

“Isso não é o meu Last of Us”: reencontros e conflitos da recepção da série

Not my Last of Us’’: re-encounters and conflicts in the adapted series’ reception

LUCAS WALTENBERG

Doutor em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense — UFF e professor da Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM Rio). Desenvolve trabalhos de estratégia, redação e planejamento de conteúdo para marcas. Pesquisa estratégias de conteúdo e de comunicação digital, lecionando na graduação e na pós-graduação disciplinas nas áreas de mídias digitais, branding, gestão de conteúdo em plataformas digitais e construção de mundos. lucas.waltenberg@espm.br

MARCELA SOALHEIRO

Doutora em Comunicação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro — PUC-RIO (2022). Mestre em Comunicação pela Universidade Federal Fluminense (2014). É professora na Escola Superior de Propaganda e Marketing (ESPM Rio), no curso de Cinema e Audiovisual, lecionando e pesquisando os seguintes temas: cinema e audiovisual, literatura, memória, intertextualidades. marcela.cruz@espm.br

RESUMO

Long, Long Time, o terceiro episódio da adaptação televisiva do jogo The Last of Us retrata a relação amorosa entre Bill e Frank, personagens conhecidos que são reencontrados em nova posição de protagonismo. Os seus arcos narrativos aprofundados geram um tensionamento incômodo na comunidade de conhecedores do texto-fonte. Neste trabalho, vamos analisar como a recepção da versão desvela uma dinâmica de mobilização preconceituosa motivada pela rejeição da inserção de um arco inclusivo da comunidade LGBT cuja argumentação é construída através de uma pretensa busca pela fidelidade ao texto-fonte no processo adaptativo.

Palavras-chave: reencontro; adaptação; narrativa seriada; videogame; the last of us

ABSTRACT

Long, Long time, the third episode of the television adaptation of the game The Last of Us portrays the loving relationship between Bill and Frank, known characters who are re-encountered in a new position of protagonism. Their deepened narratives generate an uncomfortable tension in the community of consumers who are familiar with the source-text. In this paper, we analyze how the reception of this audiovisual version unveils a prejudiced dynamic motivated by the rejections of the insertions of a LGBT inclusive narrative in the name of a pretense fidelity to the source-text.

Keywords: re-encounters; adaptation; television series; videogame; the last of us

INTRODUÇÃO

Em janeiro de 2023 foi exibido pela HBO o episódio “Long, Long Time” (LONG, 2023), terceiro da primeira temporada da série *The Last of Us* (THE LAST, 2014), uma adaptação do jogo de videogame homônimo, lançado em 2013. O jogo, que se passa em um futuro distópico, tem como personagens principais Joel Miller, sobrevivente de uma infecção que devastou o mundo, e Ellie, adolescente indisciplinada que é a possível cura para a infecção. Ao longo do desenrolar do jogo, acompanhamos a construção deste relacionamento durante a jornada de Joel, enlutado pela morte precoce da filha, cujo objetivo é levar Ellie para uma base rebelde, onde irão desenvolver a cura para a infecção que vem tornando os seres humanos em uma espécie de zumbi.

Em dez episódios, a série vai percorrer as histórias contadas no primeiro jogo da saga e no prequel^[1] “Left Behind”, que foca na história de Ellie algum tempo antes de seu encontro com Joel. Neste trabalho, daremos ênfase ao episódio “Long, Long Time”, mostrando como ele se desvia do arco narrativo central para dar protagonismo a Bill, personagem importante em determinado momento do jogo. Ao fazer isso, entendemos que a série mexeu com as expectativas do público, tanto aquele que já tinha familiaridade com o jogo, quanto aquele que vinha tendo seu primeiro contato com *The Last of Us* na narrativa seriada.

Entendemos, assim, que as possibilidades geradas na relação intertextual (Kristeva, 1969; Figueiredo, 2010) entre a matéria ficcional construída no texto-fonte de *The Last of Us* e a sua versão audiovisual televisiva (Elliot, 2003; Stam, 2006; Hutcheon, 2013) produz uma oportunidade de reencontro (Soalheiro, 2022) do público com uma narrativa familiar que é concretizada na experiência de recepção. A noção de reencontro desenvolvida por nós, que será utilizada ao longo deste artigo, está alicerçada na seguinte premissa: “a adaptação é uma forma de intertextualidade; nós experienciamos as adaptações (enquanto adaptações) como palimpsestos por meio da lembrança de outras obras que ressoam através da repetição com variação” (Hutcheon, 2011, p. 30).

O reencontro se configura, para nós, como um processo de intertextualidade e de memória. É justamente sobre articular o que característico do familiar em uma nova circunstância de recepção audiovisual, ou ainda, sobre o momento afetivo da espectadorialidade da mais recente versão audiovisual de um texto-fonte conhecido e reconhecido.

Sendo assim, ao nos debruçarmos sobre a adaptação desse episódio em específico, dentre as principais familiaridades e variações reconhecíveis nos elementos narrativos do jogo e da série, destacamos que, na versão audiovisual, há o desenvolvimento aprofundado do relacionamento de Bill e Frank, casal homoafetivo que constrói um espaço seguro, onde a iminência da possibilidade do fim do mundo parece se dissolver frente a um amor que surge de forma inesperada. Há aqui

um reenquadramento de protagonismo que desvia significativamente do texto-fonte já que, no jogo, Frank tem sua vida encerrada precocemente e, através de um bilhete encontrado em sua casa, parece desprezar Bill. O terceiro episódio da série, ao contrário, é inteiramente dedicado à elaboração deste arco narrativo, que, ainda que trágico, evidencia um posicionamento da versão, algo que se tornará sua marca, ao escolher representar este relacionamento amoroso, homossexual, de forma afetuosa e, mesmo num universo distópico, até esperançosa.

Ao olharmos para a questão do reencontro, percebemos a necessidade de analisar, também, os seus efeitos no público. Especificamente no caso aqui analisado, propomos que a mobilização gerada no consumo desta versão evidencia uma teia complexa de relações que, para nós, se organiza em torno de dois pontos centrais. Por um lado, nós propomos que há uma dinâmica preconceituosa que rejeita a inserção de um arco inclusivo da comunidade LGBTQIAPN+ através de uma pretensa busca pela fidelidade ao texto-fonte no processo adaptativo. Por outro, entendemos que há, também, o reconhecimento de que as mudanças foram bem-vindas e transformaram este em um dos episódios mais emblemáticos da série. Sendo assim, propomos que a experiência de recepção e consumo com a matéria ficcional de *The Last of Us* proporcionada pela versão audiovisual gera uma experiência de reencontro incômoda, através da qual denunciam-se os tensionamentos entre as escolhas narrativas da adaptação e a expectativa do público conhecedor do jogo. Escolhemos, portanto, iluminar estas questões mapeando em plataformas digitais e análises críticas elementos que nos permitem enxergar os conflitos na recepção da adaptação da série. Entendemos que essas tensões aparecem de forma intensificada em *Long, Long Time*, o que diz não só do debate intertextual inerente à lógica adaptativa, mas também, das fissuras pelas quais, neste caso, transbordaram reações preconceituosas, especialmente de teor homofóbico.

Para traçar essa reflexão, vamos trazer um pouco de contexto, primeiramente situando *The Last of Us*, o jogo e seu universo; depois, falando sobre as relações intertextuais da adaptação, suporte teórico que sustenta nossa discussão aqui. Em seguida, traremos reflexões sobre a recepção do episódio “*Long, Long Time*” e a mobilização gerada a partir dele.

THE LAST OF US: CONTEXTO, IMPACTO E A HISTÓRIA DE BILL E FRANK

The Last of Us é um jogo de videogame lançado para PlayStation em 2013. Em pouco tempo, o jogo construiu sua reputação no meio *gamer* e ganhou diversos prêmios de melhor do ano, atestando sua qualidade técnica, personagens bem desenvolvidos, boa jogabilidade e história cativante^[2].

No jogo, somos introduzidos a Joel em um dia comum em sua vida, onde tudo irá mudar repentinamente. O mundo começa a sofrer os efeitos de uma ameaça biológica, surgida espontaneamente na natureza, onde fungos passaram a usar seres humanos como hospedeiros, transformando-os em uma espécie de zumbi com um único objetivo: conseguir outros hospedeiros. No início do jogo, ainda não sabemos nada disso. Conhecemos apenas Joel e Sarah, sua filha. Rapidamente, a cidade onde vivem entra em colapso e, numa fuga desesperada, pai e filha são parados por um agente de segurança que, após um confronto, fere Sarah mortalmente. Passam-se vinte anos e Joel, marcado por esse luto, vivendo em um mundo que precisou se reorganizar política, moral e socialmente para lidar com essa ameaça, recebe a missão de transportar uma adolescente para uma base de Vagalumes — um grupo de rebeldes que luta para libertar as pessoas dos mandos e desmandos do governo autoritário que centraliza tíquetes de comida e cerca os civis em áreas de quarentena — com a promessa dessa adolescente, Ellie, ser a cura, uma vez que ela parece ser imune ao fungo que assola a população mundial.

Mais do que uma luta pela sobrevivência individual dos personagens que os jogadores conduzem ao longo da trama, o jogo trata do que sobra de humanidade quando os códigos que regiam a vida em sociedade se desintegram. Como pontua Green (2016, p. 746),

The Last of Us, à medida que leva os jogadores por uma série de ambientes e locais, os imerge em uma exploração desconfortável do que significa ser humano. Este jogo é especialmente notável pelo seu tratamento complexo do colapso da cultura humana e da reconstrução da moralidade humana após uma pandemia global (tradução nossa).

Para focar no que nos interessa nesse objeto para a discussão proposta, a seguir traçamos uma comparação entre o capítulo “Bill’s Town”, do jogo, e “Long, Long Time”, da série. O objetivo é contextualizar as histórias e apontar as diferenças, as estratégias narrativas e a construção de personagens.

No jogo, Joel vai com Ellie até a cidade de Bill na esperança de conseguir com ele um carro para que ele possa levá-la adiante em sua missão. Quando chega à cidade, encontra um lugar exageradamente cercado, cheio de armadilhas prontas para assustarem, e até mesmo, aniquilarem qualquer desavisado, seja ele humano ou monstro. Em determinado momento da fase, Joel e Ellie finalmente encontram Bill, que se prontifica a levar a dupla até o carro mais próximo, atravessando uma série de perigos no caminho. Ao chegar lá, descobrem que o carro está sem bateria e, por isso, precisam ir até um novo local para buscar um veículo que funcione. Ao longo do percurso, há muitas conversas conduzidas pelos personagens do jogo de forma automática, já programada. Não precisamos fazer nada, realmente, para que a conversa aconteça, apenas caminhar, lutar com monstros e desativar armadilhas. Durante essa conversa, temos alguns pedaços de informação, que dão a entender que há uma certa proximidade e confiança

entre Joel, Bill e Tess, outra personagem do jogo, que morre mais cedo nessa jornada. Quando, finalmente, o grupo chega a seu destino, Bill, Joel e Ellie encontram um corpo pendurado. Bill parece meio decepcionado, surpreso até, e Joel pergunta quem é. Bill explica, então, que se trata de Frank, seu parceiro. Um pouco adiante, navegando pelo espaço encontramos um bilhete deixado por Frank para Bill. Esse bilhete é um dos muitos artefatos que coletamos ao explorar os ambientes de *The Last of Us*, alguns deles necessários para que a história continue. Quanto mais artefatos são coletados, mais é possível se aprofundar no universo do jogo, no mundo que foi deixado para trás por diversas pessoas. Essas histórias, ainda que não sejam a de Joel e Ellie, são narrativas em si e, de fragmento em fragmento, fornecem um grande pano de fundo, uma história criada nas margens da história que a sustenta, paranarrativas que ampliam e expandem a linha narrativa principal^[3]. Em linhas gerais, entende-se que Frank tirou a própria vida e fugiu de Bill após anos de tormento devido à sua escolha de se isolar de tudo e de todos, criando uma fortaleza particular. E é assim que conhecemos Frank. Um corpo, já sem vida, amargurado e rancoroso, que desdenha de todo o esforço de Bill em protegê-los.

Na série, também temos a história de Bill e Frank. Mas não é bem a mesma história. Em “Long, Long Time”, seguimos Joel e Ellie chegando ao pedaço de cidade cercado por Bill para ser um porto seguro contra ameaças humanas e não humanas. Mas, ao invés de vermos essa história pelos olhos dos protagonistas da série, somos apresentados a uma outra perspectiva. O episódio muda a estratégia adotada até então para contar a história de Bill, um *survivalist* que, em determinado momento, decide ajudar Frank, que caiu em uma de suas armadilhas. Bill oferece um banquete e Frank, companhia. Rapidamente, os personagens veem-se diante de oportunidade de explorarem esse inusitado encontro como um lugar para construir um relacionamento diante do mundo que se desfaz em ruínas. Ao longo de quase uma hora, vemos essa relação se desenvolver, esses personagens se transformarem, tendo como sustentação o afeto e a possibilidade de fazer planos e construir algo íntimo, profundo e só deles. Mesmo no apocalipse. O episódio ainda costura a presença de Joel e Tess, que conhece o casal em uma frequência de rádio, fazendo a ponte com informações que recebemos antes na série. Dado que contradiz, inclusive, as diversas acusações de que esse episódio é apenas um *filler*, uma “encheção de linguiça”^[4]. Mais para o final do episódio, uma mudança significativa. O fim continua sendo trágico — afinal, tem como não ser? — mas a brutalidade do jogo dá lugar a uma escolha pacífica feita pelo casal de chegar ao fim de suas vidas, com toda a dignidade que lhes cabe considerando o contexto. Já em idade avançada, Frank tem um quadro complexo de uma doença debilitante e comunica a Bill o desejo de se despedir da vida de uma forma que não torne o pouco tempo que lhes resta em algo ainda mais sofrido. Bill acata seu desejo e constrói o plano. O casal reafirma os seus votos de afeto e, no momento derradeiro, Bill decide partir junto. E, assim, Bill e Frank se despedem da série,

do universo que construíram juntos para passarem vinte longos anos, com momentos felizes e angustiantes, mas repletos de amor, sonhos e, até mesmo, morangos frescos. Foi assim também que a série se despediu das expectativas criadas em torno de um personagem importante, ainda que secundário, na adaptação de *The Last of Us* do jogo para a série.

Sobre as escolhas relacionadas a este final, Craig Mazin, criador da série diz em entrevista que “Por anos, personagens gays morrem para ensinar uma lição a uma pessoa heterossexual ou para fazê-la sentir algo” (Grierson, 2023, online). Mazin, que, como destaca a matéria do *LA Times* (idem), é heterossexual, sentiu a responsabilidade dar o tom certo a essa história de amor gay, completa:

Há sempre uma tragédia ligada ao queerness. Por outro lado, o drama é trágico — e em uma série como a nossa, todo mundo está morrendo o tempo todo. Mas [eu queria] ter certeza de que Bill estava reafirmando para Frank e para nós: “Esta é a nossa escolha. Isto é o que nós queremos. Isto é o que queremos.” Eles têm o único final feliz em toda a série, no que me diz respeito (idem).

Enquanto no jogo a história de Bill é uma passagem, ainda que obrigatória, para a trajetória de Joel e Ellie, na série, a história é de Bill e Frank. É uma história que valoriza a jornada desses personagens, suas descobertas, seus afetos, seus encontros.

REENCONTROS NE ADAPTAÇÃO DE THE LAST OF US

Adaptação, em sua definição mais sintética, é entendida como: uma transposição de uma narrativa literária, de um conteúdo ficcional ou de seus elementos, para outra estrutura de mídia e de linguagem. A respeito do cenário contemporâneo das adaptações, Linda Hutcheon comenta que:

As adaptações estão em todos os lugares hoje em dia: nas telas da televisão e do cinema, nos palcos do musical e do teatro dramático, na internet, nos romances e quadrinhos, nos fliperamas e também nos parques temáticos mais próximos de você. Os diversos filmes que abordam o próprio processo de adaptação, tais como *Adaptação* [*Adaptation*], de Spike Jonze, ou *Perdido em La Mancha* [*Lost in La Mancha*], de Terry Gilliam (ambos de 2002), sugerem certo nível de autoconsciência — e talvez de aceitação — da ubiquidade do fenômeno. (Hutcheon, 2013, p. 22)

O cenário cultural midiático que a autora está descrevendo ilustra, principalmente, o intervalo entre a última década do século XX e a primeira década do século XXI. Este período foi impactado pela chegada da Internet, assim como de toda a cultura digital, da TV a cabo nas décadas de 1980 e 1990, pela inauguração do Youtube, em 2005. É importante que mencionemos,

também as novas dinâmicas de espetatorialidade e consumo, através da proliferação de telas individuais, em celulares, notebooks e tablets. Trata-se, portanto, de um contexto marcado pela intensa profusão de diferentes suportes e telas, gerando um terreno propício para todos os tipos de deslizamentos de narrativas entre suportes, para diversas mediações e para os cruzamentos entre diferentes plataformas.

Faremos uso neste artigo, portanto, da noção de deslizamento, em um esforço de acionar um deslocamento da perspectiva de prestígio de uma determinada forma estética sobre outra. Cabe ressaltar que, se o prestígio cultural das formas de produção artísticas, quando adaptadas para um produto da indústria cultural, como no caso televisivo analisado aqui, se apresenta como um desafio para a condução das análises dos estudos da adaptação, o contexto contemporâneo de multiplicação de textos-fonte, telas, plataformas e ambientes midiáticos, como apontado por Hutcheon, torna o debate ainda mais complexo. Tal complexidade ganha potência analítica justamente na medida em que se pode renunciar a uma escala valorativa entre formas estético-midiáticas diversas, jogando luz justamente sobre essa possibilidade de deslizamento, sobre esse vogar entre meios e suportes.

Ressaltamos a pertinência de uma metodologia analítica intertextual e intermidiática, considerando o cenário de convergência midiática contemporânea, que conseqüentemente nos posiciona à distância de uma perspectiva carregada de preconceito, comumente associada às análises sobre os deslizamentos de matérias ficcionais e processos adaptativos. Dessa forma, realizamos uma abordagem teórica que enfatiza as potências das transformações da hierarquia cultural (Figueiredo, 2010). Ainda como Vera Lucia Follain de Figueiredo comenta, na introdução ao seu livro "Narrativas Migrantes: Literatura, roteiro e cinema" (2010):

É importante considerar as alterações na hierarquia cultural provocadas por esse movimento de deslizamento das narrativas de um meio para outro, tanto no que diz respeito à literatura, cujo prestígio esteve sempre estreitamente relacionado à aura do suporte livro, quanto no que se refere ao cinema e a ao audiovisual. (Figueiredo, 2010, p. 11)

Dito isso, entendemos que as dinâmicas que circundam *The Last of Us* nos convocam a reconhecer duas questões pertinentes para este estudo: a especificidade de um cenário midiático contemporâneo que acolhe e estimula esse tipo de produção intertextual e, em segundo lugar, o que estas retomadas e repetições de narrativas geram de expectativa no público consumidor.

No que tange a primeira questão apontada, percebemos a intensificação de demanda por narrativas quer possam acompanhar a demanda de intensidade e de volume do fluxo produtivo e ser transpostas para diversos suportes, transversalmente. A dinâmica prevê a criação de sagas e franquias que são mobilizadas em diversas versões, diferentes mídias, expandindo universos. Como Simone Murray diz em "A Indústria da adaptação" (2012), passamos a entender a adaptação

não como a transferência pendular de um produto para outro em uma linguagem diferente, mas sim um “processo de citação intertextual incessante.”

Assim como no caso de *The Last of Us*, o audiovisual encontra em universos ficcionais amplamente reconhecidos o material ideal para sanar a demanda do público pelo familiar e por experiências novas e especializadas. A agência desse consumidor está manifesta na sua apropriação de cada nova experiência e na conseqüente composição de um repertório que está atravessado pela relação afetiva que ele dedica às experiências de reencontro com seu objeto de interesse.

De partida, portanto, *The Last of Us* soa como um bom objeto para falar de adaptação audiovisual de jogos eletrônicos para o cinema ou a televisão devido à sua capilaridade entre os consumidores de jogos digitais e à quantidade de elementos narrativos que compõe seu universo ficcional. Dessa forma, a realização de uma série televisiva realiza uma dupla aposta, mirando neste público conhecedor e na materialidade narrativa que o texto-fonte oferece. A familiaridade, portanto, é percebida não só como algo interessante de ser explorado como também um alicerce no qual o projeto se sustenta. Afinal, ele parecia estar quebrando uma espécie de maldição que assombra filmes e séries adaptados de videogames, produtos cujos resultados são, em geral, duramente criticados, tanto por especialistas quanto por fãs (Miyazawa, 2015, online).

Entendemos que, no caso aprofundado aqui, a retomada destes personagens e das suas narrativas na realização de um novo produto, em outra linguagem midiática, produz uma nova experiência de encontro na recepção. Esta noção de retomada, quando pensada através do prisma da adaptação audiovisual, é um elemento fundamental para elaborarmos a noção de reencontro, pois é no ímpeto deste resgate que nasce a possibilidade de uma experiência atualizadora de memória da matéria ficcional concretizada no reencontro.

O reencontro, para nós, um momento de recepção espectral em que estamos diante de uma narrativa que nos é familiar, algo que conhecemos e reconhecemos, seja através das imagens da indústria do audiovisual, das palavras textuais ou da memória cultural da circulação desses textos, e seus elementos estético-narrativos, no cenário midiático contemporâneo. O reencontro, para nós, é um processo de intertextualidade e de memória. É justamente sobre articular o que é característico do familiar em uma nova circunstância de recepção audiovisual, ou ainda, sobre o momento afetivo da espectralidade da mais recente versão audiovisual de um texto fonte. É sobre o conforto ansioso de estar novamente em contato com algo que nos gera a sensação de reconhecimento. É um processo de memória semelhante ao que ocorre ao recordarmos: resgatamos algo do passado e articulamos com o estímulo que está presentificado na experiência de recepção. A articulação que acontece através da sobreposição de múltiplas camadas de referências, chamado de “palimpséstico” (Hutcheon, 2013), demonstra que as versões

adaptativas propõem um encontro entre passado e presente, atualizando a memória cultural, o reposicionando na indústria cultural e, como consequência, incentivando a sua permanência.

As marcas, como resquícios reconhecíveis de tinta em cada camada de pergaminho, são instrumentos de reconhecimento de cada versão, que revelam as suas circunstâncias específicas de enunciação e de recepção. Cada marca se torna parte da memória cultural do texto-fonte, produzida pelas versões audiovisuais e reconhecidas pelo público especializado. Elas são retomadas em intervalos curtos e, quando citadas ou referenciadas em versões futuras, elas são objeto de reconhecimento. A lógica que atravessa a construção da adaptação como um palimpsesto, ou através da perspectiva de uma “intertextualidade palimpséstica,” conforme formulado por Linda Hutcheon (2013) a partir do uso do conceito de intertextualidade de Kristeva (1969) e de Gerard Genette (1982), prevê que as adaptações são obras que articulam laços intertextuais de diferentes ordens, com diversas obras, de forma extensiva, produzindo experiências multilaminadas de espetatorialidades.

A memória do texto fonte é palimpsesticamente marcada por uma inscrição que é especificamente relacionada com uma nova experiência de produção e, ainda a respeito da abordagem de Hutcheon sobre a natureza palimpsésstica das adaptações, a autora enfatiza o caráter de vínculo com o passado que a adaptação proporciona na recepção, por estabelecer diálogos intertextuais com textos familiares. Ela afirma que: “parte desse diálogo contínuo com o passado, pois é isso que a adaptação significa para os públicos, cria o duplo prazer do palimpsesto: mais de um texto é experienciado — e de forma proposital” (2013, p. 161). A natureza dupla está em reconhecer, o que é um procedimento de memória, e em assistir, o que é um procedimento de recepção.

Como dissemos anteriormente, a familiaridade é parte da aposta de uma adaptação de *The Last of Us*, mas ela vai ser usada por um grupo de espectadores da série como uma definição do problema de Bill e Frank: a expectativa do que é familiar, assim como o real encontro com a versão, gera um reencontro incômodo. O deslocamento do lugar de protagonismo gera uma marca dessa versão e dessa experiência, tensionando a questão do reencontro, gerando uma nova inserção nesse produto. A marca desta série, sem dúvida, se constrói sobre essa quebra de expectativa, já que o que tem potencial atualizador na versão é justamente o que varia, o que é diverso, o que é inclusivo. Isso se torna ainda mais perceptível quando a crítica à versão, realizada em uma movimentação digital, vai ser sustentada sobre esse ponto, gerando um questionamento sobre essa escolha e pontuando o desvio narrativo como algo a ser evitado, como analisaremos à frente.

CONFLITOS NA RECEPÇÃO DA ADAPTAÇÃO DE THE LAST OF US

Diante do que foi exposto até aqui, vamos nos ater, agora, às questões que surgem quando expectativas são quebradas, quando surpresas são bem-vindas e quando o consumo torna-se público com direito a comentários de tons variados em múltiplos canais, especialmente online. Em relação ao terceiro episódio da primeira temporada da série, observamos, a partir das manifestações publicadas em plataformas digitais e redes sociais, uma mobilização grande de pessoas que acompanharam a série, muitas das quais, presumidamente, conhecem ou jogaram a história original. Essa mobilização fala do afeto que depositamos nos produtos culturais que consumimos, dos contornos discursivos — e das vias diretas — que pessoas utilizam para extravasar seu ódio pelo outro, e por entender que produtos de entretenimento são objetos de disputa de significado, de narrativa e de identidade. *The Last of Us*, em especial, não é estranho às disputas de significado centradas em questões de identidade. O lançamento do segundo jogo, *The Last of Us: Part 2*, foi marcado por campanhas de *review bombing* (Melo e Pimentel, 2022), além de levantar questões sobre a construção de personagens queer e sua relação com o público que experencia o jogo (Dennin e Burton, 2023).

Para mapear a mobilização gerada com a veiculação do episódio “Long, Long Time”, recorreremos a dois conjuntos de fontes: críticas e avaliações realizadas por usuários no IMDb (Internet Movie Database), que reúne tanto comentários escritos quanto pontuações dadas pelos usuários, e análises críticas relacionadas ao episódio, publicadas em veículos especializados à época da exibição. O objetivo de trazer esses dois conjuntos de fontes é conseguir indícios de como esse conteúdo foi recebido pelo público interessado e de que maneiras ele expressou sua aceitação ou não do episódio em questão. Ao mesmo tempo, interessa-nos ver nas análises jornalísticas, a voz de críticos e de pessoas envolvidas diretamente com o produto para ponderar a visão dos espectadores.

No IMDb, seguimos à página dedicada a apresentar dados sobre o episódio^[5], fomos até as avaliações e aos comentários enviados pelos usuários para identificar o que lá tem sido alvo de disputa. Importante frisar aqui que o compromisso de um rigor metodológico deu lugar a uma exploração mais fluida, que nos permite puxar fios de conversa em vez de trazer respostas conclusivas para as questões levantadas. Mais do que quantificar, tabular e encerrar a discussão, interessa-nos pontuar sentimentos e emoções que se manifestam quando nos engajamos com aquilo que nos afeta no âmbito do consumo audiovisual.

De início, o comentário^[6] que foi o ponto de partida de nossa reflexão neste trabalho destacava a frase “Not my Last of us” — uma das várias manifestações de pessoas que elogiaram, criticaram e comentaram a autoria. Ao longo do texto publicado no IMDb, essa pessoa em especial explica

detalhadamente como cada interação no jogo entre Bill, Joel e Ellie contribui nesta sequência para um adensamento na construção dos personagens. À medida que o trio desbrava partes da cidade tomadas por seres infectados, os personagens criam vínculos mais fortes entre si, vínculos esses que precisavam ser formados para que o tom emocional que atravessa o jogo — e possui uma importância crucial no seu final — seja intensificado. Na série, Ellie e Joel chegam à área de Bill sem chance de interagir com ele. Nós, espectadores, vemos a história de Bill e Frank, de certa forma, descolada da narrativa que seria a principal de *The Last of Us*. Por isso, o usuário que faz o comentário conclui que o resultado das interações entre os personagens em determinado momento do jogo foi “tudo perdido... em favor de uma história de amor irrelevante (ainda que bonita). Parece a mim que esta série é mais *The Last of Us* somente no nome, com o tom emocional e as nuances psicológicas do jogo sendo inteiramente deixados de lado. Este não é o meu *Last of Us*.”

A autoria parece ser uma categoria bem relevante quando se trata de avaliar conteúdos adaptados de outras mídias. Dentre os que criticam nesse lugar, é interessante ver como são usuários que se sentem “donos” da história original, como se fosse necessário o aval deles para que a história seja contada de outra forma. Um usuário dá a “*Long, Long Time*” o título de “o episódio mais parcamente escrito até agora”^[7]. A crítica negativa à autoria implica, por um lado, que algum tipo de contrato implícito foi quebrado nesse processo de adaptação. Por outro, remete também a uma quebra de expectativa ancorada na repetição, como se a única experiência de consumo válida fosse aquela já conhecida previamente. A chance para a surpresa e a descoberta fica reduzida frente ao desconforto do que se apresenta como novo ou repaginado. Como se a mudança, por si, fosse razão suficiente para considerar a experiência “enfadonha”^[8].

Para o crítico Pablo Villaça, em análise publicada no site Cinema em Cena, as mudanças no episódio são vistas como uma “decisão criativa que, longe de diluir o impacto da série, a enriquece de forma magistral.” E, ainda que, como diz o comentário acima publicado por usuário no IMDb, o “tom emocional” e as “nuances psicológicas” possam ser outras, entendemos que o episódio apresenta outras camadas, tons e nuances para nos relacionarmos com o conteúdo apresentado. Segundo Villaça,

O que *Long Long Time* (e a série à qual pertence) demonstra compreender é que não há valor dramático e humano em simplesmente criar um universo composto apenas por horror e barbárie; se o horror existe, é porque ameaça algo que vale a pena ser protegido [...] Quando Bill, que tanto lutou para garantir a própria sobrevivência, diz ‘Estou satisfeito’ — e com uma expressão de imenso amor pelo companheiro —, torna-se impossível enxergar tragédia no fim de suas trajetórias na Terra. (Villaça, 2023)

O ponto que parece estar fora do horizonte de comentários frustrados com a mudança é que a quebra de expectativa também faz parte do jogo da adaptação. Uma crítica do veículo T.V.

Guide toca justamente nesse ponto ao perguntar “o que exatamente faz de ‘Long Long Time’ um episódio tão notável?” e responder “Para começar, ele subverte as expectativas.” (Moon, 2023). Em entrevista ao veículo, Neil Druckmann, diretor do jogo, uma das lideranças do estúdio Naughty Dog, responsável pelo game, e que esteve diretamente envolvido na adaptação diz que “A conta que eu sempre fiz na minha cabeça era, quanto mais nos desviamos da jornada do jogo, melhor tem que ser para justificar esse desvio.” Em seguida, complementa: “Acho que essa história, em particular é tão bonita e comovente, e fala dos temas que são explorados no jogo e na série, sobre a beleza, e o horror, e a tristeza que podem emergir do amor.”

Outra categoria relevante nessa discussão é o ódio que aparece mesmo em avaliações positivas do episódio. Aqui, o ódio parece ser uma chave muito poderosa para as pessoas expressarem seu ponto de vista. Seja aqueles que dizem “odiadores vão odiar”^[9], como se ódio não fosse algo a ser combatido, até aquele que não tem o menor pudor em declarar-se homofóbico, mesmo elogiando o episódio, dando a nota 10 de 10: “Eu definitivamente não achei que gostaria de assistir a dois homens esmagando suas barbas juntos por 75 minutos, mas aí está.”^[10] Outro usuário usa o espaço para denunciar os votos de quem deu nota baixa para o episódio, apontando um aparente ato de homofobia: “sim, as notas baixas são votos homofóbicos”^[11].

Nesse espaço de manifestação voluntária de espectadores da série, grupo formado tanto por aqueles que jogaram quanto os que não jogaram *The Last of Us*, há uma costura discursiva onde o ódio ao outro, principalmente o de teor homofóbico, passa a compor as análises feitas por esses usuários. Seja num lugar de denunciar aqueles que estão avaliando negativamente o produto audiovisual, seja num lugar de reconhecer sua própria homofobia, inclusive nomeando-a dessa forma.

Por fim, destaca-se também o *review bombing* como uma estratégia para deslegitimar e abaixar o ranking do episódio e, por que não, da série como um todo, como se o objetivo da ação fosse passar uma mensagem para os criadores da série. Se essa mensagem é “parem de alterar os nossos jogos e histórias originais” ou “parem de contar histórias de gay”, não sabemos. Talvez um pouco disso tudo.

A título de comparação, no período de produção deste trabalho, a série contava com a pontuação de 8,8 no IMDb^[12], com boa parte das notas concentradas ali nas posições entre 8 e 10. O terceiro episódio, objeto de nossa reflexão aqui, tem a nota 8,1, com muitas notas 1, a nota mínima, e muitas notas 10, talvez um esforço contrário que busca reequilibrar o *review bombing*, ou ainda uma expressão legítima do público espectador em relação ao episódio^[13]. E um insight bônus. O episódio 7, que conta a história de Ellie, de como ela se infectou, como perdeu Riley, sua melhor amiga e interesse amoroso correspondido, tem uma nota média ainda mais baixa, 7,4, mas sem os índices extremos que o terceiro episódio traz^[14].

A prática do *review bombing* aparece também em outras plataformas, como o Metacritic. A reportagem de Emily Maskell (2023) mostra como “espectadores raivosos e homofóbicos deixaram comentários no Metacritic, alguns, aparentemente, frustrados no desvio do videogame original de 2013 enquanto outros simplesmente foram homofóbicos”. Ao longo do texto, a matéria destaca comentários de usuários definitivamente enraivecidos e, aparentemente, cansados da “agenda LGBT” e enjoados com as práticas de “*rainbow washing*”.

Importante frisar, entretanto, que, apesar desse conjunto de declarações e manifestações em plataformas digitais como o IMDb que indica certo conflito na recepção da obra, especialmente do episódio em questão, a série, no geral, é bem avaliada. Entre as manifestações negativas, barulhentas e indignadas, há um grupo expressivamente maior de apoio e reconhecimento positivo do episódio. O objetivo aqui foi lançar luz nos pontos que mostram as tensões na recepção de um produto audiovisual adaptado e, por isso, eles ganharam destaque.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

THE LAST OF US, A SÉRIE, COMO UM PONTO DE ENTRADA

No caso de adaptações como *The Last of Us*, assim como diversas outras franquias, em que o processo de construção de complexas teias intertextuais é uma premissa, os encontros entre o consumidor e as ofertas de entrada não produzem uma experiência linear, dando-se de maneira mais complexa, mais ampla, acolhendo outros textos e outras versões desse mesmo universo.

The Last of Us, a série, sem dúvida, produz uma adaptação que oferece a oportunidade ao público de ter um reencontro com um conteúdo afetivo, conhecido e reconhecido, mas, através das escolhas específicas de produção e condução da matéria ficcional nessa versão televisiva, ele oferece um novo ponto de entrada que vai ser fundamental para a fruição desse universo para o futuro. Um ponto de entrada que acolhe Bill, que conta a sua história de amor e de resistência em um mundo destruído, que enfatiza a experiência de uma outra subjetividade.

A investigação que propusemos aqui foi um esforço de dar luz, em primeiro lugar à complexidade do processo adaptativo, especialmente em produtos de ampla circulação. Mostramos também como, no contexto atual, de um consumo bastante público, que reverbera e ecoa pelos canais digitais, há uma multiplicidade de pontos de vista, que mostram essa complexidade também na esfera da recepção, que questiona a autoria, denuncia, critica, acolhe e pontua.

Para além disso, de forma geral, quisemos neste trabalho, debater questões sobre recepção, sobre adaptação e, por que não, sobre histórias. As nossas histórias, que consumimos e que vivemos, especialmente em tempos de fim do mundo. Que histórias valem a pena ser contadas quando o mundo acaba? E de que forma elas são contadas?

REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICAS

BENFI, Ryan. Ellie's journal: para-narratives in *The last of Us Part II*. *The International Journal of Computer Game Research*. Vol. 22, issue 3, August 2022.

DENNIN, Kimberly e BURTON, Adrianna. Experiential play as na analytical framework: empathetic and grating queerness in *The last of Us Part II*. *The International Journal of Computer Game Research* vol 23, issue 2; July 2023.

ELLIOTT, Kamilla. *Rethinking the novel/film debate*. Cambridge University Press, 2003.

FIGUEIREDO, Vera Lúcia Follain de. *Narrativas migrantes: literatura, roteiro e cinema*. Ed. PUC Rio, 2010

Green, A. M. (2016). The Reconstruction of Morality and the Evolution of Naturalism in *The Last of Us*. *Games and Culture*, 11(7-8), 745-763. <https://doi.org/10.1177/1555412015579489>.

Grierson, Tim. How in just a few scenes, that special 'Last of Us' episode created a love for the ages. **Los Angeles Times**. 30 mai. 2023. Disponível em: <https://www.latimes.com/entertainment-arts/awards/story/2023-05-30/how-that-last-of-us-one-off-episode-came-together>. Acesso em 10 jan. 2024.

HUGHES, Scott S.. "Get Real: Narrative and Gameplay in the Last of Us." *Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology* 6 (2015): 149-154.

HUTCHEON, Linda. *A theory of adaptation*. Londres, Routledge, 2012.

KRISTEVA, Julia. *Semeiotiké: recherches pour une sémanalyse*. 1969.

LONG, long time (Temporada 1, ep. 3). *The Last of Us* [Seriado]. Direção: Peter Hoar. Produção: Craig Spence, Cecil O'Connor. Santa Monica, CA: Naughty Dog, 2023. 1 DVD (75 min.), son., color.

Maskell, Emily. HBO's *The Last of Us* review-bombed angry homophobes. **attitude**. 1 fev. 2023. Disponível em: <https://www.attitude.co.uk/culture/hbos-the-last-of-us-review-bombed-by-angry-homophobes-424066/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

MELO, Philipe; PIMENTEL, Clara. A Campanha de Ódio contra The Last of Us Part II. In: TRILHA DE CULTURA – ARTIGOS COMPLETOS - SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 21. , 2022, Natal/RN. Anais [...]. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2022 . p. 428-437.

Miyazawa, Pablo. Por que os filmes baseados em filmes são quase sempre ruins? **IGN**. 17 out. 2015. Disponível em: <https://br.ign.com/por-tras-dos-pixels/10029/opinion/por-tras-dos-pixels-32-por-que-os-filmes-baseados-em-games-quase-sempre-sao-ruins>. Acesso em 10 jan. 2024.

Moon, Kat. Why The Last of Us' 'Long Long Time' Is a Major Contender for Best Episode of 2023. **TV Guide**. 24 mar. 2024. Disponível em: <https://www.tvguide.com/news/why-the-last-of-us-long-long-time-is-a-major-contender-for-best-episode-of-2023/>. Acesso em: 10 jan. 2024.

STAM, Robert. Teoria e prática da adaptação: da fidelidade à intertextualidade. In: Ilha do Desterro: Film Beyond Boundaries. Florianópolis: Editora UFSC n. 51, p. 019-053, 2006

SOALHEIRO, Marcela. Adaptação literária na cultura da convergência: clássicos e memória cultural. Tese (Doutorado). Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, PUC-Rio, Rio de Janeiro, 2022.

SZWYDKY, Lissette Lopez. Transmedia adaptation in the nineteenth century. Columbus: Ohio State University Press, 2020.

THE LAST of us. Manaus, AM: Solutions 2 Go, c2014. 1 jogo eletrônico.

Villaça, Pablo. The Last of Us – S01E03: Long Long Time. **Cinema em Cena**. 30 jan. 2023. Disponível em: <https://cinemaemcena.com.br/critica/filme/8588/the-last-of-us-s01e03-long-long-time>. Acesso em: 10 jan. 2024.

-
- [1] *Prequels* ou prequelas, são histórias que antecedem outras. Podem ser entendidas como prelúdios também. Em muitos casos, trata-se de narrativas que se passam cronologicamente antes daquelas que já foram lançadas e/ ou que são mais conhecidas do público. No caso de *The Last of Us*, temos a história do jogo que se popularizou, e *Left Behind*, o jogo, é um *prequel* de *The Last of Us* pois conta uma história que se passa antes daquela que temos contato em *The Last of Us*.
- [2] *The Last of Us* ganhou prêmios como “jogo do ano” e “melhor jogo” em premiações como D.I.C.E. Awards, Game Critics Awards, SXSW Gaming Awards e, inclusive, de melhor roteiro para videogame do Writers Guild of America, prêmio concedido a Neil Druckmann, diretor do jogo.
- [3] Sobre paranarrativas e jogos de videogame, Banfi (2022) faz uma análise interessante, dando ênfase ao jogo *The Last of Us: Part 2*. Na sequência, os jogadores têm acesso ao diário da Ellie, onde a personagem tece comentários sobre diversos aspectos da sua vida e o que vem acontecendo ao seu redor. Apesar de fazer parte da história principal, são também narrativas que acontecem à margem dela. Adiante, o artigo recorre a Jenkins, no texto “Game Design as Narrative Architecture”, que comenta sobre complexidade estrutural das narrativas de videogames, onde os jogos “escondem suas narrativas” dentro “da mise-em-scene esperando para ser descoberta” (Jenkins *apud* Banfi 2022, online)
- [4] Talvez, como uma colega pontuou durante uma primeira apresentação desse trabalho, ainda com ideias embrionárias, este seja mesmo um episódio *filler*; que não necessariamente está a serviço de avançar a história, mas nem por isso deixa de ser bem-vindo.
- [5] URL: https://www.imdb.com/title/tt14500888/?ref_=ttep_ep3
- [6] URL: https://www.imdb.com/review/rw8845690/?ref_=tt_urv
- [7] URL: https://www.imdb.com/review/rw8837521/?ref_=tt_urv
- [8] URL: https://www.imdb.com/review/rw8854061/?ref_=tt_urv
- [9] URL: https://imdb.com/review/rw8845061/?ref_=rw_urv
- [10] URL: https://www.imdb.com/review/rw8909927/?ref_=tt_urv
- [11] URL: https://www.imdb.com/review/rw8848920/?ref_=tt_urv
- [12] URL: https://www.imdb.com/title/tt3581920/ratings/?ref_=tt_ov_rt
- [13] URL: https://www.imdb.com/title/tt14500888/ratings/?ref_=tt_ov_rt
- [14] URL: https://www.imdb.com/title/tt15747172/?ref_=ttep_ep7