



UNIVERSIDADE DO ESTADO DO RIO GRANDE DO NORTE  
CAMPUS AVANÇADO DE PAU DOS FERROS  
DEPARTAMENTO DE LETRAS ESTRANGEIRAS

JOÃO VITOR MANOEL DE ARAUJO AMORIM

**Heroísmo ou Vilanismo: A dualidade da personagem Ellie no jogo *The Last of Us Part II***

PAU DOS FERROS – RN

2022

JOÃO VITOR MANOEL DE ARAUJO AMORIM

Heroísmo ou Vilanismo: A dualidade da personagem Ellie no jogo *The Last of Us Part II*

Monografia apresentada à banca examinadora como requisito para conclusão do Curso de Letras - Língua Inglesa e suas Literaturas, do Departamento de Letras Estrangeiras (DLE), do Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN).

ORIENTADOR: Prof. Dr. Charles Albuquerque Ponte

PAU DOS FERROS – RN

2022

© Todos os direitos estão reservados a Universidade do Estado do Rio Grande do Norte. O conteúdo desta obra é de inteira responsabilidade do(a) autor(a), sendo o mesmo, passível de sanções administrativas ou penais, caso sejam infringidas as leis que regulamentam a Propriedade Intelectual, respectivamente, Patentes: Lei nº 9.279/1996 e Direitos Autorais: Lei nº 9.610/1998. A mesma poderá servir de base literária para novas pesquisas, desde que a obra e seu(a) respectivo(a) autor(a) sejam devidamente citados e mencionados os seus créditos bibliográficos.

**Catálogo da Publicação na Fonte.  
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.**

A524h Amorim, João Vitor Manoel de Araujo  
Heroísmo ou Vilanismo: A dualidade da  
personagem Ellie no jogo The Last of Us Part II. / João Vitor  
Manoel de Araujo Amorim. - Pau dos Ferros, 2022.  
60p.

Orientador(a): Prof. Dr. Charles Albuquerque Ponte.  
Monografia (Graduação em Letras (Habilitação em  
Língua Inglesa e suas respectivas Literaturas)).  
Universidade do Estado do Rio Grande do Norte.

1. Heroísmo. 2. Vilanismo. 3. Personagem. 4.  
Videogame. 5. The Last of Us Part II. I. Ponte, Charles  
Albuquerque. II. Universidade do Estado do Rio Grande do  
Norte. III. Título.

O serviço de Geração Automática de Ficha Catalográfica para Trabalhos de Conclusão de Curso (TCC's) foi desenvolvido pela Diretoria de Informatização (DINF), sob orientação dos bibliotecários do SIB-UERN, para ser adaptado às necessidades da comunidade acadêmica UERN.

João Vitor Manoel de Araujo Amorim

**Heroísmo ou Vilanismo: A dualidade da personagem Ellie no jogo *The Last of Us Part II***

A Monografia “**Heroísmo ou Vilanismo: A dualidade da personagem Ellie no jogo *The Last of Us Part II***”, autoria de João Vitor Manoel de Araujo Amorim, foi submetida à Banca Examinadora, constituída pelo Departamento de Letras Estrangeiras/CAPF/UERN, para obtenção do título de licenciado em Letras Língua Inglesa, outorgado pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte-UERN.

Aprovada em: 04/05/2022

**BANCA EXAMINADORA**



---

Prof. Dr. Charles Albuquerque Ponte - UERN

Presidente da Banca



Prof. Dr. Michel de Lucena Costa - UERN

Examinador



---

Prof. Dr. Evaldo Gondim dos Santos - UERN

Examinador

*“If I ever were to lose you. I'd surely lose myself.”*

(Pearl Jam)

## RESUMO

Com o tempo, os jogos eletrônicos apresentaram uma grande evolução, principalmente nas suas narrativas, apresentando, cada vez mais, personagens complexos. Em *The Last of Us Part II* não é diferente. O jogo de 2020 é responsável por trazer a protagonista Ellie, objeto de análise desse trabalho, que apresenta uma dualidade no seu comportamento que a posiciona entre o heroísmo e o vilanismo. Assim sendo, esta pesquisa tem como principal objetivo analisar a personagem Ellie, sua construção visual e os comportamentos que a colocam numa perspectiva heroica e/ou vilanesca. Para isso, busca-se apoio em teóricos como Antonio Candido (1976), Vogler (2011), Jesper Juul (2005), entre outros, para discutir a personagem fictícia no jogo e sua dualidade. Como resultado, percebe-se que a personagem apresenta características conflituosas, a sua construção visual é característica de representações vilanescas nas mídias, enquanto que seus comportamentos são tanto heroicos, quanto vilanesco. Assim, conclui-se que definir a personagem Ellie como vilão ou herói cabe ao jogador, uma vez que a dualidade da personagem é proposital, a moral do jogador torna-se responsável pela definição que ele dá a ela.

**Palavras-chave:** Heroísmo. Vilanismo. Personagem. Videogame. *The Last of Us Part II*.

## ABSTRACT

Over time, electronic games showed a great evolution, especially in their narratives, presenting more and more complex characters. *The Last of Us Part II* is no different. The 2020 game is responsible for bringing the protagonist Ellie, object of analysis of this work, who presents a duality in her behavior that positions her between heroism and villainy. Therefore, this research has as main objective to analyze the character Ellie, her visual construction and her behaviors that place her in a heroic and/or villainous perspective. For this, support is sought from theorists such as Antonio Candido (1976), Vogler (2011), Jesper Juul (2005), among others, to discuss the fictional character in the game and its duality. As a result, it is clear that the character has conflicting characteristics, her visual construction is characteristic of villainous representations in the media, while her behaviors are both heroic and villainous. Thus, it is concluded that defining the character Ellie as a villain or hero is up to the player, since the duality of the character is intentional, the player's moral becomes responsible for the definition he gives her.

**Key-words:** Heroism. Villainy. Character. Video game. The Last of Us Part II.

## IMAGENS

|   |           |
|---|-----------|
| <b>IMAGEM 1 – PROGRESSÃO VISUAL DA ELLIE.....</b>           | <b>38</b> |
| <b>IMAGEM 2 – ELLIE E JOEL OBSERVAM FÓSSIL.....</b>         | <b>39</b> |
| <b>IMAGEM 3 – TOMMY ENTREGA RIFLE PARA ELLIE.....</b>       | <b>40</b> |
| <b>IMAGEM 4 – ELLIE E DINA CAVALGANDO.....</b>              | <b>40</b> |
| <b>IMAGEM 5 – ELLIE APONTA ARMA PARA NORA.....</b>          | <b>41</b> |
| <b>IMAGEM 6 – ELLIE ENCARA SEATTLE DESTRUÍDA.....</b>       | <b>42</b> |
| <b>IMAGEM 7 – ELLIE ENCARA ABBY.....</b>                    | <b>43</b> |
| <b>IMAGEM 8 – EXPRESSÕES FACIAIS DE ELLIE.....</b>          | <b>44</b> |
| <b>IMAGEM 9 – ELLIE E DINA CONVERSANDO.....</b>             | <b>47</b> |
| <b>IMAGEM 10 – ELLIE OLHA PARA O FILHO DA DINA.....</b>     | <b>48</b> |
| <b>IMAGEM 11 – ELLIE ANDA EM DIREÇÃO A NORA.....</b>        | <b>49</b> |
| <b>IMAGEM 12 – ELLIE MATA NORA.....</b>                     | <b>50</b> |
| <b>IMAGEM 13 – ELLIE AMEAÇA OWEN E MEL.....</b>             | <b>51</b> |
| <b>IMAGEM 14 – ELLIE ENCARA UMA ABBY ENFRAQUECIDA.....</b>  | <b>51</b> |
| <b>IMAGEM 15 – ELLIE OBSERVA O NADA ENQUANTO CHORA.....</b> | <b>53</b> |



**TABELA**

**TABELA 1 – ESQUEMA DE MINUTAGEM.....45**

## SUMÁRIO

|   |           |
|---|-----------|
| <b>1. INTRODUÇÃO.....</b>                           | <b>10</b> |
| <b>2. DA PERSONAGEM À HEROÍNA.....</b>              | <b>12</b> |
| 2.1 A PERSONAGEM NOS DIFERENTES MEIOS.....          | 12        |
| 2.2 A PERSONAGEM DO VIDEOGAME.....                  | 14        |
| 2.3 O PANORAMA DA PERSONAGEM FEMINIA NOS JOGOS..... | 16        |
| 2.4 HERÓI OU VILÃO.....                             | 18        |
| <b>3. ANÁLISE.....</b>                              | <b>28</b> |
| 3.1 THE LAST OF US.....                             | 28        |
| 3.1.2 THE LAST OF US PART II.....                   | 29        |
| 3.2 ELLIE.....                                      | 33        |
| 3.2.1 A JORNADA DE ELLIE.....                       | 35        |
| 3.2.2 A PROGRESSÃO VISUAL DA ELLIE.....             | 37        |
| 3.2.3 A PROGRESSÃO COMPORTAMENTAL DA ELLIE.....     | 45        |
| <b>4. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>                 | <b>56</b> |
| <b>REFERÊNCIAS.....</b>                             | <b>58</b> |

## 1. INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos, principalmente os mais recentes, têm ganhado cada vez mais notoriedade pelo público geral, ao apresentar narrativas bem elaboradas, personagens profundos e bem construídos, além de uma evolução técnica incrível, proporcionando gráficos tão próximos da realidade que podem confundir-se facilmente com uma produção *live action*, além de questões como jogabilidade, direção de arte, fotografia, profundidade do universo onde se narra a história, aspectos voltados para acessibilidade de pessoas com deficiência (seja auditiva ou visual).

Um dos aspectos chamativos dentro dos jogos eletrônicos atuais são os personagens, sejam protagonistas ou secundários (*Non-playable characters - NPCs*). Grande parte das narrativas giram em torno de um personagem, e os jogadores (pessoas que consomem os jogos) se deparam com personagens fictícios profundos e complexos, que estabelece uma representação dos próprios seres humanos, suas manias, seus traumas, seus defeitos, acertos.

Dessa forma, busca-se com esse trabalho a análise da personagem Ellie do jogo *The Last of Us Part II*, sendo ele um jogo com uma narrativa incrivelmente sangrenta. O jogo retoma a personagem Ellie introduzida no primeiro jogo de forma inocente, porém com uma conduta de sobrevivente. Dessa vez, no segundo jogo, temos uma Ellie totalmente diferente, fria, calculista, bem articulada e com um propósito de vida conturbada, tendo em vista os últimos acontecimentos em sua vida. A perda da sua única figura paterna, Joel, irá fazer com que a personagem carismática e divertida, apesar da situação em que se encontra, torne-se amedrontadora e sanguinária no decorrer de sua jornada de vingança.

Assim sendo, o presente trabalho tem como objetivo principal a análise da personagem Ellie do jogo *The Last of Us Part II*, enquanto os objetivos específicos se voltam para a discussão da moralidade da personagem, tendo em vista as ações dela no decorrer da narrativa, em busca de uma definição que a encaixe em heroína ou vilã e também sua construção visual, a forma como suas vestes e expressões visuais mudam de acordo com o progresso da narrativa, e a forma como se pode utilizar delas para estabelecer uma relação com a construção visual de um vilão ou herói.

Ademais, como justificativa para o presente trabalho é importante ressaltar como a produção de trabalhos científicos voltados para análise de personagens de jogos eletrônicos é uma prática relativamente recente para o *Campus* Avançado de Pau dos Ferros. Com isso em mente, produzir uma monografia poderá instigar produções futuras que seguem a mesma

vertente de pesquisa, além de produzir um material para inspirar e direcionar trabalhos futuros sobre o mesmo tema.

No que tange a metodologia desse trabalho, através de uma pesquisa bibliográfica e qualitativa, de natureza exploratória, tem-se uma possibilidade de análise da personagem Ellie presente no segundo jogo da franquia *The Last of Us*. O *corpus* que será analisado no presente trabalho, consiste no jogo eletrônico *The Last of Us Part II*, desenvolvido pelo estúdio *Naughty Dog* e distribuído pela *Sony Interactive Entertainment*.

Partindo para o que será usado especificadamente, o *corpus* tem sua base em trechos recortados da *gameplay*<sup>1</sup> do jogo *The Last Of Us Part II* presente no canal do youtube MKIceAndFire, tendo sido publicado no dia 22 de Junho de 2020. O vídeo completo consiste em mais de 20 horas de jogo, no entanto, para uma análise mais direcionada, foram selecionadas trechos específicos que apresentam ações ou características da personagem Ellie, que servirão para a análise proposta. A análise *me si* terá dois pontos: uma análise visual da personagem Ellie, onde irei buscar discutir a progressão visual que a personagem tem em sua jornada, focando nas discussões acerca da composição visual que indica a índole da personagem e a forma que ela está afetada pela sua jornada. Além disso, apresentamos uma discussão sobre sua composição ser semelhante à composição visual de uma vilã.

O segundo ponto de análise será uma análise comportamental, onde apresentamos alguns dos trechos do jogo e fazemos uma interpretação desses trechos baseados nas ações que a personagem toma em cada um. Sendo dois trechos mostrando o lado positivo e possivelmente heroico da personagem, três trechos que trazem comportamentos negativos que revelam um comportamento vilanesco dela e por último, um trecho que representa uma redenção da personagem, ou melhor, um misto de arrependimento com superação. Para realizar a presente análise, busquei apoio no método observacional. Já que os trechos serão descritos e interpretados.

O presente trabalho se organiza da seguinte forma: o primeiro momento, introdução, é voltado para contextualizar o tema a ser discutido e a metodologia utilizada, em seguida, traz-se a fundamentação teórica, onde se reúne autores como Jesper Juul (2005), Antonio Candido (1976), Joseph Campbell (1989), Vogler (2011), para discutir o personagem na ficção, o herói e vilão, e a personagem no videogame. Depois desse momento tem-se a análise da personagem Ellie, que está dividida em dois momentos, um para análise visual e outro para

---

<sup>1</sup> *Gameplay*, ou jogabilidade, corresponde a uma gravação em vídeo de uma pessoa jogando um jogo eletrônico.

análise comportamental. Ao fim, pode-se encontrar as considerações finais, com uma visão geral do que foi proposto pelo trabalho.

## 2. DA PERSONAGEM À HEROÍNA

### 2.1. A personagem nos diferentes meios.

O contato com diferentes personagens não foi iniciado pelos jogos eletrônicos, *grosso modo*, têm-se primeiro as personagens na literatura oral, depois na literatura escrita, por conseguinte no teatro, e depois nos cinemas. Então, quando se parte para uma análise de personagem, faz-se necessário o uso de materiais que vão ao encontro da análise de personagem em livros, no teatro e no cinema, para então partir para o personagem dentro do vídeo game. Uma vez que há um certo déficit de teorias que trabalham personagens de videogame.

No que concerne à personagem da ficção, evoca-se Antonio Candido (1976), que defende que a personagem é a peça central de uma obra, em específico o romance, uma vez que é através da personagem, desse ser fictício, que se tem a efetivação de uma obra, com a condição de que através dela haja “a impressão da mais lídima verdade existencial” (CANDIDO, 1976, p. 40). Assim sendo, respeitando o princípio da verossimilhança, ou seja, garantindo que o leitor ou o auditório (no caso do objeto de estudo deste trabalho: o jogador) seja convencido pelos personagens da possibilidade de um ser verdadeiro, alguém que representa a realidade, ocorre então a efetivação da obra.

Desse modo, as obras literárias deixam de ter enredos tão complexos e passam a ter personagens complexos, uma vez que os autores irão tentar aproximar a realidade do fictício, através de um nível de complexidade e densidade psicológica análoga às pessoas reais. Candido afirma que tais mudanças vieram a ocorrer a partir do século XIX, onde há uma maior tentativa de verossimilhança e realismo, que podemos ter como exemplo, obras como: *O Retrato de Dorian Gray* (Oscar Wilde, 1890), *Crime e Castigo* (Fiodor Dostoievski, 1866), *Dom Casmurro* (Machado de Assis, 1899). Essas obras citadas têm personagens que carregam certa complexidade, aproximando-as dos dizeres de Candido, sobre a verossimilhança. No entanto, vale ressaltar que, apesar de sua importância em uma obra, a personagem não é o elemento essencial de uma obra, afirma Candido, mas que ela é o elemento mais comunicativo e atuante dentro dela.

Quando atribuída complexidade aos personagens, e aproximando-as da realidade, os personagens tornam-se imprevisíveis, intrigantes e atrativos para o leitor/espectador, que vai ler a obra no intuito de desvendar as ações da personagem, entender suas motivações, verificando assim uma densidade psicológica que as aproximam dos leitores, do auditório e

dos jogadores: “Não espanta, portanto, que a personagem pareça o que há de mais vivo no romance; e que a leitura dêste dependa basicamente da aceitação da verdade da personagem por parte do leitor.” (CANDIDO, 1976, p. 39-40).

Esses mesmos dizeres valem tanto para a obra de teatro, quanto para os romances, o cinema e os jogos. A criação de personagens que se assemelham à realidade em muitas de suas características é a forma mais efetiva de estabelecer complexidade ao personagem e garantir a atenção do público para o qual você produz. No entanto, a depender do meio para o qual você produz o personagem, haverá mudanças na forma como ele se efetiva ou na forma como o receptor (jogador, audiência ou leitor) interage.

Na literatura, o leitor não é atuante dentro da narrativa, ele somente percebe o que o personagem realiza e comunica, seja através de falas ou do seu fluxo de consciência, sendo a personagem comunicada através do narrador: “No romance, a personagem é um elemento entre vários outros, ainda que seja o principal.” (CANDIDO, 1976, p. 63). Isso não muda, obviamente, a complexidade das personagens, nem tão pouco a sua verossimilhança.

Quando parte-se para o teatro, têm-se personagens (e narrativas) que dispensam a narração, uma vez que eles são os seres atuantes, e se manifestam através dos atores e atrizes: “No teatro, [...], as personagens constituem praticamente a totalidade da obra: nada existe a não ser através delas.” (CANDIDO, 1976, p. 63). Quando afirmo que o teatro dispensa a narração no que concerne à narrativa, é justamente pelo fato de que os diversos elementos como cenário, características físicas dos personagens, expressões, são visualmente apresentadas. Invoca-se Candido para reforçar que “a história não nos é contada mas mostrada como se fosse de fato a própria realidade” (CANDIDO, 1976, p. 64).

Partindo para o cinema, tem-se a materialização do personagem fictício, tal qual no teatro. No entanto, diferente do teatro, no cinema há uma linguagem mais audiovisual, uma maior versatilidade e capacidade de representação. Por exemplo, o filme pode apresentar múltiplos cenários, pode apresentar múltiplos personagens e figurantes, além de uma maior riqueza sonora e visual. A linguagem é traduzida em diversos elementos representativos, como luz, imagens, sons, entre outros. Tal prática é intitulada “mostração” (*showing*):

Por contar fundamentalmente com imagens, a narrativa fílmica (e, de forma mais geral, audiovisual) é vista como um ato de linguagem específico: a mostração. Com efeito, no cinema, contar é desde logo mostrar, dar a ver, ainda que o ato de narração a isso não se reduza. (GARDIES, 2008, p. 86).

Conclui-se então, que as personagens fictícias se manifestam de diferentes formas a depender do meio, garantindo uma diferenciação entre elas, ainda que haja uma relação

natural. Os romances com seus personagens descritos, e o teatro e o cinema com seus personagens mostrados, que dispensam narração, já que carregam em si toda a carga significativa visual neles mesmos. O personagem é uma representação fictícia dos seres reais, do que eles representam ou desejam.

## 2.2 A personagem do vídeo game.

Ao falar de videogames fala-se de todo um novo universo, que mistura diversos elementos significativos em uma tela de computador ou de uma televisão. Desde sua criação os videogames têm evoluído expressivamente, principalmente nos seus aspectos técnicos, trazendo gráficos cada vez mais realistas, jogabilidade cada vez mais fluida, dublagem, legenda, acessibilidade para pessoas com algum déficit visual ou auditivo.

Para além dos aspectos técnicos, a evolução dos videogames também aconteceu dentro do conteúdo deles, que saem de um simples conjunto de comandos com um simples objetivo, como exemplo pode-se citar o jogo *Donkey Kong* de 1981: O jogo consistia em um personagem chamado *Jumpman* (que mais tarde seria conhecido como Mário) salvar a Princesa de um terrível macaco intitulado *Donkey Kong*. A jogabilidade seguia o seguinte esquema: por ser um jogo de plataforma, era basicamente pular de plataforma em plataforma, enquanto desvia de obstáculos diversos, na tentativa de sair de um ponto a outro, no caso de *Donkey Kong*, o *Jumpman* tinha que subir a plataforma até onde o macaco prendia a princesa, quebrava os barris com uma marreta (item inicial do jogo) e desviava dos monstros que surgiam.

Os jogos então saem dessa simplicidade de comandos e atividades e assumem níveis diferentes de complexidade e beleza visual e técnica. Uma dessas evoluções consiste justamente na narrativa, que deixa de ser sobre um simples macaco que sequestra uma princesa e um encanador que aparece para ajudá-la, para tratar questões cada vez mais complexas e reais. Jesper Juul em seu livro *Half Real*, de 2005, irá dizer que jogar um jogo é superar desafios através da melhora de habilidades (dos jogadores), quando o jogo se torna uma experiência educativa. Seguindo essa lógica, ele salienta que há diferentes formas para diferentes jogos, apresentando duas em especial: *emergence* (um número de regras simples combinadas para formar variações interessantes) e *progression* (desafios separados apresentados de forma seriada).

Quando se discute questões que envolvem riqueza narrativa, fala-se então da forma *progression*, que se manifesta primariamente em jogos de aventura. Juul (2005) aponta ainda



que é nesse tipo de jogo que o jogador deve seguir uma sequência predefinida de ações para que possa completar o jogo, e é nesse tipo de forma que se encontram as narrativas mais ambiciosas.

A exemplo, pode-se citar o objeto de estudo deste trabalho: *The Last of Us Part II* (não tão somente ele, mas também o antecessor da franquia *The Last of Us*, assim como o “downloadable content<sup>2</sup>”, DLC, intitulado *Left Behind*, e a história em quadrinho, *The Last of Us: American Dreams*), que irão contar a história de Ellie, uma garota que perde sua figura paterna e embarca em uma jornada de vingança e autodestruição. Este jogo abarca uma riqueza de informações e detalhes que irão desde discutir as relações humanas até mesmo a moralidade do ser quando posto em situações extremas.

Trazendo o foco para um elemento que está presente dentro da narrativa, volta-se a atenção para o personagem, caracterizando-o como de extrema importância em muitas narrativas dos jogos eletrônicos atuais, por exemplo, as franquias *Life is Strange*, *The Last of Us*, *The Walking Dead* (da produtora Telltale) e demais jogos como *Beyond Two Souls*, *Heavy Rain*, entre outros jogos que trabalham em suas narrativas os personagens que as compõem. Tais jogos têm seu foco na narrativa, e a narrativa por sua vez concentra-se nos personagens.

Os personagens dos jogos mais atuais carregam em si uma complexidade e profundidade digna de obras literárias, pois têm na narrativa uma construção coerente de tais personagens, com motivações próprias, com medos, traumas, questões morais, psicológicas, características físicas (e com a melhoria nos aspectos gráficos, encontrar personagens que se aproximam da realidade em aparência não é nada difícil).

Quando se parte para a forma com a qual os jogadores interagem com os personagens dentro dos vídeo games, percebe-se uma grande diferença entre o personagem dos livros, do teatro e do cinema, para os dos jogos. Essa diferença está exatamente na forma como os jogadores (ou jogadoras) são integrados na narrativa, por intermédio do personagem. O jogador, diferente do leitor ou da audiência, tem uma postura diferente dentro da narrativa, já que o personagem é um aspecto interativo do jogo. Jogos com foco na narrativa, como *Life is Strange* da Dontnod, vão além ao propor um jogo onde o jogador se torna responsável por tomar decisões dentro da narrativa. E a depender das decisões tomadas por ele, haverá consequências e um final diferente, apesar de que no jogo existe uma linha narrativa que é respeitada.

---

<sup>2</sup> *Downloadable content*, ou DLC, é um conteúdo adicional, extra, de um jogo já lançado, que pode trazer novos personagens, novas histórias, áreas, missões, ou apenas itens.

Partindo para o objeto desse trabalho, tem-se uma forma que também é interessante, onde, apesar do jogo *The Last of Us Part II* não ser como o *Life is Strange*, onde muitas das decisões da narrativa são tomadas pelo jogador, há certa liberdade de ações dentro do jogo, a principal observada está na possibilidade de causar mortes mínimas dentro do jogo, seguindo somente as mortes importantes (inevitáveis) para a narrativa. Como isso é possível? Através do que chamam de modo *stealth*, onde a personagem assume uma postura furtiva, ignorando parte dos inimigos e realizando ações discretas. Na linha contrária ao *stealth*, o jogador também pode assumir uma postura agressiva, e eliminar todos os inimigos durante sua jornada.

Em suma, a forma como a personagem de videogames se manifesta é diferente das de outras mídias, uma vez que o jogador tem controle da personagem e até mesmo, em alguns casos, de controle da narrativa.

### 2.3. O panorama da personagem feminina nos jogos.

Em muitas produções, sejam em livros, teatro, cinema e jogos, a personagem feminina possui geralmente uma representação que compreende uma visão machista da sua época. A principal representação é a “donzela em perigo” (em inglês, “*damsel in distress*”), onde a mulher é representada como fraca e dependente da figura masculina, normalmente sendo sequestrada por um vilão e resgatada pelo “herói”.

No que diz respeito aos jogos, tem-se uma indústria que até então era comandada por homens, e até mesmo ao cogitar na representação do feminino estabelece uma hipersexualização das personagens. Mas antes de discutir essa questão, faz-se necessário primeiramente apresentar um panorama da personagem feminina nos jogos. Desde as “donzelas em perigo” (SARKEESIAN, Anita. "Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs Women", 2013) até as personagens atuais, em específico a personagem objeto de estudo desse trabalho.

Pode-se iniciar em *Donkey Kong* (1981), inicialmente citado, pois nele a personagem feminina não assume nenhuma ação, ela é simplesmente representada como indefesa e necessitando ser salva pelo herói, o *Jumpman*. Para deixar mais claro, essa personagem, Pauline, no jogo é sequestrada pelo macaco gigante que a mantém presa no topo de um prédio, e precisa ser salva, e quem desempenha esse papel é o personagem masculino: *Jumpman*. Essa mesma estrutura narrativa, esse mesmo papel dado à personagem feminina, repete-se em muitos outros jogos, tais como: *Super Mario Bros.* (1985), no qual Mario precisa salvar a personagem Peach do inimigo Bowser. Também temos *The Legend of Kage*

(1985), onde a princesa Kirishime é sequestrada por ninjas e precisa ser salva por Kage. Depois temos *The Legend of Zelda* (1987), onde o personagem Link é responsável por salvar a personagem Zelda do inimigo Ganor. E muitos outros jogos que se sucederam seguindo o mesmo esquema.

Tais personagens podem ser classificadas como personagens bidimensionais ou planas, seguindo a classificação de Forster (1998, p. 71):

As personagens planas eram chamadas '*humorous*' no século XVII; às vezes chamam-nas tipos, às vezes, caricaturas. Em sua forma mais pura, são construídas ao redor de uma única ideia ou qualidade: quando há mais de um fator, atingimos o início da curva em relação às redondas.

Essa classificação se dá justamente pelo fato de serem personagens passivas na narrativa, com o único propósito de serem resgatadas pelo herói do jogo. Essa passividade se manifesta no simples fato de que nenhuma dessas personagens apresenta uma linha de evolução, ou crescem dentro da narrativa, não sendo afetada por nada.

Depois de algum tempo, os jogos começam a dar o protagonismo para as personagens femininas, no entanto, esse protagonismo surge mais como um artifício para apresentação de personagens hipersexualizados, com uma física inumana, do que para desenvolver uma figura feminina com complexidade. Com isso em vista, têm-se a classificação de falso tridimensional, que mais uma vez, invoca-se Forster (1998, p. 75): “o teste para uma personagem redonda está nela ser capaz de surpreender de modo convincente. Se ela nunca surpreende, é plana. Se não convence, é plana, pretendendo ser redonda”. Vale ressaltar que tais questões vão ganhar mais visibilidade a partir da melhora da qualidade gráfica dos jogos, onde as personagens femininas para além da postura de figuras indefesas que precisam ser salvas ou com um protagonismo que reduz a personagem a um falso tridimensional, também eram tratadas como objetos. Como exemplo, posso citar Lara Croft, no seu jogo *Tomb Raider* (1996), onde a personagem e protagonista é uma órfã arqueóloga que se aventura por tumbas, calabouços, e locais de difícil acesso, matando animais selvagens e criaturas sobrenaturais. No primeiro jogo, de 1996, a personagem estava em busca das peças de um artefato mágico, após ser contratada por uma empresária. Apesar do enredo simples, a problemática encontra-se na personagem, que não tem nenhuma profundidade psicológica, nem traumas a serem superados, ou motivações claras que superem sua profissão.

Para além de Lara Croft, pode-se citar diversos outros nomes de personagens femininas que sofrem hipersexualização, como as personagens nos jogos com foco em combate como

*Mortal Kombat, Soul Calibur, Street Fight, Bayoneta, God of War, Resident Evil, Devil May Cry* entre muitos outros.

Com o aumento significativo das mulheres como consumidoras, desenvolvedoras e produtoras de jogos, as personagens femininas finalmente começaram a assumir a classificação de tridimensional (ou redondas), uma vez que tinham um maior desenvolvimento, profundidade psicológica e atributos mais humanizados, evoluindo no decorrer de suas jornadas e tendo importância para história, tornando a narrativa plausível. Segundo Forster (1998): “só as pessoas redondas podem atuar tragicamente por qualquer espaço de tempo e inspirar-nos qualquer sentimento, exceto o de '*humorous*' e adequação.” (p. 71). Com isso em mente, surgem personagens como Max Caulfield, de *Life is Strange* (2015), a própria Lara Croft no jogo *Tomb Raider* de 2013, Ellie em *The Last of Us Part II* (2020), Aloy em *Horizon Zero Dawn* (2017), Clementine em *The Walking Dead* (2012), Senua em *Hellblade* (2017). Além das reformulações em jogos antigos, como *Mortal Kombat*, trazendo personagens femininas menos sexualizadas, *Resident Evil* traz personagens femininas com uma profundidade melhor explorada.

É importante citar que a escolha pela definição de Forster (1998) para a caracterização dos personagens está na simplicidade com a qual eles são apresentados, apesar de que existem críticas ao pensamento dele, principalmente pela visão idealista que ele agrega à literatura, ignorando o fato de que os personagens são seres que vivem além do texto literário, e compreendem um contexto social (KOTHE, 2000).

Voltando-se ao jogo, no Brasil, vale ressaltar que as mulheres representam 58,3% dos *gamers* no país, segundo dados divulgados pela 7ª edição da Pesquisa Game Brasil (PGB), de 2020. Nada mais justo do que respeitar e representar tais pessoas com personagens que realmente as representem e respeitem, sem objetificar, hiperssexualizar ou tratar como um degrau para o desenvolvimento de uma figura masculina.

Por fim, é evidente a forma como a personagem feminina tem evoluído e cada vez mais apresentando características dignas de uma boa protagonista, antagonista ou personagem de suporte. Cada vez mais há personagens com uma profundidade psicológica e caracterização que aproximam dos mais diversos públicos. Personagens que evoluem de acordo com a narrativa, que apresentam traumas, defeitos e acertos, que têm verossimilhança e representam a realidade de forma mais efetiva.

## 2.4 Herói ou Vilão

A literatura, o teatro, o cinema, os jogos, todas essas manifestações da humanidade estão diretamente ligados à realidade. Segundo Kothe (2000, p. 18-19): “Uma obra de arte sempre é produto de conflitos e interesses sociais: ela mesma é um pacto provisório deles. Quer se queira reconhecer isto, quer não. Uma obra de arte sempre opera com o ideológico.” E é através dos personagens que a ligação com a realidade se efetiva, ao trazer personagens verosímeis, com profundidade psicológica. Um dos personagens de maior relevância dentro de uma obra é o herói (ou heroína), em alguns casos o anti-herói (anti-heroína) ou vilão (vilã). O herói se manifesta como um arquétipo, que concentra diversas questões referentes ao político-social do momento e do espaço. O herói, enquanto ser exemplar, representante de sua época, terá os bons valores refletidos nele.

Flávio Kothe em seu livro *O herói* (2000, p. 8), apresenta o herói como um ser dominante em um determinado sistema, sendo o sistema as narrativas: “Se as obras literárias são sistemas que reproduzem em miniatura o sistema social, o herói é a dominante que ilumina estrategicamente a identidade de tal sistema”. Estabelecendo essa relação do herói como representação da sociedade, como o ser que diferencia os sistemas, que agrega singularidade no que tange a sociedade representada. O herói se torna então o ser no qual se concentra o mistério, que ao desvendá-lo o leitor (ou auditório, espectador, ou jogador) compreende toda a estrutura da narrativa: “Enquanto dominante, o herói é, portanto, estratégico para decifrar o texto como contexto estruturado verbalmente.” (KOTHE, 2000, p.8).

Assim sendo, o herói é também um ser ausente de neutralidade: “Rastrear o percurso e a tipologia do herói é procurar as pegadas do sistema social no sistema das obras.” (KOTHE, 2000, p. 8). O herói é então um ser político, e também uma ferramenta política por parte do autor, pois é um reflexo da escolha dele, que está culturalmente, socialmente e politicamente localizado na realidade.

Pensando o herói como um ser político, posicionado e representante de um sistema, Kothe irá apresentar ao leitor a ideia de herói “alto” e do herói “baixo”, representando a dinâmica social: “Tendem a ecoar a natureza fazendo o alto aparecer como elevado e mostrando o baixo como inferior, mas isto corresponde à própria possibilidade de a classe dominante dominar ideologicamente a sociedade.” (KOTHE, 2000, p.06).

E nesse contexto ele apresenta o herói clássico (tanto o trágico quanto o épico), representado na tragédia, é um representante dos aristocratas: “Os heróis clássicos são heróis da classe alta, que procuram demonstrar a ‘classe’ dessa classe” (KOTHE, 2000, p. 12). A ideia por trás do herói clássico é justamente de apresentar essa classe como de certa superioridade, onde até mesmo o trágico lhe serve apenas para apresentar sua grandeza. E o

herói cômico como representante dos baixos: “O cômico procura mostrar o alto como baixo, mas centraliza a atenção no baixo.” (KOTHE, 2000, p.45). Conseqüentemente também é um ser político:

O herói cômico, assim como qualquer outro herói, participa da luta entre diferentes interesses sociais: a rigor, a luta da qual todos os heróis participam é a luta de classes, ainda que em geral tudo seja feito, em termos de deslocamentos, deformações e escamoteamentos, para que este nível profundo não apareça enquanto tal. (KOTHE, 2000, p.45).

Trazendo para a atualidade o herói, ele deixa de seguir esse esquema de “alto” e “baixo” e começa a ter as mais diversas posições, sendo o aristocrata (como o Batman) ou o baixo (como o Flash). Seguindo a definição de herói enquanto ser que pratica atos heroicos, o herói pode ser esse qualquer um, como afirma Joseph Campbell em seu livro *O Herói de Mil Faces* (1989, p. 187):

O poderoso herói, dotado de poderes extraordinários capaz de levantar o monte Govardham com um dedo e de preencher-se a si mesmo com a terrível glória do universo, é cada um de nós: não o eu físico, que podemos ver no espelho, mas o rei que se encontra em nosso íntimo.

O herói, então, assume uma função social, a de representar o bem, o melhor para um povo, ser exemplo de comportamento e humanidade. No entanto, há muitas questões que envolvem essa representação, como o grupo ao qual ele representa, para quem é feito aquele herói. Se ele é um símbolo patriótico, capitalista, agindo como propaganda, como Capitão América (Marvel), ou como um ser que luta pelo seu povo, mas que é visto como uma forma negativa de se rebelar perante as monstruosidades da sociedade, recebendo a alcunha de vilão, como *Killmonger* (Marvel), mas que na visão de um determinado grupo, pode ser visto como herói, pois visava a justiça (confundida com vingança) contra aqueles que foram responsáveis por anos de atrocidades contra seu povo.

Definir o herói na atualidade chega a ser um desafio, uma vez que ele se manifesta de formas diferentes, principalmente porque o herói é politicamente posicionado, de forma que o herói para um, pode ser o vilanesco para o outro.

Mas, voltando-se para o herói enquanto aquele que realiza atos heroicos, que pratica o bem, pois é de sua natureza, tem-se como uma de suas principais características o senso de auto-sacrifício, perante o bem comum. No entanto, o herói não deve se distanciar do humano, uma vez que ele tem que surgir como um ser exemplar. Isso significa que, ao mesmo tempo em que retém qualidades incríveis, ele também mantém certas fraquezas humanas. O Homem-Aranha, Peter Parker, é um super-herói que sofre *bullying*, que tem pouco dinheiro e que se esforça na escola com a intenção de um futuro melhor. A Miss Marvel, Kamala Khan,

é uma adolescente heroína que admira heróis, escreve *fanfics*, e não se enturma bem com os maiores da escola, discute com os pais, e tem seus conflitos amorosos. Então, podemos perceber que é algo funcional, ao mesmo tempo em que é algo do momento, enquanto que o Homem-Aranha representava os jovens dos anos 1960, a Kamala Khan surgia para discutir inclusão (Mulher muçulmana), e para se aproximar dos jovens dos anos 2010, que funcionou já que a personagem está viva até hoje e até vai ganhar uma série de televisão pela Disney+ (serviço de *streaming* da Disney).

Obviamente, o heroísmo, a realização de atos heroicos, não é uma exclusividade do protagonista. Por isso uma de suas características (do personagem) é sua complexidade. A atitude heroica precisa ter uma motivação, se o herói pratica unicamente o bem, sem apresentar falhas ou desejos que ponham em cheque sua percepção de mundo; também, ele passa por provações ou não tem credibilidade. É por isso que há tantas versões de heróis popularmente bons, assumindo uma versão maligna, como o Superman no arco de *Injustice*, onde ele se torna um ditador assassinando diversas pessoas, incluindo heróis e vilões. Claro, não é necessário que haja a criação de uma versão só pra apresentar o herói como não sendo unicamente bom, existem heróis como o próprio Batman, que realiza ações não tão agradáveis, agressões e brutalidades, ou o John Constantine, são heróis que “sujam as mãos”. Constantine, em uma minissérie de história em quadrinhos, intitulada “*Books of Magic: The Shadow World*”, escrita por Neil Gaiman, faz a seguinte afirmação: “Não há heróis, e não há vilões. Há apenas nós. Pessoas. Fazendo o nosso melhor pra nos virar<sup>3</sup>”. Essa frase pode ser interpretada como uma forma de relativizar as ações que o protagonista toma, que muitas vezes se assemelham a ações de um vilão.

Retomando Campbell (1989), em seu livro “*O Herói de Mil Faces*”, ele afirma a existência do monomito, que consiste numa fórmula que os principais mitos seguem ao contar suas histórias:

O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito. Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes (CAMPBELL, 1989, p. 17-18).

Esse monomito atualmente é conhecido como a Jornada do Herói, que consiste em dezessete fases cíclicas pela qual os heróis passam, organizadas em três estágios, sendo eles: A Partida (1. O chamado da aventura; 2. A recusa do chamado; 3. O auxílio sobrenatural; 4.

<sup>3</sup> “*There aren't any good guys, and there aren't any bad guys. There's just us. People. Doing our best to get by.*”

A passagem pelo primeiro limiar; 5. O ventre da baleia.), A Iniciação (6. O caminho de provas; 7. O encontro com a Deusa; 8. A mulher como tentação; 9. A sintonia com o pai; 10. A apoteose; 11. A benção última.) e o Retorno (12. A recusa do retorno; 13. A fuga mágica; 14. O resgate com auxílio externo; 15. A passagem pelo limiar do retorno; 16. Senhor dos dois mundos; 17. Liberdade para viver.).

Uma obra literária e cinematográfica que se utiliza dessa fórmula, e que pode ser utilizada para comentar os estágios do monomito é Harry Potter, em específico, o primeiro livro, intitulado: Harry Potter e a Pedra Filosofal.

#### A Partida:

1. O chamado da aventura – o herói recebe uma missão ou um chamado para uma jornada longe de sua casa: Harry começa a receber cartas de Hogwarts (escola de magia e bruxaria);
2. A recusa do chamado – o herói, *a priori*, recusa a aventura, o chamado, seja por medo, insegurança ou obrigações que o prendem ao local em que ele se encontra: No caso de Harry, a recusa parte dos tios dele, que recusavam seu lado bruxo, mas também é possível ver que o próprio garoto desconfiava de sua capacidade de ser um bruxo;
3. O auxílio sobrenatural ou encontro com mentor – o herói recebe uma ajuda sobrenatural ou se encontra com um mentor, após se comprometer com a aventura, normalmente o mentor provém o herói de algum suporte, seja moral, ou armas/poderes: Harry conhece Dumbledore e reconhece a grandiosidade dele;
4. A passagem pelo primeiro limiar – nesse momento o herói cruza a linha que dividia o mundo “comum” para a aventura, o mundo mágico, normalmente ele se depara com um guardião ou desafio desses mundos: Harry se depara com a narrativa sobre Voldemort (o antagonista, responsável pelo assassinato dos pais de Harry e por diversas outras atrocidades no mundo bruxo) posteriormente visto na floresta se alimentando de um animal;
5. O ventre da baleia – o herói se vê jogado no desconhecido, é a separação final do mundo que ele vivia para o mundo novo, da aventura: Harry reconhece o novo mundo, os perigos e as maravilhas.

#### A Iniciação:

6. O caminho de provas – provações e testes que o herói é submetido para evoluir e se tornar apto para enfrentar os desafios: Harry começa a aprender magias, se descobre hábil no voo com vassoura, e junto de seus amigos, Rony e Hermione, derrota um



trasgo no banheiro (criatura grande e violenta que escapa do calabouço da escola e ameaça os demais alunos com sua presença);

7. O encontro com a Deusa – é o momento que o herói ganha algo (ou algumas coisas) que irá ajuda-lo em sua aventura, normalmente isso vem de alguma criatura mítica, e pode ser representado por uma Deusa: Harry recebe de presente de natal, de uma pessoa anônima, uma capa da invisibilidade, que eventualmente irá ajudá-lo em desafios;
8. A mulher como tentação – o herói se depara com algo que tenta desvirtuá-lo de sua jornada, algo tentador e prazeroso: Harry encontra uma sala e nela está um espelho como nenhum outro, o Espelho de Ojesed (*Mirror of Erised*). O espelho é capaz de mostrar o maior desejo daquele que o observa. E Harry vê os seus pais vivos, encantado pelos feitos do espelho, ele começa a visitá-lo por um tempo.
9. A sintonia com o pai – momento em que o herói se depara com algo ou alguém que exerce grande poder em sua vida, normalmente representado pela figura paterna: Dumbledore encontra Harry encarando o Espelho de Ojesed. E revela o que o espelho faz, alertando-o sobre os perigos, e incentivando-o a não usá-lo mais.
10. A apoteose – nesse momento o herói atinge um novo patamar de compreensão: Harry consegue superar as armadilhas que protegem a pedra filosofal e encontra o professor Quirrel, que se revela como sendo responsável pelos últimos acontecimentos ruins contra a vida de Harry, e se mostra um seguidor do próprio Voldemort.
11. A benção última ou grande conquista – o herói cumpre o objetivo final de sua jornada: Harry derrota Voldemort e recupera a Pedra Filosofal, sendo ainda agraciado pela vitória de sua casa na escola de Hogwarts e percebendo que conquistou amigos, e todo um mundo novo.

E isso resume a jornada de um herói, é uma formula muito utilizada atualmente, tanto que é chamada de clichê, sendo ela funcional, já que atrai muitos consumidores, principalmente nos cinemas. No entanto, vale a ressalva, de que nem todas as histórias seguem à risca a fórmula de Jornada do Herói, tendo alguns estágios omitidos, a depender da narrativa.

Em suma, o herói é a representação dos valores positivos de uma sociedade, ele busca realizar o bem, e tido como certo para aqueles que ele representa. Ele tem em si a capacidade

de auto-sacrifício, pelo bem maior. E não mede esforços para realizar aquilo que ele considera como o certo e como o bem comum, mesmo que isso signifique a sua morte.

Mas o que diferencia o herói do vilão? A sua dimensão moral e ética, sua vertente política? *Grosso modo*, o vilão é tido como a representação do mal, daquilo que não deve ser seguido, ele representa o errado, o injusto. O vilão normalmente surge para atrapalhar os planos do herói, tornando sua jornada mais difícil. Mas na atualidade, a vilania não se resume a isso, é algo mais complexo.

Era comum que, nos primeiros mitos, os heróis realizassem ações dignas de vilania, uma vez que o vilanismo não se resumia a uma figura antagonista. O antagonismo em si poderia ser outras questões, como um desastre, um problema, uma catástrofe natural (BATTAGLIA, 2019). Por isso que o Zeus matava, estuprava, abandonava, punia, agia da forma como entendesse, e ainda podia ser visto como um herói; o mesmo vale para figuras como Édipo, Hércules e, na atualidade, Batman, Wolverine, Justiceiro, Demolidor, e entre outros heróis.

O vilão em si só existe em sua dualidade com o herói, pois, afinal de contas, para a existência de algo tão bom, precisa-se da representação do que seria algo ruim. Esse ser ruim, vilanesco, seria aquele que rejeita a moralidade e a ética, enquanto valores humanos, e pratica ações deploráveis e monstruosas, como: assassinato de inocentes, de animais, tortura, destruição da natureza, entre outras ações. Vogler (2011, p.83) irá dizer que o vilão é como o Arquétipo da Sombra, sendo ele: “O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior”. Gamba (2014, p. 61) irá definir o Arquétipo como:

[...] os Arquétipos são conceitos similares a respeito desses mitos; são representações simbólicas ancestrais comuns a todos os seres humanos, servindo como uma espécie de grande depósito de experiências humanas, explicadas pelo viés da Mitologia e que estão presentes nos sonhos, nas lendas, nos mitos e na cultura popular.

O vilão surge como um holofote, responsável por deixar em evidência o que o herói tem de melhor, representando o que não deve ser seguido: “O Vilão traz à tona o que o Herói teria de melhor, ao colocá-lo em situação de ameaça e risco.” (GAMBA, 2014, p.53). Vogler ainda ressalta o fato de que o vilão não se vê como vilão em sua narrativa, e é esses que ele considera como sendo piores, pois têm em mente que suas ações são justificadas. “Em geral, a trama das histórias em quadrinhos de aventura gira em torno da figura do herói e sua luta com o personagem antagonista, o vilão, que simboliza todas as transgressões e desvios das normas sociais em vigência.” (OLIVEIRA, 2007, p.60).

Nos últimos tempos, os vilões começaram a ter motivações próprias, parando de viver à sombra dos heróis, o que faz com que boa parte de suas ações tenham justificativas. A Disney refez diversas histórias, mostrando a perspectiva do vilão, uma vez que se pode entender o vilão como herói do seu próprio mito. Vê-se isso em *Malévola*, de 2014, que deixa de ser apenas uma bruxa malvada que jogaria uma maldição na princesa Aurora (Bela Adormecida) e se torna uma fada que se apaixonou por um humano e foi traída por ele, tendo suas asas roubadas. E em sua jornada de redenção, acaba ajudando na criação da Aurora que se afeiçoa pela Malévola considerando-a como uma mãe. No final, ela cria um laço de amor materno por Aurora, é capaz de quebrar a maldição que colocou na princesa, e por fim é perdoada e recupera suas asas, se tornando uma fada respeitada no reino.

Percebe-se então que a construção do vilão assume uma postura mais realista ao não representá-lo como puramente mal, mas como alguém que tem suas motivações e questões psicológicas abaladas pela sociedade em que vive. Outro exemplo é o próprio filme *Coringa*, vilão conhecido da DC Comics como o grande antagonista do Batman, que deixa a figura de puramente lunático, e se torna fruto da sociedade doentia que vive, que o tratou de forma tão negativa e violenta. É quase como um movimento, essa prática de humanização dos vilões, e faz todo o sentido, pois na sociedade que vivemos o mal não está na figura estereotipada em muitos dos casos, mas naqueles que se escondem na alcunha heroica, nos bons costumes, no “lado bom”. Renata Pallottini, em seu livro *Dramaturgia – A construção do personagem*, faz a seguinte afirmação:

[...] não existe nunca, nem na vida nem no teatro, o criminoso puro, o puro vilão; criar um vilão total, um monstro total é erro de mau dramaturgo (a não ser que seja opção de estilo, opção de criação de personagem explícito, mas essa é outra questão). A existência de vários vetores no ser humano, a complicação psicológica, a complexidade da alma do homem são as justificativas e a explicação do conflito interno. Ele é a concretização dessa complexidade. Sua expressão, em atos ou palavras, é a objetivação da colisão interna, ou seja, a atualização (para usar a terminologia aristotélica) de uma de suas potências (PALLOTTINI, 1989, p. 80).

Assim sendo, o herói e o vilão, na atualidade, têm questões bem mais profundas a retratar, e a visão que a sociedade tem deles também varia de acordo com quem observa. Uma vez que um vilão não é apenas um ser maligno, que pratica o mal, por só saber fazer o mal, e o herói não é um ser completamente puro. Os dois podem ser lidos como dois lados de uma mesma moeda, sendo ela a sociedade, enquanto um não conseguiu superar o lado maligno que a sociedade o fez sucumbir, o outro superou o ódio e conseguiu encontrar uma forma de lutar contra ele, mas partindo de um ponto que o difere do vilão.

Há até mesmo narrativas em que heróis sucumbem a atos vilanescos, como o assassinato, a tortura, e mesmo assim continuam sendo visto como heróis, e há casos em que o vilão realiza atos louváveis, atos heroicos e mesmo assim permanece como vilão na história. E há histórias, como a do jogo *The Last of Us* onde o protagonista é de moral questionável e mesmo sendo tido como o herói não tem o senso de auto-sacrifício, pois não permite que a personagem vista como filha seja sacrificada em nome de uma cura que salvaria milhões e restauraria a ordem na terra. E, além disso, durante sua jornada realiza diversos atos questionáveis e brutais, que fazem com que o jogador questione o heroísmo do personagem, apesar de que o jogador acaba tendo empatia e se reconhecendo na figura do protagonista, o que faz com que o herói seja ainda mais reconhecido apesar dos atos dignos de um vilão.

### 3 ANÁLISE

#### 3.1 The Last of Us

*The Last of Us* é uma sequência de jogos composta, até agora, por dois jogos: *The Last of Us* (2013) e *The Last of Us Part II* (2020), valendo frisar que dentro do primeiro jogo existe um conteúdo adicional chamado de *Left Behind* (2014) que foi lançado quase um ano depois do jogo principal, e serviu para contar alguns acontecimentos que não foram discutidos no primeiro jogo. Para além dos jogos, existe ainda uma história em quadrinhos que se aprofunda nos acontecimentos que antecedem os jogos, intitulada *American Dreams* (2013), o quadrinho foi lançado pouco tempo após o lançamento do primeiro jogo.

A história de *The Last of Us* começa com uma mutação do fungo *Cordyceps*, um tipo de fungo que antes era responsável por infectar insetos e torná-los hospedeiros que seguiam o único propósito de reproduzir o fungo. Agora o fungo era capaz de infectar humanos, tornando-os extremamente agressivos: uma única mordida de um infectado seria o suficiente para que o hospedeiro humano abandonasse toda sua humanidade e fosse controlado pelo fungo até sua morte (algo semelhante a zumbis, só que mais forte e rápido). O hospedeiro humano poderia ainda sofrer mutação a depender do tempo de infecção, tornando-se cada vez mais distante do que um humano poderia ser.

O primeiro jogo terá seu foco no personagem Joel, pai solteiro que vive em Austin, Texas, com sua filha Sarah. Numa fatídica noite, Sarah acorda com a ligação do seu tio, Tommy, buscando pelo seu pai, mas a linha telefônica é cortada abruptamente, após andar por cômodos da casa, Sarah não encontra seu pai, mas não demora muito para ele entrar desesperadamente em casa e procurar por uma arma, matando em seguida seu vizinho que invade abruptamente a casa e tenta atacá-lo. Após isso, o Tommy chega de carro e foge com eles para a cidade. Durante a fuga, Sarah se machuca e tem que ser carregada por Joel, até que eles são salvos por um militar, que recebe ordens de matar qualquer pessoa que passe pelo local, e acabam sendo salvos do militar pelo Tommy, no entanto Sarah morre atingida por disparos do militar.

O jogo dá um salto temporal de 20 anos no futuro, apresentando um Joel diferente, solitário, que trabalha como contrabandista em Boston, Massachusetts. A América do Norte tinha se tornado extremamente perigosa fora das zonas protegidas. Junto com sua parceira de trabalho, Tess, eles vão em busca de um contrabandista de armas que tinha dívida com eles, no entanto, ao chegar no local descobrem que as armas foram vendidas para os *Fireflies*, ou Vagalumes, um grupo de resistência que se opusera ao regime totalitário dos militares nesse

novo contexto pandêmico. Após matarem o contrabandista, encontram Marlene, líder do grupo Vagalumes, ela os oferece o dobro da quantidade de armas caso realizassem um trabalho para ela.

O trabalho seria levar uma garota de onde eles estavam até outro ponto. Após alguns quilômetros percorridos por Tess, Joel e a garota chamada Ellie, eles descobrem que ela estava infectada, no entanto, a infecção dela já durava três semanas, e a garota não tinha desenvolvido nenhum sintoma. Após insistência de Tess, Joel decide seguir com o acordo e deixar a garota no local acordado, no entanto ao chegar lá descobrem que os vagalumes tinham sido assassinados, e que Tess estava infectada. Ela fica para trás e tenta segurar os militares enquanto Joel e Ellie fogem.

No decorrer da jornada, eles passam por grandes desafios, grupos de criminosos, infectados, e também a força militar que controla as regiões “protegidas”. Até que o Joel é emboscado e tem seu corpo perfurado por um pedaço de metal ao cair de um lugar alto após uma luta corpo-a-corpo com um bandido. Joel então fica a mercê de Ellie, que terá que cuidar dele até ele se recuperar. Em busca de medicamentos e alimentos, Ellie acaba encontrando o grupo de bandidos e tem uma conversa com o líder do grupo, sem saber que ele era o líder, ela acaba recebendo ajuda dele. Sem perceber, ela é seguida por ele até o esconderijo que se encontram, e na tentativa de despistá-lo acaba sendo capturada pelo grupo.

Após Joel acordar depois de tomar os medicamentos de Ellie, ele percebe sua ausência e vai procurá-la. No processo acaba encontrando alguns dos bandidos e os torturando até encontrá-la, o que não demora muito. Ele a encontra em um local abandonado com ela matando o líder do grupo, após o mesmo ter tentado matá-la. Joel a acalma e os dois seguem caminho.

Ao chegar no hospital, ele acaba por descobrir que para produzir a cura, Ellie morreria no processo, sem pensar muito ele reage, e mata diversas pessoas no hospital, inclusive os médicos e a Marlene, líder dos vagalumes, salvando a Ellie e a levando embora. No carro, indo em direção a Jackson, Ellie acorda e pergunta sobre o ocorrido, Joel mente para ela dizendo que havia outras pessoas imunes e que infelizmente não é possível conseguir a cura, Ellie aceita o que ele diz, mas pede que ele jure, e ele diz “Eu juro”, ao que ela aceita. E ambos vão em direção ao Condado, finalizando o primeiro jogo.

### 3.1.2 The Last of Us Part II

A história de *The Last of Us Part II* se passa cinco anos após os acontecimentos do primeiro jogo. Ellie e Joel estão estabelecidos em Jackson, condado que Tommy vivia, e até então estavam levando uma vida normal e agradável. Ellie conheceu uma garota chamada Dina, e as duas travavam uma relação de amizade que futuramente evoluiria para um romance, além de uma amizade sólida com um homem chamado Jesse, ex-namorado de Dina.

No entanto, a relação que Ellie tinha com Joel estava bastante abalada, porque a um tempo atrás, a garota foi investigar o local do qual ela foi levada e acabou descobrindo que Joel mentiu para ela sobre existir diversos outros imunes e de eles terem dispensado ela, além de ter realizado uma grande chacina. Apesar disso, as coisas mudam quando Joel some durante uma patrulha com Tommy, e Ellie vai atrás dele, imaginando que algo ruim poderia ter acontecido.

Joel e Tommy durante uma patrulha tinham encontrado uma garota encurralada por uma horda de infectados e decidiram ajudá-la, durante a fuga ela contou que o seu grupo estava por perto em um local seguro, ao que eles decidiram segui-la para esse local. No entanto, ao chegar lá, a garota, chamada de Abby, se revela parte de um grupo paramilitar intitulado *Washington Liberation Front* (WLF), ou chamados de *Wolves* (em português, lobos). Grupo esse que estava em busca do Joel, liderados pela Abby, que tinha um motivo para tal busca: ela era filha do principal cirurgião morto na chacina que o Joel realizou há cinco anos atrás para salvar Ellie. Abby logo atira contra a perna do Joel, enquanto Tommy é desmaiado por um golpe na cabeça dos outros integrantes do grupo. Joel é então amarrado e começa uma longa tortura.

Ellie não demora muito para rastrear o local que Joel está sendo torturado, mas ao tentar entrar na sala, é nocauteada e segurada, e acaba por assistir ao assassinato do Joel, quando Abby amassa a cabeça do Joel com um taco de golf. Ellie grita para pararem e jura uma vingança contra todos os envolvidos. Depois disso, Ellie é deixada com o corpo de Joel, e é encontrada por Jesse e Dina, que a levam de volta para Jackson junto ao Tommy.

Na primavera, Tommy tenta conversar com Maria (líder de Jackson) sobre a possibilidade de ir atrás do grupo WLF, mas infelizmente percebe que a cidade não tem pessoas o suficiente para isso, e que enviar um grupo para tal ação comprometeria as defesas da cidade. Tommy frustrado, decide ir sozinho atrás do grupo, vingar a morte do seu irmão. Indo até Seattle onde encontraria uma das bases.

A saída de Tommy foi a oportunidade que Ellie precisava para convencer Maria a deixar ela ir atrás do grupo WLF, e assim ela o fez, junto com Dina. Ao chegar em Seattle elas se deparam com membros da WLF patrulhando e conseguem evitar a maioria, mas acabam

sendo encurraladas por uma horda de infectados, durante a fuga a máscara que Ellie usava para se proteger dos esporos, ou melhor, para se camuflar na sociedade e não atrair atenção de outras pessoas por ser imune, acaba quebrando, e Ellie revela ser imune para Dina.

Elas encontram um local seguro, que farão de ponto de acampamento pelos próximos dias de busca por Tommy. Dina ficou no local, já que estava debilitada pelos efeitos da gravidez, e Ellie seguiu com a missão. Na busca por Tommy ela se encontra com Jesse, que estava a seguindo desde Jackson. Não demora muito para ele ser ferido, e mais uma vez, Ellie se vê sozinha na jornada.

Ellie decide ir atrás de uma integrante dos WLF, chamada Nora, que teria informações sobre a localização de Abby, responsável pela morte do Joel; nesse momento a missão de Ellie já não era mais buscar o Tommy, na verdade, ele era um pretexto para a sua busca por vingança. Durante a busca de Nora, ela acaba batendo de frente com um grupo de fanáticos religiosos intitulados de *Scars* ou *Seraphites*, esse grupo está em constante conflito com os WLF por controle de território.

Não demora muito para Ellie rastrear Nora em uma das bases da WLF, e a perseguir já que ela foge assim que tem seu primeiro encontro com a Ellie e é questionada pela localização de Abby. Apesar da tentativa de fuga, ela é encurralada por Ellie, quando ambas acabam em uma zona de esporos, Nora lentamente sufocando até a morte, enquanto Ellie respira de forma relativamente bem, e a tortura por informações, em seguida a matando. Descobrimo que a Abby é uma ex-vagalume e tendo uma pista da localização dela, Ellie retorna para o local seguro onde Dina está, mas demora alguns segundos para adentrar devido ao impacto que suas ações causaram em sua mente.

Após se recuperar, Ellie vai em busca da Abby seguindo a dica da Nora, e no meio do caminho encontra mais dois integrantes que estavam presentes no assassinato do Joel, Owen e Mel. Após serem confrontados, eles tentam reagir mas Ellie é mais rápida e os mata, mas não antes de Owen anunciar que a Mel estava grávida. Ellie ao perceber o que fez, tem um ataque de pânico, e fica debilitada por alguns segundos. Após se recuperar ela retorna para Dina. No local seguro, ela encontra não só Dina, como Jesse acompanhado de Tommy. Depois de algumas discussões, eles resolvem retornar a Jackson, mas são interrompidos quando Abby invade e desestabiliza Tommy e mata Jesse.

Há então um *flashback* de Abby até o momento em que ela se encontrava. No *flashback*, ela descobre que Owen estava desaparecido depois de uma investigação acerca de ações dos *Seraphites* e decide questionar o líder dos WLF, Isaac. Ele revela que está planejando atacar a ilha dos *Seraphites* e dar um fim a eles, e que é provável que o Owen



tenha se juntado ao inimigo. Abby decide ir atrás de Owen, já que ela nutria sentimentos por ele, e tinham um histórico de relacionamento. Mas nessa busca, ela acaba sendo capturada por *Seraphites* e quando estava sendo torturada, outra garota também estava sendo torturada, essa tinha o braço esmagado por um martelo, mas o irmão dela aparece e a salva, no processo salvando também a Abby. Os irmãos, Yara e Lev, ambos eram *Seraphites* que fugiram do culto. Lev fugiu por ser um homem trans, e Yara fugiu por ser irmã de Lev e tentar proteger o irmão. E os três fogem dali após matarem os *seraphites* e alguns infectados. Logo Abby encontra Owen, e descobre que ele tinha se cansado da luta entre os WLF e os *Seraphites*, e decidiu ir para Santa Bárbara, onde ele ouviu o boato de que um grupo de vagalumes estava se reagrupando. Ela aproveita o reencontro para tentar uma ajuda para Yara que teve o braço quebrado, então Owen e Mel tentam ajudá-la. Mas Mel percebe que não tem o equipamento necessário para fazer o tratamento, que no caso seria uma amputação.

Abby com a ajuda de Lev vai em direção a um dos hospitais da WLF em busca dos equipamentos, onde encontram Nora, que a direciona para outro local que pode conter o equipamento que Abby precisa. E ela segue a orientação de Nora, conseguindo encontrar o equipamento, mas no caminho ela é emboscada por um infectado de proporções monstruosas, que tem seu corpo fundido a diversos outros infectados, provavelmente fruto de diversos anos de infecção. Após conseguir matá-lo, ela retorna para Mel com o equipamento, e conseguem amputar o braço de Yara. Pouco tempo depois da amputação, Yara sente a ausência do seu irmão, e depois de procurá-lo pelo local e não o encontra decide ir atrás dele junto a Abby, já que imagina que o irmão foi tentar reconciliar com a mãe. Quando encontram ele abalado, percebem que o garoto teve que matar a própria mãe já que ela tentou matá-lo. Mas antes que pudessem discutir a fundo o ocorrido, a ilha dos *Seraphites* é invadida pela WLF, e eles tentam fugir. Mas infelizmente deram de frente com um grupo da WLF comandado pelo Isaac que atira na Yara, e enquanto ela estava no chão tenta convencer Abby a deixar eles matarem o Lev, mas Abby se recusa, enquanto Yara levanta seu braço abruptamente e atira contra Isaac, tirando a atenção de Abby e permitindo a fuga dela. No processo, Yara é morta por múltiplos disparos do grupo. Abby ao retornar, percebe que seus amigos e companheiros foram mortos e rastreia Ellie até o local que ela se encontra.

De volta ao momento antes do *flashback* Ellie tenta se explicar para Abby, mas não consegue, uma vez que Abby tinha acabado de perder todas as pessoas que ela se importava, só restando Lev. Ao tentar resistir, Tommy tem uma flecha atirada na perna, e leva um tiro de Abby, enquanto Ellie atira contra ela e corre para dentro da sala de teatro. Abby a persegue e as duas entram em combate corpo-a-corpo, quando Abby está prestes a matar Ellie, Dina

intervém e a ataca, mas não é páreo para ela e acaba tendo a cabeça batida contra o chão diversas vezes e quando está prestes a ter a garganta cortada, Ellie revela que Dina está grávida, Abby não se abala e ao tentar cortá-la, Lev implora que eles a deixem e vá embora. Abby assente e pede para que elas nunca retornem para Seattle. E então vai embora com Lev.

A história avança mais um tempo, e Ellie, Dina e seu bebê, estão vivendo em uma fazenda, aparentemente felizes, se não fosse pelo estresse pós-traumático de Ellie, que se vê presa no dia que Joel foi morto. Até que um dia, Tommy vai até a casa de Ellie, o tiro que poderia ter matado ele, só o acertou de raspão, ele traz informações sobre Abby afirmando que sabia do seu paradeiro e que estava em Santa Barbara, mas Ellie resiste um pouco a isso, mas não o suficiente e acaba sucumbindo ao desejo de Tommy, mesmo com Dina implorando para que ela deixe o passado no passado e viva o presente com ela. Ellie apenas parte em direção a Santa Barbara. Lá ela descobre que o local está tomado por um grupo chamado de *Rattlers*, eles sequestravam pessoas que passavam por lá e as usavam para lutar contra infectados. Depois de um tempo de tortura, eles colocavam as pessoas em cruces em um local próximo do mar, onde as pessoas definhavam até a morte. Para a infelicidade de Abby e Lev, eles são pegos pelo grupo, que os torturam e depois os deixam crucificados para morrer. No entanto, Ellie chega e consegue desestabilizar o grupo, causando diversas mortes, e vai em busca de Abby, liberando alguns prisioneiros pelo caminho.

Ao fim, Ellie encontra Abby e Lev crucificados e os ajuda. Elas caminham em silêncio, Ellie com a arma, Abby com o Lev nos braços, fragilizado, até o mar. Quando chegam no barco, Ellie ameaça Lev e diz para Abby lutar contra ela: apesar da resistência, ela não queria que o Lev morresse, então aceita a proposta de Ellie. E assim, elas entram em combate, Abby arranca dois dedos ainda da mão de Ellie, mas Ellie consegue superar ela, já que a própria Abby estava fragilizada, fisicamente desnutrida, e começa a ser afogada por Ellie. Nesse momento, Ellie tem um *flashback* de um momento com Joel, onde ela afirma que estava disposta a tentar perdoá-lo pela mentira que a contou. Essa lembrança de Joel, faz com que ela desista da vingança e deixe Abby ir embora, viva, com o Lev.

A história se encerra com Ellie voltando para a fazenda e não encontrando Dina e o bebê dela, nem as coisas deles. Somente as coisas de Ellie estavam no local e, enquanto ela coletava as coisas, ela vê o violão do Joel e tenta tocá-lo, mas não consegue porque não tinha mais dois dos dedos. Após essa falha tentativa, ela vai embora levando suas coisas, e deixa o violão de Joel para trás.

### 3.2 Ellie

O jogo, *The Last of Us Part II*, trabalha uma narrativa baseada em onisciência seletiva múltipla, o que significa que ele tem seu protagonismo dividido entre três personagens jogáveis: Joel, Ellie e Abby. A definição que se dá à Onisciência Seletiva Múltipla por Friedman é que se perde o “alguém” que narra, e a história é contada através dos próprios personagens: “Neste ponto, o leitor ostensivamente escuta a ninguém; a história vem diretamente das mentes dos personagens a medida que lá deixa suas marcas” (FRIEDMAN, 2002, p. 177). Cada personagem-protagonista (*playable character*, nos jogos) carrega sua própria estrutura específica de jogabilidade, além de suas próprias características.

Joel Miller, a princípio, é introduzido como um pai solteiro e amoroso, muito próximo de sua filha, mas que muda drasticamente após perder a sua filha em um evento catastrófico, ou melhor, pandêmico. Vinte anos depois, se torna um cara rancoroso e que acredita na violência como meio de sobrevivência e solução dos problemas. É perceptível como os vinte anos de pandemia o mudaram profundamente, suas ações são friamente calculadas, e ele evita se apegar emocionalmente a qualquer um. No entanto, a chegada de Ellie desperta o que há de melhor em Joel, sua complacência, seu instinto de proteção, que se vê claramente em suas interações com Ellie ao se aproximar do fim do jogo. E tem-se a concretização quando no ato final, ele arrisca sua própria vida ao invadir o hospital e resgatar Ellie.

Já Abby era filha de um dos cirurgiões que foram mortos pelo Joel em sua invasão ao hospital. A garota, que até então era alegre e mantinha uma excelente relação com o pai, após perdê-lo, torna-se mobilizada pela ideia de vingança contra aquele que acabou com sua felicidade. Abby é autossuficiente e muito centrada em seus objetivos, e gosta dos seus companheiros de grupo, mas se vê sozinha quando todos que ela amava são assassinados por Ellie, que seguia o mesmo padrão de narrativa (vingança por ter perdido os que amavam). Apesar disso, ela tem sua vida restaurada quando conhece Lev, um garoto que passou por situações ruins, e acabam estabelecendo um apoio mútuo, de amizade. Ela, mesmo sendo muito centrada em seus objetivos e dispor dos meios para assassinar Ellie e aqueles que ainda restavam perto dela, decide superar a vingança e seguir em frente com Lev, descobrindo um novo propósito para sua vida.

Voltando-se para Ellie, *grosso modo*, ela é uma garota que cresceu na ideia de que tudo ao seu redor é temporário, desde os lugares, às pessoas, em um mundo bagunçado por uma pandemia fúngica que transforma pessoas em criaturas irracionais super-agressivas. Cresceu sem pai e mãe, foi cuidada por um militar que depois a deixa de lado em uma escola de uma zona de quarentena, conhece uma garota e se apaixona por ela, só para logo em

seguida a perder pela infecção. Em seguida, é ajudada por um grupo de revolucionários que só a viam como uma ferramenta, um caminho, uma solução e ignorava seus desejos e anseios. Depois que finalmente desenvolve uma relação duradoura e paterna, com alguém com quem se sente confortável, tem seu mundo virado de cabeça pra baixo quando ele é morto. E isso desencadeia um efeito dominó, fazendo com que a garota que ela amava a deixe, que seu amigo seja morto e que seu “tio” a abandone por uma vingança incabível. No fim das contas, o seu maior medo é concretizado: ela está sozinha.

A personagem, no jogo *The Last of Us Part II*, apresenta uma progressão comportamental, que vai de alguém calmo e respeitoso, naquele momento, para uma pessoa agressiva e traumatizada. Essas mudanças são apresentadas não só no comportamento como também em outros elementos, como a roupa, as expressões faciais, e até mesmo na fotografia do jogo, caracterizado por ambientes escuros. A personagem pode ser caracterizada como complexa, apesar de que as motivações de suas ações são claras para o jogador.

Partindo especificadamente para a análise de Ellie, existem dois caminhos que podem ser discutidos, explorados: a progressão visual da personagem (sua caracterização) e sua progressão comportamental (a forma como ela age). Mas antes de apresentá-los, se faz necessário analisar a jornada do herói (ou heroína) de Ellie.

### 3.2.1 A Jornada de Ellie

Como citado no capítulo teórico, a jornada do herói, assim como a jornada da heroína não é uma fórmula seguida à risca nas produções midiáticas ou literárias. Na verdade, alguns pontos podem seguir e outros não. Em *The Last of Us Part II*, a Ellie é um tipo de personagem-protagonista que supera essa fórmula devido a sua complexidade. Então para que possa se encaixar é necessário uma adaptação da jornada.

Ao avaliar o mundo em que Ellie se encontra, percebe-se que algumas questões sociais que costumam ser discutidas dentro do mundo real, foram superadas, e essas questões são voltadas ao sexismo (ideia de que um gênero é superior ao outro). No mundo de Ellie, tanto personagens femininas quanto masculinas têm sua notoriedade e presença, pelo menos na comunidade que Ellie vive: o sexismo é mais presente em grupos reacionários, religiosos, como os Cicatrizes (*Scars* ou *Seraphites*), do que em Jackson, que inclusive, tem como Líder, uma mulher, Maria. É muito visível a presença de mulheres em vários âmbitos de funcionamento do novo mundo, há mulheres lutando, cuidando, sendo mães, entre outras questões.

Então, aqui, mesmo que a jornada do herói não seja feita para personagens femininas, ela será usada para Ellie, já que corresponde melhor ao contexto da narrativa.

1. O mundo comum: Ellie está vivendo em Jackson, seguindo uma rotina até confortável, é mostrado que ela está se relacionando com Dina, tem amigos, como Jesse, uma boa relação com a comunidade (apesar da homofobia de um morador), desempenha suas tarefas em prol da comunidade, e vive sem muitos conflitos.
2. O chamado à aventura: Ellie descobre que Joel está sumido e vai em busca dele, o encontrando sendo torturado e em seguida morto.
3. Recusa do chamado: Após Joel ser morto em sua frente, Ellie entra em um estado de luto, sem muita reação. Tommy conversa com ela sobre o ocorrido e discute a possibilidade de uma vingança. Mas depois ela descobre que não era possível já que Maria não estaria disposta a deixar a comunidade vulnerável ao liberar alguns dos seus “soldados” para vingar Joel.
4. Encontro com o Mentor: Ao descobrir que Tommy foi sozinho em busca de vingança, Ellie vê a oportunidade de concretizar sua própria vingança. Então ela conversa com Maria e parte com Dina em busca de Tommy.
5. A travessia do primeiro limiar: Ellie chega em Seattle e consegue entrar na cidade.
6. Provas, aliados e inimigos: Ellie e Dina enfrentam diversos inimigos, desde infectados a integrantes da WFL (grupo que Abby participa), enquanto percebe o rastro de sangue e corpos deixado por Tommy pelo caminho.
7. Aproximação da caverna secreta: Depois de ser emboscadas por integrantes do grupo da WFL e depois fugirem de uma horda de infectados, Ellie e Dina se refugiam em um local.
8. A provação: Existem três momentos que se encaixam na provação, primeiro a tortura e assassinato da Nora, onde Ellie sente o impacto de suas ações, em seguida o assassinato de Owen e Mel, sendo que Mel estava grávida. Nesse momento Ellie se vê extremamente abalada pelas suas ações, ficando em um estado de choque que dura um bom tempo, e faz o que ela queira desistir de sua vingança. É então que quando ela está prestes a retornar para casa que Abby surge no esconderijo delas e entra em combate com Ellie. Deixando Ellie muito machucada e Dina inconsciente, mas ainda assim, as poupando.
9. A recompensa: Ellie desiste de sua vingança e retorna para Jackson com Dina, onde vivem felizes numa fazenda com o filho da Dina.

10. O caminho de volta: Ellie agora vive feliz com Dina e seu filho, numa fazenda, onde cuidam do local. Apesar que vive assombrada pelo seu passado, e sofrendo com crises de estresse pós-traumático.

11. A ressurreição: No entanto, o momento de felicidade e calma não dura muito. Tommy ressurrege e ataca Ellie a continuar seu plano de vingança, entregando para ela a localização de Abby. Ela abandona tudo que tinha e vai atrás de Abby, encontrando uma Abby fragilizada, e mesmo assim insiste numa última luta. Esse último conflito mais do que físico é simbólico, enquanto ela tenta matar Abby, as memórias de Joel afloram em sua mente, o que a faz desistir da vingança e deixar Abby ir embora.

12. O retorno com o elixir: Ellie retorna para a fazenda, mas encontra o local sem ninguém, Dina se mudou, e deixou apenas as coisas de Ellie lá. Essa nova Ellie, que desistiu da vingança, sente todo o peso da sua jornada, perdendo todos que amam pelo que ela acreditava que tinha que fazer. Perdendo até os dedos, e com eles, a sua habilidade de tocar violão, que era um dos últimos ensinamentos do Joel para ela. Ela então deixa o violão para trás e vai de volta para a cidade, encerrando sua jornada, e abandonando seu passado, em frente a um futuro incerto.

É perceptível que a jornada de Ellie se encaixa com a jornada do herói, e isso poderia a caracterizar como heroína utilizando-se dessa perspectiva. No entanto, é importante ressaltar um dos pontos dessa jornada: 11. A ressurreição. Esse momento é, normalmente, comandado pelo vilão, que retorna das cinzas para um último embate contra o herói. Mas, na jornada de Ellie, não é Abby que retorna, mas sim a própria Ellie que retoma seu plano de vingança e ressurrege como vilã na perspectiva da Abby.

Em resumo, é possível perceber que Ellie cumpre a jornada do herói, saindo de um mundo comum, onde ela é feliz e vive bem na sua comunidade, para alguém que está sozinha e tem seu passado manchado pelo sangue de todos aqueles que ela matou em sua jornada de vingança. A personagem mudou completamente. A jornada do herói não segue, no entanto, um fluxo positivo, como pode ser visto, mas um fluxo de ensinamento, mostrando ao jogador como a busca pela vingança afeta a vida de todos ao redor daquele que a busca. E que o que pode começar como certo, pode terminar como um mal irremediável.

### 3.2.2 A progressão visual de Ellie

Um dos elementos que transmitem a mudança que Ellie sofre pela sua jornada de vingança se encontra no seu visual, ou melhor, na aparência que ela assume do começo ao

fim do jogo. Essa aparência é afetada de acordo com a forma como ela é afetada emocionalmente, percebe-se, claramente, que é um dos elementos utilizados pelo jogo para transmitir a ideia de mudança. A imagem a seguir traz um apanhado visual do jogo.

**IMAGEM 1 – PROGRESSÃO VISUAL DA ELLIE**



Fonte: [https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/oxpfou/ellies\\_evolution/](https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/oxpfou/ellies_evolution/)

Em uma primeira instância é possível observar que em suas roupas há uma progressão de cores mais claras para cores mais escuras, e por último um retorno a uma cor clara, que, porém, está suja. Na primeira imagem, superior esquerda, Ellie está usando uma roupa predominantemente branca, cor associada à pureza e inocência. Segundo Pedrosa (2009, p. 130): “Nas primitivas populações agrárias e dedicadas ao pastoreio, o culto da cor branca se ligava intimamente ao sentido de pureza e princípios vitais vinculados à farinha e ao leite”. O trecho em que Ellie aparece com essa roupa corresponde a um dos *flashbacks* mais felizes dentro do jogo, no qual ela, em seu aniversário, visita um museu abandonado com Joel. A cena é representada por cores fortes e vivas, reforçando a ideia de felicidade:

**IMAGEM 2 – ELLIE E JOEL OBSERVAM FOSSÍL**

Fonte: <https://www.gamersegames.com.br/2020/08/04/the-last-of-us-part-ii-flashback-do-museu-levou-2-anos-para-ser-feito/>

Na imagem acima é possível perceber uma composição de cena baseada em cores fortes, como citados anteriormente. O momento em si transmite a felicidade de Ellie, que está comemorando seu aniversário com Joel; toda a cena carrega uma simbologia de felicidade, nas cores, nas roupas, no ambiente calmo e silencioso, sem o barulho causado pelos infectados. Os diálogos entre os personagens e as expressões faciais são elementos que representam a positividade da cena, sendo possível perceber que nesse momento de felicidade e calma, Ellie está vestida com uma camiseta branca, o que pode favorecer a ideia de inocência e paz.

O segundo visual já está um pouco mais escuro que o primeiro, mas ainda assim é favorável ao mais claro, a camiseta utilizada é cinza, com mangas azuis:

**IMAGEM 3 – TOMMY ENTREGA RIFLE PARA ELLIE**



Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=mFQTgCJw8b8>

A cena da imagem corresponde a um trecho de um *flashback*, quando Tommy ensina Ellie a atirar usando um rifle de longo alcance. A composição da cena ainda é composta por cores claras, que transmitem a ideia de calor e conforto. Na ocasião, Ellie estava muito pensativa sobre o que Joel a contou cinco anos atrás, sobre ela não ser a única pessoa imune. Ela achava estranho nunca ter visto ou ouvido sobre alguém imune, mesmo depois tanto tempo; a ideia de que Joel poderia ter mentido estava tomando forma em sua mente, aos poucos. Por esse motivo, talvez, a cor já não é mais tão branca, e tem composição de alguns elementos que fogem totalmente do branco, como o azul.

O terceiro visual já se encontra mais no presente, e pode ser visto nas primeiras aparições da personagem no jogo. O período mais frio tornava necessário o uso de roupas mais grossas e longas. Dessa vez, a roupa utilizada por ela já está numa transição mais próxima do preto, a cor utilizada por ela é um verde escuro:

#### IMAGEM 4 – ELLIE E DINA CAVALGANDO



Fonte: <https://www.playstationlifestyle.net/2019/12/16/the-last-of-us-part-2-images-comparisons/>

Nesse trecho do jogo Ellie já tinha descoberto toda a verdade e tinha uma relação conturbada com Joel, tendo na noite anterior já discutido com ele, quando ele interveio em uma discussão que ela teve com um dos moradores de Jackson que fez um comentário homofóbico em direção a ela e Dina. Após Ellie descobrir a verdade, ela disse ao Joel que ela só manteria interações básicas com ele, não permitindo abertura para interações como as do passado. As cores mais escuras já representam uma Ellie menos calma, e mais objetiva, um pouco mais triste também.

A sua quarta composição visual já adentra a cor escura, um preto acizentado (ou desbotado) faz parte da sua roupa. É o momento que ela inicia sua vingança:

#### **IMAGEM 5 – ELLIE APONTA ARMA PARA NORA**



Fonte: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/06/18/the-last-of-us-part-2-questiona-moralidade-em-distopia-heroi-e-questao-de-perspectiva-diz-diretor.ghtml>

Suas roupas atuais já são compostas por cores escuras. Ela presenciou a morte do Joel, e estava em sua caça pela vingança. A pureza, antes representada pela cor branca, agora dá lugar ao violento usando cores escuras. A cena específica da imagem acontece quando ela encontra Nora, uma das integrantes do grupo responsável pela morte de Joel. Nesse momento temos uma Ellie mais sanguinária, menos disposta a perdoar e mais disposta a punir, que vai contra todos envolvidos na morte do Joel, e contra aqueles que ousam atrapalhar seu objetivo.

O quinto visual já adota completamente o preto na sua composição, representando uma perda total da inocência ou paz outrora presente:

#### **IMAGEM 6 – ELLIE ENCARA SEATTLE DESTRUÍDA**



Fonte: <https://www.gamesmelter.com/the-disappointment-of-the-last-of-us-part-ii/>

A Ellie que se utiliza da composição da cor preta já não é mais uma Ellie inocente, calma ou complacente; no lugar se encontra uma Ellie vingativa, violenta, centrada no seu objetivo de matar todos envolvidos no assassinato de Joel, mas principalmente de Abby, que liderou o assassinato. Essa Ellie representada pelo preto já tinha matado diversas pessoas e não via claramente as coisas, acreditando somente no seu objetivo. A presente Ellie já cometeu atrocidades como tortura e assassinato, não só de uma pessoa, mais de dezenas. Essa questão envolvendo a progressão do branco ao preto está ligada a ideia de que o escuro está relacionado ao mal, já que historicamente a escuridão foi associada ao que não é perceptível aos olhos, ao solitário e macabro. Vale citar aqui Durand (2002, p.91):

[...] uma imagem mais escura, uma personagem vestida de negro, um ponto negro emergem subitamente na serenidade das fantasias ascensionais, formando um verdadeiro contraponto tenebroso provocando um choque emotivo que pode chegar à crise nervosa. Essas diferentes experiências dão fundamento à expressão popular ter idéias negras, sendo a visão tenebrosa sempre uma reação depressiva.

Por isso se faz necessário estabelecer essa correlação do visual da personagem a aquilo que ela representa durante sua narrativa, sendo o momento em que ela usa branco um momento que ela se encontra feliz e boa, enquanto o preto pode ser associado aos momentos em que ela é mais brutal e sanguinária, agindo de forma quase vilanesca.

Retoma-se aqui outro elemento: a ambientação. O jogo se torna cada vez mais escuro no decorrer do trajeto de vingança da personagem, o clima também se torna menos ensolarado e mais chuvoso ou com neblina, acompanhando a ideia de tristeza, luta e violência, sendo os poucos momentos com uma luz presente os *flashbacks* dela, e os momentos felizes na fazenda com a Dina e o filho dela.

O último visual utilizado carrega ainda mais simbologia, Ellie agora está com uma camiseta branca, rasgada e totalmente suja de sangue, sangue dela e de outras pessoas:

#### IMAGEM 7 – ELLIE ENCARA ABBY



Fonte: <https://www.comboinfinito.com.br/principal/the-last-of-us-parte-2-final-do-jogo-poderia-ter-tomado-rumo-bem-mais-sinistro/>

Nessa composição Ellie está com uma camiseta branca, pois outrora, ela tinha atingido um momento de felicidade e calma (apesar do estresse pós-traumático), quando desistiu da vingança após seu último embate com Abby e decidiu ficar com Dina e seu filho na fazenda em Jackson. Apesar disso, esse momento não durou muito tempo, e ela se viu convencida por Tommy a prosseguir, ou melhor, retornar com a vingança. E assim ela o faz, indo em direção a uma ilha que Abby estava. Ao chegar lá, ela luta contra um grupo que mantinha Abby presa com o Lev, e os mata no processo. Ao chegar ao local que Abby se encontrava, as duas vão em direção aos barcos no mar e Ellie a propõe um último embate, mas Abby se recusa, mesmo assim Ellie insiste e ameaça Lev, o que faz com que ela decida lutar.

A visão que se pode ter da camiseta branca manchada de sangue, dela e de outros, retoma a ideia de inocência manchada, suja, que o que outrora era calma se tornou em tormenta. Ellie está manchada pelos seus erros, pelas mortes que causou. Ela está suja pela vingança, pelas suas decisões.

Por fim, vale citar outro elemento que progride de acordo com a narrativa da Ellie: suas expressões faciais.

## IMAGEM 8 – EXPRESSÕES FACIAIS DE ELLIE



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/ellie-progression-tlouii--759912137124301709/>

É perceptível uma progressão de uma expressão neutra, calma e feliz, para uma expressão de raiva, tristeza e angústia, no decorrer do jogo. Além de uma pele que vai ficando mais suja, principalmente com sangue e ferimentos. Esses elementos presentes no jogo trazem uma maior verossimilhança, que dentro do nicho de jogos é tida como algo mais realístico, transmitindo aos jogadores mais verdade no sofrimento da personagem.

O rosto é uma das bases comunicativas que o ser humano dispõe, sendo parte da composição da linguagem, tanto complementando uma linguagem verbal ou não-verbal, como expressando emoções. O potencial informativo que a face permite estabelecer é enorme. A forma como os olhos, a boca, o nariz, as sobrancelhas, se contraem e relaxam podem indicar algo. Ao sentir dor, as sobrancelhas aproximam-se do centro do rosto, a boca pode abrir para um grito, os olhos arregalam-se e preparam-se para um choro, o nariz se contrai. Ou quando sente-se alegre, o rosto relaxa, um sorriso toma conta do rosto, os olhos elevam-se, as bochechas também, e linhas de expressões ficam evidentes.

No jogo *The Last of Us Part II* os desenvolvedores utilizaram-se da captura de movimento, para estabelecer expressões faciais críveis, que sejam dotadas de verossimilhança. E eles conseguem, já que a personagem Ellie no decorrer do jogo tem uma riqueza de expressões que vai desde feliz até machucada, triste e horrorizada. A imagem acima apresenta algumas dessas expressões. A primeira expressão da esquerda pra direita apresenta uma Ellie jovem, que conheceu Joel recentemente e provavelmente está na missão para deixar ela no hospital. Essa Ellie tem um rosto mais voltado para algo inocente e bom. A

terceira expressão já conta com um ferimento na testa, com as sobrancelhas mais cerradas e uma expressão mais neutra voltada para raiva. Enquanto que a última expressão da direita mostra uma face raivosa, contraída, de dor e ódio. Os olhos cerrados, a boca mostrando os dentes, em um movimento de respiração com a boca, o nariz contraído, e as sobrancelhas aproximadas, são um misto de elementos que apresentam uma face totalmente raivosa. Depois da morte do Joel, as expressões mais comuns da Ellie são de dor e raiva, que alternam no decorrer da sua jornada.

### 3.2.3 A progressão comportamental da Ellie

A definição de um personagem como herói ou vilão depende do seu comportamento dentro da narrativa, as ações que são tomadas e como são tomadas importam na hora de sua caracterização. A personagem Ellie tem diversos comportamentos dentro do jogo que podem gerar uma dubiedade quando se parte para uma caracterização que visa o heroísmo ou vilanismo. Para que haja essa definição foram realizados alguns recortes do jogo, apresentando alguns comportamentos da personagem analisada. Vale ressaltar que todos os trechos, explicitados na minutagem da imagem, têm fonte dentro do vídeo do canal do youtube MKIceAndFire, que gravou sua jogatina de *The Last of Us Part II*. Para uma melhor visualização do *corpus*, têm-se a seguinte tabela que esquematiza os trechos utilizados:

**TABELA 1 – ESQUEMA DE MINUTAGEM**

| <b>MINUTAGEM DO TRECHO</b> | <b>BREVE DESCRIÇÃO DAS CENAS</b>   |
|----------------------------|--|
| <b>TRECHOS POSITIVOS</b>   |  |
| 00:24:22 até 00:27:16      | Ellie se diverte com Dina e algumas crianças em uma guerra de bola-de-neve.        |
| 18:57:05 até 19:09:53      | Ellie fica com Dina e seu filho, vivendo pacificamente em uma fazenda.             |
| <b>TRECHOS NEGATIVOS</b>   |  |
| 09:58:55 até 10:04:06      | Ellie tortura ferozmente e mata Nora.  |
| 11:41:22 até 11:44:33      | Ellie interroga e mata Owen e Mel.   |
| 20:24:52 até 20:32:54      | Ellie vai atrás de Abby e tenta matá-la, depois de resgatá-la de um grupo inimigo. |
| <b>TRECHO DE REDENÇÃO</b>  |  |

|          |  |
|----------|--|
| 20:32:54 | Ellie desiste de matar Abby e a deixa ir embora. |
|----------|--|

Fonte: Produzido pelo autor do trabalho.

A progressão comportamental aqui frisada está relacionada ao fato de que no começo da narrativa, Ellie tem seu foco em matar os infectados, como estratégia de sobrevivência, matando humanos só em casos de necessidade ou ameaça. Mas quando inicia sua jornada de vingança, seu principal alvo se torna seres humanos, pensantes, com vínculos e características próprias. Essa progressão é visivelmente problemática, porque no fim das contas nem todos são inimigos dela, mas ela os vê como empecilhos que estão entre ela e o seu objetivo, cabendo somente a remoção deles.

Voltando-se então para a apresentação dos momentos positivos e negativos, pode-se iniciar pelos trechos positivos que caracterizam a personagem como boa, e volta-se para o heroísmo da personagem:

#### **IMAGEM 9 – ELLIE E DINA CONVERSANDO**



Minutos: 00:24:22 até 00:27:16

Fonte da imagem: <https://www.youtube.com/watch?v=GHCtF5LXeZE>

No trecho acima, Ellie está se preparando para uma patrulha e tem que chamar Dina para participar; esta estava brincando com algumas crianças quando Ellie chega. Ellie usa da oportunidade para se desculpar pela reação na noite anterior, quando, após um comentário homofóbico e a interferência de Joel, ela simplesmente saiu de cena sem Dina, e

extremamente irritada. Após Dina aceitar as desculpas, elas são interrompidas pelas crianças que a acertam com uma bola de neve, e isso faz com que ela e Dina participem da brincadeira. Um momento de diversão e feliz, típico de herói.

Ellie, mesmo em conflito com Joel, demonstrou-se extremamente preocupada ao descobrir por Jesse que ele não havia retornado com Tommy, e parte em busca deles. Essa preocupação com sua figura paterna reforça que ela se preocupa com as pessoas de que ela gosta, e preza pela suas vidas, mais uma característica associada ao herói, pois renega o sentimento de egoísmo associado ao vilão. Retomo aqui o que foi citado anteriormente: o herói reflete os bons valores de uma sociedade, logo, a empatia, o autosacrifício, o sentimento de ajudar ao próximo, são sentimentos valorizados socialmente, que são associados ao heroico.

#### **IMAGEM 10 – ELLIE OLHA PARA O FILHO DA DINA**



Minutos: 18:57:05 até 19:09:53

Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/835206693388412245/>

Mais uma vez, o lado amoroso e protetor de Ellie é representado aqui. Nesse momento da narrativa, Ellie tinha desistido da jornada de vingança, e tinha se mantido junto a Dina e seu filho, compondo uma família e vivendo em uma fazenda, dando conta dos afazeres diários referentes à fazenda, entre momentos de carinho e respeito com aqueles que moram com ela. Nesses momentos que apresentam uma Ellie diferente da qual o jogador está



acostumado a jogar é perceptível a forma como ela é uma pessoa boa, que ama e cuida. Ela se torna digna do título de heroína da narrativa.

Já quando partimos para o vilanismo, a primeira característica que aproxima Ellie dele está na vingança. Quando se pensa em herói a ideia de ação que o heroísmo o faz tomar em uma situação de violência é a de justiça. Já o vilão ele optaria pela vingança, uma vez que ele se deixa consumir pelo seu ódio e não tem o autocontrole característico dos heróis, que na atualidade evitam matar e agem de acordo com o que é bom e justo. Assumindo a postura de vingança, Ellie age de acordo com o que o vilanismo prega: a matança de inocentes, a sede insaciável de sangue e o egoísmo. Tais aspectos são observados durante toda a narrativa, a forma como ela se afasta do heroísmo e se aproxima gradativamente do vilanismo.

Vale ressaltar que a própria ideia de vingança, ou melhor a motivação que ela tem para o ato de vingança, pode ser considerada por uns como justificável, afinal ela perdeu sua figura paterna e uma pessoa que esteve com ela por muito tempo, mais do que qualquer outra, então dentro da sua narrativa ela é uma heroína que apenas estava enfrentando o luto de sua forma. Mas, na perspectiva de Abby, que também vingou o seu pai, ela é apenas mais uma vilã, alguém responsável pela morte de todos que ela amava.

Indo por partes, há trechos em que a personagem Ellie tem seu lado positivo totalmente esquecido já que age com tamanha ferocidade e violência que afeta até mesmo o próprio jogador. Um desses trechos é o representado na imagem a seguir:

#### **IMAGEM 11 – ELLIE ANDA EM DIREÇÃO A NORA**



Minutos: 09:58:55 até 10:04:06

Fonte: <https://uppercutcrit.com/the-world-of-the-last-of-us-leaves-black-trauma-behind/>

A cena acima mostra uma Ellie bem violenta, ela tortura ferozmente Nora, valendo citar que as duas estavam em um trecho de esporos, então a própria Nora já estava sendo sufocada lentamente pelo fungo. Mesmo assim, Ellie fez o momento ser ainda mais doloroso, ao torturar ela com um pé-de-cabra, até conseguir uma informação, até a morte da Nora. Ao fim da cena, a própria Ellie sente os efeitos psicológicos negativos daquele momento monstruoso, ela apresenta temores pelo corpo e mostra-se com medo de perder mais alguém, no caso Dina. Essa postura violenta e tão negativa, a aproxima muito do vilanismo, o interrogatório poderia ter sido realizado de outras formas, principalmente mantendo as partes envolvidas vivas. Mas não, Ellie optou pelo caminho mais doloroso e violento, não se importando com a Nora ou com aqueles que se importam com ela. É um comportamento digno do vilão, o de não pensar muito nos outros e na forma como sua ação as afeta, pensando somente nele e no que precisa.

Voltando-se para uma análise composicional da cena, vê-se nela a forte presença da cor vermelha que sobrepõe todas as cores do ambiente. A cor vermelha é muito associada a paixão e sensualidade, mas também é associada a violência e raiva, já que é a cor do sangue. A cena contém muita violência, do começo ao fim, então a composição em vermelho fortalece a ideia do violento e da raiva da Ellie. Outro ponto de análise dessa cena pode ser visto nessa imagem:

#### **IMAGEM 12 – ELLIE MATA NORA**



Fonte: [https://www.youtube.com/watch?v=kUBtZ\\_rNwfw](https://www.youtube.com/watch?v=kUBtZ_rNwfw)

Nesse trecho existe o uso de uma técnica chamada de ângulo alto ou *plongée*, que segundo o site Instituto de Cinema: “O enquadramento da imagem é feito de cima para baixo, com a câmera acima do nível do objeto filmado. Como resultado, temos a sensação de que tal objeto ou personagem é inferior em relação ao outro”. Aqui se vê o uso efetivo dessa técnica, onde Ellie (à esquerda) é colocada em ponto favorável e elevado, olhando para baixo, para Nora (à direita), que está fragilizada e machucada no chão, olhando para cima, favorecendo ainda mais sua inferioridade em relação a Ellie. A cor vermelha, ainda presente, também refere-se a poder, e como pode ser visto na imagem, Ellie exerce poder em relação a Nora, sendo superior não só por ser imune, mas por ter controle da situação em que se encontra.

### IMAGEM 13 – ELLIE AMEAÇA OWEN E MEL



Minutos: 11:41:22 até 11:44:33

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=FehSWyZLF6U>

Uma das cenas de grande impacto negativo no jogador está no momento em que Ellie encontra Mel e Owen. Ela na tentativa de descobrir onde Abby está, se descuida e Owen reage, fazendo com que Ellie mate ele e Mel. Após matá-los Ellie percebe que Mel estava grávida e tem uma das suas crises de ansiedade, onde fica sem conseguir respirar adequadamente e começa a respirar com dificuldade pela boca. Esse trecho do jogo mostra uma faceta muito negativa da Ellie, um mal quase inaceitável, ela matou uma pessoa ainda no corpo de sua mãe. Sua própria ação a afeta, deixando-a sem resposta por alguns segundos.

### IMAGEM 14 – ELLIE ENCARA UMA ABBY ENFRAQUECIDA



Minutos: 20:24:52 até 20:32:54

Fonte: <http://speculativechic.com/2020/07/23/misunderstanding-abby-how-naughty-dog-failed-the-last-of-us-part-ii-is-most-important-character/>

O trecho acima corresponde a um momento importante do jogo: quando Ellie finalmente se dá conta que sua jornada deixou de ser algo justo há muito tempo. Ela vai atrás de Abby em uma ilha e descobre que o local era comandado por um grupo que sequestrava pessoas e fazia com que elas duelassem contra infectados, como se fosse um espetáculo. Abby estava muito fragilizada, e fisicamente debilitada quando foi encontrada. Mesmo assim, Abby guiou Ellie até os barcos, enquanto carregava Lev que estava ainda mais debilitado, acreditando que Ellie tinha simplesmente a salvo. Mas, na verdade, Ellie tinha retornado para um último embate.

Abby, a princípio recusa o pedido de Ellie, mas se vê obrigada a aceitar quando Ellie ameaça matar Lev. Depois de alguns minutos lutando e quando estava prestes a matar Abby, Ellie lembra do Joel e do seu diálogo sobre perdoar. A lembrança a afeta e a faz chorar, ela desiste de matar Abby e a deixa ir com Lev embora, enquanto Ellie fica sozinha parada, chorando. Esse momento de Ellie apresenta uma dualidade: ao mesmo tempo em que mostra uma Ellie feroz e perdida, também mostra uma Ellie fragilizada e triste. Suas ações até ali a afetaram negativamente, fisicamente e psicologicamente, ela se perdeu no propósito de vingança. A vilania aflorou, quando mesmo depois de ter sido poupada por Abby, ela deixa as pessoas que a amavam para trás e segue com um objetivo inescrupuloso. Seu comportamento vilanesco fez com que ela ameaçasse até mesmo o Lev que foi responsável por Dina, a garota que Ellie ama, estar viva e com seu filho.

Vale ressaltar que os trechos apresentados até aqui representam apenas parte das atrocidades de Ellie na narrativa, durante o jogo ela ainda mata diversas outras pessoas, e até mesmo cães. Tais atos cometidos por Ellie vão ao encontro do vilanismo, já que ele é a representação do mal. Segundo Ricoeur (2007, p.37): “a principal causa de sofrimento é a violência infligida por uma pessoa a outra: fazer o mal é de fato sempre fazer algo errado a outro, fazendo com que o outro sofra, seja diretamente ou indiretamente”. Ellie na sua jornada de vingança causa sofrimento tanto diretamente, ao torturar e matar pessoas, como indiretamente, ao matar pessoas queridas por outros. Esse mal ao outro é justamente uma característica vilanesca presente nas ações de Ellie, que vai perdendo sua moral no decorrer de sua própria jornada.

Retomando a ideia de Vogler (2011) sobre vilões, o vilão não se vê como vilão dentro da sua história já que acredita que suas ações são justificáveis, pode-se ver isso dentro da narrativa protagonizada por Ellie e Abby. O seu sofrimento, seu luto, tenta justificar as atrocidades que ela comete em sua jornada de vingança. No entanto, enquanto Abby só matou a pessoa responsável pela morte do seu pai, Ellie matou todos que estavam no caminho dela, desde uma adolescente até uma grávida.

Um dos elementos interessantes a serem pontuados na imagem acima é a sua composição, o fato de que a fragilidade da Abby a faz ser posicionada numa perspectiva de inferioridade em relação da Ellie, através de uma técnica de filmagem a câmera se posiciona de forma que um personagem fique inferior em relação ao outro. Sendo novamente usada a técnica do ângulo alto ou *plongé*. Outro elemento perceptível na imagem é a fraqueza apresentada na expressão facial da Abby, as marcas no seu corpo que indicam maus-tratos, e sua magreza. A cena em si acompanha um tom mais escuro, que por sua vez, acentua o suspense. Essa composição da cena causa tensão no jogador, que tem toda a fraqueza da Abby sendo transmitida através dos elementos da cena e dos seus diálogos, e a frieza da Ellie em contraponto.

### **IMAGEM 15 – ELLIE OBSERVA O NADA ENQUANTO CHORA**



Minutos: 20:32:54.

Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=tzFRjUGypFs>

A imagem acima tem uma carga simbólica alta. O principal medo de Ellie, relatado ainda no primeiro jogo *The Last of Us* é o da solidão. Ela tem medo de um dia estar sozinha. E no final do jogo, depois de toda a jornada que ela enfrentou até ali, ela se encontra sozinha, na imagem ela está sentada no mar sem nada a vista, sem ninguém ao seu lado. No decorrer da jornada percebemos aos poucos o seu medo se concretizando. Primeiro ela perde Joel, em seguida, perde Jesse, é deixada de lado por Tommy, e então Dina com seu filho, vai embora ao perceber que Ellie está numa jornada que só poderia acabar com mais dor. A vingança, seus atos negativos, afetaram toda sua vida, quanto mais próximo ela chegava do seu objetivo (matar Abby) menos pessoas ela tinha ao seu redor, e no final, mesmo perdendo Abby, ela não consegue recuperar todos que perdeu até ali. Mas vale citar que o mar pode ter sua própria simbologia aliada a vestimenta da Ellie. Sua roupa suja até o momento do conflito começa a clarear quando ela entra no rio, e ao fim está mais limpa do que antes, podendo simbolizar que Ellie está começando seu processo de “purificação”. Outro ponto a ser citado é a composição da cena em tons azulados, a cor azul é usada para representar a solidão e melancolia da personagem, além da sua solidão.

Para além das cenas apresentadas, um dos pontos que contribuem para a visão de Ellie como vilã está na descentralização do protagonismo no jogo. Como citado anteriormente, a narrativa segue dois protagonistas: Ellie e Abby, onde o jogo será jogado a partir do ponto de vista desses personagens, sendo o que chamam de onisciência seletiva múltipla. Na história do ponto de vista de Ellie, temos uma personagem fragilizada, que teve as pessoas que amam mortas e busca vingar essas pessoas: pondo nessa perspectiva, Ellie torna-se a heroína, já que

ela está lutando por aqueles que a ama, e tem suas ações justificadas. No entanto, quando a narrativa fica por conta de Abby, têm-se o mesmo em enredo com ações diferentes. Abby também teve as pessoas que amava, mortas por um desconhecido e sabia que o seu pai estava fazendo o certo quando foi morto. Depois que Abby se vinga de Joel (figura paterna de Ellie), ela segue sua vida e deixa de lado todo o ódio, poupando até mesmo a vida de Ellie. Só que isso não acontece quando Ellie se torna responsável pela vingança, ela mata a sangue frio todos que entram no caminho, conseqüentemente matando todos com os quais Abby um dia se importou.

A narrativa seguindo a visão de Abby, Ellie se torna uma vilã monstruosa, que mata todos que cruzam o caminho de vingança dela. Em resumo, a perda da centralidade da narrativa, faz com que Ellie se torne vilã na história da Abby. Uma vilã com ações condenáveis, que deixa um rastro de corpos por onde passa e não liga para os sentimentos das pessoas que ela mata. Essa narrativa dividida faz com que a definição de herói ou vilão para a personagem fique ainda mais difícil, já que põe em perspectiva as ações das protagonistas e como a vingança é um caminho nocivo.

Por fim, caracterizar Ellie dentro da definição de herói ou vilão não é tão simples quanto aparenta, a personagem apresenta uma dualidade comportamental que vai depender do ponto de vista do jogador caracterizá-la, refletindo nessa caracterização sua forma de pensar quando se confronta com o dilema da justiça com as próprias mãos. A jornada de Ellie levanta uma problemática humana: Se eu presenciasse o assassinato da pessoa que mais amo, como eu reagiria a isso? Eu poderia matar a pessoa responsável por isso ou eu conseguiria perdoar e superar? Isso dificulta a forma como a personagem é vista, tornando ainda mais difícil colocá-la dentro de uma dualidade moralista. O próprio Neil Druckmann, diretor do jogo, afirma em matéria feita pelo site G1 Games (2020): "Tem relação com o que 'The last of us' é, que é lidar com personagens com defeitos, que acreditam estar certos, acreditam ser justos, pois é como as pessoas são. Ninguém acha que é o vilão. O herói é questão de perspectiva".

Essa afirmação vai ao encontro do que Vogler (2011) afirmou sobre o vilão, a ideia de que ele tem uma justificativa para suas ações e não se vê como vilão. Segundo o desenvolvedor, Neil Druckmann (apud G1, 2020), "Ellie acredita estar certa ao encontrar essas pessoas que a prejudicaram, e fazer o que for necessário para levá-los à justiça, em um contexto meio 'olho por olho'". Sendo assim, reafirmo o que foi dito anteriormente,

caracterizar Ellie como vilã ou heroína depende mais da perspectiva do jogador, já que ele seria responsável por julgar as ações dela baseando-se no que ele acredita ser justo e correto.



#### 4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A personagem Ellie mostra-se deveras complexa numa perspectiva de análise de personagem, tendo sua construção visual progredindo de tons claros e bondosos, a tons escuros e vilanescos. Além disso, ela também apresenta comportamentos negativos e vilanescos, que vão desde tortura a assassinato. É perceptível que a dualidade da personagem é parte intencional da narrativa do jogo. Seja pela fala do desenvolvedor do jogo ou pela narrativa em si, é perceptível que o jogo é feito para que o jogador reflita sobre a moralidade, e a forma como caracterizar uma personagem levando em conta o contexto, sua história de vida e suas motivações, não é tão simples quanto aparenta.

A análise da personagem, no presente trabalho, começa com sua jornada sendo aplicada dentro da jornada do herói por Campbell. Onde foi percebido que ela cumpre as etapas, mas que ao invés de seguir a risca a jornada e conquistar coisas boas, ela passa por situações ruins e acaba tendo como efeitos colaterais a solidão. Tendo suas próprias ações como responsáveis do ato.

Para, além disso, a análise foi dividida em duas perspectivas, uma que analisava o visual da personagem e suas mudanças ao longo do jogo, e os comportamentos que a personagem assumia. Na análise visual foi perceptível a forma como o jogo estabelecia uma construção visual que aproximava a personagem do vilanismo, ao ressaltar cores pretas que são associadas historicamente ao vilanismo, ou colocá-la em tons claros quando apresentava momentos de inocência e felicidade da personagem. A progressão das cores nas roupas, que vão de tons claros a tons escuros, explicitavam uma aproximação com o vilanesco, já que o preto é associado ao vilão, a exemplo de Darth Vader (Star Wars). Ao passo que o próprio cenário assumia cores mais escuras, indicando uma maior profundidade na negatividade que a jornada de vingança da personagem a estava levando.

Ademais, no que tange ao comportamento, tendo algumas cenas que refletem bons comportamentos, e outras que refletem um comportamento negativo, digno do vilanesco. Como nos momentos em que Ellie mostrava-se preocupada com Dina, ou como ela se mostrava feliz e inocente próxima de Joel. Em contraponto tínhamos a Ellie maldosa e sanguinária, que torturou a Nora, matou Owen e Mel que estava grávida e não deixou de lado a vingança indo mesmo depois de ter desistido e conquistado uma calma depois de todas as dificuldades superadas. E então, há um momento em que ela se vê perdida e solitária, representada pelo momento que ela fica na água, triste, em volta de névoa e do mar,

ampliando sua solidão. Era perceptível que a personagem tinha nos seus atos uma dualidade que superava o moralismo, que ia de heroína a vilã, em poucos segundos.

Outro elemento que também foi analisado, foi a composição das cenas, o fato de que a câmera se posicionava em ângulo alto, apresentando a Ellie, na sua narrativa, como superior aos outros personagens que estavam em cena. Além das cores utilizadas, como o vermelho para apresentar a violência de Ellie, ou azul para mostrar sua solidude. Para além disso, foi ressaltado que pelo jogo descentralizar o protagonismo, dando ao jogador a perspectiva de jogo de Ellie e de Abby, acaba-se sendo possível visualizar como o vilanismo de Ellie se manifestava na visão de Abby, já que para Abby, Ellie era a vilã, que matava as pessoas que ela se importava e que atrapalhava sua vida de seguir em frente.

Por fim, vale constatar que a personagem Ellie surge como uma forma de o jogador refletir sobre a perspectiva moralista do ser um herói ou um vilão. E a forma como a perspectiva de uma narrativa, aquele que a narra, afeta os fatos. Ademais, a personagem Ellie não se encaixa numa visão dualista de herói ou vilão, porque ela é apenas mais uma personagem fruto de um contexto que naturaliza a violência como justificativa para a sobrevivência.

Espero que essa pesquisa futuramente estimule a produção de outros trabalhos voltados para a análise de personagens de videogame, já que atualmente eles apresentam um nível de complexidade alto. Análises essas que contemplassem desde questões psicológicas e morais dos personagens, à verossimilhança com os seres humanos e a forma como os desenvolvedores utilizam-se das tecnologias para estabelecerem relações íntimas, que despertam empatia ou apatia, entre personagem e jogador.

## REFERÊNCIAS

BATTAGLIA, Rafael. A Jornada do Vilão, 2019. Superinteressante. Disponível em: <https://super.abril.com.br/especiais/a-jornada-do-vilao/>. Acesso em: 25 de Outubro de 2021.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. Editor Pensamento, 1989.

CANDIDO, Antonio. **A personagem de ficção**. 2º edição, São Paulo. Editora Perspectiva, 1976.

DURAND, Gilber. **As estruturas antropológicas do imaginário**. São Paulo: Martins Fontes, 2002.

FORSTER, Edward M. **Aspectos do Romance**. São Paulo: Globo, 1998.

FRIEDMAN, Norman. O ponto de vista na ficção: O desenvolvimento de um conceito crítico. Tradução de Fábio Fonseca de Melo. **REVISTA USP**, São Paulo, n. 53, p. 166-182, março/maio 2002.

GAMBA, Janaina dos Santos. **Cara de vilão: Aspectos complexos na construção do personagem-tipo do vilão em filmes de horror**. Porto Alegre: PUC-RS, 2014. (Tese de doutorado).

GARDIES, René (org.). **Compreender o cinema e as imagens**. Lisboa: 2008. p. 286.

JUUL, Jesper. **Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds**. Cambridge, The MIT Press. 2005.

KOTHE, Flávio R. **O herói**. 2ª ed. São Paulo: Ática, 1987.

MKIceAndFire. **THE LAST OF US 2 Gameplay Walkthrough Part 1 FULL GAME [1080p HD PS4 PRO] - No Commentary**. Youtube, 22 de Junho de 2020. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=z1OESz4zpLs>. Acesso em: 24 de Novembro de 2021.

OLIVEIRA, Selma Regina Nunes. **Mulher ao Quadrado as representações femininas nos quadrinhos norteamericanos: permanências e ressonâncias (1895-1990)**. Brasília: Editora Universidade de Brasília: Finatec, 2007.

PALLOTTINI, Renata. **Dramaturgia: A Construção do Personagem**. São Paulo: Editora Ática, 1989.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente**. 10. ed. Brasília, DF: Léo Christiano Editorial, 2009.

Pesquisa Game Brasil (PGB), 2020. Disponível em <https://materiais.pesquisagamebrasil.com.br/painel-gratuito-2020>. Acesso em: 25 de Outubro de 2021.

RICOEUR, Paul. **Evil – a challenge to philosophy and theology**. New York: Continuum, 2007.

SARKEESIAN, Anita. Damsel in Distress (Part 1) Tropes vs Women, 2013. Disponível em: <https://feministfrequency.com/video/damsel-in-distress-part-1/>. Acesso em: 25 de Janeiro de 2022.

SOTO, Cesar. **'The last of us part 2' questiona moralidade em distopia: 'Herói é questão de perspectiva', diz diretor**. G1, 2020. Disponível em: <https://g1.globo.com/pop-arte/games/noticia/2020/06/18/the-last-of-us-part-2-questiona-moralidade-em-distopia-heroi-e-questao-de-perspectiva-diz-diretor.ghtml>. Acesso em: 25 de Março de 2022.

STUBBE, Larrissa. Ângulos de câmera no Cinema. **Instituto de Cinema**, S.D. Disponível em: <https://www.institutodecinema.com.br/mais/conteudo/angulos-de-camera-no-cinema>. Acesso em: 16 de Abril de 2022.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Escritores**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.