

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO E ARTES**

PEDRO ARTUR SURIAN BECKER

**A INFLUÊNCIA DO CINEMA NA CONSTRUÇÃO NARRATIVA E VISUAL DE RED
DEAD REDEMPTION 2**

**CUIABÁ - MT
2025**

PEDRO ARTUR SURIAN BECKER

**A INFLUÊNCIA DO CINEMA NA CONSTRUÇÃO NARRATIVA E VISUAL DE RED
DEAD REDEMPTION 2**

Trabalho de Qualificação de Conclusão
de Curso apresentada ao curso de
Graduação em 2025 da Faculdade de
Comunicação e Artes da Universidade
Federal de Mato Grosso como requisito
parcial para a obtenção do título de
bacharel em Cinema e Audiovisual.

Orientadora: Prof. Me. Lohaine
Barbosa Lohmann

**CUIABÁ-MT
2025**

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte.

B396i Becker, Pedro Artur Surian.

A influência do cinema na construção narrativa e visual de Red Dead Redemption 2 [recurso eletrônico] / Pedro Artur Surian Becker. -- Dados eletrônicos (1 arquivo : 44 f., il. color., pdf). -- 2025.

Orientadora: Lohaine Barbosa Lohmann.

TCC (graduação em Cinema e Audiovisual) - Universidade Federal de Mato Grosso, Faculdade de Comunicação e Artes, Cuiabá, 2025.

Modo de acesso: World Wide Web: <https://bdm.ufmt.br>.

Inclui bibliografia.

1. Red Dead Redemption 2. 2. cinema. 3. western. 4. narrativa. 5. videogames. I. Lohmann, Lohaine Barbosa, *orientador*. II. Título.

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Permitida a reprodução parcial ou total, desde que citada a fonte.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO

Processo nº 23108.031611/2025-63

PEDRO ARTUR SURIAN BECKER

**A INFLUÊNCIA DO CINEMA NA CONSTRUÇÃO NARRATIVA E
VISUAL DE RED DEAD REDEMPTION 2**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em
Cinema e Audiovisua da Faculdade de Comunicação e Artes
da Universidade Federal de Mato Grosso.

Aprovado em 07 de maio de 2025.

Presidente da Banca/Orientadora: Professora Mestra Lohaine Barbosa Lohmann
Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso

Examinadora Interna: Professora Doutora Aline Wendpap Nunes de Siqueira
Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso

Examinador Interno: Professor Doutor Diego Baraldi de Lima
Instituição: Universidade Federal de Mato Grosso

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço a Deus pelas oportunidades na vida e principalmente por ter me permitido cursar e finalizar o curso de Cinema e Audiovisual. Agradeço à minha família que sempre me apoiou, ao meu pai que nunca deixou nada faltar e sempre me proporcionou tudo do bom e do melhor, e a minha mãe que sempre esteve me apoiando e me incentivando ao longo de todo o caminho. Aos meus amigos, tanto antigos quanto aos novos que fiz, e minha namorada, que me apoiaram ao longo desses anos de graduação. Aos meus professores com quem aprendi muito nesses quatro anos, e fizeram com que eu me apaixonasse não só pelo cinema, mas pela docência. Por fim, e não menos importante claro, agradeço a minha orientadora por ter aceitado a mim como seu primeiro orientando.

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo investigar de que forma o jogo *Red Dead Redemption 2* (2018), desenvolvido pela Rockstar Games, incorpora elementos do cinema — em especial do gênero western — na construção de sua narrativa e estética visual. A pesquisa parte do reconhecimento do videogame como linguagem audiovisual legítima e propõe uma análise fílmica e comparativa entre o jogo e três obras cinematográficas representativas: *Os Imperdoáveis* (1992), *Onde os Fracos Não Têm Vez* (2007) e *Bravura Indômita* (2010). Ao longo do estudo, observa-se como o jogo utiliza a estrutura da Jornada do Herói, definida por Joseph Campbell, ao mesmo tempo em que subverte convenções clássicas ao apresentar um protagonista trágico, cuja trajetória é marcada pela busca de redenção. A cinematografia de *Red Dead Redemption 2* evidencia claras influências de diretores como John Ford, Alfred Hitchcock, Clint Eastwood e dos irmãos Coen, o que se revela na composição dos enquadramentos, na paleta de cores e no uso dramático da mise-en-scène. Através do paralelo com os filmes analisados, percebe-se que o jogo compartilha com o western contemporâneo o desencanto com os mitos fundacionais do Velho Oeste, apresentando uma visão crítica sobre a violência, o heroísmo e a decadência moral de seus personagens. Com isso, conclui-se que *Red Dead Redemption 2* não apenas dialoga com a linguagem cinematográfica, mas também contribui para a expansão da narrativa audiovisual, evidenciando que os jogos eletrônicos são capazes de oferecer experiências tão densas e sofisticadas quanto as do cinema tradicional.

Palavras-chave: Red Dead Redemption 2; cinema; western; narrativa; videogames.

ABSTRACT

The present work aims to investigate how the video game *Red Dead Redemption 2* (2018), developed by Rockstar Games, incorporates cinematic elements—particularly from the Western genre—in constructing its narrative and visual aesthetics. Recognizing video games as a legitimate audiovisual medium, this research proposes a filmic and comparative analysis between the game and three representative films: *Unforgiven* (1992), *No Country for Old Men* (2007), and *True Grit* (2010). Throughout the study, it is observed how the game employs the structure of the Hero's Journey, as defined by Joseph Campbell, while simultaneously subverting classical conventions by presenting a tragic protagonist whose journey is marked by a quest for redemption. The cinematography of *Red Dead Redemption 2* reveals clear influences from directors such as John Ford, Alfred Hitchcock, Clint Eastwood, and the Coen Brothers, evident in its framing, color palette, and dramatic use of mise-en-scène. Drawing parallels with the analyzed films, it becomes evident that the game shares with contemporary Westerns a critical perspective on the foundational myths of the American frontier, offering a nuanced view of violence, heroism, and moral decay. The conclusion is that *Red Dead Redemption 2* not only engages with cinematic language but also contributes to the expansion of audiovisual storytelling, demonstrating that video games can offer experiences as profound and sophisticated as those of traditional cinema.

Keywords: Red Dead Redemption 2; cinema; Western; narrative; video game

Sumário

INTRODUÇÃO	9
CAPÍTULO 1 — RED DEAD REDEMPTION 2 E ROCKSTAR GAMES	11
1.1 — Sinopse e características gerais do jogo	11
1.2 — A história da Rockstar Games e o desenvolvimento de Red Dead Redemption 2 ...	18
CAPÍTULO 2 — O GÊNERO WESTERN: ORIGENS, EVOLUÇÃO E INFLUÊNCIAS	23
2.1 — As raízes do western clássico	23
2.2 — A desconstrução do western e a crise do herói	24
2.3 — O western spaghetti e a estilização da violência	25
2.4 — O western contemporâneo: revisões e heranças	26
CAPÍTULO 3 — METODOLOGIA	26
CAPÍTULO 4 — ANÁLISE E DISCUSSÕES	28
4.1 — A Jornada do Herói e a Estrutura Narrativa em Red Dead Redemption 2	28
4.2 — A desconstrução do western em Os Imperdoáveis e suas relações com Red Dead Redemption 2	29
4.3 — A modernização do western em <i>Onde os Fracos Não Têm Vez</i> e suas relações com <i>Red Dead Redemption 2</i>	33
4.4 — A herança da violência em <i>Bravura Indômita</i> e suas ressonâncias em Red Dead Redemption 2	37
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

INTRODUÇÃO

Desde suas origens, no final da década de 1950, os videogames evoluíram de simples experimentos tecnológicos para uma das principais formas de expressão audiovisual contemporânea. O físico William Higinbotham, ao criar *Tennis for Two*¹ (1958) utilizando um osciloscópio — equipamento eletrônico utilizado para visualizar graficamente sinais elétricos. Em sua tela, as variações de tensão são representadas como linhas ou curvas ao longo do tempo, permitindo a visualização de dados em tempo real. No caso do *Tennis for Two*, o aparelho foi adaptado para exibir o movimento de uma bola em uma simulação bidimensional de tênis — desenvolveu uma das primeiras experiências interativas da história dos jogos eletrônicos, conforme aponta Kent (2001).

Segundo estimativas baseadas em dados da Box Office Mojo, IFPI e Visual Capitalist, entre 2010 e 2019 a indústria dos games gerou aproximadamente 1,2 trilhão de dólares, contrastando com os cerca de 400 bilhões arrecadados pela bilheteria mundial do cinema e os aproximadamente 180 bilhões movimentados pela indústria fonográfica no mesmo período, considerando apenas música gravada. Esses números demonstram não apenas o poder econômico dos jogos digitais, mas também sua crescente importância cultural e artística.

A trajetória histórica dos games evidencia uma transformação significativa de sua função social e narrativa. Como discute Juul (2005), jogos iniciais como *Asteroids* (1979) e *Tetris* (1984) priorizavam estruturas de desafio baseadas em regras simples e habilidade manual, enquanto a incorporação de narrativas mais elaboradas tornou-se característica dos jogos a partir das gerações seguintes, sobretudo com o avanço tecnológico após os anos 2000.

Essa evolução técnica e estética possibilitou que os videogames passassem a dialogar de maneira cada vez mais profunda com a linguagem cinematográfica. Como destaca Jenkins (2004) o desenvolvimento narrativo dos jogos eletrônicos modernos permite que eles sejam analisados como “arquiteturas narrativas”, expandindo os princípios clássicos do *storytelling* para ambientes interativos.

¹ O *Tennis for Two* foi criado por William Higinbotham em 1958 no Laboratório Nacional de Brookhaven (EUA), utilizando um osciloscópio.

Além disso, a comparação entre cinema e videogames revela distinções profundas no modo como cada linguagem organiza a experiência do espectador ou jogador. Henry Jenkins (2004) afirma que “o controle rigoroso da experiência do espectador que Hitchcock alcança em seus filmes de suspense seria diretamente antitético à estética de um bom design de jogos” (Jenkins, 2004, p. 121). Enquanto o cinema tradicional tende a guiar passivamente o espectador por uma narrativa estruturada, os videogames oferecem ao jogador um grau de agência e improvisação que desafia as amarras do roteiro linear.

Essa diferença exige uma abordagem própria ao pensar a construção de sentido nos jogos — mais próxima da arquitetura de possibilidades do que da progressão dramática controlada.

Dentro desse contexto, surge a proposta deste Trabalho de Conclusão de Curso: investigar de que maneira *Red Dead Redemption 2* (2018), desenvolvido pela *Rockstar Games*, utiliza elementos da linguagem cinematográfica e do gênero western para construir uma experiência interativa de alta densidade narrativa e estética.

A escolha por *Red Dead Redemption 2* justifica-se pelo fato de que o jogo não apenas oferece uma história complexa e emocionalmente rica, mas também apresenta uma concepção visual refinada, alinhada à tradição cinematográfica do western². Sua estrutura narrativa incorpora temas universais como redenção, moralidade e transformação pessoal, características que transcendem o mero entretenimento e o posicionam como objeto legítimo de análise audiovisual.

Apesar da relevância crescente dos videogames enquanto expressão artística, nota-se que, nos cursos de Cinema e Audiovisual, sua análise vem crescendo aos poucos. Este trabalho pretende, portanto, contribuir para a ampliação do olhar acadêmico sobre o potencial narrativo dos jogos eletrônicos, ressaltando que suas construções estéticas e dramáticas podem — e devem — ser estudadas com a mesma seriedade dedicada ao cinema.

² Western é o gênero cinematográfico em si, ele costuma retratar sociedades nos séculos XIX e XX e abordar temas como: civilização e barbárie, fora da lei e o delegado que o caça. Ele também pode ser usado para os outros estilos cinematográficos do western como o western spaghetti. Faroeste, porém, se trata de uma tradução linguística que referência apenas os filmes clássicos do gênero western.

Ao longo deste trabalho, será analisado a cinematografia de *Red Dead Redemption 2*, sua relação com os códigos clássicos do western, e como esses elementos são adaptados para o ambiente interativo, resultando em uma obra que dialoga profundamente com o legado cinematográfico e, ao mesmo tempo, inova dentro do meio dos jogos digitais.

Esse trabalho é dividido em quatro capítulos. No primeiro será feito uma contextualização tanto do jogo *Red Dead Redemption 2* com as principais características, além de contextualizar a produtora que criou o jogo, *Rockstar Games*. O segundo capítulo é dedicado ao gênero Western, suas origens, evoluções e influências. No terceiro capítulo explico sobre a escolha metodológica da análise fílmica e análise comparativa e também sobre a escolha dos filmes a serem relacionados com o jogo.

CAPÍTULO 1 — RED DEAD REDEMPTION 2 E ROCKSTAR GAMES

1.1 — Sinopse e características gerais do jogo

Red Dead Redemption 2 — gênero ação e aventura ao estilo *sandbox*, um mundo aberto que pode ser explorado livremente pelo jogador — lançado pela Rockstar Games em 2018, é uma obra de narrativa interativa que transporta o jogador para o final da era do Velho Oeste americano, quando ele já estava quase todo domado, em 1899. O jogo apresenta a trajetória de Arthur Morgan, um dos membros mais antigos da gangue Van der Linde, liderada por Dutch Van der Linde. Após um assalto malsucedido em Blackwater, a gangue é forçada a fugir para as montanhas, estabelecendo-se temporariamente na pequena comunidade de Colter.

Em Colter, o jogo apresenta seus primeiros momentos de sobrevivência em um ambiente hostil. O jogador participa de missões que envolvem a busca por suprimentos, abrigo e segurança. Ainda nessa fase inicial, Arthur, junto com Micah Bell e Dutch, sai em busca de John Marston, desaparecido em meio à tempestade de neve. Durante essa busca, encontram uma cabana ocupada por membros da gangue rival, os O’Driscolls. Após eliminar os inimigos, eles encontram Sadie Adler uma pobre mulher em choque e desesperada que teve sua casa invadida e seu marido assassinado. Sadie é acolhida pela gangue, iniciando seu arco de transformação em uma das personagens mais fortes da narrativa.

Posteriormente, Arthur e Javier Escuella saem em busca de John novamente e o encontram perdido próximo a um penhasco, abrigado em uma pequena caverna contra o frio.

Seu cavalo fora devorado por lobos e seu rosto ferido — dando-lhe a cicatriz já característica dele desde *Red Dead Redemption* (2010) — os três descem a montanha de volta até Colter, precisando no caminho matar alguns lobos.

A permanência em Colter culmina em um ataque ao acampamento dos O’Driscolls e no planejamento do roubo a um trem de Leviticus Cornwall — os planos para esse roubo eram originalmente de Colm O’Driscoll e de sua gangue. Apesar dos contratemplos — como a falha dos explosivos inicialmente — o assalto é bem-sucedido e a gangue obtém uma carga de títulos ao portador. Após o roubo, com a melhora climática, a gangue desce para regiões mais amenas, instalando seu novo acampamento próximo à cidade de Valentine.

Em Valentine, o jogador é introduzido ao sistema de economia interna da gangue, onde missões principais e secundárias, assim como doações, ajudam a sustentá-la. Entre essas missões, destaca-se “Agiotagem e Outros Pecados”, uma série de missões em que Arthur, a mando de Leopold Strauss, realiza cobranças violentas. Durante a cobrança de Thomas Downes, Arthur contrai tuberculose — para se esquivar de quaisquer críticas a obrigatoriedade de violência nessa missão, o jogo adiciona um diálogo entre Arthur e Strauss, onde o agiota alemão pede para Arthur ser mais “efetivo” em suas cobranças. Todas as missões de “Agiotagem e Outros Pecados” são secundárias a partir do capítulo 2, porém aqui no capítulo 1 elas são obrigatórias, especialmente a da cobrança de Downes — evento que marcará profundamente o desenrolar de sua jornada.

A tensão narrativa cresce quando Leviticus Cornwall descobre o envolvimento da gangue no roubo de seus bens, resultando em confrontos armados em Valentine. Para escapar da crescente perseguição, Dutch lidera o grupo para o sul, chegando à cidade de Rhodes, onde procuram explorar o conflito entre as famílias Grays e Braithwaites.

As missões em Rhodes são repletas de tensões crescentes. Em uma missão secundária, Arthur ajuda o jovem Beau Gray a fugir com a donzela Penelope Braithwaite, cujo romance é proibido pela diferença entre as famílias, reforçando a manipulação da gangue sobre o conflito local. No entanto, o plano fracassa quando os Grays e os Braithwaites descobrem a farça. Os primeiros armam uma armadilha na cidade de Rhodes onde Sean MacGuire é morto e Arthur junto com alguns outros homens precisam lutar para saírem vivos da cidade. Já os Braithwaites retaliam sequestrando Jack Marston, filho de John. Em resposta, a gangue organiza uma missão grandiosa, marchando em formação para atacar a mansão Braithwaite — cena construída com referências cinematográficas ao western clássico e a obras modernas como *Django Livre* (2012).

Imagem 1



Fonte: Film Grab (2013). Disponível em: https://filmgrab.com/2_grab.com/2013/05/28/django-unchained/

Na imagem 1 é possível ver a marcha dos personagens em direção à mansão no filme *Django Livre* (2012), evocando a estética do western clássico com forte contraste entre escuridão e luz artificial, simbolizando confronto e vingança.

Imagem 2



Fonte: Captura de tela feita durante a gameplay (2025).

Já a imagem 2 vemos Marcha da gangue em direção à mansão Braithwaite em *Red Dead Redemption 2* (2018), evocando a mise-en-scène típica do western clássico, com iluminação artificial ao fundo e composição simétrica que remete à tensão narrativa e confronto iminente.

Após derrotar a família Braithwaite, a gangue descobre que Jack foi entregue a Angelo Bronte, um influente mafioso de Saint Denis. Em Saint Denis,

uma metrópole moderna e corrupta, Dutch tenta estabelecer novas alianças enquanto a gangue se envolve em mais traições e conflitos.

Dutch tenta fazer amizade com Bronte, eles são convidados para uma festa na casa do prefeito de Saint Denis onde o líder da gangue tenta criar mais laços de amizade e influência, enquanto Arthur e Bill Willianson, outro membro da gangue, rondam o local cheio de magnatas na procura de possíveis oportunidades.

Bronte planta uma armadilha falando sobre uma grande quantidade de dinheiro na estação de trem de Saint Dennis. Arthur, Dutch e outros membros vão até lá e percebem que foram enganados quando veem que não há dinheiro e a polícia havia chegado, mesmo eles não terem alertado as autoridades.

Após serem enganados por Bronte e perceberem sua manipulação, Dutch e a gangue invadem sua mansão pelo pântano. Eles o capturam, porém Dutch assassina o mafioso de forma brutal, jogando-o no pântano como comida para os *aligátors* gerando desconforto em Arthur.

O planejamento do “último grande golpe” — o assalto ao banco de Saint Denis — resulta em tragédia: Hosea Matthews é executado publicamente, John é preso — o que só é revelado mais tarde — e Lenny Summers, jovem que Arthur estima muito como amigo, é morto durante a fuga. Perseguidos pelos Pinkertons, os sobreviventes — Arthur, Micah, Dutch, Javier e Bill — escapam de barco, mas são lançados por uma tempestade na ilha tropical de Guarma.

Em Guarma, os membros da gangue são forçados a se aliar aos rebeldes locais para sobreviver contra soldados de um magnata, Coronel Fassar, que também estava na festa do prefeito em Saint Denis, que controla a ilha e escraviza seus residentes para explorar cana-de-açúcar. Neste ambiente opressor, Dutch começa a demonstrar sinais de instabilidade e brutalidade, como o assassinato gratuito de uma mulher indefesa, acentuando o distanciamento moral entre ele e Arthur.

Ao retornarem para os Estados Unidos, a gangue, profundamente fragmentada, instala-se em Annesburg. Nesse momento, a deterioração da saúde de Arthur pela tuberculose se torna evidente, desencadeando uma série de missões introspectivas que oferecem ao jogador oportunidades de moldar seu legado moral.

O contato com personagens como Edith Downes, viúva do homem que transmite tuberculose para Arthur, junto de seu filho, ela na vida da prostituição e ele como trabalhador em uma mina de carvão, mesmo sendo muito jovem. O jogo permite ajudá-los e tirá-los dessa vida, infelizmente a atitude dele não traz o homem de volta, tornando o sentimento ao final de tristeza e arrependimento e não vitória.

Charlotte Balfour, viúva que mora isolada ao norte de Annesburg, Arthur pode auxiliá-la ensinando a caçar e sobreviver. Caso o jogador decida fazer isso — já que é possível simplesmente ignorá-la — John a encontra anos depois no epílogo do jogo e eles compartilham seus sentimentos por Arthur e o que ele fez por ambos. E Rains Falls, líder da tribo indígena que age como mentor para a caminhada final de Arthur e reforçam o tema da redenção.

Ainda em Annesburg, Dutch começa a ter interesse na guerra dos indígenas contra Leviticus Cornwall — que é assassinado por Dutch nas docas da cidade — e o exército americano, Eagle Fly, filho de Rain Falls, quer sangue e guerra contra o magnata e sua ganância em tomar as terras indígenas para explorar o solo, em especial o petróleo. A influência de Dutch na cabeça do jovem gera mais desconfiança em Arthur.

O pai do garoto fica temeroso com isso, ele e Arthur possuem algumas missões juntos e têm diálogos que aprofundam mais na melancolia da inevitável morte pela tuberculose que se aproxima para o cowboy. O confronto chega, inevitavelmente, culminando na morte do Coronel Henry Favours, do exército americano que oprimia a tribo na reserva Wapiti, e Eagle Fly.

Próximo ao final do game, após ajudar alguns membros a fugirem como Miss Tilly Jackson junto do pequeno Jack, já que sua mãe, Abigail fora capturada pelos Pinkertons e seu pai, John, até então era considerado morto após ser abandonado em um roubo que dá errado. Arthur e Sadie vão ao encontro de Abigail para resgatá-la dos agentes da lei. O desfecho da missão conduz à descoberta da traição de Micah Bell, informante dos Pinkertons.

Antes do desfecho, Arthur manda Sadie fugir com Abigail e encontrar os outros membros da gangue que conseguiram fugir graças a ele. Arthur monta então em seu cavalo em uma “*last ride*”, o jogador é instruído a apenas segurar o botão de corrida — a depender da plataforma em que estiver jogando —

enquanto, ao som de *That's the way it is* de Daniel Lanois, Arthur ouve todos que, ao longo do jogo o agradeceram e o chamaram de “um homem bom”.

Ao confrontar Dutch, Micah e os outros membros que ficaram com eles, John reaparece e fica ao lado de Arthur, quando os Pinkertons chegam os dois se veem no fogo cruzado e precisam fugir juntos. Após uma perseguição por parte dos homens da lei e aqueles que um dia foram seus irmãos, sua família, o cavalo de Arthur é atingido — um detalhe para isso, caso durante a gameplay o jogador perca um cavalo com alto nível de confiança, nível 5, é possível através do modo foto do jogo ver Arthur chorar. Nessa cena, caso o jogador tenha ficado com o mesmo cavalo do início ao fim, o impacto é mais brutal — e eles agora precisam fugir a pé, porém, a debilitada saúde de Arthur cobra se preço.

O jogador, em uma escolha crucial, pode optar por ajudar John Marston a escapar ou retornar para recuperar o dinheiro da gangue, influenciando o tom da cena final conforme a honra acumulada durante o jogo. Com honra alta, Arthur contempla o nascer do sol e morre em paz — ao ajudar John ele ainda vê Dutch uma última vez e o faz fugir envergonhado junto de Micah. Caso volte pelo dinheiro, Arthur consegue ferir um olho de Micah, o que o faz fugir.

Com honra baixa, é assassinado por Micah de forma brutal — caso volte pelo dinheiro ele é apunhalado pelas costas, caso ajude John a fugir, Micah atira em sua cabeça. Esse final reforça a temática central do jogo: a possibilidade de redenção, mesmo em meio à ruína.

Após isso passam-se 8 anos, é 1907, muitas coisas já haviam mudado, mas John Marston não. O protagonista do primeiro jogo agora é o personagem controlado pelo jogador — isso aconteceu em *Red Dead Redemption 1*, na ocasião, Jack Marston já adulto busca vingança pela morte de seu pai. Ele mata o delegado Pinkerton Ross — ele, Abigail e Jack buscam mudar de vida e deixar o passado da gangue para trás.

Eles conseguem trabalho e moradia em uma fazenda, porém, não conseguem manter o sonho de uma nova vida por muito tempo. Alguns pistoleiros tentam tomar a fazenda em que estavam, John retribui a hospitalidade do dono da fazenda matando todos os pistoleiros, contra a vontade de Abigail. Indo à cidade para buscar umas encomendas, acaba falando seu nome verdadeiro — pois estava

sob o pseudônimo de Jim Milton — o que leva três homens a caçá-lo para receber a recompensa por sua cabeça, que ainda estava valendo mesmo depois de anos.

Abigail vai embora com Jack, John pede ao dono da fazenda para ajudá-lo com um empréstimo no banco para comprar um rancho, o mesmo do jogo anterior onde era sua casa, *Beacher's Hope*. No meio tempo, ele é contatado por Sadie Adler, trabalhando com ela como caçador de recompensas, para juntar mais dinheiro.

Na cidade de Blackwater ele consegue o empréstimo encontra Tio, ou *Uncle* no original, ex membro da gangue que aparece em *Red Dead Redemption 1*, pois mora com a família de John. Além dele é possível encontrar outros membros e figuras importantes da campanha com Arthur, como Senhor Pearson, o cozinheiro, que agora trabalha em um mercado na cidade de Rhodes, Miss Tily Jackson e Mary-Beth, duas mulheres da gangue que conseguiram se reerguer na vida — essa primeira graças a uma grande quantidade de dinheiro que Arthur lhe deixa e por ter conseguido um marido rico.

É possível também ver uma menção ao próprio Arthur Morgan, caso durante a campanha o jogador doe dinheiro para a construção de um orfanato em Saint Denis, John encontra seu nome na placa de doadores que ajudaram a construir o lugar. John ainda diz “Arthur Morgan. Olá, velho amigo.” Mostrando como sua boa ação ecoou depois de tantos anos.

Além de Rain Falls, o líder da tribo, que agora vive no meio da civilização, uma que não o aceita totalmente, e as pessoas que, caso o jogador faça os encontros, Arthur ajuda, como a viúva Charlotte Balfour, e outros personagens referentes aos coletáveis do jogo — cartas de cigarro, fósseis de dinossauro, pássaros raros, etc. — e Charles, afro-indígena grande amigo de Arthur, e responsável por encontrar seu corpo e enterrá-lo.

John consegue construir sua casa no rancho, Tio, Sadie, Charles, Abigail e Jack se instalam ali. Sadie continua sua investigação e, em determinado momento, volta com a localização de Micah Bell e sua gangue. Ela, Charles e John partem atrás deles, Abigail insiste para ele deixar pra lá, porém, o pistoleiro diz que têm uma dívida com Arthur, se não fosse por ele, tudo aquilo não seria possível, e agora ele iria pagar a dívida.

American Venom, Veneno Americano, a missão de vingança pelos sobreviventes da queda da gangue Van der Linde contra o traidor Micah Bell. Durante a escalada na montanha gelada, Charles é baleado e fica para trás, mais a frente John e Sadie são pegos, John se desvencilha do agressor, porém Sadie é esfaqueada na barriga — o que gera grande tensão pois os únicos personagens certos que sobrevivem para *Red Dead Redemption 1* são John, Abigail, Jack, Tio e Dutch Van der Linde.

John avança sozinho em uma sequência de ação épica ao som da música homônima à campanha, *American Venom*. Ao chegar em uma pequena cabana ele finalmente fica de frente para o traidor, Sadie tenta atacá-lo pelas costas mas é rendida. Nesse momento, Dutch sai de dentro da cabana, e um diálogo se inicia entre eles — com uma estética remetendo à cena do filme *The Good, The Bad and The Ugly* (1966) de Sergio Leone.

Em um momento de lucidez ambígua, Dutch atira em Micah e John o finaliza alvejando-o. Dutch segue seu rumo, deixando John e Sadie pra trás — mais tarde, cronologicamente 4 anos depois, em 1911, será caçado por John em *Red Dead Redemption 1* — John pega todo o dinheiro que a gangue de Micah acumulou ao longo dos anos e volta para Beacher's Hope com seus amigos feridos.

Eles são recebidos por Abigail, Jack e Tio. John diz a eles que acabou, o que, apenas por hora, é real. Eles então entram na casa, enquanto a tela lentamente escurece para dar lugar aos créditos ao som de *Red*, música composta por Daniel Lanois.

1.2 – A história da Rockstar Games e o desenvolvimento de Red Dead Redemption 2

Fundada em 1998, a Rockstar Games nasceu da fusão de talentos oriundos da BMG Interactive sob a liderança de Dan e Sam Houser. Desde seu início, a empresa visava criar

jogos que fossem além do mero entretenimento, priorizando mundos vivos e narrativas cinematográficas densas, como afirmado por Dan Houser em entrevista ao portal *Vulture*.³

O primeiro contato da Rockstar com o gênero western ocorreu com *Red Dead Revolver* (2004), desenvolvido após a aquisição da Angel Studios, posteriormente chamada de Rockstar San Diego. Apesar da recepção modesta, a ambientação do Velho Oeste despertou interesse para um projeto mais ambicioso: *Red Dead Redemption* (2010), cuja abordagem narrativa madura e estética cinematográfica elevou o padrão dos jogos de mundo aberto.

O sucesso do primeiro *Red Dead Redemption* impulsionou o desenvolvimento de sua sequência, iniciada em 2011. Ainda em entrevista para a *Vulture*, Dan Houser comentou que o roteiro estava substancialmente escrito já em 2012, com sessões de leitura e captura de movimento (*motion capture*⁴) envolvendo centenas de atores.

A produção de *Red Dead Redemption 2* foi marcada por sua escala sem precedentes: mais de 1.200 atores contratados, dos quais 700 gravaram falas, 300.000 animações foram desenvolvidas e ao todo foram cerca de 500.000 linhas de diálogo.

Ainda para a *Vulture*, Rod Edge, diretor de captura de movimentos, destacou que buscou inspiração em mestres do cinema clássico, como John Ford e Alfred Hitchcock, para compor as cenas com intensidade emocional e precisão estética.

A influência de Ford é evidente nas composições amplas e simétricas, que realçam a vastidão do Oeste e o isolamento dos personagens, como nos planos abertos em Monument Valley em *Rastros de Ódio* (1956). Esse tipo de enquadramento é recriado no jogo em sequências como a travessia de Arthur e Charles pelas planícies nevadas ou nas aproximações da fazenda em Beecher's Hope, sempre com o horizonte como eixo compositivo.

³ <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>

⁴ *Motion capture* (captura de movimento) é uma técnica utilizada para gravar os movimentos de atores reais, os quais são transferidos para personagens digitais em animações ou jogos, garantindo maior realismo aos movimentos corporais.

Imagem 3



Fonte: https://www.reddit.com/user/Timidus_Nix/

Na imagem 3 podemos ver o grupo em uma carroça cercado por árvores, com o sol penetrando a folhagem, em *Red Dead Redemption 2*. Podemos perceber, portanto a valorização da luz natural e a construção pictórica do espaço remetem à fotografia pastoral característica dos westerns de John Ford.

Imagem 4



Fonte: https://www.reddit.com/user/Timidus_Nix/

Na imagem 4 podemos ver um Plano Geral de um cavaleiro solitário atravessando o deserto ao pôr do sol no jogo. Essa composição valoriza a vastidão da paisagem e a figura humana em contraste com o cenário, evocando diretamente a estética clássica de John Ford.

Já a estética de Alfred Hitchcock se manifesta na iluminação dramática e no uso expressivo da mise-en-scène para acentuar o suspense psicológico. Hitchcock frequentemente utilizava luz lateral e sombras marcadas para intensificar a tensão ou expressar conflito interior dos personagens — como em *Psicose* ou *Um Corpo que Cai* (1958).

Em *Red Dead Redemption 2*, esse recurso é utilizado com maestria em cenas como o interrogatório de Kieran em frente à fogueira (com forte contraste de luz e sombra sobre o rosto de Arthur), ou nos close-ups durante a traição de Micah, quando a escuridão do ambiente praticamente “engole” o personagem. O jogo utiliza outra técnica clássica de Hitchcock conhecida como “MacGuffin”⁵ exemplificado pelos títulos ao portador roubados de Cornwall, que impulsionam a trama, mas perdem relevância direta posteriormente.

Imagem 5



Fonte: captura de tela feita durante a gameplay (2025)

⁵ Termo utilizado por Alfred Hitchcock para designar um objeto, evento ou motivação narrativa que impulsiona a trama, mas que, em si, não possui relevância para o enredo. Serve apenas para movimentar os personagens.

Na imagem 5, a cena escura e tensionada entre Arthur Morgan e Sadie Adler em *Red Dead Redemption 2* é marcada pelo uso de luz baixa, sombras intensas e ambientação opressiva — elementos típicos do suspense psicológico, inspirados na estética de Alfred Hitchcock.

Imagem 6



Fonte: captura de tela feita durante a gameplay (2025)

A imagem 6 mostra o protagonista Arthur Morgan encara John Marston em um momento de reflexão sobre lealdade e sacrifício, enquanto os traços da tuberculose já se manifestam em seu rosto. O close-up evidencia não apenas a gravidade da conversa, mas também a deterioração física do protagonista. Tal composição remete ao uso psicológico dos closes por Alfred Hitchcock, onde a tensão e o conflito interno do personagem são revelados através da expressão facial e da proximidade com o espectador.

O lançamento de *Red Dead Redemption 2* em 26 de outubro de 2018 registrou resultados impressionantes. De acordo com comunicado oficial da Rockstar via *Business Wire*⁶, o jogo arrecadou aproximadamente 725 milhões de dólares em seus três primeiros dias, estabelecendo a segunda maior estreia de produto de entretenimento da história.

⁶ ROCKSTAR GAMES. *Red Dead Redemption 2 earns \$725 million in worldwide retail sell-through during its first three days*. Business Wire, 30 out. 2018. Disponível em: <https://www.businesswire.com/news/home/20181030005559/en/>. Acesso em: 2 maio 2025.

Conforme relatório financeiro da *Take-Two Interactive*⁷, a franquia *Red Dead* superou 92 milhões de unidades vendidas, sendo mais de 67 milhões apenas de *Red Dead Redemption 2*. Esses resultados consolidam a Rockstar Games como uma referência na criação de mundos narrativos densos e reforçam *Red Dead Redemption 2* como uma obra rica em questões estéticas e narrativas, exemplificando o potencial dos videogames enquanto expressões audiovisuais contemporâneas.

CAPÍTULO 2 — O GÊNERO WESTERN: ORIGENS, EVOLUÇÃO E INFLUÊNCIAS

2.1 – As raízes do western clássico

O western é um dos gêneros mais duradouros e emblemáticos do cinema. Desde seus primórdios no início do século XX, com filmes como *The Great Train Robbery* (1903), dirigido por Edwin S. Porter, o gênero consolidou arquétipos narrativos e visuais que moldaram a identidade cultural americana.

De acordo com Will Wright (1975, p. 32), “o western clássico é o protótipo de todos os westerns, aquele em que as pessoas pensam quando dizem: ‘Todos os westerns são iguais.’ É a história do estranho solitário que chega a uma cidade problemática e a limpa, conquistando o respeito dos habitantes e o amor da professora.” O autor explica que esse enredo clássico define o gênero e serve de base simbólica para outras variações, sendo fundamental para a compreensão do western como um mito otimista de triunfo da civilização sobre o caos.

Nesse sentido, a leitura de Comolli (2006) é especialmente pertinente, ao afirmar que o cinema não é somente um dispositivo técnico, mas também uma máquina ideológica, pois está profundamente implicado na produção e circulação de significados na sociedade. O western, como gênero narrativo consolidado, exemplifica como o cinema contribui para

⁷ TAKE-TWO INTERACTIVE. *Form 10-K: Annual Report 2024*. Nova York: Take-Two Interactive, 2024. Disponível em: <https://ir.take2games.com/static-files/a4cdc470-9c7c-4323-888d-80593e59b01c>. Acesso em: 2 maio 2025.

naturalizar valores sociais, históricos e políticos, operando na consolidação de mitos nacionais e na construção simbólica de uma identidade coletiva.

O western, por exemplo, encena frequentemente os mitos fundacionais dos Estados Unidos, dramatizando o confronto entre civilização e barbárie, a conquista da terra e a consolidação da ordem como pilares da identidade nacional.

A vastidão das paisagens também desempenha papel central no western. Como afirma André Bazin (2018, p. 222), “o western é o cinema americano por excelência”, resultado do encontro entre uma mitologia nacional e um meio de expressão específico.

Para ele, a amplitude dos cenários é fundamental não apenas para a ambientação, mas também para a compreensão da magnitude dos conflitos morais travados pelos personagens. O espaço aberto simboliza a liberdade, mas também o isolamento e a brutalidade do ambiente inóspito.

O herói clássico, nesse contexto, é aquele que traz ordem sem se integrar completamente à sociedade. Wright (1975) destaca que o herói, ao fim da narrativa, precisa deixar a comunidade que ajudou a construir, já que sua natureza indomável não se adapta à ordem social que ele mesmo tornou possível. Esse dilema reforça o caráter trágico presente mesmo nos westerns mais tradicionais.

2.2 – A desconstrução do western e a crise do herói

A partir da década de 1950, o western passou a refletir as incertezas de uma sociedade em transformação. Filmes como *O Homem que Matou Facínora* (1962) de John Ford e *Meu Ódio Será sua Herança* (1969) dirigido por Sam Peckinpah introduziram protagonistas mais ambíguos, movidos por conflitos internos e marcados por ações moralmente questionáveis.

Segundo Wright (1975), à medida que o western evolui, ele passa do otimismo do mito clássico para o pessimismo do mito de degeneração, onde a sociedade já não é mais vista como um bem absoluto. O herói, antes inquestionável, agora carrega culpas, traumas e dúvidas.

Para Bazin (2018), o western amadurecido caracteriza-se como um gênero autoconsciente, capaz de refletir sobre suas próprias convenções e reinterpretá-las sob a luz de novos questionamentos sociais. Essa maturação culmina em obras como *Os Imperdoáveis* (1992), de Clint Eastwood, que reconfigura o pistoleiro não mais como mito glorioso, mas como um homem envelhecido, corroído pela violência do passado.

Ainda segundo Bazin (2018), o western moderno transformou significativamente as concepções da violência e da fronteira: a violência deixou de ser vista como manifestação natural da justiça e passou a ser encarada como um mal necessário, um preço pago pela sobrevivência ou pela redenção. A glória é substituída pela amargura, e a fronteira deixa de ser o espaço da promessa para se tornar o da memória perdida.

A desconstrução do western é, portanto, não apenas uma evolução estética, mas também uma resposta crítica aos mitos fundacionais que o gênero antes celebrava.

2.3 – O western spaghetti e a estilização da violência

Enquanto Hollywood desconstruía seus próprios mitos, na Itália surgia uma nova vertente do western: o chamado western spaghetti. Produzido majoritariamente entre as décadas de 1960 e 1970, esse subgênero transformou profundamente a estética e a moralidade do western.

Segundo Frayling (1981), o spaghetti western pode ser compreendido como um subgênero que rompe com os padrões clássicos do faroeste norte-americano, promovendo mudanças significativas tanto em estética quanto em valores morais. O autor destaca que essa vertente do western substitui o propósito moral bem definido do modelo americano por uma ênfase estilística no espetáculo, na violência e na ironia.

A violência, em vez de ser um instrumento de justiça, torna-se um recurso visual recorrente, cruel e estilizado, que molda os personagens e o mundo ao seu redor. Sergio Leone, principal nome do movimento, revolucionou o gênero ao criar anti-heróis motivados por interesses pessoais, ambientando suas narrativas em cenários áridos e moralmente degradados.

Em *Três Homens em Conflito* (1966), por exemplo, a busca pelo ouro substitui qualquer ideal de justiça ou civilização, ilustrando como o valor do indivíduo se resume à sua habilidade com a arma — num mundo onde sobrevivência e cinismo substituem honra e redenção.

O western spaghetti introduz também uma estilização formal: closes extremos nos rostos suados, movimentos de câmera lentos e trilhas sonoras marcantes, como as compostas por Ennio Morricone. Esses elementos seriam posteriormente incorporados por cineastas modernos e, como veremos, também por produções de outros meios, como os videogames.

2.4 – O western contemporâneo: revisões e heranças

No final do século XX e início do XXI, o western se transforma novamente, assumindo formas híbridas e incorporando novos temas e preocupações sociais.

Onde os Fracos Não Têm Vez (2007), dos irmãos Coen, desconstrói ainda mais a figura do herói, substituindo-o por personagens impotentes diante de um mal inexplicável. Para entender melhor essa ruptura com o modelo clássico de protagonismo, é útil recorrer à teoria narrativa proposta pelo renomado roteirista e estudioso Robert McKee (2006), que destaca a possibilidade de o personagem assumir uma postura passiva, sendo levado por eventos fora do seu controle. Essa condição, segundo ele, marca uma clara quebra em relação à estrutura tradicional, na qual o protagonista mantém poder de decisão sobre sua trajetória.

Já *Django Livre* (2012), de Quentin Tarantino, resgata a estética do western spaghetti para abordar a questão racial americana, usando a violência estilizada e o humor ácido como ferramentas de crítica social.

Essas revisões demonstram que o western permanece vivo como linguagem e simbologia, mesmo quando suas estruturas tradicionais são desconstruídas.

Nos videogames, *Red Dead Redemption 2* incorpora todas essas tradições e revisões. Como aponta Will Wright (1975), o western funciona essencialmente como uma metáfora do combate humano contra a desordem — exatamente essa é a luta que o jogo da Rockstar Games encena: a queda inevitável de uma era e a tentativa desesperada dos indivíduos em encontrar significado no crepúsculo da civilização do Velho Oeste.

CAPÍTULO 3 – METODOLOGIA

Este trabalho adota uma abordagem qualitativa de caráter interpretativo, com o objetivo de compreender como o jogo *Red Dead Redemption 2* utiliza elementos da linguagem cinematográfica e do gênero western para construir uma experiência interativa de alta densidade narrativa e estética. Para isso utilizaremos dois procedimentos metodológicos: a análise fílmica e a análise comparativa. As duas focadas para a observação de aspectos estéticos, temáticos e simbólicos e narrativos que atravessam o jogo em diálogo com o cinema.

A análise fílmica será empregada como ferramenta central para identificar e interpretar elementos cinematográficos presentes tanto no jogo quanto nos filmes escolhidos. Elementos

como enquadramentos, montagem, direção de arte, composição visual, ritmo narrativo e construção de personagens.

Para Vanoye e Goliot-Lété (2008), a análise fílmica, conforme delineada busca descrever, interpretar e compreender o funcionamento interno das obras cinematográficas a partir de suas estruturas formais e significantes. Para os autores, a análise de um filme não se limita à descrição de seu enredo ou à identificação de temas, mas envolve a observação minuciosa das escolhas formais que constroem o sentido audiovisual — por isso para analisar um filme é necessário destrinchá-lo.

Essa técnica também pode ser adaptada quando estamos falando de um jogo. Visto que a análise é feita a partir de procedimentos como a descrição de cenas e planos significativos; identificação de estratégias de montagem e efeitos visuais; interpretação dos códigos sonoros e musicais; a reflexão sobre o ritmo e a progressão narrativa segundo Vanoye e Goliot-Lété (2008).

Já a análise comparativa será empregada neste trabalho para estabelecer o diálogo entre as obras cinematográficas e o jogo *Red Dead Redemption 2*. A comparação vem para compreender de que maneira o jogo utiliza, adapta e transforma os elementos tradicionais do western.

Para Mazucato "quando o objeto e a questão de pesquisa lidam com mais de um grupo de fenômeno da mesma natureza, é possível empregar o método comparativo para analisar semelhanças e/ou diferenças entre esse fenômeno" (Mazucato, 2018, p.57). No caso desse trabalho falaremos das semelhanças encontradas. Foram escolhidos também três filmes para a análise, são eles:

Os Imperdoáveis (1992) têm como protagonista William Munny, interpretado pelo próprio diretor Clint Eastwood. O personagem traz consigo dilemas morais e éticos fortes assim como o protagonista de *Red Dead Redemption 2*, Arthur Morgan. Ambos estão entre uma personalidade violenta e assassina, e outra honrada e bondosa. Ao longo das duas obras, ambas personalidades se conflitam, trazendo profundidade aos personagens. Além das questões narrativas, o jogo possui inspirações visuais na obra do diretor Eastwood.

Onde Os Fracos Não Têm Vez (2007) dirigido pelos irmãos Coen apresenta o xerife Edd Tom Bell, interpretado por Tommy Lee Jones, como um de seus personagens. Tom é mostrado, nos momentos finais do filme, melancólico pelo futuro, pela mudança de era, por toda a violência que presenciara. O contraste dele no início, como um homem da lei, e no fim

como um aposentado impotente, conversa diretamente com a melancolia de Arthur nos últimos capítulos do jogo, impotente de salvar a sua gangue, sua família, e a si mesmo.

Bravura Indômita (2010), também dos irmãos Coen, mostra a jornada de Mattie Ross (Heilee Steinfeld) pelo Oeste selvagem buscando justiça pelo assassinato de seu pai. Durante a jornada ela se mantém firme a seus valores morais cegamente, eles, porém, não pertencem a tais terras. Mattie ao final do filme carrega em seu corpo a marca que o Oeste selvagem a infringiu, assim como os personagens do epílogo de *Red Dead Redemption 2* — e também Arthur Morgan durante a história principal — evidenciando as consequências de uma vida regida pelas “leis” do Oeste sem lei.

CAPÍTULO 4 – ANÁLISE E DISCUSSÕES

4.1 — A Jornada do Herói e a Estrutura Narrativa em *Red Dead Redemption 2*

Campbell (2007) entende o chamado à aventura como um momento de transfiguração e rito de passagem espiritual, geralmente acompanhado por uma experiência simbólica de morte e renascimento — ou, como no jogo, de redenção. Em *Red Dead Redemption 2*, esse chamado se traduz no constante deslocamento da gangue Van der Linde e na busca por um lugar seguro para viver. Arthur, embora já faça parte do grupo, é continuamente impulsionado a enfrentar novos territórios e desafios, o que reflete sua necessidade de transformação pessoal.

Outro estágio fundamental, segundo Campbell (2007), é o Encontro com o Mentor. Trata-se do momento em que o herói encontra proteção ou orientação de uma figura que lhe confere força para seguir adiante. No caso de Arthur, essa função é inicialmente exercida por Dutch Van der Linde e Hosea Matthews, responsáveis por lhe dar propósito e direção. Com a morte de Hosea e a decadência de Dutch, Arthur passa a encontrar novos mentores, como Rains Fall, que representam valores mais elevados e apontam para uma transformação ética mais profunda.

Campbell (2007) também aponta que a Provação Suprema ocorre quando o herói enfrenta seu maior desafio, geralmente atravessando uma espécie de morte simbólica que o transforma completamente. Em Arthur, esse momento é claramente representado pelo

diagnóstico de tuberculose, obrigando-o a encarar sua fragilidade e a reavaliar escolhas e princípios de vida.

No entanto, *Red Dead Redemption 2* reinterpreta o Retorno com o Elixir, etapa final da Jornada do Herói, na qual tradicionalmente o protagonista retorna ao seu mundo transformado, trazendo um benefício para a sociedade. No caso do jogo, Arthur não retorna triunfante, mas encontra redenção por meio do sacrifício. Seu legado se perpetua menos por suas próprias ações e mais pela sobrevivência e transformação de personagens como John Marston.

Essa variação dialoga com a análise de McKee (2006), que observa que, em narrativas contemporâneas, nem sempre o herói alcança o triunfo pessoal: frequentemente, a verdadeira vitória está em provocar mudanças nos outros ou no mundo, mesmo que à custa da própria vida. McKee (2006) também ressalta que o protagonista é movido tanto por desejos conscientes quanto por necessidades inconscientes, sendo o verdadeiro drama resultante do conflito entre esses impulsos. Em *Red Dead Redemption 2*, Arthur é guiado não apenas pela lealdade à gangue ou pelo instinto de sobrevivência, mas principalmente por sua busca interna de redenção e pelo desejo de fazer o certo antes do fim.

Além disso, McKee (2006) propõe o conceito de clímax realista, sugerindo que, muitas vezes, o herói não conquista o mundo exterior de maneira gloriosa, mas atinge uma resolução autêntica e coerente com sua trajetória interna. Para Arthur, esse clímax se manifesta não em um final heroico tradicional, mas na aceitação de sua morte e no gesto de libertar John Marston como tentativa de reparação.

Dessa forma, *Red Dead Redemption 2* exemplifica uma narrativa que, embora ancorada nos arquétipos da Jornada do Herói, subverte as expectativas clássicas ao apresentar um protagonista cuja transformação se dá não pela conquista, mas pela aceitação da própria mortalidade e pela busca por redenção.

4.2 — A desconstrução do western em *Os Imperdoáveis* e suas relações com *Red Dead Redemption 2*

Lançado em 1992 *Os Imperdoáveis*, dirigido por Clint Eastwood, representa um marco definitivo na desconstrução do gênero western. O filme revisita os arquétipos clássicos não para reafirmá-los, mas para questioná-los e expô-los em toda sua crueza e ambiguidade moral.

Esse movimento de revisão é essencial para compreender como *Red Dead Redemption 2* constrói sua narrativa e desenvolve seus personagens.

Em *Os Imperdoáveis*, William Munny é apresentado não como o herói tradicional do faroeste, mas como um homem destruído por seu passado, incapaz de escapar da violência que marcou sua história. Como apontado anteriormente no capítulo 2, as ideias de Bazin propõem que o western moderno deixa de exaltar o herói tradicional para questionar os próprios valores da violência e da justiça que ele representa, tornando-se um gênero mais reflexivo e crítico (Bazin, 2018).

Essa perspectiva é fundamental para entender Arthur Morgan, protagonista de *Red Dead Redemption 2*, cuja trajetória ecoa as mesmas tensões entre redenção e condenação.

A cinematografia de *Os Imperdoáveis* reflete essa tensão temática. Eastwood adota uma mise-en-scène sóbria, com paleta de cores esmaecida e composições que frequentemente isolam os personagens em paisagens áridas e opressivas. A iluminação é majoritariamente naturalista, reforçando a sensação de um mundo decadente e sem glamour. Essa estética é espelhada em *Red Dead Redemption 2*, que recusa o romantismo visual típico dos westerns clássicos, optando por uma representação crua e melancólica da fronteira.

A construção dos personagens também dialoga intensamente entre as duas obras. William Munny é um homem dividido entre o desejo de se manter fiel à promessa feita à esposa falecida — abandonar a violência — e a necessidade de voltar a matar para garantir a sobrevivência. De forma análoga, Arthur Morgan é constantemente dilacerado entre a lealdade à gangue e a percepção crescente de que seus atos trazem apenas sofrimento e destruição.

Tanto Munny quanto Arthur vivenciam intensamente essa luta interna: o confronto entre quem foram, quem desejam ser e o que o mundo lhes permite tornar-se. McKee (2006) considera esse embate central para o drama narrativo, afirmando que o verdadeiro drama surge justamente da colisão entre desejos irreconciliáveis no interior do protagonista.

Um aspecto crucial da desconstrução em *Os Imperdoáveis* é a desmitificação da violência. Ao contrário dos duelos elegantes do western clássico, Eastwood retrata a violência de forma rápida, brutal e despojada de glamour. Comolli (2006) destaca que a representação da violência no cinema implica consequências ideológicas profundas, já que o cinema é um espaço em que o visível se conecta ao poder, obrigando-nos a refletir sobre como as imagens contribuem tanto para naturalizar quanto para questionar a violência.

Essa abordagem é igualmente evidente em *Red Dead Redemption 2*, onde os combates são viscerais, e os assassinatos raramente são glorificados, refletindo o peso moral que cada ato carrega.

Narrativamente, ambos os trabalhos subvertem a ideia tradicional do clímax heroico. Em *Os Imperdoáveis*, a vingança de Munny contra Little Bill Daggett é mostrada não como um triunfo, mas como a inevitável recaída em um ciclo de brutalidade e morte. De maneira semelhante, o destino de Arthur Morgan varia de acordo com as escolhas morais do jogador, mas em qualquer caso, a narrativa caminha para a perda — seja da vida, dos ideais ou da esperança.

Esse paralelismo não ocorre por acaso, mas pertence a uma tradição crítica do western que revisita suas bases míticas. Wright (1975) observa que, enquanto no western clássico o herói se afasta da comunidade que salvou, no western moderno ocorre uma inversão: o herói permanece, porém, já não conserva seu status heroico tradicional. Essa transformação é justamente o que torna tão marcante a trajetória de Arthur Morgan.

Portanto, a influência de *Os Imperdoáveis* em *Red Dead Redemption 2* transcende a estética ou a ambientação: ela está entranhada na alma da narrativa. Ambos os trabalhos reconhecem a beleza e o horror do Velho Oeste, mas recusam-se a embelezá-los. O que resta é a imagem amarga de homens tentando, em vão, reconciliar seus passados com um presente que já não oferece redenção fácil.

Imagem 7



Fonte: <https://film-grab.com/2011/03/02/unforgiven/>

A imagem 7 mostra uma cena de *Os Imperdoáveis* (1992), em que William Munny e o “Kid” descansam sob uma árvore. A composição remete ao western clássico com o uso da

paisagem ampla e natural como moldura emocional, destacando o isolamento e a melancolia dos personagens diante da vastidão do Oeste americano.

Imagem 8



Fonte: Elaboração própria (2025)

Enquanto a Imagem 8 mostra uma recriação visual da cena de *Os Imperdoáveis* (1992), em que William Munny e o “Kid” descansam sob uma árvore.

Imagem 9



Fonte <https://film-grab.com/2011/03/02/unforgiven/>

A imagem 9 mostra um Close-up sombrio de William Munny em *Os Imperdoáveis* (1992), no saloon da cidade, em busca de vingança pela morte de seu amigo Ned Logan. A

iluminação baixa e o enquadramento fechado intensificam o suspense e evocam o estilo de Hitchcock ao sugerir tensão psicológica e iminência de violência.

Imagem 10



Fonte: captura de tela feita durante a gaeplay (2025)

Na imagem 10 que Dutch Van der Linde confronta Catherine Braithwaite em *Red Dead Redemption 2* numa cena marcada por forte tensão psicológica e uso expressivo das sombras. A proximidade entre os rostos, a luz baixa e o enquadramento fechado intensificam a brutalidade do momento, em que a violência não surge como loucura ou vingança pessoal, mas como reação desesperada da gangue para localizar Jack Marston, sequestrado pela família Braithwaite. Esse trecho é comum a todos os jogadores independente de quaisquer outros fatores.

4.3 — A modernização do western em *Onde os Fracos Não Têm Vez* e suas relações com *Red Dead Redemption 2*

Lançado em 2007 e dirigido pelos irmãos Coen, *Onde os Fracos Não Têm Vez* representa uma virada significativa na forma de abordar o western no cinema contemporâneo. Baseado no romance homônimo de Cormac McCarthy, o filme desconstrói as bases heroicas do gênero, substituindo-as por um ambiente caótico, onde o acaso, a violência brutal e a impotência dos personagens são centrais. Esta visão moderna do western ecoa fortemente em *Red Dead Redemption 2*, que também rejeita a mitologia heroica tradicional em favor de uma narrativa marcada pela decadência e pela fragilidade humana.

A fotografia em *Onde os Fracos Não Têm Vez*, assinada por Roger Deakins, adota uma abordagem minimalista, com luz natural e paisagens desoladas que ampliam o sentimento de isolamento e insignificância dos personagens diante da vastidão do mundo. De maneira similar, *Red Dead Redemption 2* utiliza o ambiente como agente narrativo: as planícies abertas, as montanhas silenciosas e as cidades decadentes reforçam a sensação de um mundo que já não pertence mais a homens como Arthur Morgan.

A mise-en-scène do filme dos Coen destaca a aridez do ambiente e a frieza das relações humanas. O uso quase inexistente de trilha sonora, substituída pelo som ambiente, cria uma atmosfera opressiva e imprevisível. Essa escolha reforça a ideia de que não há heróis nem justiça poética, apenas sobrevivência. De forma comparável, *Red Dead Redemption 2* frequentemente subverte a expectativa de momentos épicos através de situações banais ou tragicamente anticlimáticas, mostrando que, na fronteira do Velho Oeste, a violência é rápida, silenciosa e inevitável.

Comolli (2006) também aborda a relação entre o visível e o invisível no cinema, ressaltando que certos elementos sempre escapam ao controle total da significação. Mesmo sem discutir diretamente o silêncio, seu pensamento permite compreender que a ausência de som pode funcionar como uma presença excessiva — um resquício do real que resiste à completa domesticação pelas imagens.

Essa presença opressiva do silêncio é central tanto em *Onde os Fracos Não Têm Vez* quanto em *Red Dead Redemption 2*, onde personagens como Llewelyn Moss e Arthur Morgan enfrentam forças que os esmagam de maneira impessoal e incontrolável.

Narrativamente, ambos os trabalhos desafiam a estrutura clássica do clímax heroico. Em *Onde os Fracos Não Têm Vez*, o antagonista Anton Chigurh representa o caos absoluto: um personagem que elimina qualquer senso de justiça tradicional. A ausência de um confronto direto entre Chigurh e o xerife Bell rompe a expectativa de resolução, expondo a impotência da lei e da moralidade. De maneira semelhante, em *Red Dead Redemption 2*, as forças que destroem a gangue Van der Linde são muito maiores do que qualquer ato heroico de Arthur poderia impedir. A queda da gangue é inevitável e indiferente ao valor moral de suas ações individuais.

Wright (1975) ainda resalta que o herói do western, com o passar do tempo, se torna cada vez mais incapaz de se adaptar ao mundo que ajudou a criar. Essa perspectiva se reflete na trajetória de Arthur Morgan, cuja busca por redenção é admirável, mas insuficiente frente às transformações inevitáveis que tomam conta do Velho Oeste.

A figura do xerife Ed Tom Bell em *Onde os Fracos Não Têm Vez*, cansado, melancólico e incapaz de compreender a nova violência ao seu redor, encontra um paralelo em Arthur Morgan, que ao fim de sua jornada percebe a ruína dos valores que sempre defendeu. McKee (2006) argumenta que o caráter verdadeiro de uma pessoa é revelado pelas escolhas feitas sob pressão — quanto maior essa pressão, mais profundas são as revelações. Isso se confirma nas decisões finais tanto de Bell quanto de Arthur, cuja essência é exposta diante de um mundo em transformação.

Assim, tanto *Onde os Fracos Não Têm Vez* quanto *Red Dead Redemption 2* abandonam a estrutura de conquista heróica em favor de narrativas em que o máximo que se pode aspirar é a dignidade pessoal, uma aceitação silenciosa da própria impotência diante da transformação histórica.

Imagem 11



Fonte: <https://film-grab.com/2012/09/29/no-country-for-old-men/>

Na imagem 11, o xerife Ed Tom Bell (Tommy Lee Jones) em *Onde os Fracos Não Têm Vez* (2007), contemplando o desfecho de sua jornada com melancolia e impotência. A luz natural pela janela contrasta com sua expressão carregada de frustração, simbolizando a passagem do tempo e a perda de controle diante da nova realidade violenta.

Imagem 12



Fonte: captura de tela feita durante a gameplay (2025)

Na imagem 12 , o protagonista Arthur Morgan em seu diálogo com irmã Calderon — diálogo esse que só existe caso o jogador faça os eventos secundários entre eles em Saint Denis — um dos diálogos mais fortes de todo o jogo. Arthur se abre com Calderon a respeito de sua situação, e em um raro momento de fragilidade ele confessa temer a morte. Seu rosto doente, a iluminação natural e a fala “eu estou com medo” contrastam com o mesmo peso de impotência do xerife Bell.

Imagem 13



Fonte:<https://film-grab.com/2012/09/29/no-country-for-old-men/>

A Imagem 13 mostra Llewelyn Moss visto de perfil em um hotel. A iluminação lateral vinda do abajur cria sombras duras e tons quentes, gerando um sentimento de claustrofobia e angústia pelo perigo iminente.

Imagem 14



Fonte: captura de tela feita durante a gameplay (2025)

Na imagem 14 podemos perceber a composição visual que se aproxima a da cena citada do filme. Na ocasião, Arthur está tentando apaziguar a tensão entre exército e a reserva indígena. A fonte de luz também vem de forma lateral e cria sombras semelhantes à cena do filme.

4.4 — A herança da violência em *Bravura Indômita* e suas ressonâncias em *Red Dead Redemption 2*

Também dirigido pelos irmãos Coen em 2010, *Bravura Indômita* representa uma releitura do western clássico de 1969 pela ótica contemporânea, enfatizando não o heroísmo, mas o preço pessoal da violência e da sobrevivência. Esta abordagem oferece um paralelo fundamental para compreender o epílogo de *Red Dead Redemption 2*, especialmente no que diz respeito à trajetória de John Marston após os eventos da missão *American Venom*.

O filme acompanha Mattie Ross, uma jovem que contrata o envelhecido e decadente Rooster Cogburn para vingar a morte de seu pai. Embora a estrutura remeta à narrativa de vingança tradicional do western, a execução subverte expectativas: Rooster é mostrado como um homem rude, moralmente ambíguo e fisicamente deteriorado, enquanto Mattie, mesmo alcançando sua vingança, sofre mutilações físicas e emocionais irreparáveis.

Bazin (2018) compara o western americano à tragédia grega, apontando que ambos funcionam como espetáculos em que a violência não é apenas apresentada, mas

problematizada, fazendo com que seu significado seja questionado em vez de simplesmente exaltado.

De maneira análoga, o epílogo de *Red Dead Redemption 2* mostra John Marston tentando construir uma vida civilizada. Assim como Mattie carrega as cicatrizes de sua jornada, John é permanentemente marcado pelas perdas e pelo peso de ter sobrevivido a um mundo que já desmoronou. A fazenda que constrói, longe de representar a conquista triunfante da civilização, é permeada pela memória dos que ficaram para trás — especialmente Arthur Morgan, cuja morte ecoa em cada passo de John.

A mise-en-scène de *Bravura Indômita* reforça essa leitura: os cenários áridos e frios, a fotografia com cores desnaturadas e a predominância de luz natural criam uma sensação de fatalismo inevitável. O Velho Oeste, longe de ser um espaço de aventura, aparece como um território hostil que marca fisicamente seus sobreviventes. Essa estética é espelhada no epílogo do jogo, onde as paisagens de Beecher's Hope são belíssimas, mas também solitárias, refletindo o isolamento emocional de John.

McKee (2006) também observa que, ao final da narrativa, o protagonista atinge um nível profundo de autoconhecimento sobre sua essência, seja através do sucesso ou do fracasso. No caso de John Marston, sua busca por uma vida familiar estável é sempre ameaçada pela percepção de que seu passado nunca deixa de persegui-lo.

Ao tentar redimir o sacrifício heroico de Arthur para garantir sua sobrevivência perante o desmembramento da gangue, John se aventura em uma jornada para vingar o amigo. A missão *American Venom* traz o que John achara ser a paz para sua vida, porém, mal sabia que condenaria a si e sua família anos depois, nos eventos de *Red Dead Redemption 1*.

Além de John, personagens como Sadie Adler e Charles Smith também ecoam essa ideia de sobrevivência mutilada.

Sadie, embora tenha escapado fisicamente dos eventos que dizimaram a gangue, permanece emocionalmente presa à dor da perda de seu marido, brutalmente assassinado durante o ataque dos O'Driscolls. Sua trajetória de vingança contínua não é apresentada como uma libertação, mas como um ciclo de sofrimento que a impede de encontrar verdadeira paz.

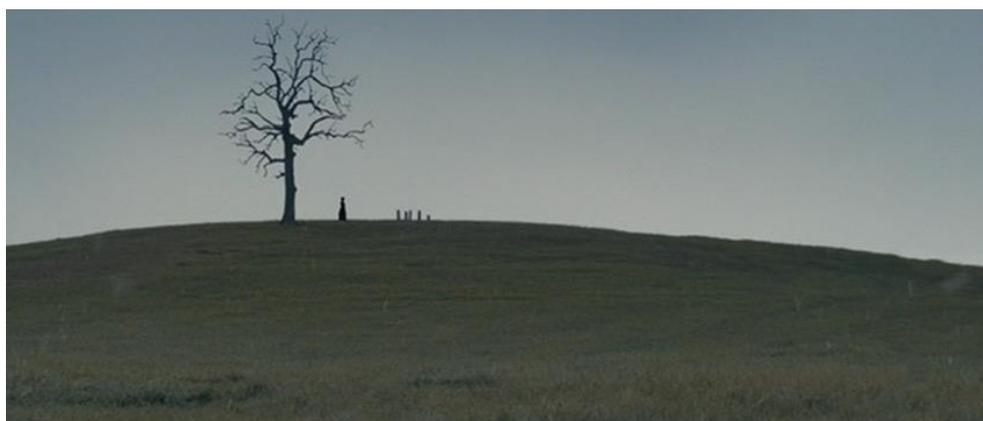
Charles, por sua vez, carrega não apenas as cicatrizes de uma vida de conflitos físicos, mas também o peso de sua identidade étnica: descendente de indígenas e afro-americanos, ele representa a luta silenciosa contra o esquecimento e a marginalização num Oeste que nunca foi feito para acolher sua existência.

Ambos, à sua maneira, personificam a ideia de que sobreviver não é vencer, é carregar no corpo e na alma as marcas irreversíveis da violência.

No epílogo de *Red Dead Redemption 2*, esses temas se cristalizam. A fazenda de John, Beecher's Hope, longe de simbolizar um triunfo definitivo, emerge como um frágil refúgio cercado pela sombra de um passado inescapável. A missão *American Venom*, que encerra a história de Arthur Morgan e define o destino de John, não apaga as consequências do que foi feito — pelo contrário, ela prepara o terreno para os eventos de *Red Dead Redemption* (2010), onde John continuará sendo assombrado pelos pecados e dívidas herdadas da gangue Van der Linde.

Como discutido anteriormente, o western frequentemente opera como uma narrativa fundacional, dramatizando a origem simbólica da sociedade americana por meio do confronto entre a ordem e a barbárie. Esse olhar pode ser ampliado no contexto das narrativas modernas, nas quais o heroísmo é frequentemente ofuscado pelas consequências dos atos e pela herança traumática da violência — como se vê tanto em *Bravura Indômita* quanto em *Red Dead Redemption 2*. Portanto, o paralelo entre as duas obras revela uma visão madura e desencantada do western: não como epopeia de conquista, mas como elegia de sobrevivência. A bravura indômita de seus protagonistas não se manifesta em feitos gloriosos, mas na capacidade de seguir adiante, mesmo carregando no corpo e na alma as cicatrizes da violência.

Imagem 15



Fonte: <https://film-grab.com/2012/12/05/true-grit/>

Na imagem 15, Mattie Ross adulta junto dos túmulos de seus amigos e familiares. A iluminação natural, a tonalidade acinzentada e a pouca quantidade de objetos em cena, retrata o vazio, a perda que a vida no Oeste selvagem tem como recompensa.

Imagem 16



Fonte: captura de tela feita durante a gameplay (2025)

Na imagem 16 vemos o Plano Geral da morte de Arthur Morgan com honra alta. Diferente do filme, a cena é bem iluminada, remetendo a redenção do protagonista, mas ainda assim, vazia, mostrando que, mesmo tendo ajudado alguns membros da gangue a sobreviverem, aquele momento era seu apenas. O sentimento de perda ainda existe, pois em jogos assim não se é comum o protagonista morrer e outro assumir seu lugar, tornando cada momento da *gameplay* do epílogo em saudade.

Imagem 17



Fonte: <https://film-grab.com/2012/12/05/true-grit/>

Na imagem 17 é possível ver o caixão do delegado Cogburn, anos após os eventos da jornada acompanhada no filme. Mattie, tenta encontrar o oficial para vê-lo mais uma vez, ele porém, já havia falecido. Ela então reclama seu corpo para enterrá-lo em suas terras.

Imagem 18



Fonte: captura de tela feita durante a gameplay (2025)

Já na imagem 18, trata-se do túmulo de Arthur Morgan, feito por Charles. Um detalhe nesse caso é que, dependendo de como estiver a barra de honra do jogador ao finalizar a história, haverá um trecho bíblico diferente. Esse momento trata-se dos créditos finais do jogo, sendo comum a todos os jogadores independente de suas escolhas durante a gameplay.

Ambas as imagens servem de lembrete para Mattie Ross e John Marston, respectivamente. Elas são a recordação daqueles que se foram para que eles pudessem viver.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que fora analisado a partir dos filmes *Os Imperdoáveis*, *Onde os Fracos Não Têm Vez* e *Bravura Indômita*, partindo também de autores renomados do cinema, pesquisadores como André Bazin e Jean Comolli. Autores de obras importantes como a substância para a escrita de um roteiro em *Sotory* de Robert McKee, *O Monomito* apresentado no *Herói de Mil Faces* de Joseph Campbell.

É visível que *Red Dead Redemption 2* possui uma grande inspiração nas obras desenvolvidas pelo cinema ao longo dos anos, mais especificamente no gênero Western. Porém, essa análise pretende não apenas deixar as discussões e os futuros debates a respeito de videogames apenas focados em um único gênero. Essa análise tem como objetivo mostrar que videogames possuem também um peso cinematográfico.

Usando de técnicas desenvolvidas ao longo dos mais de 100 anos da história da sétima arte, não apenas em questões narrativas e de criação de personagens, mas também em composições visuais e sonoras. De fato, o videogame nasceu para um público-alvo muito diferente do cinema.

Porém, ao longo de toda sua história, ele foi evoluindo e se desenvolvendo, criando cada vez mais narrativas complexas e profundas, apresentando personagens que dialogam com a vida, e que nos fazem sentir as mesmas emoções de quando nos sentamos em uma poltrona para apreciar um filme numa sala de cinema.

Choramos, rimos, nos preocupamos, ficamos com raiva, e tantas outras emoções que os filmes e os jogos podem evocar. Esse trabalho não reduz as semelhanças entre ambas as mídias apenas ao Western. Obras narrativas grandiosas como *The Last of Us*, *Death Stranding*, *Detroit: Become Human*, títulos onde as influências de Hitchcock, e de outros grandes nomes do cinema, podem ser observadas.

Portanto, espera-se que, com este trabalho, os jogos possam entrar cada vez mais no espaço do cinema e do audiovisual, não como competidor, mas como um agregador, mostrando que, mesmo utilizando de técnicas cinematográficas a diferença midiática entre um e outro pode gerar resultados positivos, quando explorados de maneira correta.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BAZIN, André. *O que é o cinema?*. São Paulo: Editora Papirus, 2018.

BOX OFFICE MOJO. *Worldwide box office by year*. IMDb, 2024. Disponível em: <https://www.boxofficemojo.com/year/world/>. Acesso em: 2 maio 2025.

BUSINESS WIRE. *Red Dead Redemption 2 Achieves \$725 Million in Retail Sales in Three Days*, 2018. Disponível em: <https://www.businesswire.com/news/home/20181029005342/en/>. Acesso em: 2 maio 2025.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, 2007.

COMOLLI, Jean-Louis. *Ver e poder: a inocência perdida – o cinema, a televisão, a ficção, o documentário*. Tradução de André Telles. São Paulo: Cosac Naify, 2008.

EDGE, Rod. Entrevista do portal *Vulture*, 2018. Disponível em: <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-red-dead-redemption-2.html>. Acesso em: 2 maio 2025.

FRAYLING, Christopher. *Spaghetti Westerns: Cowboys and Europeans from Karl May to Sergio Leone*. London: I.B. Tauris, 2006.

HIGGINBOTHAM, William. *Tennis for Two*. Brookhaven National Laboratory, 1958. Disponível em: <https://www.bnl.gov/about/history/firstvideo.php>. Acesso em: 2 maio 2025.

IFPI. *Global music report 2020: state of the industry*. Londres: International Federation of the Phonographic Industry, 2020. Disponível em: <https://www.ifpi.org/resources/>. Acesso em: 2 maio 2025.

JENKINS, Henry. *Game Design as Narrative Architecture*. In: HARRIGAN, Pat; WARDRIP-FRUIIN, Noah (Ed.). *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*. Cambridge: MIT Press, 2004.

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

KENT, Steven L. *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokémon and Beyond*. New York: Three Rivers Press, 2001.

MAZUCATO, Thiago (org.). *Metodologia da pesquisa e do trabalho científico*. Penápolis: FUNEPE, 2018.

MCCARTHY, Cormac. *Onde os fracos não têm vez*. São Paulo: Alfaguara, 2007.

MCKEE, Robert. *Story: substância, estrutura, estilo e os princípios da escrita de roteiro*. Curitiba: Arte & Letra, 2008.

TAKE-TWO INTERACTIVE. *Q4 2023 Financial Results*. Disponível em: <https://ir.take2games.com/>. Acesso em: 2 maio 2025.

VANOYE, Francis; GOLIOT-LÉTÉ, Anne. *Ensaio sobre a análise fílmica*. 5. ed. Tradução de Marina Appenzeller. Campinas: Papirus, 2008.

VISUAL CAPITALIST. *How Big is the Video Game Industry?*, 2021. Disponível em: <https://www.visualcapitalist.com/how-big-is-the-video-game-industry/>. Acesso em: 2 maio 2025.

WRIGHT, Will. *Sixguns & Society: A Structural Study of the Western*. Berkeley: University of California Press, 1975.