

WHEN THE LAST OF US IS HOPE**Reflexões sobre um videogame em tempos de pandemia***Márcio Roberto do Prado¹*

Esperança. Essa é uma palavra tão presente em tão diversos contextos humanos que não causa espanto que esteja sujeita a matizes e interpretações variadas. Em uma das mais antigas, no *Prometeu acorrentado* de Ésquilo, ela surge, em língua portuguesa, graças a uma imprecisão terminológica. Afinal, em seu diálogo com o Coro, o titã amigo da humanidade relembra parte do mito ao qual estava ligado com seu irmão, Epimeteu: Pandora, e sua famosa caixa. No mito em questão, visando punir os homens que haviam sido beneficiados com o roubo do fogo divino por parte de Prometeu, Zeus instrui Hefesto a criar um “*kalón kakón*”, um “belo mal” a que nenhum homem poderia resistir. Casada com aquele que, ao contrário do irmão previdente, apenas via as coisas após suas consequências, Pandora abre sua caixa, derramando todos os dons sobre a humanidade. Mas os deuses podem ser cruéis e, apesar de aspectos positivos do projeto inicial, mentira, malícia, guerra, doença, dentre outras desgraças, atingem a humanidade. Uma vez fechada a caixa, algo dentro dela permanece: *élpis*, a capacidade de esperar, a expectativa (LAFER, 1996, p. 74-75). Novamente Prometeu volta à carga, e, apesar do castigo acorrentado ao Cáucaso, por intermédio de suas ações, um futuro sem limites se abre à nossa frente. Mas, conforme dito, as derivas das traduções e de suas traições pregam suas peças, e, na aclimatação da peça de Ésquilo, a dádiva se torna mais prenhe de significado e positividade:

O CORO

Que coração de granito, ou de ferro, deixará de partilhar teu sofrimento,
ó Prometeu? Nós, que o vimos, temos o coração transpassado pela dor.

¹ Professor Associado do Departamento de Teorias Linguísticas e Literárias (DTL) da Universidade Estadual de Maringá (UEM) e Professor Permanente do Programa de Pós-Graduação em Letras (PLE) na mesma instituição.

SEMINÁRIO CIENTÍFICO E CULTURAL DA AJES – 2020

PROMETEU

Sem dúvida, meus amigos se condoerão de mim.

O CORO

Mas... nada mais fizeste, além disso?

PROMETEU

Graças a mim, os homens não mais desejam a morte.

O CORO

Que remédio lhes deste contra o desespero?

PROMETEU

Dei-lhes uma esperança infinita no futuro.

O CORO

Oh! que dom valioso fizeste aos mortais!

(ÉSQUILO, 1998, p. 118-119)

A tradução não é exata, mas a mensagem atravessa os tempos para nos atingir com força ao fim da segunda década do século XXI. Afinal, a virada do ano de 2019 para o de 2020 colocou o planeta diante de uma catástrofe pandêmica representada pelo coronavírus e pela Covid-19. Um inimigo invisível, de fácil transmissão, trouxe consigo uma modificação das relações humanas, a serem pautadas por medidas de higiene, busca por vacinas e pela viabilidade de imunização e por um elemento de poderoso reflexo nos afetos e nas ações das pessoas: a necessidade de distanciamento social. Longe de ser uma medida adotada com rigor e por toda parte, esse distanciamento surge como poderosa metáfora da erosão das relações interpessoais, impedindo ligações e amparos, proximidades e alívios, enfim, elementos que, do âmago do caos, poderiam trazer em seu bojo ela, a esperança.

Diante da impossibilidade de suplantar esse desafio em termos diretos e empíricos, não causa espanto que a humanidade se volte para suas potencialidades criativas, sobretudo aquelas

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

que representam o que de mais elevado podemos pensar em tais termos: a Arte. Tomemos a literatura como exemplo: o tema sempre esteve presente, desde os primórdios do que se convencionou chamar de “literatura ocidental”. A *Ilíada*, ao cantar a ira de Aquiles, no apresenta de início uma praga que fustiga os aqueus e que, desde então, sempre se desdobrou tematicamente. Seja Sófocles, Boccaccio ou Camus, o tema surge, poderoso.

Diante da abundância de material sobre o tema em casos mais consolidados, talvez possa causar estranheza a proposta de desenvolver a presente reflexão a partir de uma manifestação cultural e comunicacional bem menos assentada em termos de aceitação como Arte, como é o caso dos videogames. Contudo, sua penetrabilidade social e sua relevância em termos de mercado e repercussão já credenciaríamos os videogames como material relevante. E, mais do que isso, a atualidade do tema da pandemia em algumas obras ludológicas paradigmáticas abrem um caminho que não deve ser ignorado de modo apressado. Assim, é interessante lançar um olhar sobre este que é um dos casos mais significativos do universo dos videogames: o jogo de 2013 *The Last of Us*. Nessa produção da desenvolvedora Naughty Dog, encontramos um mundo pós-apocalíptico devastado pela infecção decorrente do fungo *Cordyceps* (que, curiosamente, existe no “mundo real”), capaz de transformar os contaminados em zumbis destituídos de vontade e capazes matar e contaminar os demais. Nesse cenário, acompanhamos a jornada do contrabandista Joel, responsável por levar até uma instalação médico-científica a adolescente Ellie, que é imune ao fungo, na tentativa de encontrar uma cura. Durante a jornada, os dois se reencontrarão com seus passados (inclusive aquilo de que gostariam de fugir) e consigo mesmos, saindo de uma relação inicial tensa e distante para uma proximidade inevitável. Essa mudança se dá a partir da situação na qual ambos estão quando se encontram: sem família e com relações interpessoais frágeis ou utilitárias, tendo Joel um trauma específico com o qual tem de lidar (e com o qual nos deparamos na introdução do jogo): a morte de sua filha adolescente Sarah, de idade similar à de Ellie, como efeito colateral do início da infestação.

Aqui, o que poderia parecer óbvio a um primeiro e apressado olhar começa a ganhar contornos mais complexos. Afinal, o fungo e suas consequências surgem como principal elemento disfórico capaz de modificar o equilíbrio inicial, e é dessa forma que o jogador se vê impelido a agir no primeiro momento de tensão agônica aguda, quando um vizinho infectado irrompe na casa em que Joel e Sarah vivem (Figura 1):

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética



Figura 1 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Aqui, o elemento deflagrador da ação anteciparia elementos de dinâmica e mecânica do jogo: teríamos que atravessar cenários nos escondendo ou enfrentando zumbis, usando habilidades progressivamente desenvolvidas de furtividade e combate. Sim, isso está presente e está relacionado à jogabilidade, mas está longe de se constituir como principal elemento, embora seja o mais ostensivo à primeira vista. O desenvolvimento da história nos mostra que, como não raras vezes ocorre em obras cuja temática poderia ser chamada, em linhas gerais, “de zumbi”, os seres humanos não contaminados constituem uma ameaça muito maior, seja física ou moralmente (no caso de *The Last of Us*, isso chega às raias da pedofilia e do canibalismo). Nesse sentido, é muito emblemático que, ao fim da introdução do jogo, Sarah acabe morrendo por conta de tiros oriundos de um militar que, seguindo ordens, adota medidas extremas e desumanas frente à ameaça de um mundo com contaminados em número crescente (ainda que pai e filha não apresentassem nenhum sintoma). E é após essa sequência de ações catastróficas que Joel vê Sarah morrer em seus braços, em meio a sofrimento, sem que ele possa fazer nada (Figura 2):

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética



Figura 2 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

O começo do jogo “propriamente dito” apresenta-nos um Joel envelhecido e amargurado, que sobrevive em um mundo disfórico por meio de contrabandos que realiza com sua parceira Tess. Novamente, temos um direcionamento de expectativa para algo muito mais banal. Afinal, a primeira missão na qual os dois se envolvem (e que representa o primeiro momento real de interação com a mecânica do jogo) apresenta o pacote completo de esquivas, esconderijos, tiros e golpes. Embora os contaminados pelo *Cordyceps* ainda não tenham destaque, eles surgem como uma sombra sempre presente. Talvez isso faça passar despercebido o fato de que os primeiros inimigos, desse primeiro momento, nessa interação por parte do jogador, sejam humanos não contaminados. Ou, se notado, talvez não ganhe o peso que merece devido à ubiquidade do fungo e de seus efeitos. E é em meio a tal contexto que Joel, acompanhado de Tess, encontra Ellie pela primeira vez (Figura 3):

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética



Figura 3 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

O encontro não se dá de maneira harmônica. Seguindo Marlene, a líder do movimento paramilitar chamado de “Vaga-lumes”, os dois contrabandistas são atacados pela jovem em um primeiro momento. E isso para, em seguida, receberem uma proposta de trabalho para levarem uma carga especial: a própria Ellie, que deveria ser escoltada para fora da zona de quarentena na qual os personagens estavam. Sem *spoilers* à disposição, a essa altura da história o jogador ainda não sabe nada a respeito da condição única de Ellie, e, frente à dinâmica que parece se desenrolar, a reificação da adolescente em sua condição de “carga” não causa espanto e nem parece interferir no que o jogo insinuaria a princípio. Contudo, um observador mais atento não deixaria passar o fato de Ellie ter uma idade similar à de Sarah quando ela morreu, tampouco poderia ignorar que a dinâmica imediata de relação de personagens nos leve a um micronúcleo familiar de ocasião composto por Joel, Tess e Ellie. Essas inferências nos permitem perceber que o vetor no sentido de uma história mais banal a serviço de um agonismo decorrente da mecânica proposta é ilusório, e mais camadas vão sendo progressivamente adicionadas,

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

desvelando, aos poucos, novas motivações que os próprios personagens não poderiam antecipar.

Essa mencionada mudança de motivações merece um comentário mais detido. De início, Joel e Tess aceitam o trabalho visando como recompensa um generoso carregamento de armas. Todavia, durante a passagem para fora da zona de quarentena, Joel e Tess descobrem que Ellie é imune ao fungo (e que isso havia motivado o acordo proposto por Marlene). Em seguida, Tess parece não mais se importar prioritariamente com as armas e passa a destacar a perspectiva de cura representada por Ellie. Mas tal mudança abrupta, típica de um roteiro descuidado e conveniente, mostra-se justificada no fato de que a condição de Tess havia sido alterada drasticamente, uma vez que, em uma escaramuça com infectados, a contrabandista havia sido mordida, o que significava uma sentença de morte, e para breve (Figura 4):



Figura 4 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

O mecanismo narrativo no tocante à caracterização da personagem Tess aqui é bem elaborado, uma vez que, diante da inescapabilidade da morte, a vida surge como um par

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

binomial opositivo que deve ser capaz de suplantar seu contrário. A morte é fato incontornável e se configura como uma afirmação em si mesma em um nível micro (o destino da própria Tess). A maneira de enfrentar isso foge de uma negativização da afirmação disfórica (a negação da morte) e se ampara em uma afirmatividade ainda maior: a possibilidade de salvação de toda a humanidade. É assim que Joel e Ellie se veem sozinhos (Figura 5) em sua jornada: logo após (mais) uma perda traumática e tendo sobre seus ombros o legado que preenche de sentido a morte de Tess. E é assim que os dois personagens centrais de *The Last of Us* entram na dinâmica que será decisiva para sua evolução e que será responsável por alterar sensivelmente o sentido do jogo e de sua mensagem.



Figura 5 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Obviamente, esse momento “Joel e Ellie sozinhos” não significa que os dois não entrariam em contato com mais ninguém, seja algum novo inimigo, seja algum aliado como o excelente Bill (personagem homossexual forte que faz parte do importante papel de *The Last of Us* em termos de representatividade). Mas tais interações ora são incidentais, ora não entram

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

em uma dinâmica de trocas entre personagens no sentido de fazer com que todos os envolvidos evoluam. Embora Joel e Ellie possam evoluir, não há necessariamente reciprocidade, o que remete nosso olhar o tempo todo para o contrabandista e sua preciosa carga.

E, lentamente, do âmago de sua miséria oriunda de suas perdas e de suas decepções com o mundo e com as pessoas, Joel e Ellie começam a desenvolver um genuíno afeto um pelo outro. Em um primeiro momento, isso poderia ser creditado a uma espécie de *philadelphia*, um laço emocional entre parceiros de armas. E isso poderia ser justificado nas várias ocasiões em que a ajuda mútua foi a única coisa que se interpôs entre os dois e sua completa aniquilação. Inclusive, isso surge tematicamente quando Joel permite que Ellie use armas de fogo (de início ele se posicionava contra isso). Nesses momentos, é possível vê-lo ensinando a jovem a como agir, tal como quando Ellie vai usar um rifle para ajudá-lo (Figura 6):



Figura 6 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Mas algo já está em movimento aqui. Não se trata apenas da conveniência do *sidekick*: a relação entre Joel e Ellie começa a preencher os vazios que ambos apresentam e vai muito além do abate de inimigos. Na verdade, mesmo esses abates visam, antes, não a aniquilação completa de obstáculos, mas a preservação um do outro: atos de carinho a partir de atos de

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

violência, em uma inversão que acaba por subverter de vez as expectativas do jogador que se vê não mais espreitando e atirando, mas sim construindo uma relação capaz de trazer aos seus protagonistas alguma paz em relação ao passado e alguma perspectiva em relação ao futuro. Apesar do legado de Tess, não é a humanidade que precisa ser salva, mas Ellie. E Joel.

Assim, cabe aos dois até mesmo pequenos cuidados que podem se traduzir em procurar histórias em quadrinhos das quais a jovem gosta ou em piadas horríveis que visam desanuviar a mente sofrida do experiente contrabandista. Em suma, ambos devem cuidar um do outro. E Ellie desempenha bem seu papel. A certa altura, Joel é gravemente ferido, e cabe a Ellie tratar do companheiro (Figura 7):



Figura 7 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

É importante mencionar que, nesse momento da história, o jogador deixa de controlar Joel e passa a controlar Ellie, o que condiz perfeitamente com o crescente de complexidade que vai sendo percebido em termos de caracterização. Muito da evolução de Joel e Ellie decorre de um olhar atento para o outro, para a alteridade radical que esse outro representa. Em diversos sentidos, essa experiência de transubjetividade identitária é a mais determinante para que a

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

mudança e o crescimento ocorram. Afinal, notar o outro como uma perspectiva real do eu em constante devir é tornar essa alteridade tangível e, no caso de Joel e Ellie, a proximidade física e o comprometimento emocional de ambos apenas intensifica o processo. Nesse caso, para o jogador, essa experiência que, até o momento, era percebida em termos eminentemente narrativos, na economia da história, passa a ser uma dinâmica lúdica que se percebe de modo direto na própria jogabilidade. E mesmo fatos a princípio apenas inconvenientes, tais como controlar um personagem muito mais fraco do que Joel (que já teria sido significativamente evoluído em termos de força, armas e habilidades até então), transfiguram-se em exercícios de tolerância e de afirmação do outro. E, por fim, essa experiência de alteridade radical acaba por sugerir algo consideravelmente tocante, tendo em vista que jogamos com e como Joel até então: dessa troca transformadora, surge a possibilidade desejável de cuidar de si mesmo, de seus próprios ferimentos, de sua própria dor.

E esse cuidado de si e para si não implica em solipsismo ou egotismo exagerado. Uma vez posta em movimento, essa dança entre o eu e o outro não permite que se volte para o ponto inicial da jornada dos personagens. Após reencontrar Ellie (que havia resolvido com suas próprias forças uma situação de extrema tensão e dificuldade), Joel se vê diante daquilo que motivou a jornada e que custou a vida de Tess. Assim, ambos chegam à instalação dos Vagalumes na qual Ellie seria estudada para que uma cura pudesse ser encontrada. Aqui ocorre algo que faz com que os atos tenham consequências dramáticas. Joel descobre que, para que a pesquisa possa ser feita, Ellie terá de ser morta, de modo que ele se vê diante de uma escolha medonha: salvar a jovem que foi se configurando como uma filha para ele ou ter uma chance real de salvar a humanidade?

Se, do ponto de vista da agência do jogador, podemos lamentar o fato de que o jogo escolhe por nós, pelo ponto de vista da narrativa essa escolha se justifica em todo seu esplendor terrível. Mesmo sabendo que está potencialmente condenando a humanidade, Joel decide salvar Ellie (Figura 8):



Figura 8 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Como avaliar a escolha de Joel? De um ponto de vista utilitário e pragmático, seria fácil censurá-lo, uma vez que ele permitiu que o interesse individual se sobrepusesse ao bem comum. Do ponto de vista ético e do ponto de vista moral, a responsabilidade seria tremenda em qualquer uma das escolhas, o que o colocaria em uma condição neutra de veredito. Contudo, o que o coloca em posição bastante favorável é o ponto de vista narrativo, em especial na articulação entre enredo e caracterização dos personagens. Afinal, o salvamento bem-sucedido de Ellie no final do jogo ecoa, em espelhamento perfeito, o fracasso no salvamento de Sarah no início de tudo, com direito a uma rima visual da mais eloquentes (Figura 9):

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética



Figura 9 – Screenshot da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

Após salvar Ellie, Joel se vê diante da necessidade de uma teia de mentiras que se estende até o epílogo do jogo. Inicialmente dizendo que o procedimento com ela não deu certo, passando à afirmação de que havia várias outras pessoas imunes no local, tudo conduz aos momentos finais em que Joel deliberada e diretamente compara Ellie e Sarah, dizendo que ambas iriam se dar bem e poderiam ser boas amigas. Disso decorre o diálogo final entre Joel e Ellie, no qual ela traz a última verdade, em que conta que, quando foi mordida (e se descobriu imune), estava acompanhada por Riley, apresentada como “melhor amiga” no momento, mas que, em uma DLC do jogo, é revelada como namorada de Ellie, o que significa que a verdade, aqui, significa exposição radical da identidade, seja em termos de sexualidade, seja em termos da relação com o passado. E, quando Ellie intima Joel a jurar que tudo que ele havia dito sobre a malfadada experiência com os Vaga-lumes era verdade, ele jura. E mente.

A mentira de Joel é o último espelhamento entre o eu e o outro, pois tem funções e efeitos semelhantes à verdade de Ellie. Joel também se revela como o pai disposto a sacrificar pela filha (biológica ou não) toda a humanidade. Disposto a sacrificar a verdade que seria

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

pressuposto da cumplicidade entre ambos. Disposto a sacrificar quase tudo. “Quase” porque há algo que ele guarda para si e que se traduz em uma fotografia que, salva pelo irmão de Joel, Tommy, só volta para as mãos do protagonista pela ação direta de Ellie. Uma fotografia que lembra dos dias passados e felizes, dias de sorrisos e de vitórias. Dias de Joel e Sarah (Figura 10):



Figura 10 – Detalhe de *screenshot* da tela do jogo *The Last of Us* (2013)

Fonte: *The Last of Us* (2013).

A fotografia, cuja aceitação representaria o ato de fazer as pazes com o passado, está longe de se configurar como interpretante de uma redenção pura e simples. Embora Joel encontre em Ellie não apenas uma filha putativa, mas também a chance de “corrigir” o fracasso

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética

fundamental do início do jogo, essa correção não pode ser nem plena, nem imaculada. Assentada em uma mentira, ela faz com que o ocorrido continue pairando sobre os envolvidos, sem chance de desaparecer. E, embora pareça que tudo pode claudicar e tombar, é justamente aqui que *The Last of Us* encontra sua maior força. Pois, no lugar de soluções fáceis e harmônicas, o jogo traz consigo a mensagem de que aquilo que somos é feito de tudo pelo que passamos, sejam coisas boas ou ruins. Que o passado não pode ser apagado, mas que podemos conviver com ele, aceitá-lo e, assim, aceitar a nós mesmos. Nem sempre será belo e nunca será fácil, mas talvez seja o caso de permitirmos uma última mentira generosa, ou ao menos um pequeno erro de tradução dos fatos, tal como traduzir “*élpis*” simplesmente como “esperança”. Afinal, se é possível esperar algo do futuro, por que não esperar o melhor?

Assim, *The Last of Us* deixa de ser um mero jogo de ação-aventura e sobrevivência para se tornar algo mais, pois ele nos traz a necessidade de sobrevivermos à dor em que nossas vidas são forjadas, e a ação principal nos leva à aventura de nos conhecermos, nos aceitarmos e, por fim, a uma chance de felicidade. Uma felicidade cheia de defeitos e limitações, como cada ser humano, mas ainda assim, uma felicidade pela qual nos motivamos a esperar. E, com tudo isso, esse jogo de 2013 consegue nos falar com eloquência em pleno ano de 2021.

A pandemia de Covid-19 abriu uma nova caixa de tragédias sobre nós, o que causa desespero, uma vez que o tempo dos titãs já passou, e não vemos nenhum no horizonte capaz de amar a humanidade a ponto de alimentar as águias do Cáucaso por ela. Mas, como *The Last of Us* nos mostra, mesmo com perdas, mesmo afastados, mesmo com uma tragédia pandêmica, ainda podemos ter algo. Algo imperfeito e frágil, algo longe do ideal, mas, ainda assim, valioso e necessário, pois é aquilo que resta quando nada mais resta. A jornada de Joel e Ellie nos mostra que, mesmo nas profundezas de nossa miséria, podemos ser o Prometeu de nós mesmos e dar a cada um de nós a chama divina que nos impulsiona e nos faz seguir em frente. Esta palavra que, aqui, é a tradução perfeita do que precisamos. Esperança.

REFERÊNCIAS

ÉSQUILO. “Prometeu acorrentado”. In: SÓFOCLES; ÉSQUILO. *Rei Édipo. Antígone. Prometeu acorrentado*. Prefácio, tradução e notas de J. B. Mello e Souza. Rio de Janeiro: Ediouro, 1998. p. 113-136.

LAFER, M. “Os mitos: comentários”. In.: HESÍODO. *Os trabalhos e os dias*. Tradução, introdução e comentários de Mary de Camargo Neves Lafer. São Paulo: Iluminuras, 1996. p. 54-89.

THE LAST OF US. Naughty Dog. Videogame. PlayStation 3, 2013.



ISSN: 2675-2360

SEMINÁRIO CIENTÍFICO E CULTURAL DA AJES – 2020

Missão Institucional:

Ser uma Faculdade Inclusiva, comprometida com a Formação Científica, Cidadã e Ética