

# UM PIXEL MORREU E CHOREI: HIPER-REALIDADE EMOCIONAL EM *LOGAN* (2017) E *THE LAST OF US* *PART II* (2020)

**Washington Albuquerque<sup>1</sup>**  
Universidade Estadual do Paraná

**Beatriz Avila Vasconcelos<sup>2</sup>**  
Universidade Estadual do Paraná

DOI: [doi.org/10.33871/21750769.2026.22.1.10339](https://doi.org/10.33871/21750769.2026.22.1.10339)

---

<sup>1</sup> Mestrando em Cinema e Artes do Vídeo (PPG-CINEAV) na Universidade Estadual do Paraná (Unespar). Membro do Grupo de Pesquisa em Arte, Cultura e Subjetividades (GPACS/CNPq) e do grupo Processos de Criação no Cinema e nas Artes do Vídeo (CINECRIARE/CNPq). Docente no curso de Comunicação Social no Instituto Superior do Litoral do Paraná (ISULPAR).

[heyalbgrq@gmail.com](mailto:heyalbgrq@gmail.com)

[lattes.cnpq.br/4829312235037252](https://lattes.cnpq.br/4829312235037252)

[orcid.org/0009-0000-9683-3290](https://orcid.org/0009-0000-9683-3290)

<sup>2</sup> Docente do Bacharelado em Cinema e Audiovisual e do Programa de Pós-Graduação em Cinema e Artes do Vídeo da Universidade Estadual do Paraná. Membro do Grupo de Pesquisa em Arte, Cultura e Subjetividades (GPACS/CNPq).

[beatriz.vasconcelos@unespar.edu.br](mailto:beatriz.vasconcelos@unespar.edu.br)

[lattes.cnpq.br/3794997653941862](https://lattes.cnpq.br/3794997653941862)

[orcid.org/0000-0003-4743-0289](https://orcid.org/0000-0003-4743-0289)

## **Um pixel morreu e chorei: hiper-realidade emocional em *Logan* (2017) e *The Last of Us Part II* (2020)**

**Resumo:** Este estudo busca explorar como determinados elementos da linguagem cinematográfica são apropriados pelos jogos eletrônicos e potencializam uma experiência emocional engajante para o espectador ou jogador. Para tanto, serão analisados dois momentos em duas obras: a morte de Logan, no filme *Logan* (James Mangold, 2017), e a morte de Joel no jogo eletrônico *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). Serão observados os recursos formais da linguagem cinematográfica que sustentam este envolvimento emocional nestas duas obras, em diálogo com três conceitos teóricos. O primeiro é a "ilusão de realidade", a partir da leitura de Siegfried Kracauer na obra de Andrew Tudor (1985), elemento necessário para envolver o espectador. O segundo é o conceito de "suspensão voluntária de descrença", de Samuel Taylor Coleridge (2014), fenômeno que facilita a aceitação dos eventos e personagens ignorando a sua ficção. Por fim, sob a ótica de Jean Baudrillard (1991), o conceito de hiper-realidade será também considerado, conceito útil para observar como os elementos formais de linguagem das obras geram uma condição hiper-real, na qual o engajamento emocional a partir de uma experiência mais genuína se estabelece.

**Palavra-chave:** Hiper-realidade; Imersão emocional; Suspensão de descrença; Narrativa cinematográfica; Jogos digitais.

## **A pixel died and i cried: emotional hyper-reality in *Logan* (2017) and *The Last of Us Part II* (2020)**

**Abstract:** This study aims to explore how specific elements of cinematic language are appropriated by video games to foster an engaging emotional experience for the viewer or player. For this purpose, two key moments from two distinct works will be analyzed: the death of Logan in the film *Logan* (James Mangold, 2017), and the death of Joel in the video game *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). This analysis will examine the formal elements of cinematic language that sustain emotional engagement in both works, considered in dialogue with three theoretical concepts. The first is the "illusion of reality," as interpreted from Siegfried Kracauer by Andrew Tudor (1985), an essential element for involving the spectator. The second is the concept of "willing suspension of disbelief," proposed by Samuel Taylor Coleridge (2014), a phenomenon that allows for the acceptance of events and characters by setting aside their fictional status. Lastly, through the lens of Jean Baudrillard (1991), the concept of hyperreality will be addressed as a means to observe how the works' formal elements generate a hyperreal condition, thereby establishing emotional engagement through a more genuine experience."

**Keywords:** Hyper-reality, Emotional immersion, Suspension of disbelief, Cinematic narrative, Video games.

## **Un píxel murió y lloré: hiperrealidad emocional en *logan* (2017) y *The Last of Us Part II* (2020)**

**Resumen:** Este estudio tiene como objetivo explorar cómo determinados elementos del lenguaje cinematográfico son apropiados por los videojuegos para generar una experiencia emocionalmente envolvente para el espectador o jugador. Para ello, se analizarán dos momentos clave de dos obras distintas: la muerte de Logan en la película *Logan* (James Mangold, 2017) y la muerte de Joel en el videojuego *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). Este análisis examinará los elementos formales del lenguaje cinematográfico que sustentan el compromiso emocional en ambas obras, considerados en diálogo con tres conceptos teóricos. El primero es la "ilusión de realidad", interpretada por Andrew Tudor (1985) a partir de Siegfried Kracauer, un elemento esencial para implicar al espectador. El segundo es el concepto de la "voluntaria suspensión de la incredulidad", propuesto por Samuel Taylor Coleridge (2014), un fenómeno que permite aceptar los acontecimientos y personajes al dejar en suspenso su condición ficticia. Por último, desde la perspectiva de Jean Baudrillard (1991), se aborda el concepto de hiperrealidad como vía para observar cómo los elementos formales de las obras generan una condición hiperreal, estableciendo así un compromiso emocional a partir de una experiencia más genuina.

**Palabras clave:** Hiperrealidad, Inmersión emocional, Suspensión de la incredulidad, Narrativa cinematográfica, Videojuegos.

## Quando a realidade e hiper-realidade se diluem

A morte de um personagem pode ser um dos momentos mais impactantes em uma obra de ficção, independentemente da mídia. No cinema, essa experiência é mediada pela câmera, pela montagem, pela trilha sonora, pelo enquadramento e outros diversos elementos que buscam guiar a emoção do espectador. Nos jogos eletrônicos, porém, há estes e um novo elemento que se faz estrutural: a agência do jogador. Este estudo parte do pressuposto de que para haver um engajamento emocional com essas obras — especificamente o filme e o jogo eletrônico — é necessário que algum tipo de natureza da realidade seja revelado a partir de processos como a imersão e a identificação, permitindo que a experiência com a obra seja mais genuína.

Também, neste caso, a noção de imersão em uma realidade simulada coincide com uma estética realista presente nas obras analisadas, mas é necessário evidenciar que a imersão nessas realidades não depende das qualidades estéticas verossímeis ao que compreendemos como parte da nossa “realidade concreta” — o que vemos, ouvimos e tocamos no cotidiano. Mesmo obras abstratas ou experimentais, em que a criação de uma realidade mimética não se coloca, é possível que haja uma imersão potente para um engajamento emocional profundo, como se ali, mesmo com diferenças estéticas bizarras e gritantes em relação ao que compreendemos como realidade, ainda houvesse uma questão de vida a ser solucionada ou experimentada. De modo ilustrativo, o próprio jogo de xadrez possui essa potência: se os jogadores não se “colocarem” diante de um “mundo”, diante de uma realidade do jogo, não terão o engajamento emocional necessário para estarem inteiramente diante da experiência do jogo. Isso dialoga com várias teorias que exploram as camadas de imersão, como Jesse Schell (2011, p. 36-37) coloca em sua obra:

De alguma forma, nossas mentes têm a capacidade de criar realidades em miniatura com base no mundo real. Essas microrrealidades destilam tão eficientemente os elementos essenciais da realidade para um problema específico que as manipulações desse mundo interno, e as conclusões tiradas dele, são válidas e significativas no mundo real.

Esta breve noção de microrrealidades é usada pelo autor para se aprofundar no conceito de círculo mágico de Johan Huizinga, caracterizado

como um “espaço e tempo” que só existe no jogo e durante o jogo, com propriedades e leis que não afetam a realidade concreta e não são afetadas pela mesma. Estas microrrealidades não se aplicam apenas à experiência do jogo, mas também a como nos relacionamos com o mundo, sendo cada aspecto da vida uma microrrealidade gerada abaixo do nível da consciência para que consigamos lidar com os problemas da vida.

No caso das obras analisadas neste estudo, uma potente tecnologia de efeitos é mobilizada para criar, em narrativas de ficção, uma estética categoricamente realista e intensificar a empatia e reconhecimento do público com os eventos e personagens, e conseqüentemente, sua experiência emocional.

Em outras palavras, a tecnologia de efeitos permite a realização das impressões emocionais do filme, sua capacidade não apenas de ver o mundo, mas também de transformá-lo, sonhar e fantasiar o mundo como um mundo *possível*. (Sobchack, 1992, p. 255, tradução nossa)<sup>3</sup>

Ao analisar os estudos de Siegfried Kracauer, Andrew Tudor (1985) destaca como o autor vai além da clássica ideia da realidade nua capturada e representada pela câmera, e inclui filmes que buscam criar uma “realidade de câmera” — ao falar de uma “ilusão de realidade” manipulada pela intervenção humana e pelos meios técnicos, “[...] ele está, na prática, disposto a incluir filmes que tentam criar a ilusão da realidade. A questão agora é de aparências e não de essências” (Tudor, 1985, p. 97). Embora Kracauer desvie a sua noção de realidade da pura estética realista, sua ampliação da experiência de real por meio da realidade de câmera permite incluir obras que representam realidades complexas, mas que não são construídas como uma pura representação da realidade, como *A Paixão de Joana D’Arc* (1928), de Carl Theodor Dreyer, onde se constrói uma realidade emprestada do passado, em que o “real” emerge não só da materialidade física, mas também da presença humana e das interações físicas, que remetem à nossa realidade concreta, embora deslocadas no tempo e no espaço.

---

<sup>3</sup> No original: “In other words, effects technology allows for the film’s actualization of its emotional impressions, for its capacity not only to see the world but also to transform, dream, and fantasize its world as a *possible* world.”

Assim, todos os esquemas cinematográficos e tecnológicos que sustentam a criação cinematográfica podem se tornar ferramentas poderosas para dar ainda mais “concretude” para a realidade que se busca produzir, mesmo que com características que se distingam da nossa realidade.

Assim não estamos interessados em qualquer relação “pura” com a realidade, mas fundamentalmente na eficiência com que um filme é capaz de criar a *ilusão de realidade*. Para cometer a heresia de reduzir a argumentação de Kracauer a uma frase: quanto mais convincente melhor é um filme. (Tudor, 1985, p. 101)

No caso das cenas que são analisadas, levando-se em consideração também ambas as mídias, a morte do personagem torna possível um efeito emocional por estar na intersecção de algo além da arquitetura narrativa e estética que intenciona provocar isso, um efeito emocional que se faz por um pacto entre a obra e o público pautado por uma “suspensão voluntária de descrença”. No conceito, cunhado por Samuel T. Coleridge (2014) no século XIX, criamos este pacto com a obra — aceitamos sua proposta como uma forma de realidade e nos permitimos uma experiência imersiva e total.

5

Nesta ideia surgiu o plano das “Baladas Líricas”; no qual se concordou que meus esforços deveriam ser direcionados a pessoas e personagens sobrenaturais, ou pelo menos românticos; ainda assim, de forma a transferir da nossa natureza interior um interesse humano e uma aparência de verdade suficiente para proporcionar a estes sombras da imaginação a disposição de suspensão de descrença por um momento, que constitui a fé poética. (Coleridge, 2014, p. 208, tradução nossa)<sup>4</sup>

Porém, ao observar os jogos eletrônicos em comparação direta com o cinema, se percebe uma reconfiguração mais complexa da suspensão de descrença, a qual exige, particularmente nos jogos, uma encenação de crença, um investimento ativo para que o mundo diegético se torne funcional.

[...] enquanto as acusações de alienação pelas mídias analógicas costumam vincular a passividade e a imersão, no caso dos games é justamente o envolvimento ativo do jogador que tem sido responsabilizado por uma suposta perda de noção dos limites entre o jogo e a realidade. Ao invés de criar crença, o que significaria que o jogador faz com que ele mesmo acredite

---

<sup>4</sup> No original: “In this idea originated the plan of the “Lyrical Ballads;” in which it was agreed, that my endeavours should be directed to persons and characters supernatural, or at least romantic; yet so as to transfer from our inward nature a human interest and a semblance of truth sufficient to procure for these shadows of imagination that willing suspension of disbelief for the moment, which constitutes poetic faith.”

no universo ficcional do *game*, a *encenação de crença* indica que o jogador apenas age como quem acredita. O duplo estado de consciência típico do jogo seria, então, caracterizado pelo fato de que o jogador sabe, o tempo todo, que o jogo não é a realidade, apenas faz de conta que pensa que é — o que é muito diferente de realmente acreditar que seja. (Fragoso, 2014, p. 64)

A experiência dos jogos, para Kevin Veale (2017), também se distingue pela emergência de um sentimento de responsabilidade por parte do jogador que surge de um engajamento que exige agência, e a consciência disso para o jogador “[...] sugere que ele é responsável pelo resultado das decisões tomadas dentro do mundo, especialmente porque o jogador está afetivamente envolvido [...]” (Veale, 2017, p. 143, tradução nossa)<sup>5</sup>. Assim, a emoção resultante é mais direta e com menor “mediação afetiva”, se comparada a outros tipos de mídia, indo além da empatia por um personagem, mas manifestando um sentimento de responsabilidade por ele, pelo mundo e suas ações.

Contudo, esse diálogo entre cinema e jogos tem se aproximado cada vez mais nas últimas décadas, explorando diferentes formas de imersão, mas também de intersecções. De um lado, podemos encontrar filmes com narrativas e estéticas que remetem ao jogo — o que Lasse Juel Larsen (2017) chama de *gameful narratives*, e do outro assistimos um crescimento exponencial da *cinemafication* dos jogos, que é apontado como as:

[...] maneiras pelas quais as técnicas cinematográficas promovem o drama visual e elevam o suspense nos jogos de computador, sem se espalhar para áreas relacionadas, como narrativas interativas ou adaptações de filmes para jogos de computador. (Larsen, 2017, p. 3, tradução nossa)<sup>6</sup>

É possível observar essas técnicas manifestadas principalmente em *cutscenes*<sup>7</sup>, que carregam trabalhos de direção, fotografia e performances de atores tão elaborados que conseguem facilmente borrar as fronteiras entre as

---

<sup>5</sup> No original: “[...] suggests that they are responsible for the outcome of decisions made within the world-of-concern, particularly since the player is affectively invested [...].”

<sup>6</sup> No original: “[...] the ways in which cinematic techniques advance visual drama and elevate suspense in computer games without spilling over into related areas such as interactive storytelling or computer game adaptations of movies.”

<sup>7</sup> São momentos em que o jogo retira a agência do jogador e se manifesta como um *storytelling* não interativo, adicionando à narrativa do jogo.

mídias, essencialmente quando há uma aproximação estética entre o que é filmado com uma câmera e o que é gerado através de computação gráfica.

Agora, ao buscar um olhar mais apurado para a “experiência do real” nas obras analisadas, sob a perspectiva da empatia e da virtualidade, é fundamental ter em vista que essas realidades simuladas não são apenas “ilusão de realidade”, mas possuem capacidades e potenciais independentes que se entrelaçam, sendo que aqui o conceito de hiper-realidade de Jean Baudrillard (1991) se torna particularmente pulsante. Embora tenha sido cunhado para diagnosticar a condição da pós-modernidade, observar esse conceito sob a ótica da experiência com jogos possibilita uma reflexão mais expandida, não particularmente sobre a imersão, mas sobre as camadas, às vezes tênues, entre o real e o virtual, que dissolvem essa diferença essencial até a sua inexistência.

Enquanto Baudrillard aponta a hiper-realidade como emergente quando os modelos se tornam mais “reais” que a realidade que buscam representar, as obras que estão sendo consideradas neste estudo podem radicalizar essa lógica.

7

O território já não precede o mapa, nem lhe sobrevive. É agora o mapa que precede o território — precessão dos simulacros — é ele que engendra o território cujos fragmentos apodrecem lentamente sobre a extensão do mapa. (Baudrillard, 1991, p. 8)

No jogo, entretanto, como já mencionado, a agência do jogador é o que parece radicalizar ainda mais a experiência de hiper-realidade. O jogador não é mais um espectador passivo de simulacros, mas um agente ativo dentro de um sistema de simulação que precede e gera a sua experiência. Quando se observa Seattle representada em *The Last of Us Part II*, ela não é uma representação de Seattle real, mas um modelo hiper-real que, para o jogador, se torna uma referência única, ela é gerada “pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real” (Baudrillard, 1991, p. 8). A relação entre Joel e Ellie, entre Logan e Laura, ambas construídas em etapas iniciais das obras, funcionam como o simulacro de uma relação paterna, partindo de um pressuposto natural, mas sem uma referência real.

A violência e a morte de ambos os personagens não estão apenas na representação gráfica, mas na destruição do modelo referencial, o que deixa o

jogador sob a experiência de um “deserto do real”, onde a emoção que sentem não é uma resposta a ficção, mas um efeito genuíno que é gerado pela lógica interna desses simulacros.

Independentemente da abordagem, é evidente que a relação entre obra e espectador se constrói pela aceitação das condições impostas pela obra. Nos jogos eletrônicos, essa aceitação é intensificada pelos esquemas filmicos, pelas convenções de uma linguagem cinematográfica profundamente enraizada na experiência do usuário com mídias audiovisuais e pela agência do jogador, levando as teorias de hiper-realidade e imersão ao extremo.

Certamente há um conflito aparente quando as teorias são colocadas diretamente lado a lado, uma vez que a suspensão de descrença e outras teorias imersivas visitadas aqui apontam para uma dupla consciência das realidades, e a hiper-realidade, por sua vez, borra essa distinção, porém, a trajetória que este estudo segue propôs esses movimentos para compreender como as mídias constroem a crença em um “real”, como os jogos eletrônicos a ressignificam e tensionam por meio da agência e da responsabilidade do jogador. Do mesmo modo, é intenção deste estudo refletir sobre quando e como essas operações podem exceder o real e produzir o hiper-real, o que caracteriza a “natureza do real” na experiência genuína da imersão em jogos, onde há um limiar entre a consciência da simulação e um nível abaixo dela, que permite uma entrega completa dos sentidos, predispondo o jogador a vivenciar a realidade simulada por horas que ultrapassam os limites temporais típicos do cinema.

8

### **Narrativa em *Logan* e *The Last of Us Part II***

Em *The Last of Us Part II*, acompanhamos a história de Joel e Ellie, que, após os eventos do primeiro jogo (2013), vivem em uma comunidade de resistência em um mundo pós-apocalíptico devastado por um vírus que transforma pessoas em criaturas canibais. No primeiro jogo, conhecemos Joel, que, após perder sua filha no início do surto, sobrevive como contrabandista até ser encarregado de escoltar Ellie até os Vagalumes, grupo que se opõe ao governo. Ao longo dessa jornada, o vínculo entre Joel e Ellie se aprofunda,

sustentado pelo companheirismo e por uma relação paternal. O segundo jogo começa alguns anos depois, e a narrativa avança quando Ellie parte em busca de vingança após a morte de Joel. A introdução de *The Last of Us Part II* completa um ciclo da jornada de Joel e reforça o papel dele na vida de Ellie, lançando-a em uma nova trajetória

A segunda obra, o longa-metragem *Logan* (2017), se passa em um futuro distópico onde os mutantes e X-Men foram quase extintos e são caçados pela corporação Alkali-Transigen. Logan, agora envelhecido e debilitado, vive de maneira modesta como motorista até que se vê responsável por proteger Laura Kinney (X-23), uma criança com poderes regenerativos e uma estrutura óssea coberta de adamantium, como ele. A relação entre Logan e Laura, inicialmente marcada pela resistência, evolui para a constituição de um laço emocional profundo que, embora sustentado por tons clichê, explora o amor paternal e o drama.

9 Ao contrário do filme, nos momentos cruciais o jogo utiliza o que Bigogno, Rêda e La Carreta (2017, p. 2) chamam de “narrativa embutida”, que é “[...] aquela que assemelha-se a de filmes, que é pré roteirizada [...] desenvolvida e animada pelos criadores [...] por meio de *cutscenes* ao longo do jogo”. King e Krzywinska (2002) definem essas sequências como momentos em que “[...] o jogador normalmente desempenha um papel mais próximo ao de um observador desapegado [...]” (King; Krzywinska, 2002, p. 142, tradução nossa)<sup>8</sup>. A existência da *cutscene* gera o que Jesper Juul, citado por King e Krzywinska (2002), descreve como um “conflito inerente” entre a interatividade do jogador e a linearidade da narração, onde o jogador “[...] habita uma zona crepuscular na qual ele/ela é tanto um sujeito empírico fora do jogo quanto assume um papel dentro do jogo” (Juul *apud*. King, Krzywinska, 2002, p. 147, tradução nossa)<sup>9</sup>. Em *The Last of Us Part II*, veremos a seguir, esta tensão é utilizada de forma deliberada, dando ao conflito uma camada mais intensa de impacto emocional.

Nos jogos eletrônicos, a divisão entre controle do jogador e narrativa embutida é essencial, especialmente nos momentos em que o jogo assume o

<sup>8</sup> No original: “[...] the player usually performs a role closer to that of detached observer [...].”

<sup>9</sup> No original: “inhabits a twilight zone where he/she is both an empirical subject outside the game and undertakes a role inside the game”.

“controle” para avançar a história e desenvolver personagens sem a interferência do jogador, colocando-o temporariamente como espectador. Essa transição simula a experiência cinematográfica, em que a atenção e as emoções do público são guiadas pelos eventos. Se o jogador tivesse controle constante, a narrativa poderia se fragmentar, enfraquecendo a carga emocional e a continuidade necessárias para momentos intensos.

Cenários caóticos com personagens inicialmente perdidos, como em *The Last of Us Part II* e *Logan*, tornam-se cativantes ao público à medida em que a narrativa revela camadas de complexidade emocional. Aqui, o filme, com suas ferramentas de linguagem — narrativa, estilo, fotografia, *mise-en-scène*, montagem, trilha sonora, elenco e efeitos visuais, constrói uma reprodução de “realidades fantásticas”, mas concretas em sua experiência de empatia. Enquanto isso, o jogo, mesmo o mais artificial, se apodera do tensionamento imersivo a partir da dilatação do tempo de engajamento do jogador, proporcionando uma experiência prolongada em que a narrativa ultrapassa a realidade, criando uma conexão emocional que faz a experiência do fantástico parecer mais genuína e possibilita que ela seja vivida de forma real.

10

### **Nota sobre o medium e a tecnologia**

Nos jogos *Triple A*<sup>10</sup>, — jogos de grandes desenvolvedoras e orçamentos, a imersão é alcançada por meio de uma arquitetura operacional que se assemelha muito ao cinema. Títulos como *The Last of Us Part II*, *Cyberpunk 2077* (2020), *Red Dead Redemption 2* (2018), *Hogwarts Legacy* (2023), e outros, contam com equipes dedicadas ao desenvolvimento de narrativa, fotografia, *mise-en-scène* etc. Além disso, utilizam ferramentas tecnológicas de captura de movimento e modelagem 3D, com funções que vão desde a direção de arte até a supervisão de efeitos e iluminação — funções comuns nas produções cinematográficas, mas também adaptados para o meio digital, como artista de

---

<sup>10</sup> Triple A (AAA) são jogos produzidos por empresas dominantes no mercado de jogos digitais e que operam com orçamentos milionários e grandes equipes de artistas, desenvolvedores e comunicação.

ambiente, modelador de personagem, modelador facial, artista de luz e de renderização, e outros.

A profundidade desses jogos é construída a partir de técnicas e teorias oriundas do cinema, definindo o que hoje chamamos de “cinemático” nos jogos eletrônicos, exemplificado pelo Time Cinemático da CD Projekt Red, produtora do jogo *Cyberpunk 2077*, mencionado em uma vaga de Líder de Design Cinemático publicada e comentada no site The Gamer, e também a lista dos créditos de desenvolvimento do trailer cinemático disponível no site Goodbye Kansas apresentado no evento E3 2019<sup>11</sup>.

Esse cargo é parte do nosso time trabalhando no Projeto Orion - a sequência de *Cyberpunk 2077* e o próximo jogo principal da franquia *Cyberpunk*. Nosso Time Cinemático foca em criar sequência cinemática altamente interativa usando bibliotecas de animação e captura de movimento, criando uma fusão única de filme e jogo. (The Gamer, 2014, tradução nossa)<sup>12</sup>

Esse fenômeno também mencionado por Larsen como *cinemafication*, coloca a *cutscene* não como um mero adereço, mas como a manifestação máxima dessa fusão, um momento pleno da linguagem do cinema assumida pelo jogo.

Outro fator é o potencial de representação estética da realidade, viabilizado por software e hardware de última geração. As qualidades gráficas atuais estão tão avançadas que podem confundir alguns espectadores sobre o que é real e o que é avatar. Este avanço é evidente na proposta da desenvolvedora Ninja Theory, apresentada no vídeo *State of Unreal - Senua's Saga: Hellblade II | GDC 2023*, mostrando o *Metahuman Animator*, ferramenta de criação 3D *Unreal Engine 5*<sup>13</sup> que permite criar cenários e personagens fotorrealistas<sup>14</sup> (Figura 1) que transcendem seu referencial e ultrapassam os limites da realidade visual.

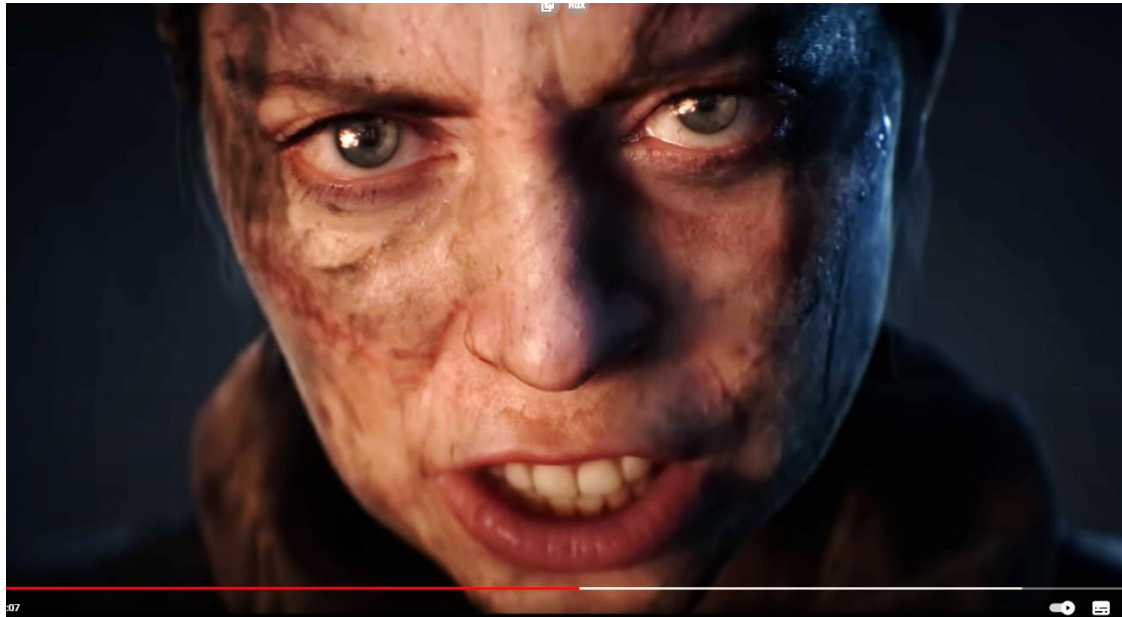
<sup>11</sup> Fragmentos do desenvolvimento do projeto do trailer estão disponíveis, junto com os créditos da equipe, no website do estúdio Goodbye Kansas. Disponível em: <<https://goodbyekansasstudios.com/work/cyberpunk-2077/>>. Acesso em: 11 de nov. 2024.

<sup>12</sup> No original: "This role is part of our team working on Project Orion - the follow-up to *Cyberpunk 2077* and the next major video game in the *Cyberpunk* franchise. Our Cinematics Team focuses on crafting highly interactive cinematic sequences using animation libraries and motion capture, creating a unique fusion of film and game."

<sup>13</sup> Ferramenta presente no software de criação e modelagem 3D *Unreal Engine*: Disponível em <<https://www.unrealengine.com/pt-BR/metahuman>>. Acesso em: 11 de nov. 2024.

<sup>14</sup> Termo utilizado para imagens que buscam reproduzir o máximo de fidelidade da realidade.

**Figura 1** – Cena do vídeo *State of Unreal - Senua's Saga: Hellblade II* | GDC 2023



**Fonte:** Captura de tela do vídeo na plataforma YouTube<sup>15</sup>

Este realismo potencializado pelo fotorrealismo, tornou-se um catalisador de experiências imersivas, enquanto também orienta grandes “impérios” — corporações e estúdios de desenvolvimento de jogos e softwares — a investir tempo, recursos e talentos em histórias, estéticas e tecnologias que aproximam diferentes camadas de realidade, explorando as limitações e potencialidades de cada meio.

### **A morte do pixel**

A seguir, iremos nos dedicar a uma análise formal da cena relativa à morte de Logan, no filme *Logan* (James Mangold, 2017), bem como da cena relativa à morte de Joel no jogo eletrônico *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020). A análise irá se deter em alguns aspectos específicos, a serem observados paralelamente em ambas as obras, tais como enquadramento, montagem, design de som, entre outros.

<sup>15</sup> Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=K1qG8pREfKA>>. Acesso em 06 de nov. 2024.

Nestes aspectos destacam-se também alguns elementos de linguagem cinematográfica utilizados para construir os momentos cruciais das obras e conferir-lhes realismo e possibilidade de imersão do espectador. Aponta-se ainda que, diferentemente do brutal desfecho em *Logan*, a morte de Joel em *The Last of Us Part II* ocorre nas primeiras horas do jogo, subvertendo o padrão cinematográfico de encerrar ciclos narrativos ao final.

## Enquadramento e montagem

Em *The Last of Us Part II*, na cena da morte de Joel, o jogo explora enquadramentos médios e planos-sequência para construir uma tensão crescente, deixando o jogador em um estado de expectativa contínua e inquietante. A passividade de Joel e Ellie, mantidos como reféns pelo grupo rival, é intensificada pela ausência de ação direta. A montagem coloca o jogador como observador passivo próximo do desfecho, sem oferecer controle ou interferência. A câmera se move de Joel para Tommy e volta para Joel, sempre com o grupo rival agitado em segundo plano, enfatizando o domínio absoluto de Abby e seu grupo sobre a situação. O uso do plano-sequência aprofunda o sentimento de impotência do jogador ao manter o foco em Joel sendo golpeado, sem cortes, ininterruptamente, fazendo o jogador ser submetido integralmente ao tempo da agressão — que se torna não apenas física, mas também avança para o domínio psicológico, criando uma tensão constante que deixa clara a inevitabilidade da morte do personagem (Figura 2), transformando-o de agente em testemunha cativa da situação. Esta característica contrasta com o confronto direto e mais visceral de *Logan*, em que a luta final se constrói por meio de cortes mais rápidos e confrontos físicos, enquanto o jogo usa o ritmo lento e o movimento contido para transformar a cena em uma experiência emocional inevitável e incontornável, submetendo o jogador à inexorabilidade da morte do personagem.

**Figura 2** – Cenas de *The Last of Us Part II* (2020)



Fonte: Compilação dos autores

14

Quando Ellie entra em cena (Imagem 3), a dinâmica da câmera muda para capturar o conflito ativo. Ela registra o choque inicial de Ellie ao ver Abby golpeando Joel e, em seguida, acompanha-a enquanto enfrenta alguns membros do grupo, até ser dominada. A tensão cresce, e os diálogos se tornam mais caóticos, refletindo o desespero da situação. A câmera alterna entre closes de Ellie e Joel, intensificando a carga emocional e destacando o estado emocional de cada um, marcado por fúria e impotência.

Estes enquadramentos acentuam a vulnerabilidade de ambos os personagens, reforçando a incerteza e o perigo iminente em sua permanência na cena.

**Figura 3** – Cenas de *The Last of Us Part II* (2020)



Fonte: Compilação dos autores

15

No filme, a câmera se aproxima dos personagens nos momentos cruciais, acentuando seu cansaço e sua surpresa, especialmente quando o vilão retorna repentinamente, criando uma tensão renovada logo após parecer que ele havia sido derrotado (Figura 4). Tal tensão também está presente no ápice do drama quando Logan é subjugado, arrastado e, finalmente, empalado contra um tronco (Figura 5), momento em que o *close* enfatiza seus últimos segundos de consciência e resignação (Figura 6).

Em ambos os momentos finais de Joel e Logan, o uso de *closes* destaca a profundidade expressiva e o impacto devastador de suas cenas.

**Figura 4** – Cenas de *Logan* (2017)



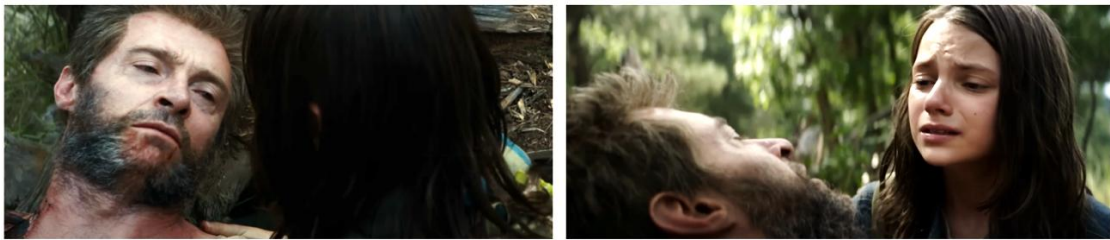
Fonte: Compilação dos autores

**Figura 5** – Cenas de *Logan* (2017)



Fonte: Compilação dos autores

**Figura 6** – Cenas de *Logan* (2017)



Fonte: Compilação dos autores

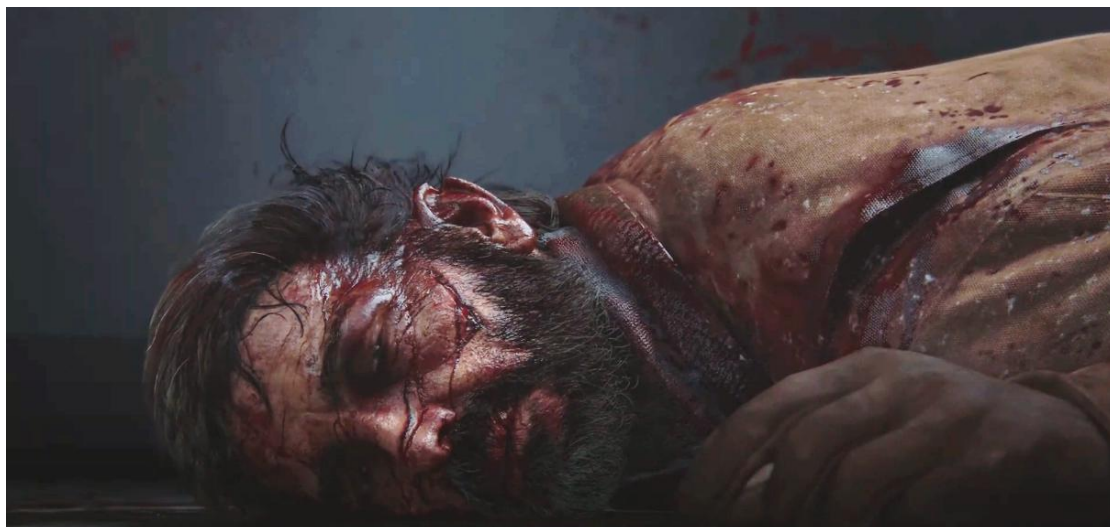
No jogo, a câmera se detém nas expressões de Ellie enquanto ela tenta resistir, mostrando Joel apenas duas vezes durante toda a cena — a primeira quando Ellie entra na sala e a segunda pouco antes de Joel ser morto (Figuras 7 e 8).

**Figura 7** – Cena de *The Last of Us Part II* (2020)



Fonte: Compilação dos autores

**Figura 8** – Cena de *The Last of Us Part II* (2020)



**Fonte:** Compilação dos autores

Esta proximidade com Ellie nos posiciona, enquanto jogadores, na perspectiva da personagem, como se víssemos a cena do ponto de vista dela: uma câmera baixa, ao nível de Joel caído, e inferior aos demais personagens que têm o destino dos dois em suas mãos. Assim, o jogo resolve a carga dramática de modo semelhante ao filme, mas sem a ação frenética. Com Joel praticamente inconsciente, os retornos à expressão de Ellie intensificam a sensação de revolta e desespero, colocando-a na mesma posição do espectador, que sente a impotência da situação.

## **O som**

Em *Logan*, a construção sonora segue a tensão tradicional do cinema, com uma composição instrumental crescente ao longo de cinco minutos até um ápice sonoro marcado por notas agudas que sustentam a imagem. Esse ápice culmina em graves no exato momento em que *Logan* é assassinado, intensificando a brutalidade do clímax. Após a morte do personagem, o som cai para um silêncio perturbador, dando ao espectador um momento para absorver a cena, com o choro de X-23 ao fundo e sua voz infantil chamando *Logan* de “papai” pela primeira vez, o que intensifica o impacto dramático.

Essa transição do agudo para o grave, cria uma linha de tensão com os eventos, os quais se desenrolam através de uma intensa batalha. Por se tratar do final de um filme de super-herói, o espectador anseia naturalmente pela derrota dos inimigos. Porém, conforme o momento da morte de Logan se aproxima, os graves se intensificam. Para tornar isto visível, submetemos a sonorização do filme e do jogo a uma apresentação gráfica por meio do software Audacity (Figura 9), o que ajuda a perceber como o som contribui para criar um cenário ainda mais dramático e perturbador, além de adicionar um tipo de elemento “horror” à cena, que já se coloca nesta atmosfera pela sua brutalidade, em que o personagem é empalado no peito por um pedaço de tronco de árvore.

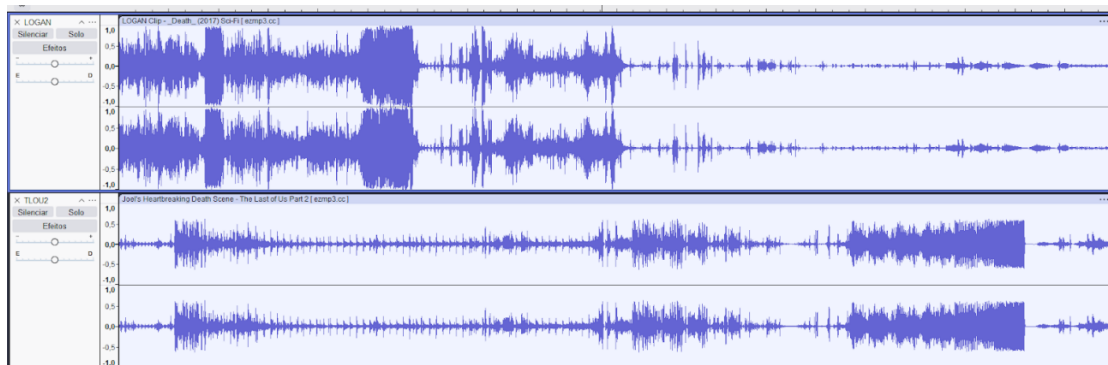
Outro aspecto importante é que a trilha utilizada na cena da morte de Logan, chamada *Loco Logan* (2017) e composta por Marco Beltrami, é reproduzida lado a lado com a cena, sendo possível notar como ela é diluída e reformulada em diversos momentos e maneiras para dialogar com a sonoplastia.

*The Last of Us Part II* resolve o ápice dramático de maneira oposta. Enquanto *Logan* foca na criação do clímax a partir do confronto que está acontecendo em tela, o jogo cria uma tensão contínua através da posição de vulnerabilidade dos heróis. A trilha presente nesta cena só pode ser acessada à parte através de um arquivo extraído e publicado no YouTube pelo usuário KOTN3L da plataforma Reddit, sendo assim, ela não possui um título por não ter sido oficialmente divulgada, porém, para fins de categorização, e conforme a publicação no YouTube, essa trilha será chamada de *The Chalet* (2020), referência ao primeiro capítulo do jogo. A mesma, tal com as demais trilhas do jogo, foi composta por Gustavo Santaolalla e Mac Quayle. Conforme a figura abaixo (Figura 9), é possível ver graficamente a diferença dos efeitos sonoros em ambos os produtos audiovisuais — jogo e filme.

No jogo, a tensão é mantida por vários minutos, nos quais Joel é rendido e em seguida Ellie entra em cena, também sendo rendida pelos inimigos. Próximo ao ápice, há um ponto de silêncio, onde o espectador fica somente com o choro desesperado de Ellie, os sons de Joel agonizando, removendo a mediação de uma trilha sonora para gerar uma conexão visceral que borra a fronteira entre o representado e o sentido. Ao fundo, uma discussão entre os

demais personagens e o discurso raivoso de Abby, então o silêncio é rompido por uma sequência sonora crescente enfatizando a brutalidade quando Abby golpeia e mata Joel (Figura 9). Ainda na mesma sequência de cenas, um zumbido surge e permanece ofuscando a discussão dos demais personagens, que se intensifica enquanto destaca o choro de Ellie.

**Imagem 9** – Visualização das ondas sonoras no software Audacity. Acima o áudio total da cena de *Logan*, abaixo o áudio total da cena de *The Last of Us Part II*

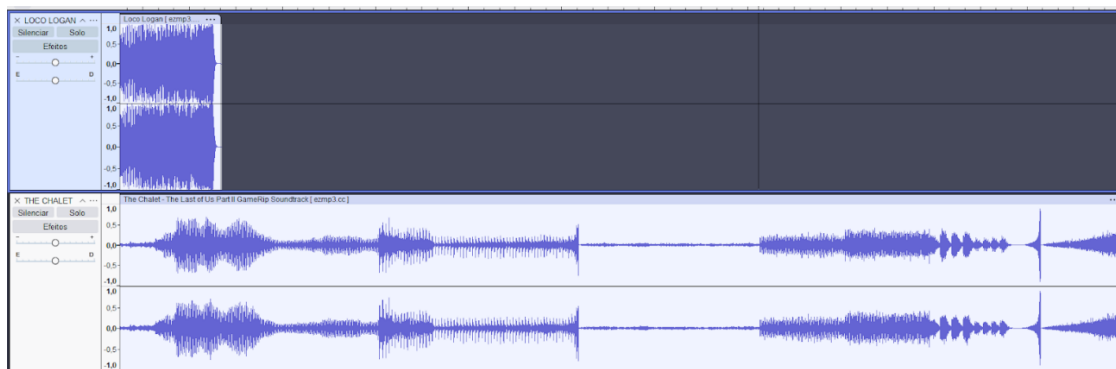


**Fonte:** Compilação dos autores

19

*Loco Logan* (trilha sonora do filme) propositalmente é mais curta, pois é diluída na cena de combate, a mistura das cenas de ação e do som intenso, servem como um gatilho para frenesi no espectador, minutos de agitação à espera de um resultado final. Enquanto *The Chalet* (trilha sonora do jogo) possui picos dramáticos pontuais e diversos momentos de som baixo (Figura 10), o que é usado como estratégia para que o espectador reaja diretamente aos sentidos e emoções dos personagens.

**Imagem 10** – Visualização das músicas. Acima a trilha *Loco Logan* tema da cena de *Logan*, abaixo *The Chalet* tema *The Last of Us Part II*



**Fonte:** Compilação dos autores

Esta análise que aqui fizemos de elementos de enquadramento, montagem e som não revela apenas um domínio técnico do jogo, mas como no jogo as escolhas deliberadas trabalham em conjunto — o plano-sequência que “aprisiona”, a câmera baixa que submete e o som diegético que dispensa a mediação musical — para construir uma realidade subjetiva e inescapável. Diferentemente do filme, onde toda a linguagem cinematográfica constrói uma catarse para o espectador, no jogo a linguagem é usada para dissolver a distância estética. Esta experiência dentro da imersão é o alicerce em que a agência do jogador está e transforma a relação com os personagens em um simulacro pessoal. É na destruição violenta deste simulacro, construído com tempo, empatia, esforço e carinho, que se abre a oportunidade para a experiência hiper-real.

### **A iminência da morte: aspectos da construção de personagens**

20

A vulnerabilidade da vida humana é, de fato, um dos pontos centrais nas cenas aqui analisadas de *Logan* e *The Last of Us Part II*, e essa exposição da vulnerabilidade dos corpos dos protagonistas adiciona uma camada significativa de profundidade emocional tanto para o público quanto para o jogador.

O filme também destaca o fim iminente através de toda a história, que evidencia que Logan está doente, até o momento derradeiro onde seu físico e sua expressão refletem um corpo velho, cansado e doente. No que diz respeito a X-23, embora tenha derrotado o nêmesis, desde o princípio já estava claro que ela não teria condições de vencer sozinha, tanto por inferioridade de força como outros aspectos que são colocados em jogo durante o combate. Quando Logan está para morrer, ela acaba então por se tornar apenas uma testemunha do fim da sua figura paterna, sem poder fazer nada para mudar ou impedir o que está para acontecer.

Do outro lado, Joel possui um ferimento grave na perna após um tiro, o jogo faz questão de o colocar nesse espaço onde ele também é minoria, cercado por um grupo inimigo que tem um único objetivo: acabar com sua vida. Ainda

assim, existe uma forma de resistência: uma vez que ele não está em um cenário de luta nos mesmos moldes de *Logan*, ele enfrenta seus inimigos sem demonstrar medo ou desespero, mesmo consciente de que vai morrer (Figura 11): “Porque é que você não fala o discurso que ensaiou e acaba logo com isso?” (Naughty Dog, 2020, tradução nossa)<sup>16</sup>.

Quando Ellie entra em cena, Joel já está quase inconsciente após receber uma pancada na cabeça. Ela é uma personagem com grande potencial, possui habilidades em combate e força, mas tal como Joel, está rendida em menor número. O espectador acompanha a cena enquanto ela se esforça para impedir que ele seja morto. Assim como X-23, ela permanece então como uma espectadora enquanto Abby golpeia ele mais uma vez na cabeça (Figura 12).

Esta vulnerabilidade física dos personagens intensifica a conexão emocional do espectador e do jogador com eles. Tanto em *Logan* quanto em *The Last of Us Part II*, essa explicitação da fraqueza física e da mortalidade acaba desfazendo o arquétipo do herói, criando uma tensão com as expectativas e trazendo uma humanidade que provoca o público a experimentar o medo, a tristeza e a empatia com mais profundidade. Logan e Joel são figuras de força e resiliência, mas nestas cenas são confrontados com a fragilidade e a impotência, o que adensa o impacto delas, além do cenário subverter as expectativas de vitória.

**Imagem 11** – Cena do jogo *The Last of Us Part II* (2020)



**Fonte:** Compilação dos autores

<sup>16</sup> No original: “Why don't you say whatever speech you've got rehearsed and get this over with.”

### Imagem 12 – Cena do jogo *The Last of Us Part II* (2020)



Fonte: Compilação dos autores

Os dois momentos de choque para a audiência são reflexos da imersão do espectador no universo proposto, em que cada mídia consegue resolver a cena com carga dramática semelhante, e com um histórico narrativo semelhante, à sua maneira, mas ambas valendo-se de recursos tradicionais do cinema, como a construção narrativa que aproxima os personagens — a figura paternal e a criança — a geração de tensão ao inserir um nêmesis e o rompimento com a figura paternal para a evolução da história, que é retratada como uma pessoa afetada pelo tempo e também com o corpo marcado com cicatrizes de confrontos ao longo da jornada, tensionamento sonoro para o aprofundamento dramático das cenas, e enquadramentos e planos semelhantes que evidenciam o sofrimento e impotência dos personagens.

### Considerações finais

No estudo que fizemos, buscamos demonstrar como duas mídias distintas — o jogo *The Last Part of Us II* e o filme *Logan* — mobilizam recursos de linguagem cinematográfica para intensificar a experiência de realidade e possibilitar a imersão e engajamento intensos do espectador/jogador nas respectivas narrativas. No decorrer de nossa argumentação, valemo-nos do conceito de *hiper-real*, formulado por Jean Baudrillard (1991) a fim de mostrar como no jogo o limite entre o real e o simulacro se torna borrado, devido ao fato

de, nos jogos digitais, o jogador participar mais ativamente da manutenção da simulação, o que produz uma experiência em que o sentir não se opõe mais ao saber, e a emoção se torna indissociável da simulação que a gera.

Enquanto *Logan* faz o fechamento de um mito, *The Last of Us Part II* destrói um mundo. O cinema guia a morte moldando através da catarse, enquanto no jogo ela é “vívica” e a dor, como lembra Veale, deixa de ser empatia e se torna uma responsabilidade. Quando o controle é retirado, o jogador se sente fracassado, sente a falha como real, mesmo sabendo que é uma ficção.

Essa confusão não é por acaso, mas criada, no jogo, pela câmera que nos aprisiona, o som que nos isola e, principalmente, pela suspensão súbita da agência que antes era o que definia a experiência e o jogador. É por isso que, nesse ponto, a lágrima pela morte do pixel não é uma reação a uma representação, mas uma reação à destruição do simulacro referencial — a relação paternal entre Joel e Ellie — que o jogador ajudou a construir e sentia como seu. O que se perde não é um personagem, mas o próprio modelo de realidade que dava sentido àquele mundo.

Por meio de uma análise comparativa das cenas da morte dos personagens principais no jogo *The Last Part of Us Part II* e no filme *Logan*, este estudo buscou contribuir para amplificar a discussão sobre a intersecção entre linguagem cinematográfica e linguagem de jogos e como os jogos geram, a partir da mobilização destes recursos, adicionados à agência do jogador, uma condição hiper-real, na qual o engajamento emocional do jogador possui, de maneira diferenciada do filme, consequências estéticas e éticas específicas.

## REFERÊNCIAS

A PAIXÃO de Joana D'Arc. Direção: Carl Theodor Dreyer. Produção: Soci t  G n rale des Films. Fran a: Soci t  G n rale des Films, 1928.

AUDACITY. **Audacity**, vers o 3.5. [S. l.]: The Audacity Team, 2025. Software. Dispon vel em: <https://www.audacityteam.org/>. Acesso em: 18 out. 2025.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simula o**. Tradu o: Maria Jo o da Costa Pereira. Lisboa: Rel gio Rel gio d' gua, 1991.

BELTRAMI, Marco. Loco Logan. In: **Logan Deluxe (Original Motion Picture Soundtrack)**. [S. l.]: Lakeshore Records, 2017. Dispon vel em: <https://open.spotify.com/intl-pt/album/4Nh6009fxScnaUi4dYPvCK>. Acesso em: 07 Out 2025.

BIGOGNO, M.; R DA, V.; LA CARRETTA, M. Disson ncia Ludonarrativa X Suspens o da Descren a: quando o gameplay desmente a narrativa ou quando o jogador apenas a aceita. **SBGames 2017 - Culture Track — Short Papers**, p. 4, 2017.

COLERIDGE, Samuel T. **Biographia Literaria**. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2014.

CYBERPUNK 2077. Vars via: CD Projekt, 2020. 1 jogo eletr nico (Xbox Series S).

FRAGOSO, Suely. Imers o em games narrativos. **Gal xia (S o Paulo)**, S o Paulo, v. 14, n. 28, p. 58-69, dez. 2014. DOI: 10.1590/1982-25542014216692.

HOGWARTS legacy. Salt Lake City: Avalanche Software, 2023. 1 jogo eletr nico (Xbox Series S).

KING, Geoff; KRZYWINSKA, Tanya. Computer Games / Cinema / Interfaces. In: **CONFERENCE ON COMPUTER GAMES AND DIGITAL CULTURES**, 2002, Tampere. **Anais...** Tampere: DiGRA, 2002. DOI: 10.26503/dl.v2002i1.21. Acesso em: 08 out. 2025.

LARSEN, Lasse Juel. Gameful Crossovers: Narrative and Ludic Superimposition in Contemporary Cinema. **Games and Culture**, [S. l.], v. 12, n. 7-8, p. 700-717, 2017. DOI: 10.1177/1555412017700601. Acesso em: 08 out. 2025.

**LOGAN**. Dire o: James Mangold. Produ o: Hutch Parker, Simon Kinberg e Lauren Shuler Donner. [S. l.]: 20th Century Fox, 2017. 1 DVD (137 min).

NAUGHTY DOG. **The Last of Us Part II**. Santa Monica: Sony Interactive Entertainment, 2020. 1 jogo eletr nico para PlayStation 4.

NINJA THEORY. State of Unreal - Senua's Saga: Hellblade II | GDC 2023. [S. l.]: YouTube, 22 mar. 2023. 1 v deo (1 min 8 s). Dispon vel em: <https://www.youtube.com/watch?v=K1qG8pREfKA>. Acesso em: 06 nov. 2024.

RED dead redemption 2. Nova York: Rockstar Games, 2018. 1 jogo eletr nico (Xbox Series S).

SANTAOOLALLA, Gustavo; QUAYLE, Mac. [Trilha n o oficial – "The Chalet"]. Extra da do jogo The Last of Us Part II (Naughty Dog, 2020) e publicada por **KOTN3L** no YouTube, 2020. Dispon vel em: <https://www.youtube.com/watch?v=c21Yiss30eU>. Acesso em: 18 out. 2025. Post original em: Reddit – r/thelastofus. Dispon vel em: [https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/joqybb/the\\_last\\_of\\_us\\_part\\_2\\_unreleased\\_music\\_gamerip](https://www.reddit.com/r/thelastofus/comments/joqybb/the_last_of_us_part_2_unreleased_music_gamerip). Acesso em: 18 out. 2025.

SHELL, Jesse. **A Arte do Game Design: o livro original**. Tradu o: Edson Furmankiewicz. Rio de Janeiro: Elsevier Editora Ltda., Campus Media Technology, Morgan Kaufmann, 2011.

SOBCHACK, Vivian C. **The Address of the Eye: A Phenomenology of Film Experience**. Princeton, New Jersey: Princeton University Press, 1992.

THE GAMER. **Cyberpunk 2077 Sequel Will be A "Fusion Of Film And Game"**. The Gamer, 2014. Dispon vel em: <https://www.thegamer.com/cyberpunk-2077-sequel-fusion-of-film-and-game/>. Acesso em: 11 Nov 2024.

TUDOR, Andrew. **Teorias do cinema**. [s.l.] Martins Fontes, 1985.

VEALE, Kevin. Replaying the Past and Re-imagining the Future: The Counsel of the Videogame Adaptation. **Transactions of the Digital Games Research Association**, [S. l.], v. 3, n. 3, p. 131–161, 2017. DOI: 10.26503/todigra.v3i3.81. Acesso em: 08 out. 2025.

Recebido: 11/02/2025

Aceito: 10/06/2025