostra como **Silent Hill™** e **Resident Evil™** se tornaram modelos de propriedades intelectuais para outras transposições entre mídias de jogos computadorizados: produções que tiveram foco em apresentações contextuais do mundo desenvolvido pelos jogos. Conforme essa prática comercial se tornou cada vez mais comum, paralelamente ao aumento no consumo de jogos computadorizados cresceu um ensejo por uma transposição audiovisual de um jogo computadorizado que prezasse por algo como autenticidade narrativa, algo que **The Last of Us™** realizou na produção da primeira temporada em obra seriada.

Para além do contexto cultural que favorece uma produção que adapta fielmente a história presente no primeiro jogo da franquia em série televisiva, outros fatores possibilitaram o feito da franquia. O primeiro diz respeito a estranha posição que ocupa Neil Druckmann. Por mais que a figura de autor seja algo muito estranho a lógica das franquias audiovisuais, ocorre que, em TLOU, Druckmann assina como co-criador do primeiro jogo, produtor/diretor da série televisiva, além de ascender como presidente do estúdio que detém os direitos da propriedade intelectual de *The Last of Us* enquanto a série estava em produção. Um segundo fator que pode ser apontado são os avanços tecnológicos que aconteceram nas produções audiovisuais tanto no âmbito das obras seriadas, como a construção de ambientes reais, a multiplicação de imagens e objetos, e conteúdos “extras” ao jogo, algo que em muito colaborou para as performances dos atores e atrizes em *set*, além de permitir a utilização de produções feitas para o jogo computadorizado, como a história da mãe da Ellie inicialmente pensada para ser um conteúdo extra para o primeiro jogo, tal como o é *Left Behind*.⁸⁶ Nos jogos computadorizados, se destacam a captura de movimentos e a maior capacidade de processamento de dados a partir das últimas gerações de consoles, o que permite histórias, cenas e narrativas mais “realistas”, isto é, cada vez mais próximas das produções cinematográficas. Além disso, o estúdio responsável pela franquia, Naughty Dog, detém um histórico na produção de jogos computadorizados com ênfase em narrativas, com especial destaque para **Uncharted™**, franquia que antecede TLOU, também vinculada a criatividade de Neil Druckmann, com títulos de muita importância para toda a indústria.⁸⁷

⁸⁶ Relatos dos cenários, figurinos e ambientes da produção são contados nos bastidores da série (HBO, 2023; 2025).

⁸⁷ A “faixa amarela”, por exemplo, foi uma prática comum adotada a partir do primeiro jogo de **Uncharted** que se estendeu para todos os jogos computadorizados de mundo aberto e semi-aberto. A cor amarela é utilizada como sinalizador nos mapas de certa complexidade, onde escalar, onde cair, para onde seguir.

O segundo capítulo se atém a compreender e apresentar as definições de jogos computadorizados e séries televisivas. A proposta foi pensada em função de adentrar na discussão sobre as possibilidades narrativas em jogos computadorizados. Conforme os jogos computadorizados foram apresentados como fundamentalmente representações espaciais notou-se as concepções de representações de conceitos espaciais e temporais apareciam com alguma frequência em diversas instâncias da discussão, fossem sobre os jogos computadorizados, sobre a definição de mídia, ou sobre as definições de produções cinematográficas e seriadas. Nesse caminho, a pesquisa começa a prezar pelas representações de conceitos espaço-temporais como as categorias de produções audiovisuais por excelência e segue então para uma análise sobre como cada mídia envolvida na transposição de **The Last of Us™** se dedicou a se desenvolver nessas categorias.

O último capítulo, enfim, investiga e analisa a transposição de **The Last of Us™**, destacando e apontando como cada uma de suas mídias faz uso de suas representações espaço-temporais em acordo com suas próprias capacidades. Como resultado, a pesquisa reconhece que não há exatamente uma característica particular a cada mídia, isto é, o jogo computadorizado não apresenta algo de peculiar em relação a série televisiva, mas tão somente apresenta certa versatilidade e facilidade e intensifica a categoria de representação espacial pela qual a temporalidade reside em função. Por outra via, a série televisiva se propõe como capaz de melhor explorar a categoria de representações temporais pelas quais a espacialidade é posta em função.

Na prática, isto significa que os mesmos aspectos fundamentais, gêneros narrativos e a mesma lógica de mundo da franquia aparecem nas produções de jogos computadorizados e nas audiovisuais, mas deixam de ser simples definições e passam a ser voláteis. A transposição em obra seriada sintetiza uma série de informações sobre o mundo desenvolvido pelos jogos computadorizados. Isto somente foi possível através de uma certa criatividade no uso dos gêneros narrativos. O melodrama, por exemplo, existe nas *cutscenes* do primeiro jogo, mas tem pouco espaço para se desenvolver em vista da realidade do mundo ficcional: há uma fatalidade residente em cada uma das personagens, uma ânsia pela sobrevivência, uma urgência por continuar “em frente” independentemente do que aconteça, algo encaixado também pela disposição dessas cenas entre os momentos de jogabilidade, não havendo destaque do gênero enquanto se joga. Na obra seriada, esse melodrama é intensificado: sem haver o momento de jogar, a história é contada sem rupturas, há maior atenção às personagens e suas histórias, como acontece com Bill e Frank (TLOU, HBO, ep. 3) e Sam e Henry (Idem.,

ep. 5; 6), ficando a fatalidade existente no mundo e nas personagens sintetizada em poucos diálogos e frases que repetitivamente enfatizam a necessidade de “seguir em frente”.⁸⁸

Algo semelhante acontece também com o gênero *survival/horror* particular ao jogo computadorizado. A sobrevivência envolve a coleta de informações e o gerenciamento de recursos, a exploração dos mapas e o uso de posicionamentos estratégicos; o horror é distribuído, parte pelos infectados, parte pelos ambientes no mundo pós-apocalíptico, mas principalmente, por uma lógica de mundo em que são necessários atos definidos por contraste como desumanos: uma normalidade brutal em que a tortura e o assassinato não apenas acontecem como precisam acontecer em vista do valor absoluta de sobrevivência. A obra seriada não apresenta qualquer tentativa de transpor a sobrevivência, mas, a produção não enfatiza o horror, mas sim o drama: o afeto entre as personagens, em especial de Joel por Ellie, mas também entre Bill e Frank (TLOU, HBO, ep. 3) e Sam e Henry (Idem., ep. 5; 6), por Marlene e a mãe de Ellie (Idem., ep. 9), drama este que demonstra, ao fim dos arcos de cada personagem, a lógica horrorizada do mundo, escolhas brutais que precisam ser feitas.

Não obstante, a monstruosidade de TLOU, os infectados, com poucas diferenças entre o jogo computadorizado e a série televisiva representam no todo da franquia um horror biológico. Humanos e humanas que sofreram uma infecção cerebral e os tornaram altamente violentos, mas violentos apenas em relação aos seres humanos não infectados.⁸⁹ A série apresenta uma cena que simboliza algo muito próximo de um afeto entre um infectado e a recém infectada Tess (Idem., ep. 2); somado a questão não respondida sobre a persistência de consciência e os comportamentos de “sofrimento” presente nos infectados (Floare, 2023), o todo da franquia permite entender um mundo em que os infectados são a consequência natural do mundo natural, um desenvolvimento em função da necessidade de extinção da espécie humana.

Assim, os gêneros narrativos são voláteis na medida em que as intensidades com que são apresentados diferem sendo apresentados no âmbito temporal na série televisiva, mas no domínio dos espaços no jogo computadorizado. São, portanto, diferentes capacidades representativas. Além disso, foi também possível apontar como, no processo de transposição, as categorias de espaço-tempo não se diferem no caso de **The Last of Us™**. São reunidas em um só desenvolvimento de suas representações espaço-temporais que torna possível uma

⁸⁸ O assunto está mais bem desenvolvido em artigo. Cf. *Aspectos melodramáticos em narrativas interativas e seriadas no caso da adaptação de The Last of Us: implicações sobre a análise de jogos eletrônicos* (Vicente, AXG; Massarolo, 2024).

⁸⁹ O assunto está mais bem desenvolvido em artigo. Cf. *Horror e survival/horror na adaptação de The Last of Us* (Vicente, AXG; Massarolo, 2024).

experiência estética da narrativa em uma completude, delimitada pela propriedade intelectual da franquia, em que sínteses e extensões acontecem na tensão entre as mídias, e a própria canonicidade da obra se posta como conjunto que é sintetizado e estendido em função da propriedade intelectual. O conceito que compreende uma modificação de tempo e espaço em que as mudanças são previstas na própria definição do objeto é dilatação. Com isso, pode-se dizer que há uma dilatação espaço-temporal “ficcionalis” ou “virtuais”.

Daqui em diante, todavia, o assunto, a área e a temática de pesquisa se tornam outras. Porque, tanto “Ficcionalis” quanto “virtuais” são palavras que não parecem mais se encaixar. Não se pode ignorar que essas modificações diegéticas da franquia só podem se realizar na experiência com um todo. Sugere-se, portanto, uma exigência da experiência que, por sua vez, somente é possível através das concepções espaço-temporais. Em outras palavras, o que comumente se chama de “real” somente é possível a partir de concepções dispostas de espaço e tempo, e isto se estende inevitavelmente em imaginação, consciência, razão, e afins. O problema é que a definição de “real” é utilizada em contraste a “virtual” ou “ficcional”. Mas, se o que possibilita a experiência do que se chama “real”, “ficcional” ou “virtual” são concepções espaço-temporais que se entrelaçam e influenciam, como ocorrem as dinâmicas de interação? Seria “real” o resultado dessas interações ou algo predispostamente existente? É possível que esse “real” seja o próprio âmbito do “meio”? Ou seriam essas interações as mesmas dos conjuntos lógico-matemáticos?

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, E. Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games. **In:** FRIEDRICH VON BORRIES; STEFFEN P. WALZ; MATTHIAS BÖTTGER (EDS.) **Space Time Play - Computer games, Architecture and Urbanism: The Next Level.** Basel. Boston: Birkhäuser Architecture, 2007. (Pág. 44-47).

Abbagnano, Nicola. **Dicionário de Filosofia.** Tradução de Ivone Castilho Benedetti. 5ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

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

Apperley, Thomas H. "Genre and Game Studies: Toward a Critical Approach to Video Game Genres." *Simulation & Gaming*, vol. 37, no. 1, Mar. 2006, pp. 6–23, <https://doi.org/10.1177/1046878105282278>. Accessed 13 Sept. 2019.

Araújo; Castro; Costa; Moraes. In Gaming Advertising: a percepção do consumidor de jogos eletrônicos. Canoas: n. 50, 2022.

Augusto, G. D. **O Level Designe nos videogames. A arquitetura como experiência.** São Paulo: Universidade Anhembi Morumbi, 2021. 219f. : if.; 30cm.

Baty, Sydney, "The Art of the Game: Issues in Adapting Video Games" (2020). Dissertations, Theses, and Student Research: Department of English. 167. <https://digitalcommons.unl.edu/englishdiss/167>

Bogost, Ian. *Unit Operations: an approach to videogame criticism.* Londres: MIT Press, 2006.

CÁNEPA, FALCÃO. "Horror e distopia nos *video games*: experiência narrativa e cultura contemporânea em *The Last of Us*". **In.** Trabalho apresentado ao Grupo de Trabalho Comunicação e Cibercultura do XXV Encontro Anual da Compós, na Universidade Federal de Goiás, Goiânia, de 7 a 10 de junho de 2016.

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

Eskelinen, M. **The Gaming Situation. Game Studies: the International Journal of Computer Game Research,** 2001. Disponível em: <http://www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>, acessado em: 18/10/2024.

Fernández-Vara, Clara. **Introduction to Game Analysis.** Routledge, 17 July 2014.

Flanagan, Kevin M. **Videogame Adaptation: some experiments in method.** Wide Screen. vl.6, n.1. Subaltern Media, 2016.

FLOARE, Flavius. "Redefining Biological Horror: The aesthetic evolution of an infected body in HBO's *The Last of Us*. *Studia Ubb Dramatica*, LXVIII, 1, 2023. (p. 125-140).

Galloway, A. R. **Essay on algorithmic culture.** London: Eletronic Mediations, 2006.

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

Hartmut Koenitz. **Narrative in Video Games.**” *Encyclopedia of Computer Graphics and Games*. 2017.

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

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

_____. **Cultura da convergência: a colisão entre os velhos e novos meios de comunicação.** Tradução de Susana Alexandria. 2ª ed. São Paulo: Aleph, 2009.

_____. "Transmedia Storytelling." MIT Technology Review, January 15, 2003. <http://www.technologyreview.com/Biotech/13052/>.

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

Juul, Jesper. **Half-Real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds.** Cambridge, MA; London, England.: The MIT Press, 2005.

Lefebvre, Henri. **A produção do espaço.** Tradução de Doralice Barros Pereira e Sérgio Martins. 4ª ed. Paris: Éditions Anthropos, 2000.

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

Massarolo; Alvarenga. “Franquia transmídia: o futuro da economia audiovisual nas mídias sociais”. In. GP Publicidade – Marcas e Estratégias, X Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do XXXIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação, 2010. Disponível em: [Padrão \(template\) para submissão de trabalhos ao \(intercom.org.br\)](#), acessado em: 20/12/2023.

Moreira, Maria Eunice. Vista do CÂNONE E CÂNONES: UM PLURAL SINGULAR. Disponível em: <<https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/11883/7310>>. Acesso em: 1 jan. 2025.

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

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

Nesteriuk, S.; Massarolo, J. Criação e desenvolvimento de personagem em multiplataformas. *Revista GEMInIS*, v. 11, n. 3, pp. 233-253, set./dez. 2020.

Nakagawa, Fábio. *As Espacialidades Em Montagem No Cinema E Na Televisão*. DOUTORADO EM COMUNICAÇÃO E SEMIÓTICA. PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA de SÃO PAULO PUC/SP, 2008.

Ryan, M. **Narrative across Media: The Languages of Storytelling**. Lincoln, London: University of Nebraska Press, 2004.

Ryan, M. **Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media**. The Johns Hopkins University Press, 2001.

Silva, Marcel Vieira Barreto. "Cultura Das Séries: Forma, Contexto E Consumo de Ficção Seriada Na Contemporaneidade." *Galáxia (São Paulo)*, vol. 14, no. 27, June 2014, pp. 241-252

STAM, Robert. **A literatura através do cinema: Realismo, magia e a arte da adaptação**. Belo Horizonte, Editora UFMG, 2008.

Steinberg, Marc. Introducing Media Mix. *Mechademia*, Volume 16, Number 1, Winter 2023, pp. 1-11.

_____. **The platform economy: how japan transformed the consumer internet**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2019.

Teixeira; de Souza. Serialidade como variável para compreender as narrativas transmídia multiplataforma. In. **Produção de Conteúdo audiovisual multiplataforma**. João Carlos Massaroo, Dario Mesquita (Org.). São Paulo, SP: Soul, 2020.

The Last of Us. Estados Unidos: HBO, 2023.

The Last of Us. Estados Unidos: Naughty Dog, 2013.

Vieira, C. M. A linguagem cinematográfica utilizada pelos videogames: o uso das *cutscenes* como experiência narrativa. **Temática**, Ano XIV, n. 10. Outubro/2018. NAMID/UFPB.

Vista do cânone e cânones: um plural singular. [Ufsm.br](http://ufsm.br), 2003.

W. J. T. Mitchell, "There Are No Visual Media", in *MediaArtHistories*, ed. Oliver Grau, MIT Press, 2007, pp 395-408.

Zahlten, Alexander. **Media Mix and the Metaphoric Economy of World**. In. *The Oxford Handbook of Japanese Cinema*, ed. Daisuke Miyao (Oxford: Oxford University Press, 2014), <https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199731664.013.008>.

_____. **The end of Japanese cinema: industrial genres, national times, and media ecologies**. Estados Unidos: Duke University Press, 2017.

ANEXO 1. Jogos eletrônicos com produções cinematográficas, animadas e seriadas entre 1993 e 2024.

Títulos de jogos multimidiáticos	Ano de produção	Formato de produção em outra mídia	Direção
Super Mario Bros	1993	Filme	Annabel Jankel, Rocky Morton
Sonic Hedgehog	1993-1994	Série animada	Hirozaku Yasuhara
Double Dragon	1994	Filme	Robert Patrick e Mark Decascos
Street Fighter II: o filme	1994	Filme Animado	Gisabur
Street Fighter: the last fight	1994	Filme	Steven E, de Souza
Mortal Kombat	1995	Filme	Paul W.S. Anderson
Mortal Kombat: os defensores da terra	1995	Série Animada	Ed Boon
Pokémon: Indigo League	1997	Série Animada	-
Mortal Kombat: a aniquilação	1997	Filme	John R, Leonetti
Mortal Kombat: A conquista	1998	Série	Reza Badiyi
Wing Commander	1999	Filme	Cris Roberts
Lara Croft: Tomb Raider	2001	Filme	Simon West
Resident Evil: o hóspede maldito	2002	Filme	Paul W.S. Anderson
House of the Dead	2003	Filme	Uwe Boll
Lara Croft Tomb Raider: the cradle of life	2003	Filme	Jan de Bont
Resident Evil: Apocalypse	2004	Filme	Alexander Witt
Alone in the dark	2005	Filme	Uwe Boll
BloodRayne	2005	Filme	Uwe Boll
Doom: A porta do inferno	2005	Filme	Andrzej Bartkowiak
House of the Dead	2005	Filme	Uwe Boll
Terror em Silent Hill	2006	Filme	Christophe Gans
Hitman: o assassino 47	2007	Filme	Xavier Gens
Postal	2007	Filme	Uwe Boll
Resident Evil: A extinção	2007	Filme	Russel Mulcahy
In name of the king	2007	Filme	Uwe Boll
Farcry: Fugindo do Inferno	2008	Filme	Uwe Boll
Max Payne	2008	Filme	John Moore
Resident Evil degeneração	2008	Filme animado	Shotaro Suga
Street Fighter: A lenda de Chun-Li	2009	Filme	Gisaburó Sugii
Prince of Persia: the Bands of	2010	Filme	Mike Newell

time			
Resident Evil: Recomeço	2010	Filme	Paul W.S. Anderson
Tekken	2010	Filme	Dwight H. Little
In name of the king 2	2011	Filme	Uwe Boll
Mortal Kombat	2011	Série	Ed Boon
Resident Evil: Retribuição	2012	Filme	Paul W.S. Anderson
Silent Hill: Revelação	2012	Filme	M. J. Masset
Detona Ralph	2013	Filme Animado	Rich Moore
In name of the king: the last mission	2014	Filme	Uwe Boll
Need for Speed: the movie	2014	Filme	Scott Waugh
Tekken	2014	Filme	Katsuhiro Harada
Pixels	2015	Filme	Chris Columbus
Assassin's Creed	2016	Filme	Jesse Atlas
Resident Evil: Capítulo Final	2016	Filme	Paul W.S. Anderson
Sorta Mortal Kombat	2016	Filme	Shane Hartline
Warcraft	2016	Filme	Duncan Jones
Resident Evil: A vingança	2017	Filme Animado	Takanori Tsujimoto
Mortal Kombat Legends: a vingança de Scorpion	2020	Filme Animado	Ethan Spaulding
The Witcher	2019	Série	Lauren Schmidt Hissrich
Mortal Kombat Legends: A batalha dos reinos	2021	Filme Animado	Ethan Spaulding
Resident Evil: Bem-vindo a Raccoon City	2021	Filme	Johannes Roberts
Resident Evil: no escuro absoluto	2021	Filme Animado	Eiichiro Hasumi
Halo	2022	Série	Otto Bathurst, Jonathan Liesbesman, Roel Reiné, Dannie Gordon, Debs Paterson, Craig Zisk, Jessica Lowrey
Mortal Kombat: Cegueira Glacial	2022	Filme Animado	Rick Morales
Resident Evil	2022	Série	Andrew Dabb
Cyberpunk: Edgerunners	2022	Série Animada	Masahiko Ootsuka
Uncharted	2022	Filme	Ruben Fleischer
Resident Evil: A ilha da morte	2023	Filme Animado	Eiichirō Hasumi
Super Mario Bros	2023	Filme Animado	Aarpm Horvath, Michael Jalenic, Pierre Leduc

The Last of Us	2023	Série	Craig Mazin, Neil Druckmann
Fallout	2024	Série	Lisa Joy, Jonayhan Nolan
Tomb Raider: A lenda de Lara Croft	2024	Série Animada	Joey Soloway

Fonte: Vicente; Massarolo, 2024.