



Pedro Pascal e Bella Ramsey como Joel e Ellie de *The last of us*

Fotos: HBO Max/Divulgação

com o Pedro progredia. Foi incrível fazer uma espécie de espelho da arte com a realidade”, conta a atriz, que encontrou uma bonita relação com Pascal. “Por não ter sido imediato, o sentimento é que é muito mais real. Foi a mesma história de Joel e Ellie”, reflete. “Nós temos um sentimento muito visceral de amor e apreciação um pelo outro agora”, finaliza.

O trabalho foi cuidadoso e dedicado, pois a história era querida por muita gente. “Arte é sobre a relação entre quem presencia e a própria arte. Nós temos opiniões diferentes porque somos pessoas diferentes e temos relações diferentes. Porém, milhões de pessoas tiveram uma ligação significativa com o jogo *The Last of us*”, analisa Mazin, que usa uma das falas mais bonitas da série para explicar o trabalho que todos fizeram: “Um personagem fala: ‘Prestar atenção nas coisas é como nós mostramos amor’ e isso basicamente sou eu falando como adaptamos *The last of us*. Cada detalhe tem tempo, atenção e cuidado nosso”.

“Carta de amor aos fãs”

Uma das principais dificuldades da adaptação de histórias baseadas em videogames é ser fiel à narrativa que dá base à produção, sem fazer a mesma coisa que foi jogada anos antes. É preciso ter um toque cinematográfico. É muito difícil encontrar produções que realmente transpirem o sentimento do jogo e que tragam algo novo para uma história conhecida e desfrutada por milhares de pessoas.

The last of us consegue não só honrar a narrativa marcante que se propõe a adaptar, como também dar uma emoção a mais esta história, conhecida por ser emocionante. “Eu lembro como eu me senti jogando essa história e eu sei quão poderosas são essas emoções”, afirma o criador Craig Mazin. “Tenho dentro de mim que foi um grande privilégio ter feito parte dos dois formatos dessa narrativa e fiquei impressionada, empolgada e maravilhada com

quão boa essa adaptação é”, complementa Merle Dandridge, atriz responsável por viver a personagem Marlene tanto na série quanto no jogo.

Para a equipe e elenco, todas as mudanças tinham um motivo e faziam sentido para dar poder à narrativa. “Qualquer questionamento que eu tivesse sobre a minha personagem ou o andar da série não fazia sentido, porque sabia que o Neil estava envolvido em tudo. Ele criou esse mundo e acreditou no Craig, como todos nós, para honrar essa criação, enquanto colaborava”, adiciona Merle, que acredita muito na história que vive há quase 10 anos, juntando as duas produções que participou. “Nós podemos ver novos pedaços dessa história que não caberiam no jogo, coisas que o Neil queria ter escrito na época para o jogo, mas não fariam sentido no formato. Isso é uma carta de amor para os fãs”, completa.

Para quem jogou há algo novo. Para quem não está familiarizado com a história há o sentimento que fez milhões de pessoas se apaixonarem pela trajetória de Joel e Ellie. As mudanças são necessárias e não há preocupação com os fãs mais radicais. “Como escritor, diretor e autor, eu sei que tem coisas que posso controlar e coisas que não. O que estou no controle é como escrever, como desenvolver os personagens, como executar as nossas ideias. Para fazermos algo que temos orgulho e acreditamos que os fãs vão gostar. No final das contas, não estamos na cabeça dos fãs”, afirma Neil Druckmann.

O criador do game entende a importância do trabalho. “Sinto-me sortudo de ter feito coisas que foram vistas e jogadas por milhões de pessoas, então já lidei com todo o tipo de reação, não dá para se pesar por uma opinião ou outra”, comemora. A ideia do autor é continuar trabalhando da forma como sempre trabalhou. “Para mim, é contar a melhor história, da forma mais autêntica e honesta. Aproveitar a trajetória e esperar e acreditar que faça o sucesso suficiente para podermos fazer isso tudo de novo uma próxima vez”, conclui.