



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO  
CENTRO ARTES E COMUNICAÇÃO  
DEPARTAMENTO DE ARTES  
CURSO DE GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS - LICENCIATURA

MAHAVIR SOARES SIMAS

**THE LAST OF US PART II:  
e as representações que o jogo institui sobre os jogadores**

Recife

2023

MAHAVIR SOARES SIMAS

**THE LAST OF US PART II: e as representações que o jogo institui sobre os jogadores**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Graduação em Artes Visuais, da Universidade Federal de Pernambuco, como requisito parcial para obtenção do título de licenciado em Artes Visuais.

Orientadora: Luciana Borre

Recife

2023

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,  
através do programa de geração automática do SIB/UFPE

Simas, Mahavir Soares .

The last of us part II: e as respresentações que o jogo institui sobre os jogadores / Mahavir Soares Simas. - Recife, 2023.

56 p. : il.

Orientador(a): Luciana Borre Nunes

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Pernambuco, Centro de Artes e Comunicação, Artes Visuais - Licenciatura, 2023.

1. Cultura visual. 2. Jogos eletrônicos. 3. Linguagem visual. I. Nunes, Luciana Borre. (Orientação). II. Título.

700 CDD (22.ed.)



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO**  
Centro de Artes e Comunicação  
Departamento de Artes  
Coordenação da Graduação em Artes Visuais

## **ATA DE DEFESA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO (TCC)**

Aos 18 dias do mês de agosto de 2023, de forma remota, realizou-se a sessão pública de defesa de TCC do Curso de Artes Visuais – Licenciatura, do(a) acadêmico(a) MAHAVIR SOARES SIMAS, sob orientação do(a) professor(a) Luciana Borre Nunes, intitulado: “*THE LAST OF US PART II: e as representações que o jogo institui sobre os jogadores*”. Compuseram a Banca Examinadora os professores: Orientador(a) - Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciana Borre Nunes; Membro Interno - Prof. Dr. André Antônio Barbosa; Membro Externo - Prof. Dr. Pablo Petit Passos Sérvio. Após a exposição oral, o(a) estudante foi arguido(a) pelos membros da banca, os quais reuniram-se reservadamente e decidiram que o trabalho foi APROVADO com a média final 8,0. Para constar, redigi a presente Ata, que aprovada por todos os presentes, é assinada por mim, orientador(a) do TCC, e pelos demais membros da banca.

Obs.: NADA CONSTA

Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Luciana Borre Nunes  Documento assinado digitalmente  
LUCIANA BORRE NUNES  
Data: 08/09/2023 13:15:56-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nota: 8,0 Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. André Antônio Barbosa:  Documento assinado digitalmente  
ANDRE ANTONIO BARBOSA  
Data: 11/09/2023 10:47:08-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nota: 8,0 Assinatura: \_\_\_\_\_

Prof. Dr. Pablo Petit Passos Sérvio:  Documento assinado digitalmente  
PABLO PETIT PASSOS SERVIO  
Data: 05/09/2023 12:03:58-0300  
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Nota: 8,0 Assinatura: \_\_\_\_\_

Este trabalho é dedicado a todos que, como eu, gostam de videogames e querem estudá-los e entendê-los mais a fundo, como artefatos culturais e objetos artísticos de valor.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço à toda minha família pelo apoio e força durante a construção deste trabalho em especial à minha mãe Jeanny. Agradeço imensamente à minha professora e orientadora Luciana Borre. Agradeço aos amigos que se disponibilizaram a participar deste trabalho e finalmente aos desenvolvedores de jogos incríveis e cativantes como este.

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo analisar e compreender os elementos visuais presentes no artefato cultural *The Last of Us part III*(jogo eletrônico) ancorado no campo de estudos da Cultura Visual. Os objetivos específicos são: compreender o campo da Educação da Cultura Visual e sua relação com a produção de games; compreender os elementos da linguagem visual presentes no jogo e; dialogar com um grupo focal formado por 5 jogadores para entender a produção de visualidades. A metodologia empregada ocorreu por meio de Grupo Focal com entrevistas semi estruturadas e interpretação visual do livro de arte do próprio jogo. Concluiu-se que a construção dos personagens, visualmente e narrativamente, foi o fator mais importante para a comunicação e relação entre obra e as interpretações dos jogadores, criando novas visualidades a partir da interação com o artefato. Ou seja, a relação entre a construção visual do *game* e a subjetividade do jogador estão ligadas por um fio inseparável.

**Palavras-chave:** Cultura Visual; Jogos Eletrônicos; Linguagem Visual.

## ABSTRACT

The following research has the objective of analyzing and studying the visual elements which compose the artifact *The Last of Us part II* (videogame) within the visual culture study field. The specific objectives are: understand the Visual Culture Education field and its relation to videogames production; comprehend the visual language elements present in the game and; dialogue with a focal group formed by 5 people to understand the visualities production. It was utilized the Focal Group method with semi structured interviews and visual interpretation of the games official artbook. It was concluded that the character design, visually and narratively, was the main factor for the game to communicate with its players e theirs interpretations, to create visualities through the artifact. Meaning the relation between the games visual construction and the players subjectivity are linked by an iseparable thread.

**Keywords:** Visual Culture; Electronic Games; Visual Language.

## SUMÁRIO

	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>14</b>
<b>1</b>	<b>CULTURA VISUAL E O JOGO <i>THE LAST OF US</i></b>	<b>18</b>
1.1	A Cultura Visual e a construção de visualidades	<b>20</b>
1.2	A Educação da Cultura Visual e sua relação com o jogo The Last of Us Part II	<b>24</b>
<b>2</b>	<b>ELEMENTOS DE LINGUAGEM VISUAL RELACIONADO AO THE LAST OF US PART II</b>	<b>33</b>
<b>3</b>	<b>DIÁLOGO NO GRUPO FOCAL</b>	<b>48</b>
<b>4</b>	<b>CONCLUSÃO</b>	<b>55</b>
<b>5</b>	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>56</b>

## INTRODUÇÃO

Minha relação com o objeto de pesquisa apresentado tem cunho pessoal muito forte, tendo em vista que, desde criança desenvolvi uma grande paixão por jogos e videogames. Desde que joguei meu primeiro jogo eletrônico em 2005, vários jogos têm surgido, com propostas diferentes do convencional. Considero o jogo que será o objeto deste estudo como inovador em como conduz sua narrativa, trazendo uma história cheia de complexidades, e ilustrando essa história de uma forma bem crua, utilizando-se de uma paleta de cores predominantemente frias e terrosas e sem muita saturação, além de paisagens inóspitas, que carregam o clima de tensão e violência do jogo. Além de inovar também nas discussões e representações presentes no jogo através dos personagens e da narrativa. Tais características despertaram em mim vários questionamentos, incômodos e desconforto emocionais, sendo assim me interessei por investigar o porquê destas reações. Atrevo-me a dizer ainda que o jogo possui várias características renascentistas, trazendo um realismo e riqueza de detalhes, a fim de imergir ainda mais o jogador naquela realidade. Tendo, por exemplo, características como expressão facial dos personagens, sons ambientes, a sensação de solidão, todos esses detalhes contribuíram para que eu me interessasse por essa investigação.

A escolha do tema surgiu a partir dessa paixão de infância, e o jogo escolhido, por trazer todas essas inquietações citadas anteriormente, me deu um novo olhar sobre essa vertente de entretenimento, apresentando uma complexidade grande de narrativa e, mais importante, como foram utilizados os princípios estudados dentro do campo das Artes Visuais. Socialmente essa pesquisa tem potencial para expandir a discussão sobre como o jogo desperta gatilhos emocionais e quais os elementos da linguagem visual contribuem para a produção de sentidos em seus jogadores.

Os jogos digitais já possuem vários estudos, pois a indústria de jogos é uma das mais lucrativas e em crescimento do mundo, além de ser uma das mais influentes culturalmente, capaz de ditar tendências e criar novas visualidades. Nesta pesquisa afirmo que os videogames são o próximo grande passo, desde o cinema, para levantar discussões sobre diversas áreas e campos de estudo, tais como na psicologia, comunicação, educação e tecnologia da informação, mas principalmente nas Artes Visuais e Cultura Visual. Cito como exemplo a pesquisa da Dra. Sainy C.

B. Veloso (2013, p. 173-187) *Performances culturais: a invasão zumbi, a morte do sujeito e outras desorientações*. Neste artigo ela considera,

como indicial das performances culturais contemporâneas a proliferação em todo o mundo da temática ficcional do apocalipse zumbi, por meio das histórias em quadrinhos, jogos de tabuleiro, filmes, games, seriados para televisão, cartazes e passeatas. A partir de então, reflete a temática e analisa esse conjunto de produtos e ações, circunscrevendo a questão: a crise atual é uma crise de orientação dentro de um mundo não interpretável, tal como demonstra a invasão zumbi?

Ou seja, o artigo aponta os games também como principal mídia propagadora de tal temática ficcional como o apocalipse zumbi, que de acordo com a data em que o artigo foi escrito (2013), houve um grande número de games e outras obras audiovisuais abordando essa mesma temática. Inclusive o próprio *The Last of Us*, que foi lançado em 2013 durante essa febre da temática de sociedade pós-apocalíptica e zumbis ou “infectados” como são tratados no jogo.

Também acho pertinente trazer que com o avanço das tecnologias, os games já avançaram mais um importante degrau com a invenção da realidade virtual. Logo então não serão mais preciso controles e nem televisão, pois a idéia é aumentar cada vez mais o nível de imersão em outra realidade, através de um óculos, que acompanha o movimento da cabeça para revelar as imagens tridimensionais do jogo.

Para o campo das artes isso é um verdadeiro paraíso para levantar discussões desde a Cultura Visual e produção de sentidos históricos, culturais e sociais. A realidade virtual oferece novas oportunidades para artistas expressarem suas ideias e criarem obras de arte únicas. Vide o videogame Tilt Brush, que permite a criação de obras inteiramente em 3D, com uma grande variação de pincéis e opções para gerar produções cada vez mais originais. Estudos nesse campo podem explorar como a realidade virtual está influenciando a expressão artística e quais as novas formas de arte emergentes nesse meio.

Trago como exemplo o texto de Jordana Falcão e Pablo Sérvio (2014 p. 829).

Este texto analisa cenas do filme curta-metragem Sight (2012), dirigido por Eran May-raz e Daniel Lazo, que aborda o tema da gamificação a partir do conceito de visão subjetiva apresentado por Jonathan Crary (2012) e Arlindo Machado (2007). Os autores traçam uma relação histórica entre os discursos em torno da invenção e consumo do estereoscópio e a atual demanda por experiências com

realidade aumentada e virtual. A discussão sobre matrizes de uma Cultura Visual contemporânea crescentemente gamificada, além das conexões históricas tecnológicas, aborda implicações filosóficas, científicas e estéticas do tema em questão

Durante este texto os autores trazem uma discussão rica sobre Cultura Visual, gamificação e visão subjetiva ao analisarem um curta chamado *Sight*, desenvolvido para a tecnologia de realidade virtual, que apesar de analisar uma ficção científica, não está muito distante de outras tecnologias de realidade aumentada como o *Google glass*, o *oculus Rift* e outros citados pelos autores no próprio artigo. Trazendo para 2023, obviamente essa tecnologia já subiu mais alguns degraus apresentando opções atualizadas, tais como sem fio, sempre visando uma maior imersão.

Socialmente os games estão cada vez mais importantes, sendo eles uma das principais formas de entretenimento, lazer e socialização. Sendo uma ferramenta tão relevante atualmente, os games extrapolaram o viés da diversão, apenas, para se tornarem uma das principais ferramentas de ensino e aprendizagem nas escolas. Trago então o artigo de Jordana Falcão e Pablo Sérvio (2015, p.1), Segundo os autores,

A proposta desse artigo, portanto, é discorrer sobre os videogames como artefatos culturais e sua potência como pedagogia cultural. Para tanto, abordaremos o princípio da gamificação em obras de artistas da geração dos nativos digitais para aproximar arte e educação ao refletir sobre as críticas propostas por esses artistas usando o videogame como suporte. Mas antes de tratar dos games relacionando-os à arte ou à educação, vale a pena apresentar um panorama sobre sua importância econômica e social.

Para entender o impacto sócio-econômico referencio novamente o texto acima.

Os avanços tecnológicos permitiram a criação de jogos cada vez mais complexos, aplicativos para dispositivos móveis, como celulares e tablets, e a interação remota entre jogadores por meio da rede. As novidades não param de crescer, bem como a quantidade de jogadores, o tempo e a energia investidos nessa atividade. (FALCAO; SERVIO, 2015, p. 2)

Ou seja, com o acesso mais generalizado aos games e uma indústria multimilionária que não para de produzir novos jogos e novas tecnologias, aumentando assim, o tempo investido em tais jogos, surge a necessidade de usar isso como vantagem para dialogar mais facilmente com a

geração dita “nativos digitais”. Mais a frente no mesmo texto encontramos o seguinte entendimento:

De acordo com Azevedo (2012), a utilização dos games como ferramentas de ensino podem potencializar as aprendizagens em muitos campos de conhecimento. Já existem diversas pesquisas e ensaios na área sobre Digital Game-Based Learning, que é a aprendizagem baseada em jogos digitais (VAN ECK, 2006).

Ou seja, o uso de games para o ensino torna-se um facilitador para o professor e para os estudantes, trazendo dinâmica no processo de aprendizagem e estimulando maior interação social entre os mesmos. Aprofundando-me nessas questões e sobre um olhar introspectivo para com o jogo surgiu a seguinte questão de pesquisa: como a arte do jogo *The Last of Us Part II* constroi visualidades? Os objetivos específicos deste estudo são: compreender o campo da Educação da Cultura Visual e sua relação com a produção de games, especificamente com o jogo *The Last of Us Part II*; compreender os elementos da linguagem visual presentes no jogo e; dialogar com um grupo focal formado por 5 jogadores para entender a produção de visualidades deste artefato cultural.

A metodologia desta investigação acontecerá por meio de grupo focal. Em minha pesquisa será utilizado o formato de entrevistas semi estruturadas via troca de mensagens pelo Whatsapp, pela comodidade de comunicação contemporânea, e por um dos entrevistados se encontrar fora do país, a entrevista online torna-se o melhor caminho. Sendo assim as entrevistas têm por objetivo estabelecer um grupo focal para captar de 5 jogadores separadamente, suas reações e emoções esboçadas e relacioná-las aos possíveis elementos visuais atrelados a essas reações. O livro arte *The art of The Last of Us part II* que veio na edição especial do jogo publicado pela *Dark Horse Books*, em 2020, também será utilizado como ferramenta deste estudo a fim de estudar mais a fundo as artes oficiais do jogo.

## 1 CULTURA VISUAL E O JOGO *THE LAST OF US*

*The Last of Us part II* é um jogo eletrônico, lançado em 19 de junho de 2020, idealizado pelo escritor e diretor Neil Druckmann. Durante o primeiro jogo acompanhamos a trajetória do personagem Joel, que se vê em meio a uma epidemia mundial de um fungo chamado *cordyceps*, tal fungo é conhecido por parasitar o cérebro de seus anfitriões, fazendo com que percam o controle de si próprio, e perde sua filha durante o surto. Logo após o surto o jogo nos situa em um mundo pós apocalíptico, cheio de perigos, que vão de contrabandistas e mercenários à infectados, sendo o próprio personagem principal um contrabandista, a este é imposto o trabalho de transportar uma menina de 14 anos, a Ellie, para o outro lado da cidade pois ela é imune ao fungo e pode ser usada para desenvolver uma cura. Ao longo do caminho os dois personagens vão criando um laço afetivo e paternal, e no fim ao chegarmos no hospital, descobrimos que para desenvolver a cura Ellie não iria sobreviver ao procedimento, Joel não aceita, mata todos do hospital e foge com Ellie para viver em uma cidade isolada. O segundo jogo agora os insere em um contexto totalmente diferente, passados 5 anos dos acontecimentos do primeiro jogo, assumimos a narrativa agora com a personagem Ellie mais velha, tendo que lidar com uma mentira inventada por Joel de que o sangue dela não servia para a cura. Vemos ainda que os dois personagens não estão tão próximos como imaginávamos, diante disso o jogo toma um caminho, de ódio, vingança e traumas explorando mais do que o primeiro, os perigos do mundo pós epidemia e as consequências dos atos de cada personagem. Dentro deste contexto a narrativa criada pelos projetistas, Emilia Schatz, Ricky Cambier e equipe, traz os elementos visuais necessários para despertar todas essas representações aos jogadores.



*Figura 1 - Personagem principal do jogo (Ellie) e ambientação. Printscreen de cena do jogo.*



*Figura 2 - Personagem principal (Ellie) e alguns inimigos encontrados no jogo. Imagem promocional do jogo*

## 1.1 A Cultura Visual e a construção de visualidades

Conceituar Cultura Visual nos remete a uma diversidade de temáticas, perspectivas, e teorias do pensamento visual, a contemporaneidade nesta área de estudos é ampla. A Cultura Visual está intimamente atrelada ao universo da cultura, da antropologia, entre outros campos do saber, principalmente porque a imagem pode assumir vários papéis. Vários foram os esforços para teorizar e descrever a literalidade da imagem, em áreas como a fotografia, a pintura ou cinema, porém o que todas essas teorias têm em comum é a necessidade de olhar para as imagens muito além do que ela aparenta ou do discurso que a acompanha.

O campo da Cultura Visual partiu de um olhar sobre o cinema ainda nos anos 20, como foi apontado pelo teórico do cinema Herbert Bauer, que “sugere que a invenção do cinema conduzirá a cultura conceptual da palavra em direção a uma Cultura Visual” (MEDEIROS, CASTRO, 2017). E foi se expandindo para outros campos passando da visualidade tal qual a fotografia. No entanto, as primeiras ocorrências da expressão “Cultura Visual”, propriamente dita, “remontam aos anos 1970/1980 e aos trabalhos de Michael Baxandall (*Painting and Experience in Fifteenth century Italy*, 1972) e de Svetlana Alpers (*The Art of Describing. Dutch Art in the Seventeenth century*, 1983). Indubitavelmente, ambos estes livros testemunham uma abertura significativa em relação às imagens «não artísticas» e às dimensões cultural e historicamente variáveis das formas de olhar e das experiências visuais. (MEDEIROS, CASTRO, 2017).

Início então esta discussão trazendo os conceitos de Cultura Visual, visão e visualidade. É importante entender primeiro o que a Cultura Visual de fato estuda, para que mais a frente seja aplicado juntamente com estudos sobre subjetividade e individualidade para com a obra que está em análise neste estudo. Como nos diz Pablo Sérvio (2014),

posso iniciar esta discussão sobre o objeto dos estudos da Cultura Visual trazendo à tona a distinção entre os conceitos de visualidade e visão, como proposta por Hal Foster. Para o autor (1988, p. IX) Embora visão sugira a percepção visual como operação física, e visualidade a mesma percepção como fato social, as duas não se opõem como a natureza se opõe à cultura: a visão é também social e histórica, e a visualidade envolve corpo e psique. Todavia, não são idênticas: aqui, a diferença entre os termos assinala uma diferença no interior do visual - entre os mecanismos da visão e suas

técnicas históricas, entre o dado da visão e suas determinações discursivas - uma diferença, muitas diferenças, entre de que modo vemos, como somos capazes, autorizados ou levados a ver, e como vemos esse ver ou o não-visto dentro dele. O que Foster chama de “visual” está dividido em dois planos. Esses planos não atuam de modo separado, mas tampouco são idênticos. 1) visão trata da percepção como operação física, trata de seus mecanismos e dados; e 2) visualidade trata da percepção como fato social, suas técnicas históricas e determinações discursivas. Enquanto a visão foca na parcela biológica da experiência visual, o corpo e a psique, a visualidade trata da parcela cultural da experiência visual, aquilo que é aprendido social e historicamente.

É seguro então dizer que a Cultura Visual surge a partir do momento que entendemos que nosso olhar, ou nossas visualidades, estão diretamente ligadas à nossa cultura. A partir da cultura temos a construção de signos que vão construindo nossa identidade, por conseguinte, nossa subjetividade. E se a cultura está diretamente ligada às nossas experiências visuais ao longo de toda vida, discutir Cultura Visual, vai além da leitura de imagens, vai para tudo aquilo que vemos, olhamos, mostramos e exibimos, assim como o que escondemos, dissimulamos e nos recusamos a ver. (MITCHEL, 2002). Aqui então surge outra problemática: se a cultura é diretamente responsável pela construção de nossa visualidade, e a sociedade é baseada em relações de poder, sendo um dominante e outro dominado, fica claro que nossas experiências visuais são cheias de prescrições acerca do que devemos ver bem como o que não ver. Trago esse pensamento então para o objeto de estudo desta pesquisa, sendo um jogo de videogame, classificado como para maiores de dezoito anos, e considerando seu conteúdo de violência extrema, e outras temáticas sensíveis, como essas temáticas retratadas imagetivamente, encontram a visualidade e tocam a subjetividade de quem está jogando?

Por se tratar de um videogame, nesta pesquisa compreende-se que trata-se de um contexto social contemporâneo, em que as formas de visualização e visibilidade tomam outra proporção. Sobre isso, Pablo Sérgio (2014) nos diz novamente em “o que estudam os estudos da Cultura Visual?”

Em outras palavras, assim como seria impossível entender o século dezenove ignorando o papel dos jornais e dos romances na vida da sociedade, hoje, seria impossível compreender a sociedade em que vivemos sem uma atenção às novas formas de visualização e visibilidade. Isso ocorre porque vivemos numa sociedade na qual as práticas de produção, circulação e recepção de significado são eminentemente relacionadas às experiências visuais.

Como na citação acima, trata do termo “as novas formas de visualização e visibilidade”, vou me valer de tal conceito para contextualizar o papel do videogame como uma obra audiovisual muito importante para a discussão da Cultura Visual contemporânea. Me proponho a dizer que os jogos de videogame são o próximo marco para discutir Cultura Visual. A discussão sobre subjetividade aplicada aos jogos eletrônicos me parece pertinente a partir de 2010, considero que a partir deste ano os jogos, filmes, e séries tomam outra proporção, apresentando experiências cada vez mais complexas de narrativa. O uso da mídia do videogame para apresentar essas novas visualidades é um marco tão grande pois, para além do cinema, você não está como mero espectador, mas também está no controle, aquela história não é mais só de quem a escreveu, agora é do jogador também. Cito novamente Pablo Sérgio (2014),

Segundo Mirzoeff, a Cultura Visual estaria preocupada com “os eventos visuais nos quais informação, significado ou prazer são solicitados pelos consumidores em interface com tecnologias visuais” (p. 3). Ele explica que o termo ‘tecnologias visuais’ se refere a “qualquer forma de aparato feito seja para ser olhado ou para amplificar a visão natural, das pinturas a óleo à televisão e à internet.

Ao trazer essa citação com as considerações de Mirzoeff sobre a Cultura Visual, corrobora então meu pensamento sobre a mídia dos videogames. No entanto, das três coisas citadas acima vou me ater à parte do significado que os eventos visuais de *The Last of Us part II* ressoam em um grupo de jogadores incluindo o próprio autor. Entendendo o conceito de “significado” como “relação de reconhecimento, valor, apreço etc”, posso inferir que essas relações visuais também tocam a subjetividade do consumidor. Como nos diz Kleber Prado Filho e Simone Martins (2007, p.16), em “A subjetividade como objeto da(s) psicologia(s)”

A subjetividade se produz na relação das forças que atravessam o sujeito, no movimento, no ponto de encontro das práticas de objetivação pelo saber/poder com os modos de subjetivação: formas de reconhecimento de si mesmo como sujeito da norma, de um preceito, de uma estética de si.

Partindo do pressuposto que uma imagem não diz nada, mas sim nós quem falamos sobre ela, é possível identificar o motivo pelo qual certas imagens e

experiências visuais tais como as presentes em *The Last of Us part II*, ressoam de formas diferentes para cada um que o jogou.

Assim, é seguro afirmar novamente que a Cultura Visual, preocupa-se não apenas com o espaço sócio-cultural, mas também analisa o espaço subjetivo, **“haja vista a indissociabilidade entre o social e o psíquico. Ela é capilar, atuando no plano sensível, incidindo na forma como o sujeito se posiciona no mundo e se relaciona com ele mesmo”**. (Miranda, L.L., 2007, p. 26).

## 1.2 A Educação da Cultura Visual e sua relação com o jogo *The Last of Us Part II*

A comunicação imagética é uma forma de comunicação visual que utiliza as imagens para transmitir mensagens e significados. Nos jogos, essas imagens têm o poder de provocar e evocar emoções, contar histórias e criar experiências visuais envolventes. Os teóricos da comunicação e da Cultura Visual, alguns citados anteriormente, têm explorado a comunicação imagética dos jogos de várias maneiras, afinal a função básica da comunicação, tal como imaginamos em sua representação mais simples, envolve um emissor, uma mensagem e um destinatário ou receptor, no caso deste estudo O jogador. De acordo com Helenice Mirabelli (2008, p.35) em sua dissertação de mestrado *Jovens e jogos eletrônicos: práticas culturais e modos de subjetivação*,

De acordo com Melucci (1997), a cultura contemporânea apresenta um tal excesso de possibilidades que, ampliando o limite do imaginário e da experiência, ao invés de ser uma realidade transmitida é cada vez mais uma realidade construída com representações e relacionamentos.

Esta forma de comunicação se baseia no poder expressivo e comunicativo das imagens do jogo que irão provocar respostas, vivências, reflexões e questionamentos, pessoais, psicológicos e socioculturais do universo pós apocalíptico de *The Last of Us part II*.

A equipe que desenvolveu o jogo, objeto desta pesquisa, analisou e considerou os estilos artísticos, as tendências visuais e as preferências estéticas do público-alvo da franquia *The Last of us*, criando a aparência de cada personagem, dentro de ambientes onde se desenvolve um universo pós apocalíptico, perigoso e insólito, com direito a infectados, diversas facções cruéis e perigosas e heroínas guerrilheiras, e através de elementos visuais próprios pensados para que o jogador emergisse no universo do jogo de forma intensa. A Cultura Visual de uma determinada época ou região pode influenciar o estilo visual dos jogos e até mesmo definir tendências na indústria.



*Figura 3 – Arte conceitual da personagem Abby. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 11).*



Figura 4 – Arte conceitual da personagem Ellie. Ilustração do livro de arte oficial do jogo.(2020, p. 35).

Os jogos são uma forma de mídia interativa, e a Cultura Visual influencia a maneira como os jogadores interagem com o jogo e participam da experiência. Os elementos visuais, como ícones, botões, menus e animações, são projetados para facilitar a compreensão e a navegação do jogador pelo jogo. A Cultura Visual também pode influenciar a forma como os jogadores interpretam e respondem visualmente aos desafios e estímulos presentes no jogo. Sendo os mais comuns momentos de tensão de tirar o fôlego, com perseguições e bastante adrenalina, enquanto o jogador navega por um mundo extremamente perigoso e hostil.

Ou seja, a relação entre a visualidade do *game* e a subjetividade do jogador que está no controle estão ligadas por um fio inseparável, e quanto mais bem desenvolvido for o game mais esse fio vai se conectar. Bem desenvolvido, implicando em narrativa, personagens, ambientação e desafios, e tudo isso alinhado às visualidades da época em que o game foi lançado, no caso deste estudo o *The Last of Us Part II*. Este que foi lançado no meio de um contexto da pandemia de Covid-19, um jogo que mostra o mundo destruído por uma epidemia, com personagens completamente imersos nesse contexto já traz uma carga visual muito

forte. Considerando esse contexto, a diferença entre o espaço virtual, e o espaço real, fica ainda menor tornando a experiência de imersão no game maior que nunca. Novamente cito Helenice Mirabelli (2008, p. 9) que diz em seu artigo JOVENS E JOGOS ELETRÔNICOS: NOVAS NARRATIVAS, NOVOS LEITORES, NOVAS COMPETÊNCIAS DE LEITURA,

Para o jovem jogador, acostumado a entrar e sair desses ambientes e a transitar entre eles sem reservas, é fácil estar ao mesmo tempo dentro e fora da virtualidade, agindo com a mesma desenvoltura e 'verdade' em todas as situações. Não se trata de confundir as dimensões, mas de considerá-las partes de uma mesma experiência.

A narrativa visual possui elementos que estabelecem a trajetória de cada personagem na história, as mudanças de ambiente e paisagem influenciam diretamente nas escolhas, comandos e desafios presentes na trajetória e história do jogo, o enredo, os conflitos entre os personagens influenciam as experiências dos jogadores e no sentido mais visceral e emocional possível. Os signos visuais usados no jogo objeto deste estudo, são interpretados pelos jogadores de acordo com cada ícone, símbolo, cores, formas que transmitem significados e informações importantes que também influenciam nas ações e decisões durante o jogo e evocam emoções dos jogadores, dentro do contexto dramático que o enredo do jogo nos apresenta. Novamente, reforçando a ideia de que através das transformações das visualidades e na forma como nos relacionamos com a agilidade da tecnologia, em nos apresentar imagens cada vez mais rápido, o espaço virtual, no qual o jogo se encontra, ganha um nível de imersão maior entre os jogadores.

No que concerne à estética visual de *The Last Of Us part II*, observa-se que o *design* de cada personagem está em consonância com os ambientes e paisagens climáticas do jogo, as interfaces de usuário e elementos visuais gerais todos se conectam esteticamente para levar ao jogador as sensações térmicas, e as possíveis e variadas emoções de cada personagem do jogo. Toda essa análise das escolhas estéticas, como estilo artístico, paleta de cores e composição visual, afetam e ativam e interferem na experiência do jogador assim como a comunicação de temas e atmosfera interfere diretamente nas ações e emoções do jogador no decorrer do jogo. Seguem algumas imagens do livro de arte oficial do jogo para possíveis interpretações:



*Figura 5 – Ellie e ambientação. Printscreens da tela do jogo.*



*Figura 6 – Ambientação do jogo. Arte conceitual oficial do livro de arte do jogo. (2020, p. 85).*



Figura 7 – Ellie e ambientação. Arte conceitual oficial do livro de arte do jogo. (2020, p. 59).

Outro ponto essencial que estabelece uma ligação forte entre jogo e jogador é a Identidade e as representações presentes na comunicação imagética deste jogo através das identidades de gênero, etnia e diversidade que estão presentes no enredo do jogo *The Last Of Us part II*. A personagem principal Ellie é LGBTQIA+, personagens negros, latinos e asiáticos, e ainda a presença de uma personagem trans, as heroínas são mulheres inteligentes e astutas que sabem lutar e o Herói (Joel) é um homem quebrado, que desenvolveu sérios problemas de estresse pós-trumático após sua filha morrer em seus braços, que vai resgatando sua humanidade, há 20 anos esquecida, aos poucos enquanto se afeiçoa à Ellie e desenvolve um carinho paternal pela mesma. É importante explorar e mais adiante ressaltar como esse jogo retrata esses personagens e como essas representações podem influenciar a percepção e as experiências dos jogadores, porque o jogo apresenta questões como estereótipos, inclusão e representatividade, itens fortes da comunicação imagética. Os jogos têm o poder de influenciar visualidades ao retratar personagens de diferentes origens étnicas, gêneros, orientações sexuais e identidades culturais. A representação adequada e sensível na Cultura Visual dos jogos é importante para a criação de experiências inclusivas e autênticas para os jogadores. Aqui cito novamente Helenice Mirabelli (2008, p. 131) em sua tese quando fala,

Fernandes e Silva (2005), ao falar sobre produção de sentidos a partir de artefatos da indústria cultural, afirmam que “o processo de escolha do que consumir é uma escolha social que acontece de acordo com os valores sociais do grupo a que cada um pertence”. Assim, os modos de subjetivação construídos através dessas experiências têm um caráter de construção coletiva.

A Cultura Visual, voltamos a afirmar, influencia a estética, a narrativa, a representação e a interação dos jogos, moldando a experiência dos jogadores e refletindo as práticas e significados visuais da sociedade em que os jogos são criados e consumidos. A Cultura Visual influencia também na forma como as histórias são apresentadas visualmente, como os personagens são concebidos e assim retratados e como os eventos são visualmente representados, causando impacto na experiência narrativa dos jogadores. Em resumo, a Cultura Visual e a produção de jogos estão intrinsecamente ligadas. E *The Last of Us part II* como objeto cultural visual está fortemente ligado ao seu público-alvo.

Ou seja, é correto afirmar que diante da forma como a narrativa do jogo e as construções visuais como, mapa e terreno, ainda contribuem para o saber fora dos games. A Cultura Visual também desempenha um papel fundamental no *storytelling* dos jogos, assim como também na forma como as histórias são apresentadas visualmente, como os personagens são retratados e como os eventos são visualmente representados, impactando a experiência narrativa dos jogadores. Como diz Helenice Mirabelli (2008, p.131),

A respeito das formas narrativas que se constituem no ciberespaço, Arlindo Machado (online) indica que o computador nos permite trabalhar com memórias não lineares, que estão em estado de disponibilidade. Existem mensagens, histórias, narrativas, que não estão organizadas, mas serão lidas de acordo com a maneira como cada um vai mergulhar nelas, e que essa maneira “depende da sua intenção, depende da sua formação, do seu passado e da sua história.

A narrativa possui momentos tão crus e carregados de sentimentos que causam reações viscerais como a minha própria ao assistir o então personagem principal do jogo Joel ser espancado na cabeça até a morte com um taco de golfe. Momento esse relatado por muitos jogadores, incluindo a mim mesmo, como “traumático” e tão forte que alguns nesse momento fecharam o jogo e nunca mais abriram.



*Figura 8 – A morte de Joel. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 28).*



*Figura 9 – Morte de Joel. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 30).*

Em *The Last Of Us part II* os elementos visuais utilizados, como as *cutscenes*, os diálogos intimistas e sequências visuais dramáticas, tristes, num ambiente desolador como o do jogo, além de desenvolver as histórias e a relação do jogador com os personagens, transmite uma diversidade de signos e significados aos jogadores.

Por ser o jogo uma forma de mídia interativa, a Cultura Visual estabelece influência na maneira como os jogadores interagem com o jogo, participando da experiência e reagindo à trajetória dos personagens tomando decisões e mergulhando na psique de cada personagem. É certo afirmar que os elementos visuais, como ícones, botões, menus e animações, são projetados para facilitar a compreensão e a navegação do jogador pelo jogo e a Cultura Visual influencia a forma como os jogadores interpretam e respondem visualmente aos desafios e estímulos presentes no jogo. Com personagens cativantes e uma história envolvente que convida o jogador a entrar na pele dos mesmos e mergulhar de cabeça nesse momento.

## **2 ELEMENTOS DE LINGUAGEM VISUAL RELACIONADO AO *THE LAST OF US PART II***

Os elementos de linguagem visual são essenciais na elaboração do *design* de jogos, pois permite ao grupo que desenvolve o jogo, transmitir informações, criar atmosferas imersivas e comunicar-se com os jogadores de forma única e visceral. Iremos apontar, comentar e analisar brevemente, dentro do jogo *The Last of Us part II* alguns dos principais elementos da linguagem visual, ressaltando que os elementos que este capítulo vai se ater são a colorimetria, a iluminação, estilo artístico e as animações. Discorreremos sobre o gráfico do jogo, e suas animações, o que nos dá uma visão da estética adotada pelo desenvolvedor do game e o ambiente do mundo do jogo. O gráfico hiper realista é bastante detalhado, inclusive toda a movimentação e expressão dos personagens foi desenvolvida através da técnica de animação *motion capture*<sup>1</sup>. O estilo visual escolhido foi extremamente importante porque afeta e impacta a forma como os jogadores percebem e interagem com o *The Last of Us part II*, o que nos mostra a capacidade artística do desenvolvedor em criar uma linguagem visual que deu a este jogo o status que ele possui na indústria de games.

Neste segundo capítulo irei me valer de alguns conceitos de linguagem visual, e como eles foram aplicados ao *game*. Como citado anteriormente no primeiro capítulo o jogo como artefato de cultura visual, constrói uma narrativa altamente imersiva e envolvente, seja por seus cenários inóspitos e destruídos extremamente realistas, pelos perigos desconhecidos que aguardam fora da cidade, mas também valendo-se de momentos calmos e contemplativos por vezes. Os elementos visuais, todos os que compõem o jogo, serão o foco deste capítulo a fim de apontar como esses elementos visuais e sonoros influenciam os jogadores durante sua jornada no jogo.

Começo então trazendo uma reflexão sobre a colorimetria, pensada para desenvolver uma atmosfera específica. Enquanto cores vibrantes e saturadas podem causar a sensação de alegria e positividade, as cores mais escuras, tons fechados e dessaturados criam um clima mais sombrio e pesado, que o caso do

---

<sup>1</sup>Motion capture: Nome dado ao estilo de animação que utiliza a captura de movimentos de atores reais no estúdio através de um equipamento especial.

nosso objeto de estudo, durante todo o jogo predominam cores fechadas em tons terrosos, sem muita saturação e vibrância. A parte inicial do jogo já nos apresenta esse mundo destruído coberto de neve, predominando uma paisagem gelada, predominantemente branca, com tons de azul, e os mesmos tons terrosos. Além de possuir vários momentos em clima nublado e chuvoso, outros em uma tempestade, tudo pensado para criar essa tensão no jogador. Outro fator importante a se comentar das cores e tons em *The Last of Us part II* é, que muitas partes do jogo também se passam a noite, o que ajuda ainda mais a criar essa atmosfera sombria, que combinada com o fato de você nunca estar seguro do lado de fora, aumenta o clima de tensão e apreensão.



Figura 10 – Ambientação do início do jogo. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 12).



*Figura 11 – Ellie em exploração na neve. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 22).*

Mas como na curva de uma história bem desenvolvida nem todos os momentos são ruins ou negativos, há alguns momentos no jogo em que somos levados a um cenário diferente, aqui vou me ater ao que julgo ser o principal. Voltamos anos antes na lembrança da personagem Ellie, quando ela e Joel vão visitar um museu abandonado, no dia do seu aniversário e o cenário muda completamente. Percebemos que é uma lembrança feliz da personagem pois imediatamente somos bombardeados com o mesmo mundo destruído e severo, mas agora cheio de luz natural, os mesmos tons terrosos mas agora vibrantes cheios de vida, que nos fazem esquecer por um momento o cenário frio e violento que aguarda no futuro, trazendo uma sensação de conforto.

O gráfico e os sons do jogo são tão cinematográficos, vivos e dinâmicos que o jogador sentirá cada sensação como se estivesse dentro do jogo.



Figura 12 – Aniversário de Ellie. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 69).

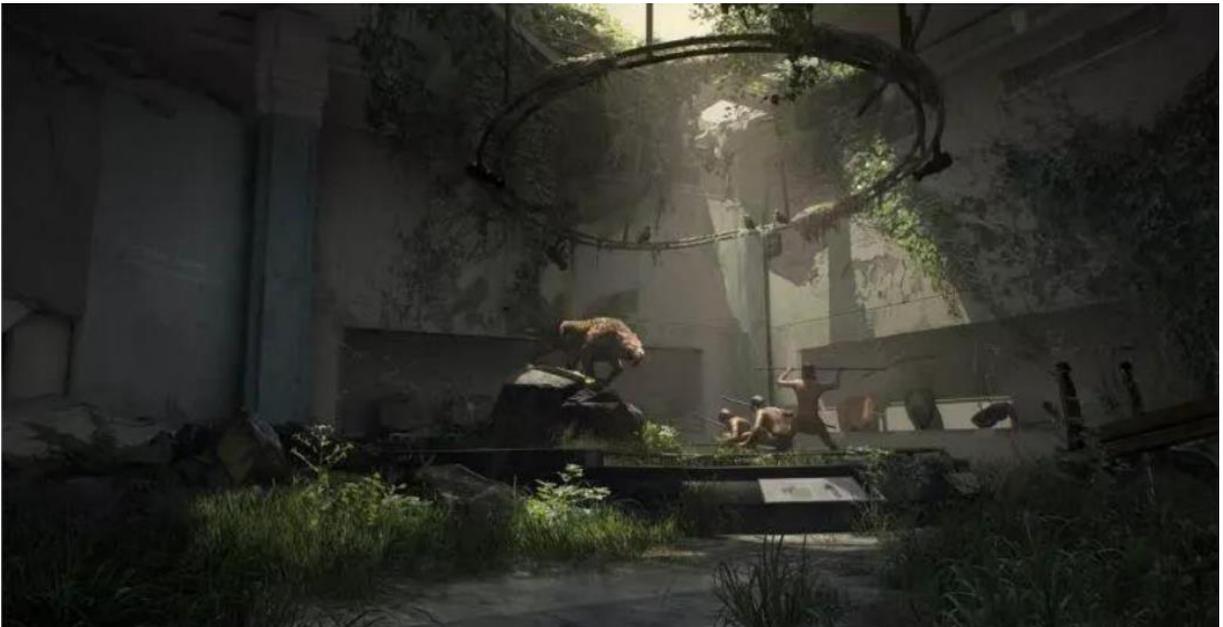


Figura 13 – O museu. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 69).

Me valho, neste momento do texto *Jogos cinematográficos, narrativa visual e remediação: uma análise do game Spec Ops: The Line* de Hélder Lopes e Luana Inocencio (2016, p.2) que diz o seguinte,

Nesses jogos cinematográficos, como denomina Brandão (2012, p.1), enquanto a “planificação imagética e a montagem fizeram do cinema a sétima arte, a linguagem cinematográfica propiciou mais expressividade e imersividade aos jogos eletrônicos, principalmente por meio dos gráficos em três dimensões”. Evidenciando o potencial dos jogos eletrônicos para proporcionar uma experiência ainda mais sinérgica do que os filmes, a progressiva integração da ação dramática ao próprio motor gráfico agregou funções lúdicas à narrativa visual, convidando o jogador a uma experiência mais imersiva.

Podemos colocar *The Last of Us part II* exatamente nessa mesma categoria de jogos cinematográficos, visto que em diversos momentos, o jogo utiliza o instrumento narrativo das *cutscenes*, cenas antigamente pré-renderizadas onde o jogador é interrompido dos controles do personagem e pode apenas assistir a cena. Devido ao avanço tecnológico, da indústria dos games, nos últimos anos as *cutscenes* agora não costumam mais ser pré-renderizadas, agora sendo incluídas no próprio motor gráfico do jogo, e rodando sem interrupções bruscas aumentando a imersão e a dinâmica da cena.

Em *The Last of Us part II* esse mecanismo de narrativa é muito bem pensado ao passo que essas cenas estão colocadas em momentos chave da história, sejam eles momentos calmos, momentos de adrenalina total ou ainda momentos pesados e carregados de emoção. Tirar o controle do jogador exatamente durante esses momentos possibilita que a narrativa seja melhor contemplada e sentida.



Figura 14 – Momento de conflito com os Estaladores. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 77).

Em contraponto com o primeiro jogo, que é totalmente linear, o *The Last of Us part II* também apresenta elementos de mundo semi-aberto, onde o mapa do jogo por você pode explorar é limitadamente vasto, com partes inteiras da cidade de Seattle. Esse elemento foi uma adição muito feliz ao game pois, parte da imersão do jogo tornou-se não só a narrativa, mas também adicionou o fator liberdade de poder explorar esse mundo destruído pós apocalíptico. Quanto mais se explora no jogo mais recompensado o jogador é, encontrando diversos colecionáveis como, figurinhas de álbum, cartas e bilhetes, cofres escondidos e entre outras coisas. Trago novamente o texto citado acima que diz,

Em paralelo aos seus objetivos e missões centrais, muitos games têm como principal dinâmica a exploração do cenário em que o jogo se passa, permitindo que o ambiente conte a história ao jogador sem que seja necessário que um personagem ou narrador a descreva. A fim de descobrir dicas, pistas e elementos (como grafites em paredes, ícones e textos em placas, objetos e suprimentos) para desenrolar os arcos narrativos dos personagens, o jogador tem sua curiosidade sobre a trama despertada, o instigando a descobrir mais sobre ela conforme explora e observa os detalhes visuais em cada cenário. (LOPES; INOCENCIO, 2016, p. 2).

Assim como o jogo analisado por eles em sua pesquisa *The Last of Us part II* tem muito dessas características citadas, todo cenário por onde passam os personagens está rico de informações e detalhes, informações essas que só serão obtidas se o jogador explorar bem a fundo os cenários do jogo. Além de informações sobre a história do mundo do jogo através da exploração, o jogo utiliza de outro elemento narrativo, a conversa entre os personagens. O modo como os personagens conversam entre si, contam histórias e interagem é bem orgânico, nos momentos em que os personagens estão acompanhados é bem comum surgirem comentários sobre algo que está sendo visto ou ouvido, bem como, momentos de conversas mais íntimas onde os personagens expõem seus traumas, medos e inseguranças.

A fim de desenvolver mais sobre os elementos visuais do jogo, trago novamente o texto citado acima, para começar a discussão. O trecho a seguir nos diz que,

componentes visuais como linha, forma, movimento, textura, cor e tonalidade – estas duas últimas, analisadas neste artigo – se

constituem como elementos importantes para a interpretação e experiencição do game, possuindo maior impacto na totalidade da trama que se desdobra. (LOPES; INOCENCIO, 2016, p. 2).

A sonoridade nos jogos digitais trabalha um papel importante na criação de atmosfera, experiência, feedback, identidade e emoções. Ela contribui para a experiência geral do jogo e pode elevar a qualidade e o impacto emocional da interação e imersão para o jogador.

A sonoridade é crucial nos jogos digitais desempenhando várias funções importantes que levarão o jogador a imergir na história e em cada acontecimento do jogo. Poderosa ferramenta para criar atmosfera, o clima adequado ao ambiente em que o jogo se passa, a sonoridade estabelece o tom emocional ajudando o jogador a imergir no universo virtual proposto. Por exemplo, uma trilha sonora sombria e assustadora pode aumentar a tensão em um jogo de terror, enquanto uma trilha sonora épica pode acentuar a empolgação em um jogo de ação. No caso do jogo, objeto de nosso estudo, a trilha sonora, assinada por Gustavo Santaolalla e Mac Quayle, acompanha o tom sombrio e depressivo da narrativa e das escolhas estéticas como, iluminação, saturação das cores, citadas anteriormente e paleta de cores em tons mais escuros. À medida que progride no jogo, para as partes de tensão e adrenalina, a trilha também irá acompanhar como estratégia para aumentar ainda mais a imersão naquela situação de perigo, como tiroteios, emboscadas e luta contra infectados. Como nos diz a citação seguinte:

Roveran (2017), afirma que além de sua ação sobre os planos dramático e narrativo de cada obra, [...] a trilha sonora pode apontar caminhos ao jogador e atrair sua curiosidade para o ciberespaço. Ou seja, de maneira bem utilizada, a sonorização de um jogo pode reforçar a narrativa e enriquecer a experiência do jogador no que diz respeito à experiência imersiva que o jogo poderá proporcioná-lo. (VALEÓ; ROSSI; MOREIRA; et al, 2020, p. 77).

A sonoridade também fornece feedback auditivo para as ações do jogador tornando o ato de jogar multisensorial. Ela pode indicar sucesso, fracasso, progresso ou perigo iminente. Sons de interface, como efeitos sonoros de botões ou notificações, também ajudam a comunicar informações importantes aos jogadores, como quando uma ação é concluída com sucesso ou quando algo requer atenção. Trago assim o texto *Sonorização de jogos: o áudio de um jogo como elemento da narrativa*, que diz

O fator interativo inerente ao jogo digital é fundamental à concepção de seu espectro sonoro. (ROVERAN, 2017). Ou seja, a atuação do jogador no ambiente do jogo pode determinar toda a estrutura sonora aplicada no mesmo. É a partir de uma ação do jogador que um som é disparado ou não, por exemplo. (VALEÓ; ROSSI; MOREIRA; et al, 2020, p. 77).

No jogo *The Last of us II*, é essencial para o jogador esta comunicação sonora visto que, por alguns momentos o personagem se vê em um ambiente escuro ou com pouca visibilidade, podendo se guiar pelo som também. Além da existência dos Cicatrizes ou Serafitas<sup>2</sup>, que se comunicam entre si, enquanto caçam você, através de assobios, cada assobio com uma sonoridade diferente e com significado diferente. Ou seja, uma vez que aprendido o padrão dos assobios, o jogador desenvolverá a capacidade de entender o que eles “falam”.

---

<sup>2</sup>Cicatrizes ou Serafitas, são uma comunidade tribal, encontrada no jogo. São bastante territorialistas e violentos em seus costumes.



Figura 15 – Cicatrizes ou Serafitas. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 121).

No que concerne a imersão através da sonoridade esta provou-se ser essencial pois cria uma experiência imersiva sensorial em um jogo. Ela ajuda a transportar os jogadores para mundos imaginários, criando a ilusão de espaços e profundidades sonoras o que torna o ambiente virtual mais vivo e realista, pois “uma paisagem auditiva eficaz aprimora a jogabilidade, reforçando o ambiente e o ambiente geral do jogo e acentua eventos importantes de jogabilidade” (WHITMORE, 2003).

Efeitos sonoros detalhados, como passos, ruídos ambientais e vozes de personagens, darão a sensação de presença no jogo que, em *The Last of Us II*, fica nítido desde cenas tranquilas e calmas de exploração pelos ambientes, até nas cenas mais dramáticas e frenéticas de ação. Trago então mais uma vez o texto citado anteriormente que diz,

Uma vez que compreende-se os vários tipos de sons que podem existir dentro de um jogo, é possível também compreender que há diversas maneiras pelas quais um jogador interage com eles dentro do ciberespaço: O som adaptativo, por exemplo, tem grande importância ao contribuir para o realismo da experiência, criando, geralmente por meio da música, ambientes mais ou menos tensos, perigosos, etc. (VALEÓ,ROSSI,MOREIRA , et al, p. 79).

A construção da identidade temática do jogo está bastante ligada à sonoridade. Uma trilha sonora distinta pode se tornar um elemento icônico do jogo, sendo facilmente reconhecida pelos jogadores. Além disso, a sonoridade pode refletir a ambientação do jogo, a cultura dos personagens ou o estilo artístico, fortalecendo a coesão estética de toda a narrativa, pois

É a partir de uma boa sonorização que torna-se possível a criação de um ambiente imersivo, no qual o jogador queira permanecer. Uma vez que a música e os efeitos são construídos com base na narrativa e historicidade de um jogo, eles permeiam todo o ciberespaço, podendo indicar ao jogador situações de perigo, tranquilidade, presença de inimigos e conquistas, por exemplo. (VALEÓ; ROSSI; MOREIRA; et al, 2020, p. 80).

A música em *The Last of Us part II* desempenha um papel muito importante, durante o jogo há vários momentos importantes marcados por uma música original ou não, como o momento icônico da personagem Ellie cantando *Take on Me* do Aha, em uma cena comovente, e mais a frente sendo possível, pegar novamente o violão e dar ao jogador a liberdade de tocar a música que ele desejar. Nessas partes o jogo dispõe de alguns acordes para o jogador tocar algo ele mesmo.

A estimulação emocional é outro ítem essencial, pois tem o poder de evocar emoções nos jogadores. Música, efeitos sonoros e vozes podem transmitir sentimentos como alegria, tristeza, tensão, medo e euforia. Combinar os elementos sonoros com os visuais tornam o ato de jogar uma experiência multissensorial sem igual, os desenvolvedores podem criar experiências emocionalmente cativantes, envolvendo os jogadores de maneira mais profunda. Alternando entre cenas cativantes, emocionantes, tristes, angustiantes e chocantes. Cenas que mostram fraquezas dos personagens, inquietações, emoções como raiva e dor e traumas, possuindo uma cena onde vemos a personagem Ellie presa ao passado sofrendo o mesmo terror que não consegue esquecer a morte de Joel revelando sintomas de estresse pós-traumático.

Outro fator muito importante para entendermos como essas escolhas de construção do jogo *The Last of Us part II* influenciam as emoções dos jogadores é a iluminação. A iluminação desempenha um papel significativo na criação de atmosfera e na definição do clima do jogo. Ela pode ser usada para destacar objetos importantes, criar sombras e realçar detalhes. A iluminação pode variar de acordo com o ambiente, hora do dia, ou situação, e pode ser usada para criar contrastes dramáticos ou experimentar uma sensação de calma. A iluminação do jogo tem papel fundamental, juntamente com os outros fundamentos citados anteriormente, para mexer com o jogador e estabelecer o clima que a história precisa e para que o jogador/receptor sinta esse clima conforme imerge no mundo do jogo.

Possuindo em sua maioria momentos que se passam a noite já pra entender qual caminho os desenvolvedores queriam seguir. A noite, sem muita visibilidade, em um mundo destruído e perigoso cheio de infectados e facções de bandidos, estabelece o tom de tensão e ansiedade, traz incertezas sobre o que está sendo visto e o que não está, e assim consegue mexer com o jogador enquanto atravessa as fases. Como presente no texto *Do cinema aos games: a influência da iluminação cinematográfica nos jogos eletrônicos*, ao analisarem o jogo Resident Evil diz:

Mesmo com a maior parte do cenário e objetos de cena construídos em 3D a intenção do jogo era apavorar. Por isso questões como trilha sonora, monstros e cenários foram muito bem trabalhados, assim como a iluminação de cena, muito semelhantes à iluminação preferida pelo diretor Jorge A. Romero que ficou imortalizado pela direção de filmes de terror como *Night of the Living Dead*. (DA CUNHA; BITTENCOURT; KESKE, 2009, p. 10).

Como visto na citação acima, a intenção em utilizar uma iluminação escura predominantemente à noite, em um jogo de apocalipse zumbi ou infectados, no caso de *The Last of Us part II*, vem de um estudo de iluminação cinematográfica de filmes de horror. É muito comum partes do jogo onde o jogador se encontra passando por prédios abandonados e destruídos, sem energia, se arrastando por espaços pequenos, apenas com o pequeno feixe de luz de sua lanterna. Ao progredir por ambientes com visibilidade limitada, e ouvindo os sons de estalo característicos dos infectados todos ao seu redor, a atmosfera de tensão e a sensação de perigo constante tomam conta da experiência de quem está jogando.



Figura 16 – Estalador, um dos infectados. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 117).

Quanto ao mundo lá fora e a construção da iluminação natural. Em sua maioria durante a jornada o clima parece estar sempre nublado com pouca luz do sol atingindo o ambiente, e não ao acaso, esses são os momentos mais carregados de emoções no jogo. As fases do jogo onde as personagens principais encontram-se sozinhas, sem um *NPC*<sup>3</sup> andando juntos, são as fases mais turbulentas cheias de ação, drama e violência.



Figura 17 – Ambientação escura e congelada. Ilustração do livro de arte oficial do jogo. (2020, p. 23).

---

<sup>3</sup> NPC: Sigla para Non Playable Character, ou, personagem não jogável. São personagens que servem como suporte à narrativa.

Quanto a iluminação durante as cutscenes. Pelo menos dois momentos valem destacar mais que outros para o uso tanto da iluminação, quanto da colorimetria novamente, envolvendo as duas personagens principais em momentos diferentes da narrativa. A primeira cena em destaque é situada no hospital de Seattle, agora base dos WOLFs<sup>4</sup>, que estão ocupando o lugar, onde Ellie segue atrás de sua vingança, após abrir caminho pelo hospital e encontrar quem ela procura, uma perseguição começa, correndo pelos corredores do hospital abandonado Ellie finalmente encurrala sua presa e se prepara para um interrogatório a fim de encontrar seu verdadeiro alvo. Durante essa cena onde as duas personagens estão em um local fechado e escuro, a única luz incidindo sobre Ellie é uma luz de alerta vermelho. A cor vermelho comumente usado para indicar atenção ou perigo, nessa cena ganha mais que um significado, além de significar para os outros que há uma intrusa, a cena alerta também para o perigo do que Ellie irá fazer com a outra personagem para extrair a informação que deseja, ao passo que ela se arma de uma barra de ferro e anda em direção a sua vítima. Além de ilustrar também a raiva de Ellie naquele momento em que está banhada por luz vermelha, combinada a suas expressões faciais.

---

<sup>4</sup>WOLFs, são uma facção militar fortemente armada e treinada. Disputam território com os Cicatrizes.



*Figura 18 - Ellie no momento da captura de sua presa. Pritscreen de cena do jogo.*

A segunda cena de destaque traz uma das cenas mais violentas do jogo, dessa vez no controle de Abby. Para essa cena o destaque vai totalmente para o trabalho de iluminação, se passando do lado de fora ao ar livre, Abby é capturada por um grupo de Cicatrizes que tem um ritual para lidar com invasores. Eles penduram as pessoas pelo pescoço, amarram as mãos e cortam a barriga puxando as vísceras para fora, e deixam o corpo exposto como aviso. Prestes a sofrer isso, Abby é pendurada pelo pescoço e golpeada várias vezes na barriga, enquanto outra vítima é espancada também, em um cenário de breu total à noite na rua, e a única luz incidente sobre todos envolvidos na cena é o fogo de um carro em chamas. A luz amarela da chama tremeluzente em contraste com o breu da noite aumenta bastante a tensão e principalmente a intensidade da cena, trazendo apreensão e medo de andar pelas ruas logo após se soltar, se locomovendo e enxergando apenas pela luz de uma tocha.



*Figura 19 - Abby no momento em que é capturada. Printscreen de uma cena do jogo.*



*Figura 20 - Abby e os sobreviventes ao escaparem da emboscada. Printscreen da tela do jogo.*

### 3 DIÁLOGOS NO GRUPO FOCAL

Começo então minha investigação com o grupo focal composto por cinco jogadores que, como eu, tiveram suas interpretações e construções de visualidades diferentes ao longo do jogo. Os quatro entrevistados, além de mim, são meus amigos. Todos dentro de uma faixa etária dos 26 anos e sem ligação profissional com licenciaturas ou no campo das artes. O grupo é formado por pessoas ligadas à área de tecnologia, direito e outras. Ocasionalmente jogamos juntos enquanto conversamos em *call* (termo utilizado para chamada de áudio). Dois deles conheci no ensino médio em 2014, já somos amigos desde essa época, e jogamos juntos desde então, tanto jogos cooperativos como competitivos. A terceira entrevistada eu conheci através dos outros dois jogando em grupo bem recentemente e acredito que irá contribuir para muitas discussões interessantes acerca do jogo.

Para iniciar o diálogo, feito através de interações via redes sociais e mensagens de *whatsapp*, perguntei com o intuito de conhecer melhor o grupo: há quanto tempo conhece e/ou joga *The Last of Us*? Queria entender um pouco melhor a produção de visualidades acerca deste artefato cultural entre alguns jogadores próximos a mim.

Acredito que o primeiro passo para a investigação dessa construção de novas visualidades, tanto para os entrevistados, quanto para mim é o momento em que teve seu primeiro contato com o jogo. Pois de acordo com a teoria dos estudos da Cultura Visual citadas anteriormente pode-se inferir que a partir desse primeiro contato, essas novas visualidades serão construídas, e serão ampliadas para o âmbito social.

Começo com minha própria resposta à pergunta proposta. Conheci o primeiro jogo um pouco antes de seu lançamento, em um artigo da revista *Playstation* publicado em 2013, que trazia informações e imagens do novo jogo que seria lançado. Desde a leitura de tal artigo já fiquei animado e, junto com meu pai, nos planejamos para comprá-lo no lançamento em 14 de junho de 2013. Compramos e nos apaixonamos, minha experiência jogando o gamefoi no mesmo dia que o adquiri, era bem mais do que eu esperava, a qualidade gráfica, os personagens, as paisagens, tudo no jogo me encantou logo de cara. Desde então não consigo quantificar quantas vezes já joguei *The Last of Us*, quando ele recebeu uma remasterização em 2014, até hoje ainda revisito o jogo. Acho interessante,

repensando essa trajetória, que meu primeiro contato com o jogo foi na verdade em um artigo de revista, com algumas imagens, e uma descrição detalhada de uma parte específica do jogo que demonstrava um cenário completamente escuro, iluminado apenas pela lanterna do personagem, em um prédio abandonado e destruído, e um dos perigos do jogo, os estaladores, criaturas uma vez humanas, resultado de anos de infecção pelo fungo, que tiveram o cérebro completamente tomado.

A segunda resposta vem do meu primeiro entrevistado que diz *“Eu conheci The Last of Us mais ou menos na época que lançou, mas eu só vim jogar mesmo perto do lançamento do segundo”*. Interessante que a primeira relação do entrevistado ter sido de desinteresse quanto a jogar o *game*. Conhecendo-o pessoalmente, vi esse desinteresse ser transformado em paixão conforme jogava e tinha sua experiência com a história e sendo cativado pelos personagens.

O segundo entrevistado disse:

Eu conheci o jogo em 2013 quando lançou, com aquele BRKsEDU<sup>5</sup> jogando e aí por si só já gostei muito do jogo. Joguei a primeira vez em 2014 quando saiu a versão remasterizada pro PS4, visto que meu PS3 foi de base<sup>6</sup>. O dois eu joguei no dia do lançamento que acho que foi em junho/julho de 2020, mas só joguei uma vez devido aos traumas.

Este, assim como eu, divide a paixão pelo game desde 2013 há 10 anos quando o primeiro foi lançado, sendo assim, dividimos também a empolgação pela continuação desde que foi anunciada em 2016. Eu acredito que em casos assim as reações aos acontecimentos do segundo jogo tendem a ser mais viscerais do que a reação do primeiro entrevistado, por exemplo, que teve menos contato com o jogo. Por fim causando os “traumas” como ele mesmo falou.

O terceiro entrevistado respondeu: "Eu conheci em 2015 quando eu comprei o playstation pela primeira vez, o jogo veio de graça aí eu joguei sem saber o que era mas gostei que só, foi o primeiro jogo de história que eu joguei e eu fiquei apaixonado no jogo." Interessante notar quando ele diz que “jogou sem saber o que era” mesmo após tanto tempo de seu lançamento, após ter ganhado prêmio de jogo do ano, e tudo mais ainda assim ele manteve sua primeira experiência intacta e pôde desfrutar do jogo sem preconceitos ou *spoilers* prévios. Isso também conta muito para a construção de uma experiência única com qualquer tipo de mídia. O

---

<sup>5</sup>BRKsEDU é um youtuber brasileiro que faz vídeos de gameplay de jogos.

<sup>6</sup> Foi de base, gíria para pifou, morreu.

próximo entrevistado conheceu o jogo somente ao adquirir o aparelho PS4: “Eu conheço *The Last of Us* desde 2014, ele foi lançado em 2013, e eu joguei em 2014 que foi quando eu comprei o PS4 e foi um dos primeiros jogos que eu joguei na época.”

Em todos os casos, é possível dizer que o artefato cultural jogos eletrônicos têm circulação fluida entre um determinado público, sendo que alguns jogos são rapidamente conhecidos entre jogadores que passam a compartilhar a construção de uma visualidade comum. Há narrativas que passam a perpassar o cotidiano dos jogadores e as quais busco questionar a partir do campo da Cultura Visual, entre elas:

- Como a dinamicidade de veiculação e circulação do jogo reconfigura as relações interpessoais?
- Quais dimensões afetivas foram geradas a partir da interação com o jogo?
- Como a personagem principal contribui para uma determinada visão de construção de gênero?

A partir disso, propus o seguinte questionamento: qual sua relação pessoal com o jogo *The Last of Us*? A qual eu respondo que é sem dúvida um dos meus jogos favoritos de todos os tempos. Desde que li o artigo na revista em 2013, eu fiquei fascinado pela ideia do jogo e extremamente curioso para jogá-lo. Meu pai conseguiu comprá-lo no lançamento, então não tinha perigo de levar *spoilers*, começamos então a descobrir o jogo juntos, sempre que compramos um jogo novo, o qual queríamos muito, jogamos os dois juntos. Ficamos maravilhados e desde então jogamos e rejogamos várias vezes desde sua primeira versão para o PS3 em 2013, até o lançamento do segundo em 2020. Sou apaixonado pelos personagens, por suas histórias, personalidade, interação e carisma, enfrentando dificuldades, traumas e momentos difíceis, tornando eles cada vez mais queridos e próximos. Nessas incontáveis vezes que joguei o jogo sempre explorei cada cantinho por onde passava com os personagens, e não porque o jogo dizia para fazê-lo, mas porque eu queria, é um prazer prestar atenção aos detalhes que o jogo oferece visualmente, contando histórias daquele mundo destruído sem dizer ou escrever uma palavra.

O segundo jogo me pegou de surpresa quando vi toda a construção do primeiro jogo ser destruída enquanto prosseguia. Dando lugar a uma história sobre vingança e o círculo vicioso do ódio, onde os mesmos personagens que eu

acompanhei durante sua construção são quebrados e machucados, física e mentalmente, tudo isso construído e bem pensado pelos desenvolvedores. Utilizando os elementos da linguagem visual discutidos nos capítulos anteriores, eles constroem essa raiva e ódio para fora da tela, e me permitindo levar pela imersão construída eu também estava com o mesmo ódio. Deixando-me levar pela motivação da personagem Ellie eu fui decidido que era o certo a se fazer, e lá na frente, a raiva se tornou angústia, ansiedade, e em um ponto do jogo eu só queria parar. Seguindo mesmo assim ao chegar ao final me deparei apenas com tristeza e um sentimento de solidão, e por tudo isso, julguei como uma obra que valia a pena ser analisada em um trabalho de conclusão de curso.

Um entrevistado disse: “eu curti o jogo até, foi uma coisa que eu até disse na época, que eu achava que seria uma série mais interessante do que um jogo”. Realmente a estrutura narrativa e desenvolvimento dos acontecimentos do jogo dariam uma ótima série que na data de publicação deste trabalho já foi criada e lançada. Em 15 de janeiro de 2023 foi lançada a série homônima pela HBO contando a história do jogo em outro formato tão bom quanto o jogo em si, desenvolvendo melhor alguns personagens e se permitindo ir mais a fundo em outras questões. Daí mais uma prova de como o jogo é um artefato cultural influente, foi reescrito e desenvolvido, para outro tipo de mídia, com outro tipo de linguagem, porém mantendo sua essência e atingindo um público ainda maior.

Outro entrevistado disse:

Basicamente eu comprei um PS4 só pra jogar The Last of Us, porque, eu sabia que ia lançar um remake, porque quando lançou era o jogo de PS3 mais vendido da história, aí joguei no PS4 pela primeira vez. Porra é meu jogo favorito, eu zerei umas 7 vezes mais ou menos.

O terceiro entrevistado respondeu o seguinte: “Desde então esperei um tempão pelo II e gostei mais ainda quando saiu o II esse jogo é bom demais”. Mais um caso de alguém tão cativado pelo primeiro jogo que criou a mesma empolgação que senti à espera do segundo jogo. Essa paixão toda construída durante o primeiro jogo foi a chave para todo seu sucesso no mundo inteiro, rendendo produtos como, estátuas dos personagens, quadrinhos, camisetas, canecas e até fãs tão apaixonados que tatuam definitivamente na própria pele algum signo ou símbolo presente no jogo, comumente o símbolo dos vagalumes, e entre as fãs mulheres ficou muito popular a tatuagem da própria Ellie. A última entrevistada completou:

Eu gosto muito do jogo, eu acho que, a maneira como o roteiro é construído, como não necessariamente as coisas vão de acordo com a vontade do jogador e desafia a vontade do jogador, isso é muito importante em toda narrativa. No primeiro jogo você tem aquela construção, mundo pós apocalíptico, e toda a humanidade tentando viver de alguma forma, seja sendo bandido, seja sendo canibal, seja tentando arrumar uma cura, cada um vai vendo a maneira que melhor lhe encaixa.

Por fim, chegamos à pergunta culminante das entrevistas para que os entrevistados evidenciassem ainda mais sua relação com o jogo e principalmente as provocações que o mesmo os causou: “o que te chama maior atenção no jogo? O que mais te impacta, incomoda, atrai ou ficciona?”

Novamente abro esse questionamento com minha resposta pessoal. O que me chama mais atenção no jogo é sem dúvida a história e a ambientação, a narrativa do jogo é cheia de altos e baixos, sempre centrados nos personagens, construindo uma relação de empatia e personalidade muito forte a ponto de eu mesmo gritar de raiva em várias partes do jogo. A ambientação me chama muita atenção por ser um instrumento da narrativa sem falar ou escrever uma única palavra, para os mais atentos aos detalhes, várias histórias paralelas à principal estão sendo contadas ao mesmo tempo que você caminha pelas cidades abandonadas, prédios destruídos, e florestas. A composição dos componentes da linguagem visual discutidos no capítulo 2 são um exemplo perfeito de como a ambientação do jogo tem grande parte do poder de influenciar e causar inquietações, receios e ansiedade.

O que mais me atrai no jogo é o poder de guiar o jogador pelo caminho que o jogo quer, fazendo você sentir medo, quando convém, ou sentir raiva e ódio de alguma situação, fazendo com que você entre cada vez mais na narrativa à medida que se deixa imergir. Impacta-me como o jogo pode provocar reações e sentimentos tão viscerais, sendo apenas um videogame, com personagens que não existem no mundo real, mas, que estão no coração de muitos jogadores. Ao passo que até a presente data *The Last of Us part II* é motivo de discussões e análises, desde seu lançamento em 19 de junho de 2020. Sendo assim mais um motivo para não ser equivocado seu título como artefato cultural, muito importante, e influente para o público *gamer*. De maneira semelhante, o primeiro entrevistado respondeu:

O que me impressionou mesmo no jogo foi o desenvolvimento dos personagens, porque, por mais que eu não achei o jogo lá grande coisa, eu me apaixonei por Ellie e Joel, porque o desenvolvimento deles ao longo do jogo é fantástico. Eu sou apaixonado pelos personagens do jogo, acho que minha principal relação com o jogo é essa, Ellie e Joel são personagens extremamente carismáticos e eu adoro eles.”

O segundo entrevistado disse: **“O que mais me impacta e incomoda no jogo é que ele é muito real, não tem lado certo, nem errado, quem fala que Joel é um psicopata, ou que Ellie é uma psicopata, não sabe interpretar o jogo, e eu gosto dessa parte porque é real a parada do jeito que rola.”** Aqui vemos que a construção da narrativa e dos personagens foi o fator determinante para que o entrevistado tivesse seu interesse capturado. A imersão em uma história “muito real” como dito acima é essencial para causar essas inquietações.

Seguindo para o terceiro entrevistado ele nos diz: **“O que mais me chama a atenção no jogo é a construção do personagem em si, não é só uma história de apocalipse, ele se resume muito mais ao drama dos personagens em relação a essa história e o que mais me impressiona no jogo é a profundidade mesmo.”** Mais uma vez a atenção à profundidade de construção dos personagens sendo o fator principal para causar inquietações e impactos no jogador.

E finalmente nossa quarta entrevistada responde: **“The Last of Us tem uma narrativa, que não é aquela narrativa onde o jogador ele não é premiado com as suas vontades, [...] Todo o jogo de luzes que o jogo tem, de sombra, focando no violão desde o início pra você entender que aquilo é uma coisa importante. Não existem heróis e vilões em The Last of Us e o jogo é assim. É um jogo que me marcou de várias formas por causa disso, acho que toca muito nas emoções humanas de uma maneira muito clara e muito intensa porque você se importa muito com os personagens.”** Aqui outros fatores foram citados, os quais eu mesmo partilho, de inquietações. Foram mencionados o jogo de luzes e sombra, que juntamente com as cores, filtros e a ambientação, foram o meu fator determinante pessoalmente. Fora o principal citado na fala de nossa última entrevistada que disse “o jogador não é premiado com as suas vontades”, eu diria que esta frase sozinha, conseguiria explicar essas inquietações que me levaram a

escrever esta pesquisa. Estamos tão acostumados com o formato de *videogames* que nos dão desafios a serem cumpridos e logo após sua completude, ganharmos uma recompensa, que quando nos deparamos com um jogo que quebra essa estrutura, ficamos sem a parte prazerosa da recompensa. O que nos leva a desenvolver essas inquietações e frustrações.

#### 4 CONCLUSÃO

Acredito que alcancei o objetivo desta investigação ao compreender um pouco melhor como a arte do jogo *The Last of Us Part II* constroi algumas visualidades, por meio do campo de estudos da Cultura Visual. Concluo a partir de minha relação pessoal com o *game* e do diálogo com outros cinco jogadores, que os elementos visuais do Jogo *The last of Us part II*, são concebidos e pensados para interagir de forma visceral com os jogadores, comunicando e provocando sentimentos, sensações, impressões e reações diferentes em cada jogador. Sabemos que nesse campo de estudos da Cultura Visual, os jogos digitais, estão intrinsecamente ligados e relacionados aos estudos das interpretações e símbolos presentes na trama, no *design*, na iluminação e sonoridade do game.

Uma das dificuldades encontradas no percurso deste trabalho foi focar na mediação entre o objeto de estudo e o campo das artes visuais, pois geralmente encontrava materiais de outras áreas, tais como gamificação em sala de aula, reflexões em publicidade e alguns na área de games, porém, mais focados nas discussões de gênero e sexualidade. Além de um problema de achar o caminho da pesquisa em si, esta pesquisa começou com ideia de focar em subjetividade, onde investigaria a relação subjetiva do jogador com o game. Levei tempo para perceber que quanto mais eu lia sobre, mais eu via que não era esse o caminho que eu queria seguir, pois, era interessante mas não entregava o que eu estava querendo. Outra dificuldade foi desenvolver as entrevistas de maneira *online* e por redes sociais, devido a alguns impedimentos que impossibilitaram a entrevista pessoalmente, pois a comunicação gerou muitas respostas curtas que não se aprofundavam no assunto.

A maioria dos participantes do grupo focal alegou que o que mais mexeu/incomodou durante sua jornada no *The Last of Us part II* são os personagens. A construção dos personagens, suas escolhas, medos e inseguranças, falaram mais alto com as inquietações dos próprios jogadores. Sendo assim, é seguro afirmar que a construção dos personagens foi o principal fator construtor de visualidades a partir do game. Desde a construção do visual deles, até suas particularidades, foram cuidadosamente pensados para espelhar o jogador e dentro do campo da Cultura Visual funciona como um meio de se comunicar mais a fundo com cada um que vai jogar, e influência em como essa narrativa irá refletir nas interpretações individuais.

## REFERÊNCIAS

ALPERS, Svetlana. **The art of describing**. Chicago: University of Chicago Press, 1983.

DA CUNHA, Sheisa Amaral; BITTENCOURT, Alan Santos; KESKE, Humberto Ivan. **Do cinema aos games: a influência da iluminação cinematográfica nos jogos eletrônicos**. Associação Pró-Ensino Superior em Novo Hamburgo–ASPEUR: Centro Universitário Feevale, 2009.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino. **Jovens e jogos eletrônicos: práticas culturais e modos de subjetivação**. cidade: Rio de Janeiro Editora, UERJ, 2008.

FERREIRA, Helenice Mirabelli Cassino; OSWALD, Maria Luiza Magalhães Bastos. **Jovens e jogos eletrônicos: novas narrativas, novos leitores, novas competências de leitura**. **32a Reunião anual da ANPED**, 2009.

LOPES, Hélder; INOCENCIO, Luana. Jogos cinematográficos, narrativa visual e remediação: uma análise do game Spec Ops: The Line. In: **Anais do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste**, 2016.

MEDEIROS, Margarida; CASTRO, Teresa. O que é a Cultura Visual? **Revista de Comunicação e Linguagens**, p. 1-7, 2017.

MIRANDA, Luciana Lobo. A cultura da imagem e uma nova produção subjetiva. **Psicologia Clínica**, v. 19, p. 25-39, 2007.

PRADO FILHO, Kleber; MARTINS, Simone. A subjetividade como objeto da (s) psicologia (s). **Psicologia & Sociedade**, v. 19, p. 14-19, 2007.

ROSSI, Dorival Campos et al. **Jogos em ambientes virtuais: virtualizações, tecnologias colaborativas e aplicações transdisciplinares**. Cidade: Bauru, editora, FAAC, 2020.

SÉRVIO, Pablo Petit Passos; FALCÃO, Jordana. **Sight, gamificação e a vigilância em rede: reflexões para a educação da cultura visual**. Cidade: Canoas editora ULBRA, 2015.

SÉRVIO, Pablo. O que estudam os estudos de Cultura Visual? **Revista Digital do LAV**, v. 7, n. 2, p. 196-215, 2014.

TAVARES, Jordana Falcão; SÉRVIO, Pablo. Videogames em Sala de Aula: aproximações entre Cultura Visual contemporânea e ensino de artes visuais. **Anais do XXV Confaeb: Políticas Públicas e o Ensino das Artes: entre a formação e a ação em Artes Visuais, Dança, Música e Teatro**. Fortaleza/CE, 2015.

VELOSO, Sainy C. B. Performances culturais: a invasão zumbi, a morte do sujeito e outras desorientações. **Revista Visualidades**, Goiânia v.11 n.1 p. 173-187, jan-jun 2013.