

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA**  
**INSTITUTO DE LETRAS E LINGUÍSTICA**  
**CURSO DE TRADUÇÃO**

**Patrick Henrique Teixeira dos Santos**



Entre o controle e a câmera:  
Adaptação e impacto emocional no jogo e na série em *The Last of Us*

Uberlândia/MG

2025

**Patrick Henrique Teixeira dos Santos**

Entre o controle e a câmera:

Adaptação e impacto emocional no jogo e na série *The Last of Us*

Monografia apresentada ao Curso de Graduação em Tradução do Instituto de Letras e Linguística da Universidade Federal de Uberlândia como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Tradução.

Orientadora: Prof. Dra. Cynthia Beatrice Costa

Uberlândia/MG

2025

## DEDICATÓRIA

Mesmo na solidão, encontrei vocês,  
e é por isso que cada passo, cada palavra,  
cada linha deste trabalho,  
leva vocês comigo

Patrick Henrique Teixeira dos Santos

Entre o controle e camera:

Adaptação e impacto emocional no jogo e na série *The Last of Us*

Monografia apresentada ao Curso de Tradução  
do Instituto de Letras e Linguística da  
Universidade Federal de Uberlândia como  
requisito parcial para a obtenção do título de  
Bacharel em Tradução

Banca de Avaliação:

Prof.a Dr.a Cynthia Beatrice Costa (Orientadora) – ILEEL/UFU

Orientador

Prof. Dr. Igor Antônio Lourenço da Silva – ILEEL/UFU

Membro

Prof.a M.a Marcela Henrique de Freitas – ILEEL/UFU

Membro

Uberlândia/MG, 19 de Setembro de 2025

## AGRADECIMENTOS

Agradeço ao curso de Tradução por esses anos intensos e reveladores. Encontrar propósito nas aulas e nos trabalhos foi uma surpresa que mudou minha trajetória — a ponto de, com responsabilidade e orgulho, assumir a presidência do Diretório Acadêmico. Levo comigo o aprendizado técnico e a convivência que tornaram o percurso significativo.

À minha orientadora, minha sincera gratidão pela paciência e pelos apontamentos precisos que orientaram este trabalho. Obrigado por confiar no processo e por me ajudar a dar forma às ideias.

A Maria Clara Balvedi, ao Gabriel Castro Cunha e ao João Victor Peixoto: obrigado pela parceria nas iniciativas que movemos juntos e pelo empenho em transformar projetos em práticas que, espero, continuem. À Ana Carolina Moreira, agradeço por me apoiar e motivar durante a escrita; sua presença foi decisiva para eu seguir adiante.

Ao Antônio Carlos (Tonho), obrigado por estar ao meu lado neste momento, pois seu apoio faz diferença. E, por fim, à minha mãe, Maria Angélica, e à minha avó, Maria Gabriela: agradeço por terem sido meu alicerce desde sempre, por me incentivarem a seguir na faculdade mesmo quando o caminho foi difícil.

Que este trabalho reflita, de forma direta e honesta, a soma dessas presenças e apoios. Obrigado a todos.

## **RESUMO**

Esta pesquisa tem por objetivo investigar o processo de tradução intersemiótica envolvido na adaptação do jogo *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020) para a série *The Last of Us* (HBO, 2023–), com foco na cena da morte de Joel e na reconstrução da personagem Abby. Fundamentada nos conceitos de agency (Ryan, 2001), ludonarrativa (Hocking, 2007) e adaptação como recriação (Hutcheon, 2013), a investigação utiliza abordagem interpretativa e análise comparativa de montagem, som, enquadramento e performance. A análise mostra que a série não busca replicar literalidades do jogo, mas recravar a equivalência dos efeitos emocionais centrais — como impotência, luto e complexidade moral — transitando da agency motora no jogo para estratégias audiovisuais e performáticas na tela. Conclui-se que a força adaptativa reside na capacidade de recravar efeitos afetivos num novo meio, tornando a adaptação uma obra autônoma que preserva (no sentido de reconstruir) o impacto emocional do original.

Palavras-chave: Adaptação; *The Last of Us*; Agency; Ludonarrativa;

## **ABSTRACT**

This study aims to investigate the intersemiotic translation process involved in adapting the game *\*The Last of Us Part II\** (Naughty Dog, 2020) to the television series *\*The Last of Us\** (HBO, 2023–), focusing on the scene of Joel's death and on the reconstruction of the character Abby. Grounded in the concepts of agency (Ryan, 2001), ludonarrative (Hocking, 2007), and adaptation as recreation (Hutcheon, 2013), the research adopts an interpretative comparative analysis of editing, sound design, framing and acting. The analysis demonstrates that the series does not attempt literal replication of the game but seeks to recreate the equivalence of the original's core emotional effects — such as powerlessness, grief and moral complexity — shifting from the game's motor agency toward audiovisual and performative strategies on screen. The conclusion is that the success of the adaptation lies in its ability to recreate affective effects in another medium, thus constituting an autonomous creative work.

Keywords: Adaptation. The Last of Us. Agency. Ludonarrative.

## **Sumário**

Ato I – Pressionar Start: o ponto de partida da pesquisa .....	11
1. Introdução – Entre o jogo e a série: a travessia da emoção.....	11
Ato II – O universo audiovisual em construção: teoria da adaptação .....	13
2. Referencial Teórico – <i>Agency</i> , ludonarrativa e adaptação em diálogo .....	13
2.1 <i>Agency</i> – O jogador no comando, o espectador em silêncio.....	13
2.2 Ludonarrativa: convergência e dissonância entre jogo e narrativa .....	15
2.3 Adaptação como recriação – Hutcheon e o palimpsesto emocional .....	17
Ato III – O ponto de ruptura: a cena da morte de Joel .....	20
3. Análise – Entre o choque interativo e o impacto televisivo .....	20
3.1 <i>Agency</i> suspensa: a impotência do jogador e de Ellie .....	21
3.2 Do joystick ao close-up: estratégias audiovisuais da série .....	23
3.3 Abby em foco: recriação de personagem e construção da empatia .....	39
Considerações finais .....	45
Referências .....	47

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1 - Abby questiona joel no jogo sobre sua identidade.....	25
Figura 2 - Abby interroga joel na série .....	27
Figura 3 - Joel em patrulha com seu irmão Tommy .....	28
Figura 4 - Joel e Dina em patrula na série .....	29
Figura 5 - Thommy sendo rendido no jogo .....	30
Figura 6 - Dina sendo rendida na série .....	31
Figura 7 - Close-up em Joel .....	32
Figura 8 - Close-up em Abby .....	33
Figura 9 - Close-up em Ellie.....	34
Figura 10 - Ellie (Bella Ramsey) reagindo a morte de Joel .....	35
Figura 11 - Abby revela a Joel sua motivação .....	41
Figura 12 - Abby usa o taco de golfe para tortura.....	43
Figura 13 - Abby usa o taco de golfe como tortura no jogo.....	44

## Ato I – Pressionar Start: o ponto de partida da pesquisa

### 1. Introdução – Entre o jogo e a série: a travessia da emoção

A adaptação de videogames para o cinema e a televisão tem enfrentado, historicamente, um caminho tortuoso, acumulando mais falhas do que sucessos. Essa trajetória rendeu à prática o apelido de “maldição das adaptações de videogames”, evidenciando a dificuldade de transferir experiências interativas para mídias lineares. Grande parte desses fracassos advém de uma incompreensão das características essenciais dos jogos: eles não são apenas histórias, mas experiências vividas. O jogador não observa passivamente; ele age, decide, sente o peso de cada escolha. Essa participação ativa é chamada de *agency*, e é justamente o que se perde quando um jogo é transformado em série ou filme sem uma estratégia cuidadosa.

Jogos como *Super Mario Bros.* (1993), *Assassin's Creed* (2016) e *Silent Hill: Revelation* (2013) foram adaptados para as telas do cinema, mas falharam ao priorizar efeitos visuais ou tramas superficiais em detrimento da experiência emocional e interativa que os jogos oferecem. Essas adaptações ilustram o risco da dissonância entre narrativa e *agency*, um conceito estudado por Clint Hocking (2007), que descreve o conflito entre as ações permitidas pelo jogo e os sentimentos que a história deveria evocar.

É nesse cenário desafiador que a série televisiva *The Last of Us*, da HBO, lançada em 2023, se destaca. Baseada no jogo de 2013, a série conseguiu capturar a complexidade emocional e moral da obra original, mesmo sem a interatividade que o game proporciona. A narrativa acompanha Joel e Ellie em sua jornada por um mundo devastado, explorando temas como amor, perda, vingança e redenção. David Sims (2013), da *The Atlantic*, observa que a série oferece “empatia” e preserva a carga emocional do jogo, destacando como a adaptação consegue transmitir sentimentos profundos mesmo na ausência de *agency*.

Jogos como *The Last of Us*, lançado em 2013 pela empresa Naughty Dog, transcendem a narrativa convencional. Ambientado em um mundo pós-apocalíptico devastado por uma infecção fúngica que transforma seres humanos em criaturas violentas e irracionais, o jogo tem por protagonistas Joel, um homem marcado por traumas pessoais, e Ellie, uma jovem imune à infecção, enquanto tentam sobreviver. Cada decisão e cada passo no mundo do jogo têm peso emocional, proporcionando para o jogador uma imersão profunda que mistura medo, empatia e tensão.

A cena da morte de Joel, no segundo episódio da segunda temporada, é um ponto culminante da adaptação bem-sucedida do jogo para as telas da televisão. No jogo, a morte de Joel choca o jogador justamente porque interrompe sua *agency*: acostumado a controlar Joel, o jogador é forçado a assistir, impotente, ao momento brutal. Na série, em que o espectador nunca possui controle direto, o mesmo impacto emocional é recriado por meio de direção, montagem, trilha sonora e atuação, mostrando como a narrativa pode ser transposta sem perder a intensidade original.

Esta monografia propõe uma análise dessa cena, utilizando o conceito de tradução intersemiótica, cunhado por Roman Jakobson (1959), que descreve a transposição de códigos entre diferentes sistemas de signos. Também serão aplicados três conceitos-chave: de ludonarrativa (a relação entre narrativa e jogabilidade), *agency* (Marie-Laure Ryan, 2001) e adaptação como recriação (Linda Hutcheon, 2013), que entende o processo adaptativo como reinterpretativo e criativo.

A análise se concentrará na morte de Joel e na construção da personagem Abby. No jogo, a empatia por Abby surge apenas após o jogador assumir o ponto de vista dela, depois do trauma da morte de Joel; na série, Abby é apresentada de forma mais humanizada desde o início, demonstrando como a adaptação reconfigura a narrativa para explorar plenamente os recursos da nova mídia.

A metodologia adotada é interpretativa, com análise comparativa de montagem, som, enquadramento, ritmo e atuação na série, sempre em diálogo com os elementos narrativos e mecânicos do jogo. A escolha da cena da morte de Joel justifica-se por seu alto impacto emocional e por concentrar questões centrais da adaptação: *agency*, empatia, ritmo narrativo e construção de personagens.

Do ponto de vista acadêmico, esta pesquisa quer contribuir para os estudos de tradução intersemiótica e adaptação de jogos, mostrando como *The Last of Us* conseguiu o que tantas outras adaptações tentaram: transformar uma experiência interativa em uma narrativa televisiva igualmente potente.

## Ato II – O universo audiovisual em construção: teoria da adaptação

### 2. Referencial Teórico – *Agency, ludonarrativa e adaptação em diálogo*

A compreensão das adaptações de jogos digitais requer atenção às especificidades de sua linguagem e às implicações de sua transposição para outras mídias. A conversão de uma obra interativa, como um videogame, para um formato audiovisual linear — a exemplo de uma série televisiva — não implica apenas uma mudança de suporte, mas uma reconfiguração estrutural da experiência narrativa.

A proposta desta monografia é analisar como determinadas escolhas narrativas e estéticas presentes no episódio 2 da segunda temporada da série *The Last of Us*, produzida pela HBO, constituem uma recriação significativa da experiência proporcionada pelo jogo *The Last of Us Part II*. Para tanto, abordam-se três conceitos centrais: *agency* (Ryan, 2001), *ludonarrativa* (Hocking, 2007) e adaptação como recriação, este último fundamentado na teoria de Linda Hutcheon (2013). No capítulo seguinte, teoria e prática serão articuladas de forma a compreender como elementos do jogo foram reconfigurados na série.

#### 2.1 *Agency – O jogador no comando, o espectador em silêncio*

Ao discutir a adaptação de jogos para outras mídias, é fundamental considerar que a imersão e a interatividade — o que se denomina *agency* — são dimensões centrais da experiência original do jogador. Neste trabalho, o conceito de *agency* é fundamentado nos estudos de Ryan (2001) sobre o papel da interatividade e da “liberdade controlada” na narrativa. Ryan observa que: “A realidade virtual foi definida como uma ‘experiência interativa e imersiva gerada por computador’ [...] Proponho, portanto, transferir os dois conceitos de imersão e interatividade do domínio tecnológico para o literário e desenvolvê-los como os pilares de uma fenomenologia da leitura”<sup>1</sup> (2001, p. 2-3, tradução nossa).

Essa formulação é importante para entender *agency* no contexto dos jogos narrativos, pois a possibilidade de agir dentro do mundo ficcional não é apenas um recurso técnico, mas uma dimensão estética que molda o envolvimento emocional do jogador.

---

<sup>1</sup> “Virtual reality has been defined as an interactive, immersive experience generated by a computer. [...] I propose to transfer the two concepts of immersion and interactivity from the technological to the literary domain, and to develop them as the pillars of a phenomenology of reading.” (2001, p. 2-3)

No caso de *The Last of Us*, essa dimensão se manifesta por meio de ações concretas — caminhar, lutar, explorar e tomar decisões — que não apenas impulsionam a narrativa, mas também constroem empatia com as personagens. Ryan define imersão como: “[...] a experiência pela qual um mundo ficcional adquire a presença de uma realidade autônoma, independente da linguagem, povoada por seres humanos vivos”<sup>2</sup> (2001, p. 15, tradução nossa).

Essa imersão, no jogo, é reforçada pelo controle direto do corpo virtual, o que engloba perspectiva em terceira pessoa, movimentação livre, mira e combate furtivo. Já na adaptação televisiva, a imersão depende sobretudo de recursos como enquadramento, ritmo e atuação, pois o espectador, diferentemente do jogador, não exerce ação direta no universo narrativo.

Em *Narrative as Virtual Reality*, Ryan (2001, p. 175) distingue dois modos narrativos fundamentais: *text as world* e *text as game*. O primeiro concebe a narrativa como um “mundo” autônomo e coeso, explorado pelo leitor ou espectador por meio da observação e interpretação; o segundo entende a narrativa como um “jogo” regido por regras e objetivos, no qual a participação ativa do receptor é indispensável. Embora Ryan reconheça que ambos possam coexistir, a predominância de um sobre o outro altera a experiência do público.

Nesse contraste, o jogo *The Last of Us* se aproxima do *text as game*, pois sua progressão narrativa está intimamente ligada às ações do jogador — exploração, combate, interação com personagens — dentro de uma lógica de “liberdade controlada” (Ryan, 2001), isto é, o jogador pode explorar, mas sempre dentro de um percurso narrativo previamente estruturado, garantindo coerência dramática e impacto de momentos-chave — como a revelação sobre Abby — no momento apropriado. Já na série, a experiência se enquadra no *text as world*, oferecendo ao espectador um universo visualmente detalhado e emocionalmente denso, mas cujas ações são mediadas exclusivamente pelas escolhas da equipe criativa. Essa diferença afeta diretamente a construção de empatia pela personagem Abby, por exemplo. No jogo, a *agency* do jogador — o ato de controlar Abby e vivenciar sua perspectiva — constitui o gatilho para compreender suas motivações e dilemas morais. Na série, pela ausência dessa *agency*, os roteiristas recorrem a estratégias próprias do *text as world*, como antecipar cenas que humanizam a personagem e posicioná-la mais cedo em uma “zona cinzenta” moral, utilizando recursos narrativos (como *flashbacks* e diálogos expositivos) para moldar a percepção do espectador.

---

<sup>2</sup> “Immersion is the experience through which a fictional world acquires the presence of an autonomous, language-independent reality populated with living human beings.” (2001, p.15)

Ao jogar, o jogador tem a impressão de participar de uma ação contínua (impressão, porque há um número pré-determinado de caminhos possíveis, é claro), fortalecendo o vínculo emocional com a narrativa. Na série, a experiência corresponde a uma “escolha autoral”, em que o espectador acompanha decisões já fixadas pelo roteiro. Por fim, Ryan sintetiza a tensão estrutural das narrativas interativas: “Na literatura, o conflito tem dois lados: coloca imersão contra interatividade e interatividade contra design”<sup>3</sup> (2001, p. 354, tradução nossa).

Esse diagnóstico descreve com precisão o desafio da adaptação: ao migrar de um meio que equilibra imersão, interatividade e design para outro sem interatividade, a balança se rompe, e a imersão precisa ser recriada por outros meios narrativos.

## 2.2 Ludonarrativa: convergência e dissonância entre jogo e narrativa

A compreensão do conceito de ludonarrativa contribui para a análise de adaptações de jogos digitais ao meio audiovisual, sobretudo em obras narrativas como *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). Esse termo é adotado pelo designer canadense Clint Hocking em seu ensaio *Ludonarrative Dissonance in BioShock* (2007), no qual ele identifica a tensão entre mecânica e narrativa nos videogames usando o jogo *BioShock* como exemplo. Para Hocking (2007): “Indo direto ao ponto, BioShock parece sofrer de uma poderosa dissonância entre aquilo que ele é como jogo e aquilo que ele é como narrativa” (tradução nossa).<sup>4</sup> Em outras palavras, trata-se do conflito entre aquilo que o jogador é incentivado a fazer pelas regras do jogo e aquilo que a narrativa propõe como coerente no nível dramático. Essa tensão pode comprometer a imersão do jogador, pois, quando a mecânica contradiz a história, o envolvimento emocional e a coerência narrativa se quebram.

No caso de *The Last of Us Part II*, a relação entre narrativa e mecânica não apresenta esse tipo de dissonância. Ao contrário, a experiência se caracteriza por uma consonância ludonarrativa, isto é, uma harmonia entre a *agency* do jogador, a mecânica e o enredo. Um exemplo central ocorre na cena da morte de Joel, que é analisada no presente trabalho. Nesse

---

<sup>3</sup> “In literature, conflict has two sides: it sets immersion against interactivity, and interactivity against design.” (2001, p. 354)

<sup>4</sup> To cut straight to the heart of it, BioShock seems to suffer from a powerful dissonance between what it is about as a game, and what it is about as a story (HOCKING, Clint. *Ludonarrative Dissonance in BioShock*. Click Nothing,

momento, a perda repentina de agência — quando o jogo retira o controle do jogador e assume a condução por meio de uma *cutscene* — não contradiz a narrativa, mas intensifica a frustração e a impotência. O jogador experimenta na prática aquilo que Ellie, a protagonista, vivencia dentro da história: a impossibilidade de salvar Joel. A consonância entre mecânica e narrativa garante que a emoção do jogador e da personagem se alinhem, potencializando o impacto dramático.

A *agency* do jogador, pode ser vista como um elemento estético, como foi proposto pelo linguista e educador James Paul Gee, que em *Bons videogames e boa aprendizagem* (2010) sistematiza os princípios pedagógicos e cognitivos presentes nos jogos digitais. Para Gee (2010, p. 13), “os jogadores devem sentir que suas ações e decisões contam, ou não se envolverão de forma significativa com o jogo”. Essa formulação ecoa diretamente a ideia de ludonarrativa: se as ações do jogador não têm impacto coerente no enredo, rompe-se o pacto imersivo, produzindo dissonância.

Outro ponto central em Gee (2010, p. 19) é o conceito de “frustração prazerosa”, segundo o qual “os jogos oferecem aos jogadores desafios que são difíceis o suficiente para manter o interesse, mas não impossíveis [...] criando um estado de frustração prazerosa”. Essa noção explica por que a retirada de controle na morte de Joel não é recebida apenas como limitação, mas como intensificação da experiência dramática. O jogo prepara o jogador por meio de desafios contínuos (mira, sobrevivência, furtividade), para em seguida impor-lhe uma frustração trágica, coerente com a trajetória narrativa. Assim, a agência é usada não apenas como mecânica, mas como recurso estético e pedagógico que molda a empatia.

Esse raciocínio encontra reforço na tese de José Antônio Baêta Zille, *A intensificação do agenciamento nos games: do jogador ao jogador-criador* (2012). Zille argumenta que “o agenciamento é intensificado quando o jogador deixa de ser apenas receptor e passa a atuar como coautor do processo, transformando a experiência de jogo em produção compartilhada” (Zille, 2012, p. 45). Essa perspectiva amplia a noção de ludonarrativa: não se trata apenas de uma relação entre regras e enredo, mas de uma potencial transformação do jogador em cocriador, expandindo a intensidade da imersão.

Em outro momento, Zille (2012, p. 102) afirma que “o deslocamento de jogador para jogador-criador aprofunda o vínculo com a obra, pois a agência não se limita a escolhas pré-programadas, mas se expande em práticas criativas”. Isso ajuda a explicar por que a série da HBO consegue vencer o desafio de recriar efeitos sem oferecer interatividade direta. Ao adaptar

a cena da morte de Joel, a televisão precisa traduzir o efeito da frustração prazerosa — que no jogo é vivenciada por meio da retirada de controle — em forma de recursos audiovisuais, como enquadramentos fechados, dilatação temporal do golpe, foco nas reações de Ellie e manipulação da trilha sonora.

### **2.3 Adaptação como recriação – Hutcheon e o palimpsesto emocional**

*Uma teoria da adaptação* (2006/2013), de Linda Hutcheon, constitui-se como uma das referências mais citadas nos estudos contemporâneos sobre transposições narrativas. Diferentemente de abordagens centradas em critérios de “fidelidade” ao texto de origem, Hutcheon propõe compreender a adaptação como um processo de repetição com variação, em que cada recriação deve ser analisada dentro de suas próprias condições de produção, recepção e linguagem. Em suas palavras: “Adaptação não é uma questão de imitação ou de cópia, mas de repetição sem reprodução. É sempre uma criação, ainda que surja de outra obra” (Hutcheon, 2013, p. 9).

Essa formulação é decisiva para o presente estudo, pois desloca a discussão de *The Last of Us* para além da lógica reducionista de “ser fiel ou não” ao jogo, permitindo avaliar a série televisiva como uma obra autônoma que dialoga com o original, mas que também responde a um novo público, em um novo meio.

Recorrendo ao conceito proposto por Jakobson (1959), Hutcheon ressalta ainda que a adaptação pode ser um ato de tradução intersemiótica, quando um texto é transposto para outro sistema de signos (literatura → cinema, cinema → teatro, jogo digital → série televisiva e assim por diante). Ela observa que: “Toda adaptação envolve não apenas a transposição de uma obra para outro meio ou gênero, mas também uma interpretação criativa e um reposicionamento no tempo e no espaço culturais” (HUTCHEON, 2013, p. 23).

Dessa forma, a adaptação de *The Last of Us* pela HBO pode ser vista como um caso de tradução intersemiótica, na medida em que converte uma experiência interativa — pautada por agência, ludonarrativa e frustração prazerosa — em uma experiência audiovisual não interativa. Esse processo implica escolhas, cortes, reorganizações temporais e, sobretudo, novas estratégias de produção de empatia e emoção junto ao público.

Em suas reflexões, Hutcheon fala do palimpsesto. A palavra designa manuscritos antigos nos quais um texto era escrito sobre outro já existente, de forma que o novo texto carregava em si a marca do antigo texto ali escrito. Assim, ao observar o manuscrito, ainda era possível perceber vestígios do texto anterior, mesmo que um novo já tivesse sido inscrito. Hutcheon utiliza essa metáfora para explicar o funcionamento das adaptações: “As adaptações são palimpsestos através dos quais se vislumbra o texto adaptado, mas que adquirem existência própria” (HUTCHEON, 2013, p. 34).

Em outras palavras, uma adaptação nunca apaga por completo a obra original, mas a reinscreve em um novo suporte, em outra linguagem e em outro contexto cultural. O público que assiste a uma série adaptada de um jogo, por exemplo, reconhece as marcas do original — personagens, enredos, atmosferas —, mas percebe também que esses elementos foram reorganizados e ressignificados. É possível imaginar, por exemplo, que parte do público da série *The Last of Us* já conhecia o jogo e talvez o tenha jogado; haverá para essa fatia do público uma experiência de palimpsesto, pois o jogo está inscrito sob a série.

Ao assistir à série da HBO, o espectador que já vivenciou o *game* reconhece a trajetória de Joel, Ellie e Abby, bem como momentos-chave da narrativa. Porém, esses elementos não aparecem de forma idêntica: são reelaborados para o meio televisivo, com outras estratégias de construção dramática. A Abby da série, por exemplo, é simultaneamente a mesma Abby do jogo (a “camada inferior” do palimpsesto) e uma nova Abby, redesenhada para ser compreendida em um formato em que não existe *agency* do jogador.

O palimpsesto, portanto, é uma forma de pensar a adaptação como uma sobreposição de camadas de significados: a camada do original, que continua a ecoar, e a camada da recriação, que dialoga com novos públicos e meios. Essa explicação é fundamental para que a análise apresentada nesta monografia não reduza a adaptação a uma cópia imperfeita do jogo, mas a reconheça como um processo criativo por si só.

Outro ponto fundamental em Hutcheon é sua rejeição da noção de “fidelidade” como critério avaliativo. Para ela, perguntar se uma adaptação é fiel ao original pode ser improdutivo, pois ignora o caráter criativo do processo. O que importa não é a cópia, mas a capacidade de gerar equivalência de efeitos: “O que está em jogo não é uma questão de fidelidade, mas de como o texto adaptado pode funcionar em um novo contexto e para um novo público” (Hutcheon, 2013, p. 41).

No novo contexto, a cena abordada aqui é recriada utilizando-se dos recursos audiovisuais característicos de séries televisivas de alto custo de produção, como em geral são as séries produzidas pela HBO. Na série, sem a possibilidade de *agency* do jogador, o efeito da morte de Joel é recriado por meio de outros recursos audiovisuais: o close nas reações de Ellie, a dilatação temporal da cena, o uso do som abafado no momento do golpe fatal. Segundo Hutcheon, não se trata de “ser fiel” à execução do jogo, mas de traduzir para outro meio o mesmo efeito emocional: a impotência diante da perda.

Hutcheon ainda ressalta que a adaptação é um ato de recriação cultural, que responde às condições de circulação da obra. Como ela afirma: “As adaptações não são secundárias nem derivativas: elas são formas autônomas de engajamento criativo com histórias que continuam a nos mover” (Hutcheon, 2013, p. 122).

A série *The Last of Us*, nesse sentido, é abordada aqui como uma recriação para outro meio dos efeitos emocionais e narrativos do jogo no qual ela se baseia. A construção da personagem Abby, a cena da morte de Joel e tantas outras decisões criativas ilustram a noção de Hutcheon, de que adaptar é como repetir com diferença, traduzir com invenção.

## Ato III – O ponto de ruptura: a cena da morte de Joel

### 3. Análise – Entre o choque interativo e o impacto televisivo

A morte de Joel é o ponto de ruptura que alimenta todo esse trabalho: ali se concentra uma virada narrativa capaz de alterar não só o destino dos personagens, mas a relação afetiva que o público estabelece com a história. No jogo, esse efeito nasce de uma operação específica — a retirada súbita do controle do jogador — que transforma frustração em experiência memorável. Na série, sem o mecanismo do jogador, a mesma intensidade precisa ser construída por outros meios. O que me proponho a acompanhar nesta seção é justamente essa transferência: como a adaptação reconfigura recursos narrativos e formais para gerar um impacto emocional equivalente.

No jogo, a experiência é corporal e prática: movimentar Joel, mirar, reagir. Essa repetição gera um conhecimento embutido, uma sensação de agência que vira parte da identidade do jogador dentro do mundo. Quando o controle é subitamente negado, o choque não é só pela perda de Joel: é a percepção de que o papel ativo que se exercia foi arrancado. A perda, portanto, é dupla — pessoal e existencial — e é essa dupla perda que intensifica a emoção: o jogador chora porque perde Joel e porque perde a própria capacidade de intervir.

A série não pode repetir esse gesto motriz; ela não dispõe dos botões que eram pressionados. Em vez disso, converte a frustração motora em impotência testemunhal. As escolhas de câmera, de montagem, de som e de atuação trabalham juntas para colocar o espectador diante de uma impotência que é, agora, contemplativa. Os closes prolongados, o silêncio que sobrevive entre um golpe e outro, a amplificação de sons orgânicos (respiração, impacto, gemido) transformam a cena em um registro de presença física e emocional. O público não tenta salvar Joel — observa a tentativa fracassada, ouve o corpo falhar, sente a proximidade da morte. A sensação de ser privado de ação é substituída pela sensação de ser obrigado a assistir. Isso é explicitado no roteiro quando chegamos no apice da cena “O som some — um ruído agudo e atrorador que abafa a realidade... Ellie abre a boca para gritar, mas nada sai... nada sai enquanto seu peito se parte.”). (MAZIN; DRUCKMANN, 2024, p. 70, tradução nossa).<sup>5</sup>

Essa transposição implica decisões éticas e estéticas: adaptar não é copiar, é traduzir efeitos entre códigos diferentes. Onde o jogo usa a negação do controle para ensinar e chocar, a série usa o tempo dramático, a intensidade do close e a especificidade sonora para provocar um desconforto equivalente. A equivalência buscada não é formal; é afetiva: trata-se de produzir, num outro meio, uma vivência emocional comparável à que o jogo provoca. Nem tudo se mantém idêntico — e não deveria —, mas o que importa para a análise é entender o que cada meio pode oferecer de singular para construir sofrimento, culpa e empatia.

---

<sup>5</sup> “SOUND GOES AWAY - just an awful, high-pitched noise muffling reality... Ellie opens her mouth to scream but nothing comes out... nothing comes out as her heart breaks apart.” MAZIN; DRUCKMANN, 2024, p. 70.

Além disso, a adaptação redistribui laços afetivos. Ao reorganizar cenas e mover ênfases narrativas, a série cria vínculos que a televisão precisa explicitar — são redes de relação visíveis que preparam o impacto. Essa reorganização não dilui a violência; muitas vezes, ela a molda para que a perda de Joel faça sentido dentro da lógica dramática televisiva. A cena deixa de ser somente um choque isolado e passa a ser um nó emocional tecido por escolhas de roteiro, encenação e performance.

Por fim, penso na cena como um exemplo claro de tradução intersemiótica: não se trata de buscar uma reprodução fiel cena a cena, mas de investigar como um mesmo efeito — a devastação afetiva causada pela morte de Joel — é construído por meios distintos. Ler essa transferência é também reconhecer as limitações e as potencialidades de cada código: a frustração do jogador e a impotência do espectador são parentes, mas não iguais. Entender suas diferenças e suas afinidades é o que permite avaliar a eficácia da adaptação sem perder de vista o que cada obra oferece ao público que a vive.

### **3.1 Agency suspensa: a impotência do jogador e de Ellie**

Antes de entrar na cena, vale apresentar rapidamente quem tem falado sobre esse problema da transposição: Craig Mazin — roteirista, produtor executivo e um dos idealizadores da série *The Last of Us* para a HBO, vencedor de prêmios por *Chernobyl* — comentou publicamente sobre as dificuldades de adaptar videogames para a tela. Em entrevista ao *IndieWire*, Mazin afirmou que a interatividade costuma ser o maior obstáculo das adaptações e que “a noção de ser um personagem jogável muitas vezes significa que não há nenhum personagem real lá”. Ele também observou que tentar reproduzir o prazer ativo de jogar seria um erro numa obra passiva como a televisão; em suas palavras, “seria tolice tentar reproduzir isso como uma experiência passiva”. Essas observações ajudam a enquadrar o que vemos na cena da morte de Joel: não é apenas uma questão técnica, é uma escolha estética e ética de mediação.

No jogo, a experiência de Joel se constrói a partir de hábitos motoros: caminhar, mirar, esquivar, curar. Esse treino transforma o jogador num agente capaz de intervir no mundo ficcional; por isso, quando o controle é subitamente retirado, a frustração tem dois alvos ao mesmo tempo — a perda do personagem e a perda do papel ativo que o jogador vinha ocupando. O impacto, então, nasce dessa interseção entre o saber-fazer corporal e a súbita impossibilidade de aplicá-lo. Não é só um choque narrativo; é um choque vivido no corpo do jogador.

Na adaptação televisiva, a focalização se desloca para o interior da testemunha: a série concentra-se na vivência sensorial e afetiva dos personagens que observam a morte. O roteiro explícito esse foco interiorizado quando descreve a impossibilidade de a personagem reagir — não ouvimos claramente o diálogo exterior; ouvimos a interioridade de Ellie e seus

soluços, o que reforça a condição passiva do espectador. “ELLIE:...EU VOU TE MATAR. EU VOU TE MATAR... Mas eles não escutam. Não ouvimos o que dizem; ouvimos apenas o interior da cabeça de Ellie — seus soluços ecoando.” (MAZIN; DRUCKMANN, 2024, pg. 70, tradução nossa).<sup>6</sup>

A série não dispõe desse artifício mecânico: o telespectador nunca exerceu controle sobre Joel. Diante disso, a adaptação precisa traduzir a mesma sensação de impotência por vias próprias do audiovisual. É aí que as observações de Mazin nos orientam: em vez de tentar reproduzir a jogabilidade, a televisão busca outra linguagem para acomodar a ausência de interatividade. Na prática, isso se traduz em opções formais simples, mas eficientes — planos mais longos que esticam a espera, closes que surpreendem pela proximidade, som que privilegia respirações e impactos secos, e atuações que tornam visível o desgaste do corpo e da voz.

Essas escolhas convertem a *agency* motora em uma *agency* testemunhal: em vez de o público tentar (e falhar) ao apertar um botão, ele vê a tentativa fracassada em detalhe — Joel que não se levanta, Ellie que rasteja, mãos que tremem. A frustração mútua permanece, mas muda sua via sensorial. Onde o jogo usava a negação do fazer para produzir choque, a série faz o oposto: oferece visual e sonoramente aquilo que o jogo tirou — o detalhe do fracasso — tornando o espectador cúmplice testemunhal dessa impotência.

Há também um ponto narrativo importante: no projeto lúdico, a retirada de controle está legitimada pelo percurso que a própria mecânica construiu — o jogo “treinou” o jogador para agir e, por isso, a suspensão daquele agir faz sentido dentro da gramática do próprio jogo. Na adaptação, como Mazin indica, essa justificativa precisa vir por outras vias: reordenamento de laços, antecipação de motivações e escolha de quem acompanha Ellie no momento (a presença de Dina, por exemplo) para que o impacto não soe gratuito, mas coerente com a lógica dramática televisiva. Em outras palavras, a série recompõe os vínculos afetivos que, no jogo, eram gerados pelo hábito motor.

Resumindo, a “impotência do jogador e de Ellie” funciona como uma peça móvel de uma mesma estrutura afetiva: no jogo, a suspensão do controle é a ferramenta de choque; na série, a ferramenta é a focalização sensorial e a performance. As palavras de Mazin ajudam a lembrar que adaptar não é reproduzir mecanicamente; é escolher conscientemente qual efeito

---

<sup>6</sup> “ELLIE... I’LL KILL YOU. I’LL FUCKING KILL YOU... But they’re not listening. We can’t hear what they’re saying. All we hear is the inside of Ellie’s head. Her echoing sobs.” (MAZIN; DRUCKMANN, 2024, pg. 70, tradução nossa)

equivalente e como alcançá-lo no novo meio — não copiando o botão, mas recriando a sensação que aquele botão produzia. (Mazin, *IndieWire*, 2025)

### 3.2 Do joystick ao close-up: estratégias audiovisuais da série

Para entender o impacto da morte de Joel é preciso lembrar do que veio antes. No primeiro jogo, Joel perde a filha no início da epidemia e se transforma num homem endurecido pelo luto. Ao decidir salvar Ellie no hospital, ele mata os Vagalumes — um gesto de proteção que também é egoísta — e cria, sem saber, a dívida que alimentará a vingança de Abby. Essa história anterior não é detalhe: dá sentido ético ao que acontece em *Part II* e explica por que a execução de Joel funciona como nó dramático, não como violência gratuita. A morte de Joel é um dos pontos mais delicados e complexos de toda a narrativa de *The Last of Us*. No jogo, esse momento é construído ao longo de uma sequência planejada para surpreender o jogador, retirando dele o controle justamente no instante em que ele mais gostaria de intervir. A série da HBO, por sua vez, precisou enfrentar o desafio de recriar esse impacto em um meio que não oferece agency ao público. Essa diferença de linguagem foi o maior obstáculo da adaptação, e é nesse ponto que se encontra a riqueza do processo criativo.

No jogo, a força bruta e a frieza do ato são intensificadas pelo fato de que o jogador, acostumado a controlar Joel desde o primeiro jogo e criar uma ligação com o personagem tem a “agency” subitamente retirada quando Abby executa Joel. A retirada não é um erro de design; é um gesto intencional de design narrativo: a alternância entre *dar* e *tirar* a “agency” funciona como dispositivo de sentido. Marie-Laure Ryan explora essa dinâmica quando distingue *text as game* e *text as world*, ilustrando que, em ambientes interativos, a imersão e a interatividade se articulam numa “liberdade controlada” que o jogo usa para ensinar o jogador a “criar” o mundo — e, no instante decisivo, converte essa aprendizagem em frustração trágica. No jogo, o jogador é levado a acreditar que pode agir sobre o destino de Joel. Após horas de macanica motora e narrativa, aprendendo a protegê-lo, movê-lo, cuidar de sua sobrevivência, a mecânica repentinamente bloqueia qualquer possibilidade de salvar o personagem. Essa sensação de impotência é parte essencial da experiência: não se trata apenas de ver Joel morrer, mas de sentir que sua morte escapa ao alcance de quem o controla. O impacto nasce do choque entre expectativa e impossibilidade, da consciência de que nenhum botão, comando ou habilidade pode alterar o curso da história.

No jogo há uma economia textual como mostra a figura 1 dentro da narrativa do jogo o Joel morre sem nem sequer saber o nome da Abby e nem o que a motivou nessa vingança e isso funciona como uma estratégia interessante: a intensificação do choque. A interação entre Abby e Joel no game é concisa — Abby não se alonga em justificativas; a violência é direta: há uma pergunta, um golpe, um fim. Essa concisão tem uma função: deixar o jogador na raiva, no vazio, sem entender imediatamente as motivações de Abby, adiando a compreensão e forçando uma experiência emocional que só vai se reorientar quando o jogador, mais tarde, encarna Abby e toma contato com seus motivos. A ironia com a série é cruel: no jogo, quando Abby pergunta a Joel se “sabe quem eles são”, Joel, em choque e já ferido, responde com uma frase que funciona quase como uma provocação — a cena não oferece humanização, oferece impacto. A ignorância de Joel sobre a identidade de sua executora reforça a brutalidade da vingança como resposta ao passado.

*Figura 1 - Abby questiona joel no jogo sobre sua identidade*



(Fonte: NAUGHT DOG,2020)

Na série, Craig Mazin e Neil Druckmann sabiam que não poderiam recorrer a esse recurso. Em entrevista à *IndieWire*, Mazin foi direto:

*“A primeira coisa que você precisa fazer é não se preocupar com a ação — você não pode se preocupar em reproduzir o prazer irreproduzível de matar monstros, movendo um personagem de A para B, ou controlando-os enquanto passam 30 minutos explorando uma garagem. Seria tolice tentar reproduzir isso como uma experiência passiva”* (MAZIN, 2021)

A fala do showrunner revela um ponto central: não havia como transpor a jogabilidade, mas havia como recriar a sensação de perda e impotência por outros meios, especialmente pelo olhar, pela performance e pela manipulação audiovisual. E foi aí equipe da HBO resolveu um problema estruturante: não existe no espectador de TV a mesma possibilidade de “retirar agency”, porque o espectador nunca a teve. A solução adaptativa encontrada foi dupla: antecipar elementos que, no jogo, só seriam revelados mais tarde — ou que seriam experimentados por outros meios — e traduzir a mecânica em performance. Isso significa que, narrativamente, a série optou por introduzir Abby e algumas de suas motivações antes do ato, oferecendo a ela um monólogo como ilustra na figura 2 nesse pequeno trecho ela instiga Joel a pensar nas pessoas que matou em Salty Lake fazendo com que ele relembrre de cada morte especialmente a do pai de Abby e por mais que para ele seja justificável o massacre para salvar Ellie a consequência toma forma ali no corpo de Abby e na série ele sabe disso. Esse movimento não é mera concessão de simpatia: é uma estratégia de tradução intersemiótica — como Linda Hutcheon argumenta, adaptar é repetir com variação, buscar equivalência de efeitos em outra linguagem, não replicar cena por cena. Ao antecipar a voz de Abby e ao dar-lhe espaço para expor sua dor, a série substitui a surpresa concisa do jogo por uma estratégia televisiva de empatia por exposição. A consequência estética é clara: enquanto o jogo provoca revolta imediata e suspensão interpretativa, a série tende a conduzir o espectador, por via discursiva, à compreensão parcial da motivação da antagonista. Essa é uma escolha adaptativa legítima, mas que altera a experiência emocional do público que já conhecia o jogo — alguns podem receber a mudança como humanizadora; outros, como um atenuante que reduz a ferida original.

*Figura 2 - Abby interroga joel na série*



Fonte: (HBO,2025)

Outra alternativa que a equipe da HBO achou para reestruturar afetivamente a relação dos personagens foi a opção da série por colocar Dina como mostra nas figuras 3 e 4 na patrulha

com Joel em vez de Tommy. Do ponto de vista do jogo, a presença de Tommy exerce um papel de laço fraternal e de repercussão futura; do ponto de vista televisivo, inserir Dina — interesse amoroso de Ellie — cria um elo emocional imediato com a protagonista, antecipando o trauma de Ellie em termos exclusivamente visíveis. A troca não é apenas logística; altera a rede afetiva ao redor do corpo agredido: enquanto a rendição física de Tommy no jogo enfatiza a violência entre homens e a ruptura fraterna, a rendição de Joel na TV com Dina reflete, mais diretamente, a perda da ponte simbólica entre Joel e Ellie. A decisão dramatúrgica aumenta a acessibilidade da cena a espectadores que não jogaram, porque o vínculo Joel–Dina–Ellie é algo que a série podia (e precisava) trabalhar visualmente nos episódios anteriores. A justificativa dos showrunners, explicitada em entrevistas e comentários à imprensa, deixa claro que escolhas como essa visavam compatibilizar coesão narrativa seriada e impacto emotivo imediato.

*Figura 3 - Joel em patrulha com seu irmão Tommy*



Fonte: NAUGHT DOG, 2020

*Figura 4 - Joel e Dina em patrula na série*



Fonte: HBO,2025

A presença de Dina além de não ser uma escolha aleatória responde a dois movimentos simultâneos. Primeiro, amplia-se a dimensão dramática da cena de captura de Joel. No jogo, o impacto narrativo reside no envolvimento de Tommy, cuja ligação sanguínea com Joel reforça a violência da separação. Na série, entretanto, Dina é inserida como mediadora: ao compartilhar a patrulha e enfrentar a nevasca ao lado de Joel, a adaptação dá visibilidade a um vínculo de confiança que já vinha sendo construído, mas que no game permanece em segundo plano. Isso está em consonância com a observação de Hutcheon (2013, p. 34):

*As unidades separadas da história (ou da fábula) também podem ser transmídiadas - bem como resumidas em versões condensadas ou traduzidas para outros idiomas (HAMON, 1977, p. 264). Porém, elas podem perfeitamente mudar - radicalmente, em sua grande maioria - durante o processo de adaptação, e não apenas no ordenamento do enredo, embora esse seja o caso mais óbvio. O ritmo pode ser transformado, o tempo comprimido ou expandido. (apud HAMON, 1977, p. 264).*

Além disso, há uma camada interpretativa relevante: Joel tinha conhecimento do envolvimento romântico entre Ellie e Dina. Pode-se ler, portanto, sua aproximação como um gesto indireto de reconciliação — uma tentativa de reatar os laços com Ellie, abalados pelo conflito em torno

da mentira no hospital, ao estreitar laços com alguém importante para ela. A série, ao evidenciar essa dimensão relacional colocando a Dina como refém como mostra a figura 6, reforça a carga trágica do episódio: quando Joel se rende para salvar Dina, ele não protege apenas a companheira de patrulha, mas também a ponte simbólica que ela representa com Ellie. A adaptação sugere uma proximidade maior entre Joel e Dina durante os anos em Jackson, algo que não aparece no jogo, mas que reforça a carga emocional da cena. Essa escolha também dá profundidade à relação entre Ellie e Dina, que será explorada ao longo da temporada. Assim, a dor da perda não é sentida apenas por Ellie, mas por todo um círculo afetivo que cerca Joel. Esses elementos mostram como a série substitui o lúdico da suspensão da agency por uma combinação de recursos audiovisuais.

*Figura 5 - Thommy sendo rendido no jogo*



Fonte: NAUGHT DOG, 2020

*Figura 6 - Dina sendo rendida na série*



Fonte: HBO, 2025

Os deslocamentos feitos pela equipe da HBO foram pensados em como cada meio provoca a imersão do público. No jogo, a travessia da nevasca com Ellie é uma experiência sentida no corpo: o jogador caminha sob baixa visibilidade, enfrenta inimigos e segue pistas até encontrar Joel dominado e espancado. Cada passo aumenta a tensão, porque a agência existe, mas é restrita — há movimento, mas não há controle real sobre o destino. A impotência não chega de uma vez, ela se acumula durante o percurso, até explodir no momento da revelação.

Na série, como não há esse envolvimento direto, a sensação de impotência precisa ser construída por meio da linguagem audiovisual. O suspense nasce da montagem: a alternância de cenas entre Abby e Jesse, Joel e Dina e Abby faz o espectador sentir que algo terrível está prestes a acontecer, mas sem saber exatamente quando ou como. Os cortes, as mudanças de ponto de vista e a dilatação do tempo seguram a respiração de quem assiste, criando uma expectativa que desemboca na tragédia. A imersão não vem mais das ações do jogador, mas da forma como a câmera conduz o olhar e como a montagem administra a tensão como exemplificado na figura 7 o close-up em Joel quando ele percebe quem ele matou e as consequências que tomam forma é um ótimo exemplo de como o trabalho de câmera/direção combinados com a performance de Pedro Pascal adiciona mais camadas a cena e seguindo na figura 8 temos uma Abby que ao meio da raiva se mostra totalmente sensível essa profundidade de emoções entregue pela atriz Kaitlyn Dever nessa cena acrescenta algo novo na personagem no jogo entrega uma Abby humanizada logo de início o que futuramente vai impactar o futuro

da personagem e do outro lado da moeda temos a Bella Ramsey que dá uma performance de quebrar o coração como Ellie na figura 9 temos uma ellie completamente em prantos vendo sua figura paterna ser morta em sua frente enquanto suplica para que Joel se levante. O trabalho performático dos 3 aqui garantiram para os mesmos indicações ao Emmy de Melhor ator em serie de drama, Melhor atriz em serie de drama e Melhor atriz convidada em serie de drama comprovando que a serie ao usar a estratégia de performance juntamente com estratégias de direção obtiveram sucesso reconhecido pela critica especializada.

Tecnicamente, a série substitui a “suspensão da agency” por um conjunto de procedimentos audiovisuais como a decupagem que é, a seleção e ordenação dos planos — privilegia closes e microgestos que canalizam para a face e para a respiração o peso da cena como exemplifica as figuras; a montagem controla o timing de revelação e alonga instantes como por exemplo, a insistência no rosto de Ellie pedindo que Joel se levante a câmera insiste em prolongar os segundos em que ela implora para que Joel se levante, transformando instantes em eternidades. criando uma dilatação temporal que, em psicologia do espectador, produz sensação de impotência que tem como objetivo recriar a do jogo já o design de som reforça a impotência: a trilha desaparece, o som se torna ambiente e o que se destaca são o impacto seco dos golpes, os gemidos e a respiração. Assim, o jogo que antes transmitia impotência pelo corte de agency encontra na série um equivalente performático e audiovisual que buscam funcionar como um equivalente ao HUD reduzido no jogo: ambos reorganizando a atenção sensorial do receptor.

*Figura 7 - Close-up em Joel*



Fonte: HBO,2025

*Figura 8 - Close-up em Abby*



Fonte; HBO,2025

Craig Mazin reconheceu em entrevistas o peso desse desafio. Em conversa com a *Variety*, explicou que a morte de Joel precisava acontecer cedo, assim como no jogo, para não diluir a força do arco narrativo. Mas destacou também a tensão de lidar com diferentes públicos: “Existe o risco de atormentar o público, e não é isso que queremos fazer. Se as pessoas souberem que isso vai acontecer, vão começar a se sentir atormentadas. E quem não sabe, vai acabar descobrindo, porque todo mundo comentaria sobre a ausência da cena. Nossa instinto foi garantir que, quando acontecesse, parecesse natural dentro da história — e não como uma escolha pensada apenas para abalar o público” (GAZETA DIGITAL, 2025).

*Figura 9 - Close-up em Ellie*



Fonte: HBO,2025

Em outra entrevista, Mazin admitiu que esse era o momento que mais temia filmar. “Foi a cena que eu estava mais ansioso para criar e, ao mesmo tempo, com mais medo de filmar. Não se trata apenas da mecânica da morte de Joel, mas do peso emocional que ela carrega. No jogo, o que Ashley Johnson faz como Ellie é de cortar o coração. Algo assim é tão traumático que muda completamente sua ligação com a personagem”, declarou (NOS BASTIDORES, 2025). Para ele, a segunda temporada marca uma virada fundamental: “Na primeira temporada, estávamos ligados a Ellie por meio do amor de Joel. Agora, nos ligamos a ela por meio da dor. E o que Bella Ramsey entregou ali foi devastador.” (Figura 10)

Figura 10 - Ellie (Bella Ramsey) reagindo a morte de Joel



Fonte: HBO,2025

Esse cuidado também dialoga com declarações anteriores de Mazin sobre as dificuldades de adaptar jogos. Em entrevista à *IndieWire* (2021), ele afirmou que a maior barreira é a interatividade, impossível de reproduzir na televisão no caso de *The Last of Us*, a solução foi buscar equivalência emocional, não mecânica.

a série acrescenta camadas que o jogo apenas sugere. A crise em Jackson é mostrada de forma mais direta, consolidando a cidade como um elemento narrativo importante. Como explicou Druckmann, “queríamos que o público levasse Jackson em consideração daqui para frente” (VARIETY, 2025). Outro acréscimo está na relação entre Joel e Dina, sugerida na adaptação como uma amizade construída ao longo dos anos. Esse detalhe, inexistente no jogo, intensifica o impacto emocional da cena, ampliando o círculo de quem é afetado pela morte de Joel.

No centro de tudo, porém, está a performance. Pedro Pascal transmite uma força silenciosa até os últimos instantes de Joel, enquanto Bella Ramsey encarna uma Ellie despedaçada, que implora por algo impossível. A câmera insiste em registrar esses rostos, não os golpes. A brutalidade está menos na exposição gráfica e mais no olhar, no silêncio, na pausa que arrasta o espectador para dentro da impotência. Como resumiu Mazin, não se tratava de recapturar o jogo, mas de respeitar sua intensidade: “Não quisemos recapturar o que já foi feito, mas sim respeitar a cena. Sabíamos que isso redefiniria o rumo da história para o público que só acompanha a série” (NOS BASTIDORES,2025).

Essas escolhas revelam o que está em jogo na adaptação: não é sobre repetir o videogame, mas sobre recriar o mesmo efeito de devastação. O jogo arranca a agency do jogador; a série obriga o espectador a encarar cada segundo da dor. Em ambos os casos, a sensação é de perda irreparável, um divisor de águas que transforma não apenas Ellie, mas também quem acompanha sua jornada.

A recepção crítica confirmou que a série conseguiu recriar, à sua maneira, o impacto devastador da morte de Joel. Não foi um eco idêntico ao do jogo, mas uma tradução marcada pelo peso das atuações, pela coragem de encarar um momento polêmico e pelo cuidado técnico em transformar choque em drama. Muitos analistas destacaram a decisão de humanizar Abby e o investimento no trabalho performático como elementos centrais para que o episódio alcançasse sua potência. Ao mesmo tempo, parte do público — sobretudo jogadores que viveram a experiência interativa — questionou se a antecipação das motivações e o uso de monólogos não teriam atenuado a dureza moral que o jogo impunha ao jogador. Essa divergência não fragiliza a adaptação; ao contrário, mostra como ela provoca discussão sobre fidelidade, risco e transformação entre mídias.

O crítico Erik Kain, da *Forbes*, sintetizou bem essa ambivalência ao escrever:

“Eu sabia que aquilo viria, assim como em *Game of Thrones* eu sabia de Ned Stark e do Casamento Vermelho [...], mas nada disso é fácil de

assistir desdobrar, mesmo sabendo o que vai acontecer. [...] Foi objetivamente lindo televisivamente, mas não me importo mais agora que Joel se foi. [...] Se feito certo, você impulsiona a história. Ned Stark é um ótimo exemplo [...]. Mas isto? Isto é niilismo” (KAIN, 2025, tradução nossa).<sup>7</sup>

Sua crítica revela não apenas resistência, mas também a força estética do episódio, capaz de impressionar mesmo aqueles que rejeitam a brutalidade do arco.

Já o *The Guardian* preferiu destacar a dimensão técnica e emocional do capítulo, chamando-o de “brutal”:

“Não apenas um personagem fundamental é torturado e morto, como a outra mais querida é obrigada a testemunhar seus últimos e dilacerantes momentos. [...] A relação conturbada, mas amorosa, entre Joel e Ellie foi o coração pulsante da primeira temporada. Ao matar Joel de forma tão brutal e ainda traumatizar Ellie, a série corre o risco de mergulhar a história num pessimismo sem retorno” (VIRTUE, 2025, Tradução nossa).<sup>8</sup>

Para o jornal, o episódio flerta com o insuportável, mas é justamente aí que reside sua coragem.

Um dos pontos interessantes levantados pela recepção crítica foi destacado pela *Exame*, ao notar que a força da adaptação não esteve na repetição literal da violência gráfica do jogo, mas na forma como a série soube dosar o que mostrar e, sobretudo, como mostrar.

---

<sup>7</sup>I knew it was coming, just like in *Game Of Thrones* I knew about Ned Stark and the Red Wedding [...] but none of these are easy to watch unfold, even when you know what's coming. [...] This was objectively fantastic television, but I just don't care anymore now that Joel is gone. [...] Ned Stark is a great example of a character whose death serves as a brilliant catalyst for all that follows. But this? This is just nihilism.

<sup>8</sup> Not only does a foundational character get tortured and killed, but the other most beloved character is forced to witness their final harrowing moments. The fraught but loving relationship between fallible father figure Joel (Pedro Pascal) and his spiky surrogate daughter Ellie (Bella Ramsey) was the beating heart of season one. By killing off Joel in such a savage fashion, and further traumatising Ellie, you surely risk pushing the story too far into bleakness.

(VIRTUE, Graeme. 2025 *The Last of Us recap: season two, episode two – will this show survive that horrific death?* The Guardian)

“Diferente dos jogos, que conta com cenas bem mais explícitas, os detalhes mostrados na série — e isso inclui a mixagem de som e a direção também das expressões de Bella Ramsey — são os que provocam o sentimento da perda, da raiva e do inconformismo” (*Exame*, 2025).

Essa observação vai ao centro da experiência audiovisual: a dor não é apenas exibida, mas sentida pelo espectador porque é mediada pelo olhar, pelo som, pelo silêncio que corta, e principalmente pelo rosto de Ellie. Bella Ramsey conduz a cena como eixo emocional absoluto — a respiração ofegante, o choro contido que explode em gritos, os olhos que se recusam a aceitar a irreversibilidade da morte. É nesse registro performático, mais do que na brutalidade física, que o episódio conquista sua potência.

A mixagem de som desempenha aqui o mesmo papel que o controle da agency tinha no jogo: reorganiza a experiência do receptor. Quando os ruídos do chalé abafam a trilha, quando o estalar seco do taco ou o desespero da voz de Ellie dominam a cena, a série cria o espaço da impotência. O público não pode intervir, assim como o jogador foi impedido de agir, mas, pela lente da série, esse sentimento é deslocado para a pura experiência sensorial e emocional.

Esse foco em microdetalhes, como a tensão nos músculos do rosto de Bella ou o ranger do objeto que sela a morte, demonstra que a adaptação não tentou competir com a interatividade do jogo, mas reinventá-la em outro registro. Como lembrou Mazin em entrevistas, o desafio não era replicar a ação, mas “respeitar a intensidade da cena”. A crítica da *Exame* confirma que a escolha foi bem-sucedida: o impacto nasce menos da violência em si e mais do modo como ela reverbera em quem a presencia — Ellie e, por extensão, o espectador.

Assim, a série reforça que a performance e a construção audiovisual podem ser tão devastadoras quanto a jogabilidade. Se no jogo a agency frustrada gerava choque, na série é o testemunho impotente, mediado pela dor de Ellie, que perpetua o mesmo efeito.

A recepção não se restringiu a críticas textuais: números também falam. Segundo dados reunidos pelo *IMDb*, o episódio alcançou 9,2 de 10, tornando-se o segundo episódio mais bem avaliado da série até então, mesmo diante de polêmicas. Essa nota, baseada em mais de 60 mil avaliações, surpreendeu, sobretudo porque o jogo havia enfrentado forte rejeição quando lançado. A construção mais cuidadosa da série, somada às atuações de Pedro Pascal, Bella Ramsey e Kaitlyn Dever, ajudou a transformar resistência em reconhecimento.

Outros veículos compararam o episódio a marcos da televisão contemporânea. Para a *Exame*, foi um daqueles capítulos em que “todo mundo sabia, mas ninguém estava preparado”. O texto destacou como a morte de Joel funcionou como um momento à la *Game of Thrones*: previsível no horizonte cultural, mas ainda assim devastador no instante em que se concretizou. A *Exame* também chamou atenção para a maneira como a série dimensionou a batalha em Jackson, criando paralelos entre a tragédia íntima e o caos coletivo, o que intensificou ainda mais o peso do episódio.

Em conclusão provisória, a recepção crítica e pública mostra como a adaptação conseguiu equilibrar fidelidade emocional e liberdade criativa. O jogo forçou o jogador a sentir impotência pela perda da agency; a série transformou esse mesmo sentimento em espetáculo performático, sustentado pela decupagem, pelo silêncio, pelo choro de Ellie e pelo olhar cansado de Joel. Como observou Mazin, o desafio não era copiar, mas “respeitar a intensidade da cena”. O resultado, confirmado por aplausos e críticas divididas, é uma prova de que a série alcançou algo raro: provocar dor e discussão em igual medida, garantindo que a morte de Joel continue sendo um dos momentos mais marcantes — e debatidos — da cultura contemporânea.

### **3.3 Abby em foco: recriação de personagem e construção da empatia**

Ao analisar a adaptação da cena mais polêmica de *The Last of Us Part II* para a televisão, não é possível ignorar a centralidade da personagem Abby. Mais do que um “instrumento de vingança”, ela é apresentada como um corpo atravessado por dor, um rosto marcado pela memória da perda e, sobretudo, uma voz que revela muito mais do que raiva. A escolha de Kaitlyn Dever para interpretar Abby foi acompanhada de questionamentos e debates acalorados, sobretudo pela comparação inevitável com a Abby musculosa e raivosa do jogo. No entanto, os próprios criadores deixaram claro que o objetivo da série não era reproduzir uma caricatura física, mas aprofundar a complexidade emocional da personagem. Como afirmou Neil Druckmann: “*Kaitlyn Dever é diferente de Laura Bailey, que interpretou Abby no game. E isso influencia muito como pensamos sobre a personagem*” (CONCEIÇÃO; EMBERWING, 2025).

Essa diferença não é apenas estética. Ela revela uma escolha narrativa: a Abby da série nasce já marcada pela dor, e não apenas pela fúria. No segundo episódio da segunda temporada, temos uma abby com mais profundidade e a própria atriz Kaitlyn Dever comentou: “*Temos esse espaço para explorar suas emoções. Ela é muito mais do que sua fúria e raiva. E acho que o*

*que há de diferente na série é que nos é dado um pouco mais de contexto para Abby quando a conhecemos*” (CONCEIÇÃO; EMBERWING, 2025,).

Esse contexto se torna ainda mais intenso quando lembramos que, fora das câmeras, Kaitlyn Dever atravessava um luto pessoal profundo: apenas três dias antes de filmar a cena da morte de Joel, havia enterrado sua própria mãe. Não se trata aqui de uma coincidência, mas de uma ferida aberta que se transmutou em performance. A atriz relatou: “*Acho que o que torna Abby tão poderosa e avassaladora é a escuridão dentro dela e porque sua dor é tão intensa. Eu queria que a raiva e a fúria fossem algo poderoso*” (LA NACION, 2025). Essa fusão entre dor íntima e dor ficcional dá à cena um peso que ultrapassa a própria adaptação: é o luto se transformando em arte, é a ferida pessoal que ressoa na ferida coletiva de um fandom que há anos discute Abby como símbolo de ontrovérsia.

*Figura 11 - Abby revela a Joel sua motivação*



Fonte: HBO,2025

A televisão, diferente do jogo, não permite que o espectador controle ou interrompa a cena. O que resta é assistir, impotente, à execução de Joel, agora dilatada por monólogos e pela presença de Ellie como testemunha. Ao contrário do jogo, que só nos entrega o ponto de vista de Abby mais tarde, a série já coloca o público diante da lógica dela, obrigando-nos a encarar sua motivação de forma nua e crua.

Críticos notaram essa diferença e como ela reposiciona a experiência emocional. Para Tabatha Oliveira (2025), assistir a esse episódio é “como reviver um luto já vivido”. A escolha de suavizar a violência gráfica não reduz o impacto da cena, pois o que permanece é o vazio e a sensação de impotência: o corpo de Joel estendido, a respiração ofegante de Ellie, e o olhar de Abby que mistura raiva e desespero. Ou seja, não é o sangue derramado que fere o espectador, mas os gestos mínimos, os silêncios carregados, os sons que preenchem o espaço entre os gritos.

Esse investimento na performance não passou despercebido pela crítica internacional. Entre aplausos e rejeições, o que se confirmou foi que a adaptação não deixou ninguém indiferente — e é nesse incômodo que reside sua potência.

Mais do que um exercício de fidelidade, a cena mostra como a tradução intersemiótica envolve recriar efeitos por outros meios. No jogo, o choque vem do controle negado ao jogador; na série, ele nasce da entrega das atrizes — Abby que golpeia, Ellie que grita, e Joel que se despede em silêncio. Cada um desses corpos carrega um pedaço da tragédia, compondo um quadro que é simultaneamente íntimo e coletivo. E é justamente por essa via que a série conseguiu provocar, como bem observou Oliveira (2025), uma sensação de inevitabilidade: “*mesmo sabendo que ‘aquela’ cena viria, a ansiedade tomou conta. E quando chegou, foi como reviver um luto já vivido*”.

Se no jogo *The Last of Us Part II* Abby só é plenamente compreendida após longas horas de gameplay, a série opta por inverter a lógica: humanizá-la desde o início. Essa decisão narrativa, apontada por Craig Mazin e Neil Druckmann, foi pensada como uma forma de aproximar o público de uma personagem historicamente rejeitada. Esse cuidado se materializa em pequenas adições que não estão no jogo, mas que expandem a densidade dramática. O monólogo de Abby, sua fala antes de executar Joel e os momentos em que hesita ou silencia criam uma camada de ambiguidade que rompe a leitura simplista de vingança. Como apontou a crítica do site *Nos Bastidores* (2025), Mazin confessou ter sentido medo ao filmar a cena, justamente porque sabia que lidava com um momento “capaz de traumatizar o público”. Esse temor não foi um

obstáculo, mas sim um motor criativo: o episódio foi construído para que o horror não estivesse apenas na violência física, mas na atmosfera de inevitabilidade que envivia os personagens.

Nesse sentido, a série mostra consciência de que a performance é o verdadeiro veículo de emoção. Abby não se torna convincente apenas porque bate em Joel, mas porque cada golpe é acompanhado de respirações pesadas, olhares vacilantes e uma fúria que é atravessada por dor. O público percebe que ali não há apenas raiva, mas uma tentativa desesperada de dar forma ao luto. E esse atravessamento ficou ainda mais intenso quando Kaitlyn Dever revelou, em entrevista, que viveu a cena carregando seu próprio trauma: “*Eu tinha acabado de vivenciar isso. Foi uma loucura repetir essa cena em que falava da morte do pai várias vezes, porque eu tinha acabado de viver. Nada jamais será tão ruim quanto isso*” (LA NACION, 2025). A sobreposição entre dor pessoal e ficcional cria uma performance que não poderia ser planejada em roteiro. É carne viva em tela.

*Figura 12 - Abby usa o taco de golfe para tortura*



Fonte: HBO,2025

*Figura 13 - Abby usa o taco de golfe como tortura no jogo*



Fonte: NAUGHT DOY, 2020

A recepção crítica, por sua vez, refletiu essa ambiguidade. Enquanto alguns veículos ressaltaram que *o sentimento de perda, raiva e inconformismo*”, Outras tem uma leitura diferente, apontando que a cena flerta com o niilismo. Esse contraste mostra que a série não buscou consenso, mas sim intensidade, matar Joel tão cedo poderia mergulhar a história em um pessimismo sem retorno o que sempre foi uma escolha arriscada. Mas é justamente nessa linha tênue entre coragem e insensatez que a adaptação se fortalece, lembrando que o universo de *The Last of Us* nunca prometeu conforto, mas sim confronto.

Como afirmou a crítica do *CineSet* (2025), essa antecipação não diminui o impacto, mas o desloca: em vez de choque repentino, temos a tensão crescente, o peso do inevitável, como um relógio que avança até parar. Isso explica por que tantos espectadores, mesmo conhecendo a cena de antemão, ainda sentiram o golpe como se fosse a primeira vez.

A própria performance de Bella Ramsey foi central nesse processo. Sem agência de jogador, resta ao público acompanhar seu rosto dilacerado pela dor, um olhar que diz mais do que qualquer fala. Ellie não pode salvar Joel, e o público não pode salvar Ellie — a impotência é compartilhada. O jogo cria essa sensação ao retirar o controle; a série o faz pelo corpo da atriz, pelo close que prende o espectador ao sofrimento dela.

É interessante notar como a recepção foi, em grande parte, positiva, ao contrário do lançamento do jogo, marcado por polarizações e até ameaças à equipe criativa. Esse feito não significa

ausência de críticas, mas mostra que a adaptação conseguiu articular emoção e técnica de modo a conquistar tanto quem conhecia a cena quanto quem a via pela primeira vez. O fato de resistir até mesmo ao *review bombing*, prática comum em produções polêmicas, é uma evidência de que a construção de Abby foi recebida com mais empatia do que em 2020, quando o jogo foi lançado.

Em resumo, o segundo episódio da segunda temporada não apenas dramatiza a morte de Joel, mas também reposiciona Abby como personagem-chave, agora menos caricatural e mais humana. A escolha de dar-lhe contexto imediato, de explorar sua dor íntima e de conectá-la ao luto pessoal de sua intérprete cria uma experiência emocionalmente devastadora. O que está em jogo não é apenas a fidelidade à obra original, mas a capacidade de traduzir, em outro meio, a mesma sensação de perda irreversível. E, nesse sentido, a série cumpre seu papel: não suaviza o golpe, apenas o reformula para que, ao atingir, deixe cicatriz.

A construção da Abby televisiva, portanto, não se limita a transpor a personagem do jogo. Ela é redesenhada como uma figura que encarna a dor de forma multifacetada: pelo trauma de perder o pai, pela decisão de buscar vingança, pela vulnerabilidade expressa em seus sonhos, e pela raiva que sua intérprete transformou em arte a partir da própria vida. É justamente essa convergência que torna sua presença inesquecível. Abby não é apenas quem mata Joel; ela é quem obriga o público a encarar o fato de que a dor pode gerar violência e que o amor, quando ferido, pode se transformar em fúria.

Em conclusão, a série cumpre o que se espera de uma adaptação: não copia o jogo, mas traduz seu núcleo afetivo em novos recursos. Abby deixa de ser apenas uma “inimiga” e se torna um espelho distorcido de Ellie, ambas filhas marcadas pela perda. Essa decisão narrativa e performática reforça a tese central desta análise: a transposição de *The Last of Us* para a televisão não suaviza as feridas do jogo, mas as expande, colocando o espectador em contato direto com a brutalidade e a humanidade que convivem lado a lado nessa história. A morte de Joel, nesse sentido, não é apenas um fim — é o início de uma nova compreensão sobre os limites do amor, da dor e da vingança.

## Considerações finais

Ao longo deste trabalho, procurei compreender como a adaptação de *The Last of Us Part II* para a série da HBO transforma uma experiência interativa em uma narrativa audiovisual e, ao mesmo tempo, recria o impacto emocional que marcou profundamente jogadores e

espectadores. O ponto de partida foi a cena da morte de Joel, um momento de ruptura tanto no jogo quanto na série, capaz de modificar a relação afetiva do público com a história.

No jogo, a força da cena se dá pela perda súbita da agência do jogador. Depois de horas controlando Joel, cuidando dele e construindo uma ligação através das mecânicas, a narrativa o retira das mãos do jogador no instante mais crítico. Essa impossibilidade de agir transforma a frustração em dor, alinhando o sentimento do jogador ao de Ellie, que também assiste, impotente, à morte de seu pai substituto. Trata-se de uma experiência em que narrativa e jogabilidade se unem de maneira única, um exemplo de consonância entre forma e conteúdo.

Na série, o desafio foi outro: como provocar a mesma intensidade sem a interatividade? A resposta encontrada pelos criadores envolveu recursos próprios do audiovisual — close-ups demorados, silêncio, atuação visceral e manipulação precisa do tempo. O espectador não perde o controle, pois nunca o teve, mas se vê diante da impotência de testemunhar. A frustração não é motora, mas testemunhal. Assim, o que no jogo é vivido no corpo, na série é traduzido pela imagem e pelo som.

Essa diferença mostra que adaptar não é copiar, mas recriar. Como aponta Hutcheon, uma adaptação é sempre uma nova obra, que carrega ecos do original, mas se afirma em outro meio. O jogo construiu sua força pela agency e pela consonância ludonarrativa; a série, pela performance e pelo olhar. Em ambos os casos, o impacto central — a dor da perda — foi preservado, ainda que por caminhos distintos.

Outro ponto fundamental da análise foi a personagem Abby. No jogo, a empatia por ela só é construída posteriormente, quando o jogador assume sua perspectiva e participa de sua jornada. Na série, esse processo não seria possível. A solução encontrada foi apresentá-la de forma mais humanizada desde cedo, revelando motivações e nuances que explicam, sem justificar, seu ato brutal. Essa escolha divide opiniões, mas mostra consciência do meio televisivo: se a agency não pode guiar a empatia, é preciso que o roteiro e a atuação cumpram esse papel.

A presença de Dina, a reordenação de laços afetivos, o uso de monólogos e a performance intensa de Kaitlyn Dever (Abby), Pedro Pascal (Joel) e Bella Ramsey (Ellie) formam o núcleo emocional da adaptação. O episódio da morte de Joel não é apenas uma cena de violência: é um ritual de passagem para a própria série, que transforma a relação do público com Ellie e abre caminho para a reflexão sobre dor, vingança e sobrevivência.

Com essa análise, concluo que a adaptação de *The Last of Us* conseguiu alcançar o mais difícil: recriar, em outro meio, não apenas a história, mas o peso emocional que a sustenta. Não é uma cópia do jogo, nem pretende ser. É um palimpsesto — para usar a metáfora de Hutcheon — no qual ainda se reconhecem os traços da obra original, mas que também escreve algo novo sobre eles.

Assim, esta monografia reforça que a tradução intersemiótica não se resume a transferir elementos de um sistema de signos para outro, mas exige escolhas criativas que respeitem a essência da experiência original ao mesmo tempo que exploram os recursos do novo meio. O impacto da morte de Joel, tanto no jogo quanto na série, demonstra que a emoção não está presa ao formato, mas pode ser traduzida, reinventada e sentida de formas distintas.

Por fim, acredito que este estudo contribui para os debates sobre adaptação e tradução intersemiótica ao mostrar que obras como *The Last of Us* ampliam nossas noções de narrativa, emoção e linguagem. No fim das contas, seja diante do controle ou da câmera, o que permanece é o mesmo: a capacidade de uma história nos afetar profundamente, nos confrontar com nossas fragilidades e nos lembrar que, em mundos devastados ou na vida real, seguimos buscando sentido na dor, no amor e na memória.

## Referências

ALBUQUERQUE, João Victor. Episódio 2 da 2ª temporada de *The Last of Us* é o mais bem avaliado da história da série. *Critical Hits*, 22 abr. 2025. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/cinema-e-tv/episodio-2-da-2a-temporada-de-the-last-of-us-e-o-mais-bem-avaliado-da-serie/>. Acesso em: 03 set. 2025.

CONCEIÇÃO, Vitor; EMBERWING, Amelia. Kaitlyn Dever, a Abby da série de *The Last of Us*, explica por que personagem é muito mais do que raiva e vingança. *The Last of Us: The Series*, 22 abr. 2025. Disponível em: <https://thelastofus.com.br/noticias/para-craig-mazin-adaptar-the-last-of-us-para-tv-nao-se-resume-apenas-a-acao-ou-ao-prazer-de-eliminar-monstros/>. Acesso em: 03 set. 2025.

CRITICAL HITS. Episódio 2 da 2ª temporada de *The Last of Us* é o mais bem avaliado da história da série. Disponível em: <https://criticalhits.com.br/cinema-e-tv/episodio-2-da-2a-temporada-de-the-last-of-us-e-o-mais-bem-avaliado-da-serie/>. Acesso em: 03 set. 2025.

EXAME. *The Last of Us*: todo mundo sabia, mas ninguém estava preparado. *Exame*, 20 abr. 2025. Disponível em: <https://exame.com/pop/the-last-of-us-todo-mundo-sabia-mas-ninguem-estava-preparado/>. Acesso em: 03 set. 2025.

EVIL HAZARD. Série *The Last of Us* temporada 2, episódio 02: desastre, despedida e lágrimas (análise sem spoilers). Disponível em: <https://evilhazard.com.br/evilfiles-serie-the-last-of-us-temporada-2-episodio-02-desastre-despedida-e-lagrimas-analise-sem-spoilers/>. Acesso em: 03 set. 2025.

GAZETA DIGITAL. Criadores explicam exibição de momento marcante do jogo já no segundo episódio. Disponível em:

<https://www.gazetadigital.com.br/variedades/variedades/criadores-explicam-exibicao-de-momento-marcante-do-jogo-ja-no-segundo-episodio/806042>. Acesso em: 03 set. 2025.

GEE, James Paul. *Bons videogames e boa aprendizagem*. Tradução de Gilka Girardello. Florianópolis: [s.n.], 2009.

HOCKING, Clint. Ludonarrative dissonance in *BioShock*. *Click Nothing*, 2007. Disponível em: [https://clicknothing.typepad.com/click\\_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html](https://clicknothing.typepad.com/click_nothing/2007/10/ludonarrative-d.html). Acesso em: 15 ago. 2025.

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

KAIN, Erik. The Last Of Us Season 2, Episode 2 Recap and Review – Golfing With Joel and Abby. *Forbes*, 20 abr. 2025. Disponível em:

<https://www.forbes.com/sites/erikkain/2025/04/20/the-last-of-us-season-2-episode-2-recap-and-review-golfing-with-j Joel-and-abby/>. Acesso em: 01 set. 2025.

LA NACION. Kaitlyn Dever, a Abby de 'The Last of Us', viveu tragédia pessoal dias antes de começar a filmar a série; entenda. *La Nacion*, 30 maio 2025. Disponível em:

<https://www.lanacion.com.ar/>. Acesso em: 03 set. 2025.

NAUGHTY DOG. *The Last of Us Part II* [jogo eletrônico]. PlayStation 4. San Mateo, CA: Sony Interactive Entertainment, 2020.

NOS BASTIDORES. *The Last of Us*: showrunner revela medo e emoção ao filmar a chocante morte de Joel. Disponível em: <https://nosbastidores.com.br/the-last-of-us-showrunner-revela-medo-e-emocao-ao-filmar-a-chocante-morte-de-joe1/>. Acesso em: 03 set. 2025.

OLIVEIRA, Tabatha. *The Last of Us* – Temporada 2, Episódio 2: Through the Valley. *TBT Geek*, 21 abr. 2025. Disponível em: <https://tbtgeek.com.br>. Acesso em: 03 set. 2025.

RYAN, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore: Johns Hopkins University Press, 2001.

SIMS, David. *The Last of Us Makes the Apocalypse Feel New Again*. *The Atlantic*, 10 jan. 2023. Disponível em: [https://www.theatlantic.com/culture/archive/2023/01/the-last-of-us-hbo-tv-series-review/672690/?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.theatlantic.com/culture/archive/2023/01/the-last-of-us-hbo-tv-series-review/672690/?utm_source=chatgpt.com). Acesso em: 01 set. 2025.

MAZIN, Craig; DRUCKMANN, Neil. *The Last of Us — Episode 202: “Through The Valley”* (Double Pink Draft, 29 Mar. 2024).

THE LAST OF US. [Série de televisão]. Criação de Craig Mazin e Neil Druckmann. EUA: HBO, 2023–.

THE LAST OF US BRASIL. Para Craig Mazin, adaptar *The Last of Us* para TV não se resume apenas à ação ou ao prazer de eliminar monstros. Disponível em:

<https://thelastofus.com.br/noticias/para-craig-mazin-adaptar-the-last-of-us-para-tv-nao-se-resume-apenas-a-acao-ou-ao-prazer-de-eliminar-monstros/>. Acesso em: 03 set. 2025.

VIRTUE, Graeme. The Last of Us recap: season two, episode two – will this show survive that horrific death? *The Guardian*, 21 abr. 2025. Disponível em:

<https://www.theguardian.com/>. Acesso em: 01 set. 2025.

ZILLE, José Antônio Baêta. *A intensificação do agenciamento nos games: do jogador ao jogador-criador*. 2012. 159 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) — Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2012.