

UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE FILOSOFIA, LETRAS E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA SOCIAL

ROBSON SCARASSATI BELLO

O Playground do Passado: o videogame e a reificação da Memória, do Lúdico e do Oeste americano

São Paulo
2023

ROBSON SCARASSATI BELLO

O Playground do Passado: o videogame e a reificação da Memória, do Lúdico e do Oeste americano

Versão corrigida

Tese apresentada ao Programa de Pós-graduação em História Econômica da Universidade de São Paulo, como requisito parcial para obtenção do título de Doutor em História Social.

Orientador: Prof. Dr. José Antonio Vasconcelos

São Paulo
2023

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo

B446p Bello, Robson Scarassati
O Playground do Passado: O Videogame e a reificação da Memória, do Lúdico e do Oeste Americano (1971-2018) / Robson Scarassati Bello; orientador José Antonio Vasconcelos - São Paulo, 2023.
416 f.


Tese (Doutorado)- Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo.
Departamento de História. Área de concentração: História Social.

1. Videogames. 2. Estados Unidos. 3. Memória. 4. Lúdico. 5. Oeste americano. I. Vasconcelos, José Antonio, orient. II. Título.

ENTREGA DO EXEMPLAR CORRIGIDO DA DISSERTAÇÃO/TESE**Termo de Anuência do (a) orientador (a)****Nome do (a) aluno (a): Robson Scarassati Bello****Data da defesa: 30/01/2023****Nome do Prof. (a) orientador (a): José Antonio Vasconcelos**

Nos termos da legislação vigente, declaro **ESTAR CIENTE** do conteúdo deste **EXEMPLAR CORRIGIDO** elaborado em atenção às sugestões dos membros da comissão Julgadora na sessão de defesa do trabalho, manifestando-me **plenamente favorável** ao seu encaminhamento ao Sistema Janus e publicação no **Portal Digital de Teses da USP**.

São Paulo, 14/02/2023



José ANTONIO VASCONCELOS
NUSP 6580513

BELLO, Robson Scarassati. **O Playground do Passado: O Videogame e a reificação da Memória, do Lúdico e do Oeste Americano (1971-2018)**. 2022. Tese (Doutorado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Prof. Dr. _____ Instituição: _____

Julgamento: _____ Assinatura: _____

Dedico à minha esposa, Raissa,
aos meus pais, Antonio Roberto e
Sônia Raquel, e ao meu irmão
Thômas, por todo o imenso amor.

AGRADECIMENTOS

Começo agradecendo à minha namorada, noiva e esposa, Raissa Alonso, pelo intenso amor, carinho, brilhantismo e cuidado, em todos os momentos de escrita dessa tese. Sem ela, não teria sido possível.

Agradeço também aos meus pais Sônia Raquel e Antônio Roberto, e ao meu irmão Thômas, pelo apoio sempre incondicional.

Também deixo breves agradecimentos a valiosos amigos e amigas que em momentos distintos desta tese, desde sua elaboração, me apoiaram e incentivaram, de distintas maneiras.

Primeiramente aos “Seguidores de Braudel”: Gustavo Saiz, que sempre foi um guia e um enorme companheiro intelectual. Ricardo Streich, grande amigo e parceiro de inúmeras trocas, dos mais variados graus. Natália Frizzo, amiga brilhante que sempre contribuiu muito com minhas reflexões. André Ponce, companheiro imprescindível. Edson dos Santos, meu companheiro de orientação e grande amigo.

Agradeço também ao Pedro de Toledo, pelo companheirismo, amizade e parceria.

Meus amigos de mais de duas décadas: Rômulo Caruso, Fernando Teshainer, Lucas Ferreira, Tiago Fernandes, Douglas Rosa, Caio Viana, Ricardo Cabral, Marcela Bonabitacola, Luiza Archer, Marcel Muller, cuja amizade e contribuições foram muito importantes em vários momentos deste trabalho.

Não posso deixar de agradecer ao meu orientador, Prof. Dr. José Antonio Vasconcelos, pela confiança, pela amizade, e por toda a orientação instigante que me auxiliou a crescer intelectualmente nesses últimos anos.

Agradeço à minha banca de qualificação, ao Prof. Dr. Maurício Cardoso e à Profa. Dra. Mary Anne Junqueira pela atenção, apontamentos e contribuições que foram imprescindíveis na realização desta tese. Ao Prof. Dr. Eduardo Morettin pelos debates inestimáveis realizados pessoalmente e nos Congressos da ANPUH. Ao Prof. Dr. Marcos Napolitano, pela confiança, pelo apoio e pelas trocas intelectuais sempre instigantes. A Profa. Dra. Olgária Mattos, pela confiança e inspiração.

Por fim, agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo financiamento da pesquisa.

“History is our Playground”
Assassin’s Creed

RESUMO

BELLO, Robson Scarassati. **O Playground do Passado: O Videogame e a reificação da Memória, do Lúdico e do Oeste Americano (1971-2018)**. 2022. Tese (Doutorado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

Esta tese de doutoramento tem como seu objeto de estudo as mercadorias culturais, especialmente videogames e filmes, que representam o Oeste Americano. A investigação se debruça sobre diferentes objetos e temas para discutir amplos aspectos do tempo livre e do lúdico no capitalismo tardio, além da questão das representações e das memórias reificadas. A tese está dividida em três partes. A primeira trata do lúdico e dos games de *Western* e apresenta uma exposição teórica seguida de uma análise de jogos durante quase cinquenta anos de indústria. A segunda parte é composta por uma elaboração teórica sobre o chamado “Mito da Fronteira”, ideologia fundamental para entender muitos aspectos dos Estados Unidos, seguido de uma análise empírica dos filmes de *Western*, tomando a violência como vetor privilegiado. Finalmente, na última parte, são desenvolvidos alguns problemas fundamentais para pensar o capitalismo tardio. Trata-se da reificação das memórias, em sua forma mercadoria, e do processo de espacialização dessa memória. A partir dessas discussões torna-se possível entender o processo em que a Indústria Cultural globaliza certas memórias locais, como o Oeste Americano. Ao mesmo tempo, contudo, a difusão das memórias locais reduz sua historicidade em favor de uma sincronia de imagens para consumo. Igualmente, tento demonstrar como muitos espaços têm narrativizado sua construção de memória de modo a exigir cada vez mais participação do consumidor como seu pressuposto ideológico.

Palavras-chave: Videogame, História, Estados Unidos, Memória, Lúdico

ABSTRACT

BELLO, Robson Scarassati. **The Playground of the Past: The Videogame and the reification of Memory, Ludic and the American West (1971-2018)**. 2022. Tese (Doutorado em História Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2022.

This doctoral thesis aims to study the cultural commodities, especially videogames and films, which represent the American West. The investigation focuses on different objects and themes in order to discuss broad aspects of free time and play in late capitalism, besides issues related to reified representations and memories. The thesis is divided into three sections. The first deals with entertainment and Western games and presents a theoretical exposition followed by an analysis of games during almost fifty years in the industry. The second part consists of a theoretical elaboration on the so-called “Myth of the Frontier”, a fundamental ideology to understand many aspects of the United States, followed by an empirical analysis of Western films, taking violence as a privileged prism. Finally, in the last part, some fundamental problems are presented for thinking about late capitalism. It deals with the reification of memories, in their commodity form, and the process of spatialization of this memory. From these discussions it becomes possible to understand the process in which the Culture Industry globalizes certain local memories, such as the American West. At the same time, however, the diffusion of local memories reduces their historicity in favor of a synchrony of images for consumption. Likewise, I try to demonstrate how many spaces have narrativized their memory construction in order to demand more and more participation from the consumer as their ideological assumption.

Keywords: Videogame, History, United States, Memory, Ludic.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: A ida ao Oeste, da direita para a esquerda	79
Figura 2: Trail West (Micro-Ed, 1981)	86
Figura 3: <i>Rails West!</i>	87
Figura 4: <i>Westward</i>	88
Figura 5: Lost Dutchman Gold (1979).....	90
Figura 6: Gunslinger (1986).....	92
Figura 7: Gold Rush! (1988)	94
Figura 8: Lost Dutchman Mine (1989)	97
Figura 9: Freddy Pharkas	99
Figura 10: Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine	100
Figura 11: Controle do Arcade de Gun Fight	102
Figura 12: A tela de Gun Fight.....	103
Figura 13: <i>Outlaw</i> para Arcade	104
Figura 14: <i>Boothill</i> para <i>arcade</i> , com o cenário ao fundo.....	105
Figura 15: <i>Outlaw</i> para Atari 2600	106
Figura 16: Cheyenne (1984)	113
Figura 17: A segunda fase de <i>Billy the Kid Returns!: Alone in the Desert</i>	114
Figura 18: Imagem promocional de <i>Billy the Kid Returns</i>	115
Figura 19: <i>Six-Gun Shootout</i> (Strategic Simulations, 1985).....	116
Figura 20: <i>Custer's revenge</i>	117
Figura 21: <i>Law of the West</i> (1986) – as diferentes linhas de diálogo podem ser selecionadas	122
Figura 22: Flyer japonês do <i>arcade</i> de <i>Mad Dog McCree</i> (1990)	125
Figura 23: O garimpeiro – <i>Mad Dog McCree</i> (1990).....	126
Figura 24: <i>Outlaws</i> (1997)	130
Figura 25: <i>Red Dead Revolver</i> (2004)	131
Figura 26: <i>Gun</i> (2005)	132
Figura 27: Planos abertos para a introdução de espaços	159
Figura 28: Planos próximos para personagens.....	159
Figura 29: O avatar do protagonista controlando o cavalo.	162
Figura 30: O jogador guiando o gado	163
Figura 31: O jogador realizando missões de combate	165
Figura 32: Dutch van der Linde	174

Figura 33: O, agora, bem-vestido e carismático Dutch de RDR2	181
Figura 34: A típica cidade de Valentine	184
Figura 35: Django x RDR2	188
Figura 36: Panorama da cidade industrial de Saint Dennis	189
Figura 37: Rain Falls, em trajes “ocidentais”	193
Figura 38 : “Daniel Boone escorting settlers through the Cumberland Gap” (George Caleb Bingham, 1851-52)	214
Figura 39: American Progress (John Gast, 1872)	214
Figura 40: Art Spiegelman sobre a pilha de corpos do Holocausto	291

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	15
CAPÍTULO 1 - O lúdico e o tempo livre no capitalismo tardio	25
1. Introdução	25
2. A linguagem do Lúdico	31
2.1. As definições “clássicas” de lúdico em Johan Huizinga e Roger Caillois	34
2.2. O lúdico e a sociedade, o lúdico e o capital em Huizinga e Caillois	40
3. Pontos de contato entre o lúdico, a mimese e a memória	45
4. Lúdico, tempo livre e trabalho	50
5. Lúdico, tempo e espaço	58
6. Considerações finais	61
CAPÍTULO 2 - <i>Playing in the Frontier: uma breve história dos Jogos de Western (1971-2018)</i>	64
1. Memória e o lúdico nos jogos eletrônicos de “Velho Oeste”	64
1.1. O debate sobre videogames e a representação do passado	70
2. Os jogos de <i>Western</i>	73
2.1. O jogo de <i>western</i> nasce como jogo educativo	77
2.2. O mundo do Oeste Americano como jogo de estratégia	85
2.3. O jogo de <i>Western</i> e a “aventura narrativa”	89
3. A Violência desdramatizada	100
3.1. Os duelos entre <i>pixels</i> – jogos de ação americanos e japoneses nos Arcades	101
3.2. Os jogos japoneses de <i>Western</i>	108
3.3. Os jogos de ação estadunidenses nos anos 1980-1990	112
3.4. O caso de <i>General Custer: Custer’s Revenge</i> (1982) e <i>Custer’s Last Command</i> (1995) ..	117
4. A narrativa e a espacialidade encontram ato violento	120
4.1. O Oeste começa a emular o cinema e a TV	123
4.2. O Oeste se torna uma aventura épica: <i>Outlaws</i> (1997)	128
4.3. O Oeste como épico espacial: <i>Gun</i> (2005), <i>Red Dead Redemption</i> (2010) e <i>Red Dead Redemption 2</i> (2018)	130
4.4. A violência da ação irrefletida no videogame	135
4.5. Videogame e espaço do Oeste	141
4.6. Videogames do Oeste Americano: espaço interativo e memória	145
CAPÍTULO 3 - Entre a sátira e a atualização do mito do Oeste: <i>Red Dead Redemption 1&2 (2010-2018)</i>	150
1. Introdução a <i>Red Dead Redemption</i> (2010) e <i>Red Dead Redemption 2</i> (2018)	150
2. Narrativa, Espaço e interatividade em <i>Red Dead Redemption</i>	156
2.1. Ato 1: New Austin, ou o Texas mitológico	158
2.2. Ato 2: New Mexico, ou o México do Oeste mitológico	168
2.3. Ato 3: <i>West Elizabeth</i> , ou o mundo já civilizado	170
3. Narrativa, espaço e jogabilidade em <i>Red Dead Redemption 2</i>	177
3.1. Capítulo 1: O <i>Western</i> contra a neve	180
3.2. Capítulo 2: New Hannover e as Grandes Planícies	183
3.3. Capítulo 3: Rhodes e a representação do Sul dos Estados Unidos	186
3.4. O ambiente urbano de Saint Dennis	188
3.5. Guarma: Os <i>cowboys</i> na América Latina, de novo	190
3.6. O esfacelamento da comunidade utópica	191
3.7. Os epílogos	195

4. Considerações finais	197
CAPÍTULO 4 - Memória e rerepresentações do Oeste Americano: mito, gênero e historiografia	206
1. A Ideologia e o Mito da Fronteira	210
1.1. O Mito da Fronteira e o tempo histórico do progresso	218
2. A Historiografia do Oeste Americano	219
2.1. A <i>Frontier thesis</i> e a <i>New Western History</i>	219
2.2 História Cultural do Oeste Americano e da <i>Frontier</i>	223
3. O gênero <i>Western</i>	227
4. Crise do Mito, do Gênero e da Modernidade	234
4.1. Continuidade do Mito da Fronteira em outros gêneros	238
5. Considerações finais: a reificação da memória e do passado	241
CAPÍTULO 5 - Reflexões sobre a violência e os filmes de <i>Western</i>	244
1. O lúdico no cinema.	247
1.1. A violência enquanto espetáculo e o <i>Western</i>	249
2. Os filmes pré-crise	253
2.1. Lei e a moral	257
2.2. <i>Homesteaders vs. Ranchers</i>	258
2.3. Monopólio da arma de fogo	259
2.4. Custer	259
2.5. <i>Mexico Westerns</i>	262
3. Crise do Mito e da Memória	265
3.1, <i>Spaghetti Western</i>	266
3.2. A crítica à violência contra o Outro: as minorias no Mito da Fronteira.....	267
3.3. O Projeto Mitológico de Clint Eastwood	272
3.4. As críticas ao Mito da Fronteira	275
3.5. Os <i>Westerns</i> tardios	280
4. Considerações Finais	281
CAPÍTULO 6 - Indústria da Memória Reificada	286
1. Indústria Cultural e Memória	291
2. Memória coletiva x memória prostética.....	298
3. Indústria Cultural: tempo x espaço	311
4. Memórias reificadas	323
4.1 Marx – a lógica da mercadoria.....	327
5. Considerações finais: tempo e espaço das memórias-mercadorias.....	335
CAPÍTULO 7 - Espaços narrativizados de memória e a ideologia da participação	338
1. Espaço social, espaço representado e espaço representacional.....	344
2. A representação do espaço memorializado e lúdico	348
3. As Exposições Universais e os panoramas	351
4. Parques de Diversão.....	353
5. Museus	356
6. Os videogames e a realidade virtual como espaços narrativos e imersivos.....	358
6.1 Espaço, imersão e interatividade.....	365
7. A participação reificada como constructo ideológico	370
8. Espaço e História	376
CONSIDERAÇÕES FINAIS	382
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	388

INTRODUÇÃO

Esta tese de doutoramento pretende abordar diferentes objetos e temas para dar conta de discutir amplos aspectos de questões relacionadas ao tempo livre e ao lúdico no capitalismo tardio. Por essa razão, a investigação repousa fundamentalmente sobre o problema das representações e das memórias reificadas em diferentes produções culturais contemporâneas, como filmes e videogames. O foco desse trabalho, portanto, repousa sobre as mercadorias culturais, sobretudo os *games*, que o Oeste Americano, de modo que essas representações são problematizadas em suas relações com o lúdico, com a memória e com o espaço.

Os videogames são objetos privilegiados para analisar o capitalismo tardio¹. Eles expressam, com muita potência, várias camadas de antigos e novos fenômenos sociais complexos, alguns ainda pouco explorados. Vivemos em um tempo em que, de um lado, as massas, muitas vezes, estão aderindo ao renascimento do fascismo, e de outro, elas veem as soluções dos problemas sociais no aprimoramento e inserção pelo consumo e a representatividade. O presente trabalho pretende pôr em xeque estes problemas.

A motivação deste trabalho iniciou-se em algo que me chamou a atenção dada minha condição de pesquisador da periferia do capitalismo: por que o Oeste Americano, o “Velho Oeste”, um período razoavelmente curto, de uma história sobretudo agrária, tornou-se conhecido mundialmente e passou a fazer parte de representações de uma “história global”?

No percurso das minhas investigações a resposta se tornou clara: as pessoas conhecem o “Velho Oeste” porque no século XXI e XXI quem controla, em grande parte, a produção de memória são produtores – ou empresas – dos Estados Unidos. Por essa razão, eles alçaram sua própria história a uma importância monumental. Nesse sentido, considero que a teoria da Indústria Cultural, de Theodor Adorno e Max Horkheimer, proporciona as melhores fundamentações para estas indagações². O conceito de Indústria Cultural fornece um modelo que entende os livros, filmes, jogos, músicas e tantas outras produções de nosso tempo, não como uma produção das

¹ Duas notas cabem aqui. O termo “videogame” é um dos muitos a serem utilizados para designar esta produção de jogos eletrônicos. “Video Games”, “Jogos eletrônicos”, “Jogos Digitais”, dentre uma miríade de outros existem. Quanto ao conceito de capitalismo tardio, me utilizo do conceito em proximidade ao uso de ADORNO, Theodor. *Capitalismo tardio ou sociedade industrial*. In: COHN, Gabriel. (org.). **Theodor W. Adorno: Sociologia**. São Paulo: editora Ática, 1986. p.62-75 e JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

² ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

massas para as massas, mas como uma indústria, como tantas outras, cuja matéria prima é a cultura reificada e o resultado é uma mercadoria cultural. A Indústria Cultural pode ser entendida, portanto, como a faceta do capitalismo tardio em que são produzidas, para as massas, mercadorias voltadas ao consumo simbólico, de arte, sonhos e desejos.

A partir da ascensão inequívoca da Indústria Cultural, a memória passa a ser reificada, transformada em um produto narrativo. Em uma escala industrial, passa a ser vendida como mercadoria-memória em todo o planeta. O Mito da Fronteira é uma ideologia, um mito fundacional, que se refere à conquista do Oeste dos Estados Unidos. Cabe realçar, contudo, que a maior parte das pessoas das mais diversas partes do globo reconhece alguns de seus códigos e símbolos por aquilo que chamamos de “Velho Oeste”. De fato, apesar dessas narrativas circularem desde os séculos XVI e XVII, é no século XX que elas passam a ser disseminadas para inúmeros países do mundo através dos filmes do gênero *Western*. É interessante pensar que o *Western* – termo utilizado para representar, geralmente, o breve período de uma história local, entre 1865, após a Guerra Civil, e meados de 1890 – passou a fazer parte de uma memória histórica mundial. Muitos de nós, de nossos pais ou avós, conheceram os filmes de John Wayne, de Rin Tin Tin, brincaram com um Forte Apache ou de *cowboys* contra indígenas. Sobretudo a partir dos anos 1960, os *Westerns* passaram a ser produzidos em inúmeros países, da Itália ao Japão, e assumir diferentes formas, aparecendo até como ficção científica.

Essa indústria da “diversão”, por sua vez, ocupa um lugar específico no mundo do trabalho contemporâneo. O tempo “livre” do trabalhador passa a ser ocupado pelo consumo destas mercadorias. O lúdico e o lazer passam a ser também reificados e operarem nas engrenagens da estrutura do capital. Nesse sentido, o parque de diversão, os museus, e tantos outros espaços, passam a ser narrativizados. Ou seja, esses espaços convidam, ou exigem, que o consumidor participe ativamente e interaja com eles. Se um dia tivemos a ideia de que o consumidor era uma vítima passiva da Indústria Cultural, hoje é possível pensar seu exato oposto: o consumidor deve participar e engajar ativamente nas mercadorias consumidas. Assim, diferentes eixos convergem para os videogames, bem como para a representação do Oeste Americano. Desse modo, ambos acabam por orientar os debates centrais desta tese, sobre Indústria Cultural, Memória e Lúdico. Duas perguntas, portanto, orientam esta tese: como os videogames representam o Oeste Americano? E por que eles o fazem de uma determinada maneira?

Em síntese, é possível dizer que os videogames representam o Oeste Americano de diferentes formas, mas os elementos que mais se destacam são a espacialização e a narrativização

do passado, e o estabelecimento do Inimigo como elemento definidor da relação com o Outro. Neste trabalho, eu utilizo os videogames de Western como ponto de partida para uma discussão sobre a) memória histórica, b) lúdico dentro do capitalismo, c) e espaços narrativizados com ideologia da participação. Em outras palavras, a) como nós lembramos o passado através de mercadorias culturais (videogame, filmes, e outros); b) como o lúdico se tornou uma "diversão obrigatória" e orientada para a reprodução da dominação do trabalho; c) como hoje mudou um aspecto importante de como lemos o passado: ele é mais narrativizado, divertido, e ele sempre "exige" que nós participemos.

Elenquei o Oeste Americano e os videogames de *Western* como eixo de investigação, por que há uma próxima correlação entre o desenvolvimento do capital, da Indústria Cultural e da representação do chamado Mito da Fronteira. O Mito da Fronteira como definiu o historiador Richard Slotkin, é uma espécie de versão estadunidense de uma ideologia mais ampla: o Mito do progresso³. Este, por sua vez, sintetiza, de várias maneiras a ideologia do Capital, por excelência. É importante notar, no entanto, como colocou o historiador John Cawelti, as representações da ideologia e do Mito da Fronteira no gênero *Western* são pautadas por uma série de convenções e fórmulas que normatizam certa experiência narrativa⁴. Nos termos desse trabalho, se por um lado o Mito da Fronteira é a base ideológica, o *Western* é a forma reificada por excelência da representação do Oeste Americano.

A mercadoria é o problema estrutural central do capitalismo, em todos os seus aspectos, isso é, sua lógica penetra o âmago de todas as relações sociais. Isso torna a alienação e o fetichismo operantes intrínsecos de como os indivíduos e grupos se inter-relacionam. Essas relações ocorrem de forma reificada, a partir de uma tendência de racionalização que expurga as qualidades humanas e individuais dos sujeitos em direção de noções abstratas e quantificadas, na qual o humano é tornado estatística. Estou de acordo com Lukács, que entende a reificação como a coisificação enquanto classificação, categorização e matematização da experiência social. Isso só é possível a partir da divisão e da especialização do trabalho, a qual toma cada uma das partes da mercadoria como algo isolado. Haveria então um colapso do tempo humano, heterogêneo qualitativamente, na direção de um tempo homogêneo, que é mensurável e quantificado pelo trabalho realizado. Torna-se, então, espaço. Espaço de produção, de trabalho, não de tempo humano dispendido. Esse processo de reificação do humano, que se dá pela lógica específica de produção e circulação de

³ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

⁴ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (WI): Popular Press, 1999.

mercadorias, condiciona tanto a existência humana, quanto a própria consciência, que vê o mundo também de forma reificada⁵.

O título deste trabalho é inspirado pelo lema da série *Assassin's Creed: "History is our Playground"*, uma série que investiguei anteriormente, em minha dissertação de mestrado. De fato, foi o jogo *Assassin's Creed 3* e sua representação sobre a *Frontier* estadunidense que inspirou inicialmente a ideia deste trabalho. No percurso de escrita, contudo, a dimensão se ampliou para uma pesquisa sobre questões particulares do capitalismo tardio. Em uma das poucas obras que tratam sobre o Capital e os videogames, James Woodcock afirma o seguinte:

So why should Marxists be interested in videogames? The first reason is that videogames are not simply some diversion, or opium of the people, but a complex cultural commodity. Marxists should be interested in videogames because their production, circulation, and consumption can provide important insights into the inner workings of contemporary capitalism⁶.

O "Playground do Passado" diz respeito a questões análogas e permite abordar três tópicos fundamentais para o desenvolvimento do presente trabalho: primeiro, é uma elaboração sobre a historicidade da memória em torno do capitalismo tardio e de uma produção industrializada da cultura – o que eu argumento a favor de um deslocamento progressivo para a circulação de memórias comodificadas e reificadas por uma Indústria Cultural; em segundo lugar, é uma investigação histórica do lugar da ideologia da *Frontier* no espaço de experiência americano, um lugar que tem uma historicidade explícita pelo menos desde o começo do século XIX e que se coloca em constante transformação até nossos tempos; em terceiro lugar, o termo *playground* também diz respeito a um espaço de brincadeiras. A questão do espaço é um tema central no presente trabalho e, por isso, ocupa um lugar privilegiado na discussão sobre a memória e sobre o lúdico.

Para realizar toda a reflexão proposta até aqui, tentei realizar um diálogo interdisciplinar entre história, filosofia, antropologia e psicologia. O que investiguei não trata das motivações, de uma história de relações de indivíduos com o objeto-jogo, e tampouco das intenções dos criadores

⁵ Para Lukács, essa visão deveras pessimista pode ser superada não pela subjetividade de cada indivíduo, mas pela existência de uma classe social que permite a visão da totalidade. É a partir dessa constatação que ele defende o método materialista-histórico. LUKÁCS, Gyorg. **History and class consciousness**. Cambridge: MIT Press, 1971. p. 85-92

⁶ WOODCOCK, James. **Marx at the arcade. Consoles, controllers, and class struggle**. Chicago: Haymarket Books, 2019.

de jogos. Trata-se, pois, do que o objeto-jogo em-si permite que apreendamos sobre práticas de ação e rememoração social.

Memória, comportamento e práticas, são conceitos adotados da psicologia e que possuem certa aplicabilidade na compreensão de relações sociais. Poder-se-ia argumentar que apesar do uso lexical semelhante, seus sentidos são distintos. Pode-se não gostar dos fundamentos e das metáforas de explicação partindo da psicologia, mas há de se reconhecer que há uma naturalização e um uso muitas vezes inconsciente de seu léxico e seus preceitos. Peter Gay já avisou como historiadores assumem, mesmo sem reconhecê-lo, alguma perspectiva psicológica no que estudam⁷. Afinal, o que motiva paixões, motivações, irracionalidades dos sujeitos analisados historiograficamente?⁸. Estudar o impacto da Indústria Cultural nas subjetividades passa, necessariamente, por uma admissão dessa premissa.

É impossível alcançar o inconsciente, as intenções e motivos “tais como eles foram”. O que temos acesso é o que se foi produzido e se tornou público, por quais razões forem. De forma similar ao terapeuta que, nas narrativas do paciente, busca padrões de comportamento e suas conexões inconscientes, o historiador pode procurar nas evidências, nas narrativas, padrões que os próprios autores não reconhecem. Assim como o psicanalista só tem acesso ao que o paciente narra, e é isso que o interessa, o historiador só tem acesso ao documento tornado público, ao fenômeno social complexo das subjetividades. Com efeito, o que eu argumento é que toda relação social possui pelo menos uma dupla dimensão, a das características do sujeito individual, constituído “biopsicosocialmente”, e a dimensão onde esses sujeitos se relacionam e produzem novos sentidos.

Há um conflito, uma contradição, em seu sentido marxista, inerente, internamente aos indivíduos, internamente no bojo das relações sociais, mas também, entre estes sujeitos e o mundo em que ele nascem e vivem. Tanto a agência histórica (grau menor), quanto a estrutura social (grau maior) mutuamente se condicionam de forma dialética. As relações de identidade e alteridade constituem-se justamente neste espaço. Há uma irreduzibilidade do sujeito no social, e do social no indivíduo. Obviamente, não pretendo solucionar todas as contradições entre sujeito e coletividade, mas no âmbito de meu tema e objetos em particular, propor algumas conexões.

⁷ GAY, Peter. **Freud para historiadores**. São Paulo: Paz e Terra, 2019.

⁸ HUTTON, Patrick H. Sigmund Freud and Maurice Halbwachs: The Problem of Memory in Historical Psychology. **The History Teacher**, v.27, n.2, p. 145-15, fev. 1994. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/494716>

Nos últimos anos, a produção científica sobre a relação entre história e videogames tem gradualmente aumentado. É possível encontrar poucos trabalhos de fôlego, e uma miríade de artigos fragmentados em periódicos ou reunidos em algumas coleções. Assim, três linhas para se pensar história e *games* podem ser delimitadas: 1) história da indústria dos jogos⁹. 2) as possibilidades de reflexão entre “jogos históricos” e o ensino¹⁰; e 3) os jogos como documentos e modos de expressão propriamente históricos¹¹.

Particularmente no que diz respeito à questão da representação histórica, retomo a Kappel e Elliot, para quem nos “jogos históricos” os jogadores podem influenciar e alterar o resultado de batalhas, campanhas e mesmo de civilizações inteiras do passado¹². Esses autores levantam algumas questões que pretendo responder ao longo do trabalho: 1) de que tipo de história estamos falando? 2) de que tipo de *games*, e quais são suas diferentes relações com a História?

Já para William Uricchio, os “jogos históricos” não são um gênero, mas sim um amplo espectro de jogos que provocam as possibilidades e implicações da representação e simulação histórica¹³. Salvati e Bullinger, por sua vez, afirmam que a invenção de personagens, diálogos e incidentes são projetados para transmitir um senso do passado generalista e oferecer verdades metafóricas para comentar e desafiar o discurso histórico tradicional. Convém observar que as fronteiras da historiografia e da história como entretenimento têm sido “borradas”, por isso é necessário criticar e analisar a operacionalização da representação dessa história “real” e suas repercussões culturais. Em um tom dramático, mas não menos verdadeiro, os autores afirmam que antes os vencedores do passado escreviam a história, hoje eles a programam e a vendem¹⁴.

A partir da análise empírica dos jogos de *Western* analisadas sob a metodologia construída diante deste conjunto teórico, pretendo estabelecer minha posição dentro do debate sobre o “Mito

⁹ Cf. KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. New York: Three Rivers Press, 2001.

¹⁰ Por exemplo, MCCALL, Jeremiah. **Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History**. New York: Routledge, 2016. E também: SCHUT, Kevin. Strategic Simulations and Our Past. In: **Games and Culture**. Vol 2, Issue 3, 2014. pp. 213 – 235

¹¹ CHAPMAN, Adam. Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames. **Journal of Digital Humanities**, v.1, no. 2, 2012. Disponível em: <http://www.journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>

¹² KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013. p. 2

¹³ URICCHIO, William. Simulation, History and Computer Games. In: RAESSENS, Joost; GOLDSTEIN, Jeffrey H. (Eds). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, MA: MIT PRESS, 2005.

¹⁴ BULLINGER, Jonathan M. SALVATI, Andre J. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

da Fronteira”. Apesar de, na historiografia, o principal promulgador da *Frontier Thesis* ser o historiador Frederick Jackson Turner, meu principal interlocutor será o historiador cultural estadunidense Richard Slotkin. Slotkin, em três extensas obras, procura definir o papel do “Mito da Fronteira” dentro do imaginário e das práticas estadunidenses. Para este autor, o conceito de ideologia pode ser delimitado pelo seu ato discursivo lógico, pautado em argumentos, e em oposição, o “mito” é aquele que demonstra narrativamente essa ideologia. Para o historiador americano, os filmes de *Western* são produções culturais centrais na compreensão deste mito, durante o século XX. Dito isso, aponto que, na continuidade do pensamento deste autor, os videogames são um dos veículos privilegiados do Mito da Fronteira, a partir dos anos 1970.

Para tentar responder como o Videogame reifica a memória, o lúdico e o Oeste Americano, esta tese está dividida em três partes. Na “Parte I – Lúdico e Videogames (de Western)”, eu me dedico a descrever e analisar os documentos-jogos de temática *Western*. No primeiro capítulo, “O lúdico e o tempo livre no capitalismo tardio” eu estabeleço algumas das bases teóricas para pensar o papel do lúdico e do tempo livre dentro do capitalismo tardio. Dou início à discussão com uma série de reflexões sobre as interlocuções entre lúdico e memória, para em seguida trazer à tona as importantes e centrais reflexões do historiador holandês Johan Huizinga e do sociólogo francês Roger Caillois. A partir desses dois intelectuais, proponho refletir sobre a natureza do jogo e seu estatuto dentro das sociedades capitalistas no século XX. Destarte, penso as relações entre lúdico e a prática social, primeiro no tocante à questão da memória e da mimese para, então, alcançar as discussões sobre trabalho e tempo livre. Encerro o capítulo com uma longa reflexão sobre os problemas do lúdico na contemporaneidade.

No segundo capítulo, “*Playing in the Frontier: Uma breve história dos jogos de Western (1971-2018)*”, eu faço uma longa exposição sobre os diversos jogos de *Western* produzidos nos Estados Unidos entre 1971 e 2018. Entre *Oregon Trail* (MECC, 1971), um jogo educacional, e *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018), um dispendioso empreendimento da Indústria Cultural, uma vastidão de representações foram criadas. Assim, me volto aos diferentes jogos que de maneiras diversas tentaram reconstituir o Oeste Americano em espaços navegáveis e interativos. O lugar privilegiado é dado aos jogos de “ação” e ao caráter de violência simulada destas simulações.

No terceiro capítulo, “Entre a sátira e a atualização do mito do Oeste: *Red Dead Redemption 1&2 (2010-2018)*”, me desdubro sobre as possíveis maiores representações já feitas sobre o Oeste Americano, os jogos *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) e *Red Dead Redemption 2* (Rockstar,

2018). Analiso pormenorizadamente cada uma destas representações a partir de suas narrativas, espaços e formas de interatividade. Destaco que o primeiro jogo forneceu uma representação satírica do Mito da Fronteira e do gênero de *Western* ao mesmo tempo em que forneceu um espaço fotorrealista de imersão. Já o segundo abandonou a perspectiva satírica e se tornou um jogo que levou a sério suas próprias premissas e, assim, opera numa revitalização do gênero e do Mito da Fronteira. Esse processo de revitalização é uma atualização a partir de uma lógica multicultural. Nesse sentido, ambos *Red Dead Redemption* operam diferentes estratégias que ora desconstruem, ora reafirmam, o Mito da Fronteira tradicional, sobretudo a partir de manipulações dos códigos do *Western*. Entre a ironia do primeiro e a revitalização do segundo, os videogames aparecem como potenciais difusores de uma renovação ideológica do Mito da Fronteira.

Na “Parte II – A invenção do Oeste Americano” eu procuro buscar as raízes históricas e diferenciar a ideologia do Mito da Fronteira, do gênero *Western*, e da historiografia, além de enquadrar as permanências e transformações no processo de reificação dentro da Indústria Cultural. No quarto capítulo, “Memória e reapresentações Do Oeste Americano: Mito, Gênero e Historiografia”, discutirei a memória e as diferentes representações sobre o Oeste Americano do século XIX. Elenquei três principais modos de representação: a ideologia e o mito, a historiografia, e o gênero *Western*, cada qual com suas particularidades. O mito, no entendimento deste trabalho, é a ideologia demonstrada através do exemplo, e no caso do Oeste Americano, figura naquilo que Richard Slotkin chamou de “Mito da Fronteira”, uma versão especificamente estadunidense de um mito mais amplo, o do progresso¹⁵. Destaco a importância de entender o conceito *frontier* em sua especificidade no imaginário dos Estados Unidos, que é o de espaço dialético entre a civilização e a barbárie. Em seguida, discuto a historiografia, cuja pretensão sempre foi a de objetividade na reconstituição do passado, mas que muitas vezes deu continuidade a pressupostos ideológicos. Esse é o caso da *frontier thesis* do historiador Frederick Jackson Turner que, a partir de muitos dos pressupostos do Mito da Fronteira, compreendeu toda uma “etapa” da história americana até 1890, como um movimento de avanço até a fronteira mais ao Oeste. Também irei trabalhar as historiografias críticas à *frontier thesis*, como os historiadores culturais e a *New Western History*. Finalmente, dou atenção especial ao gênero *Western*, que é a forma propriamente reificada do passado do Oeste Americano. Assim, também proponho a reflexão sobre como *Western* e Mito da Fronteira passaram por uma crise por volta do final dos anos 1960 e de que formas eles continuaram existindo.

¹⁵ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

No quinto capítulo, “Reflexões sobre a violência e os filmes de *Western*”, tomo os filmes do gênero *Western* durante os séculos XX e XXI para uma discussão a partir do prisma privilegiado da violência. Destaco dois períodos para essa reflexão: um momento até o final dos anos 1960, quando o Mito da Fronteira e o progresso naturalizavam a violência como algo menor (até mesmo lúdico, inofensivo ou aventureiro), e um momento após a crise da ideologia, no qual a violência passa a figurar como problematizadora das relações sociais representadas em tela.

Finalmente, a “Parte III – Memória e Espaços” contém elaborações e reflexões sobre o que eu chamo de “Indústria da Memória” e sobre a reificação da memória como mercadoria. No sexto capítulo, “Indústria da Memória Reificada”, discuto como a Indústria Cultural estabeleceu uma forma específica de lembrar, uma memória reificada, a partir da criação de mercadorias culturais que representam o passado. Para tanto, forneço os principais elementos constituintes do que seria essa reificação da memória industrializada, para então retomar a leitura de três autores como base para as discussões de memória: Maurice Halbwachs, que fornece as primeiras pistas para pensarmos uma memória coletiva a partir de enquadramentos sociais da memória; Pierre Nora, que vê a memória e a tradição em vias de desaparecer frente à história; e Alison Landsberg, que elabora a ideia de uma “memória-prótese” a partir do surgimento dos meios de comunicação de massa. Posteriormente, apresento uma discussão sobre a leitura de Andreas Huyssen e Fredrick Jameson sobre o caráter da memória no capitalismo tardio, com ênfase à noção de obsessão com o passado de Huyssen, e a ideia de pastiche e imagem de Jameson. Finalmente, a partir de Marx e Freud, faço uma reflexão pormenorizada em como defino a memória elaborada nos marcos da Indústria Cultural.

No sétimo e último capítulo, “Espaços narrativizados de Memória e a Ideologia da Participação” vou refletir, a partir da metáfora do parque de diversões, sobre uma série de conceitos, e suas aplicações, que problematizam o estabelecimento de espaços participativos e lúdicos de memória. Para tanto discuto a partir de Henri Lefebvre e David Harvey a noção de espaço representacional. Em seguida, exponho uma série de espaços que trabalham memória e lúdico: os panoramas nas Exposições Universais do século XIX, os parques de diversão, os museus, os *living history museums* e os videogames. Então, tomo emprestadas as reflexões de Janet Murray para refletir acerca das categorias de interatividade com o espaço, para em seguida problematizar a noção de “participação” como um constructo ideológico que rouba a verdadeira agência de sujeitos e grupos sociais.

Este é um trabalho com múltiplas portas de entrada e saída. É sobre videogames, filmes e mercadorias culturais que tematizam o passado. Mas é também sobre o Mito da Fronteira e o *Western*. Como tentarei demonstrar ao longo do trabalho, o *Playground do Passado* é constituído pela junção do espaço, do lúdico e da memória para criar uma experiência de rememoração lúdica. Nessa experiência a ideologia da participação se manifesta na exigência do espectador e jogador participar imergindo em uma representação que pretende reconstituir o passado de forma verossímil

CAPÍTULO 1 - O lúdico e o tempo livre no capitalismo tardio

1. Introdução

Nas ciências humanas, poucos objetos de estudo têm qualidades ambíguas tão destacadas quanto o lúdico – o qual está sempre entre o conformismo e a subversão; o irreverente e o sério; a ineficiência e a eficiência; o mundo infantil e o adulto; o controle e a liberdade; e também entre o mito e a utopia. Talvez por apresentar tamanhas dificuldades de apreensão, o lúdico é, ainda, uma das formas de expressão cultural que é mais deixada de lado em análises históricas e sociais. Não é mais possível fazê-lo, no entanto, diante da crescente importância da “diversão”, do brincar e do jogo como paradigmas para entender certos aspectos do capitalismo tardio. São exemplos dessa importância tanto as teorias de “gamificação”¹⁶ do trabalho e da educação quanto as indústrias multibilionárias em que os milhões de consumidores transformaram, por exemplo, o futebol, os brinquedos e os videogames.

Brincadeiras, brinquedos, jogos e atividades lúdicas em geral são parte integral da memória coletiva e da estrutura das sociedades. Essas representações são transmitidas através da família e das instituições de ensino, sem desconsiderar o fato de que as crianças mimetizam a fala e o comportamento dos adultos desde a primeira infância. Por isso, é possível afirmar que as atividades lúdicas integram a disputa de representações sobre o social e o passado, ainda que muitas vezes isso não seja percebido. Ou seja, os distintos grupos sociais praticam atividades lúdicas diversas as quais perpetuam (ou então descontinuam e silenciam) valores e representações de acordo com suas condições materiais e suas visões de mundo.

O lúdico preenche o mundo social, seja através das brincadeiras infantis, da profissionalização esportiva, ou, mais recentemente, dos jogos eletrônicos. Por vezes entendidos como meramente o espaço do “não sério” e do frívolo, os jogos e as brincadeiras cumprem muitos papéis na vida humana, os quais contemplam a diversão em si, o relaxamento das tensões e a até mesmo uma função pedagógica. Um dos mais importantes estudiosos do lúdico, Johan Huizinga, chegou a afirmar que a dimensão do lúdico é pré-existente em relação à cultura e também está

¹⁶ Também conhecido em português como “ludificação”, é a aplicação de conceitos de jogos, sobretudo Videogames, para diferentes dimensões da vida social. Por exemplo, pode-se aplicar um sistema de pontuação e recompensa para contextos educacionais, para estimular o aprendizado do aluno.

presente em todas as atividades humanas, das brincadeiras em si à linguagem, a política e a guerra¹⁷.

De qualquer forma, as atividades lúdicas, ligadas à diversão e ao prazer, têm um caráter propriamente antropológico que perpassa todos os tempos, culturas e idades. Isso se verifica, sobretudo, em jogos de palavras, no humor, na imitação, em brinquedos e nas diversas modalidades de recreação. Assim, por conta de sua amplitude histórica e por estar relacionado à dimensão do prazer e do divertimento, o lúdico também tem a dizer sobre as psicologias individuais e coletivas construídas socialmente. Sua historicidade, portanto, pode ser percebida nas profundas modificações sofridas pelas atividades lúdicas ao longo do tempo e do espaço, na medida em que expressaram distintas ideias, valores e materialidade em uma ampla gama de sociedades.

De acordo com o historiador Flávio de Campos¹⁸, o lúdico foi tema abordado por uma série de pensadores ao longo da história do pensamento ocidental. Dessa forma, diversas facetas do problema foram enfrentadas por pensadores antigos, medievais e também pelos modernos. Platão, por exemplo, entendia o brincar como uma potência educativa válida, mas criticava o teatro e a imitação. Já pensadores medievais, como Agostinho de Hipona e Isidoro de Sevilha viam o teatro e os jogos (principalmente de dados) como perigos à alma. Somente a partir de Tomás de Aquino é que o pensamento cristão passou a compreender alguns elementos lúdicos como dotados de possível virtude. Posteriormente, entre os modernos, Dante Alighieri restringiu um inferno a quem perdia suas propriedades em jogos. Por sua vez, o iluminismo francês, especialmente na *Encyclopédie* de Diderot e d'Alembert, estabeleceu a divisão entre a ação frívola (não séria) e o trabalho (a seriedade).

No século XX, Freud foi o primeiro a dotar de legitimidade o brincar, sobretudo ao entendê-lo como comunicação consciente de processos psíquicos inconscientes. Em um pequeno texto de 1908, “Escritores criativos e devaneio”, ele comparou o comportamento da criança ao do escritor criativo adulto. Enquanto a primeira brincava, o segundo substituí-a e dava continuidade ao devaneio¹⁹. A principal, e talvez única, distinção é que na brincadeira, haveria uma ligação entre objetos e situações às coisas vividas e tangíveis do mundo real, enquanto no adulto ocorreria uma

¹⁷ HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

¹⁸ CAMPOS, Flávio de. A agonia lúdica: guerra, competição e fortuna nos jogos medievais. **Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre**, n.2, 2008. Disponível em : <http://cem.revues.org/9452>

¹⁹ FREUD, Sigmund. Além do princípio de prazer. . In: FREUD, S. **Obras Psicológicas Completas (Vol. XVIII)**. Rio de Janeiro: Imago, 2007. p. 135-143.

abdição do elo com objetos reais. Por isso, em ambos, a força motivadora seria a fantasia, isso é, desejos não realizados em uma realidade insatisfatória.

Dessa forma, Freud propôs refletir sobre a elaboração da fantasia a partir de três tempos: o passado, o presente e o futuro. Dessa forma, é possível afirmar que: 1) o trabalho de elaboração, no presente, em que se dá a impressão atual e a ocasião motivadora; 2) um retrocesso à lembrança anterior (sobretudo na infância, no caso dos adultos); e 3) e a elaboração em um tempo futuro, no qual se realiza propriamente o desejo, na brincadeira e no devaneio. Segundo os termos da comparação freudiana, no caso da criança o desejo de ser adulto está no centro de suas repressões impostas, o que a levaria a mimetizar o comportamento dos crescidos em suas brincadeiras. Já para o adulto o desejo se daria por conta de repressões de fantasias mais complexas. Fundamentalmente, a diferença entre o simples devaneio e a criação artística no plano do desejo é um conjunto de estratégias de alteração e disfarces que levariam ao prazer estético, preliminar, e à libertação das tensões.

Ainda que Freud não tenha se detido longamente sobre o aspecto lúdico da psicologia, ele teve outro *insight*, o qual posteriormente ficou conhecido como a brincadeira do “*Fort-Da*”. Em “Além do princípio do Prazer”, o fundador da psicanálise descreve dinâmica de um jogo, no qual uma criança arremessava um carretel para longe para outra buscar. A dinâmica lúdica ocorria, sobretudo, quando a mãe estava ausente. Freud, então, teorizou aquela brincadeira como uma expressão simbólica que elaborava a presença e ausência, assumindo o papel ativo em uma experiência desagradável²⁰. Por outro lado,

a representação e imitação artísticas efetuadas por adultos, diferentemente daquelas das crianças, se dirigem a uma audiência, não poupam aos espectadores (como na tragédia, por exemplo) as mais penosas experiências, e no entanto, podem ser por eles sentidas como altamente prazerosas²¹.

Na teoria freudiana, um dos princípios básicos da estrutura psíquica humana é a busca pela gratificação. Ou seja, trata-se de fazer aquilo que imaginamos que nos dará prazer e que, portanto, satisfará nossos anseios. Com isso em vista, é possível afirmar que lúdico, memória, imitação e vertigem são elementos dotados de maior proximidade entre si do que um olhar apressado pode supor. A reflexão freudiana sobre a “representação e imitação artística” permite observar que essa aproximação ocorre no processo de transmissão social e geracional de brincadeiras, brinquedos,

²⁰ FREUD, Sigmund. Além do princípio de prazer. . In: FREUD, S. **Obras Psicológicas Completas (Vol. XVIII)**. Rio de Janeiro: Imago, 2007.

²¹ Ibidem.

jogos, piadas, formas de representação imitativas diversas. Outro ponto importante em que essas aproximações podem ser observadas reside no que o autor denominou de “compulsão de repetição” (*Wiederholungszwang*). Esse conceito busca descrever a situação na qual a repetição é perpetuada no lugar da elaboração²². Socialmente, na cultura, isso parece ter um efeito de uma contínua reprodução de relações sociais ligadas à diversão, ao entretenimento e ao lazer, mas também de atividades autodestrutivas ligadas à memória do ato.

A tensão entre o lúdico e a reprodução das estruturas sociais também foi objeto de interesse do autor alemão Walter Benjamin. Em um dos seus vários textos sobre os brinquedos e o brincar, Benjamin faz uma instigante provocação. Ele argumenta que, em geral, os brinquedos e jogos são vistos como pertencentes à esfera das crianças, do infantil, e o ato de brincar ou jogar é reduzido a um mero ato imitativo do mundo adulto. O filósofo alemão, então, reflete sobre a possibilidade dessas proposições serem invertidas. Assim, ele propõe pensar os brinquedos, as brincadeiras pré-estabelecidas e os jogos como imposições do mundo adulto ao mundo das crianças. O lúdico, então, cumpre o papel de carregar visões de mundo, regras, ideias e mitos a serem transmitidos de uma geração a outra.

Por outro lado, o brincar-em-si, poderia ser pensado como um ato de liberdade das crianças, no qual elas operam em um espaço-tempo ainda não colonizado pela codificação de regras do mundo anterior a elas²³. Seria por essa razão que brinquedos e brincadeiras violentas como pistolas e espadas de brinquedo, polícia e ladrão, ou *cowboys* contra índios diriam mais a respeito de uma memória coletiva que está sendo transmitida e pretende ser continuada, do que a respeito do ato infantil em si, que desconhece todas suas implicações, e, muitas vezes, altera suas proposições.

Nesse sentido, uma tensão aparece entre a imposição imitativa de uma ordem hierárquica dos “adultos”, que tentam perpetuar suas regras e valores, contra o infantil, reino da liberdade. No contexto do capitalismo tardio, cabe realçar, essa tensão é permeada pela atuação da Indústria Cultural. Ou seja, o reino infantil da liberdade sofre com a imposição hierárquica (de cima para baixo) de formas lúdicas, codificações e representações. Essa hierarquia impositora de formas lúdicas aparece na esportização, na gamificação, nos oligopólios de brinquedos, socialmente

²² O conceito de elaboração, proposto por Freud, tenta dar conta do trabalho feito em cima das experiências vivenciadas. FREUD, Sigmund. **Além do princípio de prazer**. São Paulo: L&PM, 2016.

²³ Cf. Uma coletânea dos textos sobre o brinquedo e o brincar em Benjamin pode ser encontrado em BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2009. Ver também POWERS, Michael. The Smallest Remainder: Benjamin and Freud on Play. **MLN**, v. 133, n. 3, p. 720-742, abr. 2018. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/698275>

localizados em países detentores de capital, que passam a condicionar, e mesmo homogeneizar, as atividades lúdicas ao redor do globo.

Nos termos do presente trabalho, é necessário salientar que o problema do lúdico não reside apenas na relação adulto/criança. Afinal, o adulto também brinca e o faz muitas vezes conectado a objetos e situações. Vale destacar, então, que a partir dos anos 1970 a produção de brinquedos e jogos voltados para adultos se tornou algo comum e um mercado de crescente importância para a Indústria Cultural. Como exemplo, é possível citar as inúmeras comunidades de LARP e RPG's²⁴ nas quais adolescentes e adultos tomam a ação de interpretar papéis em uma brincadeira que, embora se trate de dinâmica mais codificada que a do brincar infantil, cria um espaço ilusivo e fantasioso.

Neste capítulo, apresentam-se noções que permearão todo o trabalho desta tese. Com efeito, o problema central da presente argumentação é a transformação histórica das relações lúdicas, tendencialmente em uma totalidade reificada expressa pelo adestramento de suas potencialidades e pela lógica da mercadoria. Trata-se, pois, de construir uma reflexão sobre o lúdico que se proponha a ampliar o olhar sobre o fenômeno ao levar em conta as redes de sociabilidade, as identidades e afetividades que o permeia, além do caráter econômico, sociocultural e histórico de seu desenvolvimento.

O sociólogo francês Roger Caillois, em seu clássico livro *Les jeux et les hommes*, elencou quatro atitudes principais de atividades lúdicas: os jogos de competição (*agon*), os de sorte (*alea*), os de imitação, simulação/simulacro e fantasia (*mimicry*), e os que causam “vertigem” (*ilinx*). Para Caillois, as sociedades modernas ocidentais e capitalistas relegaram ao papel secundário à *mimicry* e à vertigem em favor da competição e da sorte. Neste capítulo eu argumento que o capital atuou diretamente sobre o lúdico, transformando-o de muitas maneiras na lógica da mercadoria reificada. Pois ao contrário de Caillois, mais do que nunca, entendo que a forma principal do lúdico no capitalismo tardio é a *mimicry*: a imitação, a reprodução e o simulacro, associados à vertigem e às transformações nas práticas corporais.

Em termos históricos, é possível observar que a Indústria Cultural se apropriou desse processo de reprodução das atividades de gratificação. As atividades lúdicas, em grande medida, passaram por um processo de reificação da vida social e se tornaram produtos, mercadorias que são

²⁴ LARP – Live Action Role Playing e RPG – Role Playing Games, são jogos de interpretação de papéis, onde jogadores assumem personagens e imergem em mundos de fantasias. Usualmente, os RPGs são feitos com fichas de personagens em papel, e são jogados em mesa com dados, enquanto os LARP são jogados de forma teatral com movimentos em um espaço determinado.

comercializadas e recebem investimentos. Tendo em vista que a transmissão de uma geração para a outra de diferentes formas de brincar é parte da memória coletiva e da tradição, a atuação da Indústria Cultural acabou por estabelecer um processo no qual essas formas de brincar foram transformadas *em* mercadorias e *por* mercadorias:

- “*Em*” mercadorias, por que o brincar e o jogar passaram a ser condicionados por uma produção massiva de jogos e brinquedos, cuja materialidade expressa os valores de quem produziu e também certa visão de como as massas devem consumir;
- “*Por*” mercadorias, pois mesmo quando a ludicidade não tenha sido materialmente transformada em mercadoria, ela passou a ser regida por lógicas mercantis. Possivelmente no mais popular esporte do planeta, o futebol, atualmente crianças são recrutadas e treinadas visando o alto rendimento. O investimento nos jovens atletas tem como objetivo valorizar o próprio clube através de conquistas ou, então, de negociações envolvendo cifras milionárias. Outra faceta desse processo é a produção de uma infinidade de mercadorias culturais que se voltam ao consumo da identidade do clube, de camisetas e bandeiras a canecas e brinquedos. Os exemplos são muitos, e o material empírico para pesquisas sociológicas, antropológicas e históricas não deixa de crescer a cada dia.

Com intuito de refletir sobre esses problemas, pretendo realizar um percurso histórico das reflexões acerca do significado das atividades lúdicas, e o papel relacional do jogo e do brincar dentro das sociedades, capitalistas no século XX. Neste percurso, apresento as obras de Johan Huizinga e Roger Caillois não apenas em sua definição do que é um jogo, mas também como eles pensaram as sociedades a partir do jogo.

Em suma, meu argumento reside na hipótese de que, no mundo contemporâneo, a Indústria Cultural tenta reificar o lúdico. Por essa razão, e com intuito de aprofundar o argumento, pretendo também mobilizar a obra do filósofo alemão Theodor Adorno para abordar a questão da prática mimética, do lúdico e dos desenvolvimentos do lúdico na prática social. Posteriormente, discuto a oposição entre o tempo do trabalho e o tempo livre (justamente, o da ordem do lúdico) em Norbert Elias e, sobretudo, em Herbert Marcuse, que aborda o problema a partir dos pressupostos de Freud. Finalmente, no encerramento do capítulo, trato de apontar caminhos possíveis para que as reflexões sobre as atividades lúdicas e sobre a memória social possam ser mobilizadas para pensar questões do presente.

2. A linguagem do Lúdico

Um dos primeiros problemas quanto à definição do que é a atividade lúdica se verifica na própria concepção linguística das palavras que retratam esse tipo de prática. De certo, no português há uma diferenciação difusa entre “brincar” e “jogar”, haja vista que o uso comum, por exemplo, faz distinções pouco precisas entre “jogar bola” e “brincar de bola”, ou então, entre “brincar com o jogo” e “jogar o jogo”. Já em outras línguas europeias, como o inglês, francês ou alemão, as palavras respectivas para brincar e jogar são, respectivamente, uma só: *play*, *jouer* e *spielen*. Ademais, elas apresentam um sentido ainda mais amplo, como o de tocar um instrumento (*play the guitar*), a definição de uma peça de teatro (*a play*) e até mesmo o aparentemente tautológico “jogar um jogo” (*play a game*).

Na raiz latina encontra-se “lúdico”, originado do termo *ludus*, significante de atividades que engloba atividades desde o teatro e o circo ao ensino e áreas militares. Já a palavra “jogo” resulta da expressão *iodus* (sinônimo de *ludus*), que significava uma brincadeira, uma piada ou brinquedo. E, finalmente, a palavra “brincar” desenvolveu-se através da palavra *vinculum* – laço – que advém do verbo *vincire*, o qual significa seduzir, encantar.

Apresentadas as etimologias dos termos que diretamente descrevem a atividade lúdica, cabe refletir sobre as origens de alguns termos correlatos. Uma das consequências mais fundamentais da atividade lúdica é a “diversão” (*fun*, *amusement*), palavra originada do latim (*diversio*). O termo “diversão” também sinônimo e próximo em significado à “distração” (*distraction*), pois ambos apontam seu significado para o divergir, o separar. Ao brincarmos, nos afastamos da seriedade da vida cotidiana, divergimos nossa atenção, distraímos de outras atividades, tentamos separar e nos alienar momentaneamente daquilo que requer nossas preocupações. Com isso em vista, cabe observar as formulações “*I’m joking with you*” e “Estou brincando com você”, as quais demonstram que, apesar das diferenças de nomenclatura relativas, o sentido de “suspensão” presente em “fazer uma piada” e “brincar com alguém” também tem é próximo quando se compara o português e as outras línguas europeias.

A partir dessas observações etimológicas, não deixa de ser curioso notar, como no contexto da Indústria Cultural do século XX, muitas atividades lúdicas, sobretudo as mais codificadas por regras como os esportes e os videogames, sejam também chamadas de “entretenimento”. O fato desperta mais atenção quando se observa que essa palavra tem uma etimologia muito distinta das formulações anteriores, como bem demonstra a junção dos termos latinos “*inter*” (entre) e “*teneo*”

(segurar, manter). Já o Francês antigo registra a aglutinação dos termos “*entre*” e “*tenir*” (segurar). No Inglês antigo, por sua vez, *entertainment* significava manutenção. Note-se que a definição do termo “entretenimento”, em diversas línguas, reside fundamentalmente na noção de “manter entre”. Ou seja, a palavra carrega uma ênfase na manutenção e, por isso, indica um sentido de junção, não de separação (ou “suspensão”) das formulações relativas ao “jogar” e ao “brincar”. Cabe indagar, então, por que teriam então, “entretenimento” e “diversão” se tornados quase sinônimos em nosso tempo. Não é uma resposta que essa pesquisa consegue ainda responder.

Outra questão interessante de ser observada por conta dessa aparente contradição é a tensão entre seriedade e não-seriedade presente nas atividades lúdicas. Por exemplo, quando alguém assiste a uma partida de seu esporte favorito, é muito comum ocorrerem sentimentos tais como ansiedade e vibrações. De forma que apesar da partida separar o espectador do mundo, trata-se ao mesmo tempo de atividade muito séria. Essa seriedade pode ser constatada em episódios comuns, tais como o clamor de uma pessoa que, ao observar o sofrimento do espectador, grita “mas é só um jogo!”. Essa postura acaba por lembrar o espectador sofredor de uma não seriedade da atividade que por ele estava sendo levada a sério.

Em um estudo sistemático típico da filosofia analítica, nas “Investigações Filosóficas”, Ludwig Wittgenstein aproximou a linguagem da concepção lúdica ao conceito de “jogos de linguagens”. No decorrer da obra, Wittgenstein realizou uma série de analogias com o xadrez e outros jogos²⁵. Em sua concepção, o reconhecimento do que seria um “jogo” passa pelo entendimento de seria impossível determinar uma estrutura formal essencial que abarcasse todos os diversos tipos existentes. Assim, nos termos desse filósofo, o que define a totalidade das modalidades lúdicas não é algo inerente a todas as suas manifestações, mas sim diversas semelhanças e parentescos que se entrecruzam e permitem o reconhecimento social de uma determinada atividade como lúdica. Por essa razão, é possível afirmar que os jogos constituem uma espécie de “família”.

A proposta de Wittgenstein repousa, então, sobre uma variedade de instrumentos de linguagens e seus modos de aplicação, cujos significados são apreendidos enquanto são usados. As regras podem ser um recurso de instrução no jogo, transmitidas por algum método (livro de regras, um jogador mais experiente, assistir a outros jogarem, etc.), ou um instrumento do próprio jogar. O

²⁵ Cf. WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Petrópolis: Vozes, 2009.

jogo, como a linguagem, é apreendido em seu contexto de relações sociais, de modo que o autor chega a postular a diferença entre regras essenciais e não essenciais²⁶.

Assim, os movimentos possíveis são apreendidos em seu uso, ou seja, na prática. Aprende-se, por exemplo, a jogar xadrez através da observação dos movimentos possíveis das diferentes peças. O significado dos lances é compreendido dentro do próprio jogo, ao mesmo tempo em que seus sentidos são os papéis que cada peça desempenha na atividade. Conhecer um jogo, como conhecer uma linguagem, é dominar uma técnica e seus usos possíveis e contextuais. Quando deve o enxadrista movimentar a torre? Qual a melhor estratégia possível para lançar uma bola para a grande área em uma partida de futebol? Quais são os movimentos possíveis dentro de determinados contextos do jogo? O significado, portanto, não deve ser compreendido em um sentido fixo e determinado, mas a partir dos contextos e objetivos específicos. Por essa razão, o significado acaba por ser apreendido socialmente, afinal menos importante que o símbolo da peça do “Rei”, são seus movimentos possíveis dentro do jogo²⁷.

Encarando a impossibilidade de indefinição dos jogos afirmada por Wittgenstein não como uma certeza, e sim como um desafio, Bernard Suits se tornou um dos mais influentes filósofos sobre o lúdico, sobretudo na tradição anglo-saxã. Seu pequeno livro chamado *The Grasshopper* é uma paródia dos diálogos platônicos, o qual busca os elementos que dariam unidade à caracterização dos muitos jogos existentes. O autor, então, definiu os jogos como atividades que permitem ao jogador usar maneiras “menos eficientes” de atingir um determinado objetivo desnecessário.

Em seu próprio exemplo, a maneira mais eficiente de colocar uma bola em um cesto no basquete seria carregar a bola até ele e diretamente encaçapá-la. No futebol é possível ver isso claramente – os jogadores (com a exceção do goleiro em um espaço restrito) são limitados a utilizarem somente os pés para lançar a bola ao gol. As regras, portanto, constituiriam possibilidades e limitações que requerem que os jogadores respeitem, e fazem a atividade lúdica possível e dotada de significado.

²⁶ WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Petrópolis: Vozes, 2009.

²⁷ Proponho uma ressalva a Wittgenstein, no entanto. No momento de redação de suas reflexões, o autor desconhece, ou ignora, a narratividade nos jogos, algo que, no século XX, veio a ser mais desenvolvido em modalidades lúdicas como o RPG ou os jogos eletrônicos. Digo que tão, ou mais, importante quanto os movimentos é o caráter simbólico de certas posições dentro do jogo, sobretudo quando suas ações vinculadas estão associadas ao papel social performado. Isso é, em jogos mais “narrativos” que o xadrez, um Rei pode comandar tropas, frequentar cortes, estabelecer laços diplomáticos ou declarar guerras, de modo que essa performance está permeada de representações ideológicas do que é esperado de um Rei. Tal questão não contradiz Wittgenstein, mas o complementa: a relação contextual se dá não só dentro dos limites do jogo, mas na totalidade da linguagem e das relações sociais. O assunto será tratado em detalhes posteriormente.

Dessa forma, a definição de “jogo”, para o autor, residiria no conflito autoimposto de seguir regras e meios ineficientes a um objetivo que é um fim em si próprio. Este conjunto de regras orientado para meios ineficientes de se atingir um objetivo desnecessário é entendido como uma “atitude lusória” (*lusory attitude*), de modo que o jogador respeita voluntariamente as limitações, ao passo que o trapaceiro deve, justamente, lidar com sua subversão.

A partir dessas definições, Suits projetou uma Utopia própria, segundo a qual mesmo em uma sociedade em que o reino das necessidades já estivesse completamente superado as pessoas, ainda assim, seriam movidas por essa atitude lusória, e criariam regras, meios e objetivos lúdicos para atingir objetivos tornados finalidades em si mesmos²⁸. Finalmente, apresentadas as principais questões acerca da linguagem do lúdico, o próximo passo é o de situá-lo nos debates historiográficos propriamente ditos. Por essa razão, a próxima seção aborda as clássicas contribuições de Huizinga e Caillois.

2.1. As definições “clássicas” de lúdico em Johan Huizinga e Roger Caillois

Definitivamente a obra mais conhecida sobre o tema do lúdico, já no século XX, é a do historiador holandês Johan Huizinga. Já em seu título e introdução, a ideia de “Homo Ludens” opõe-se a diversas terminologias que procuram conceituar a humanidade por sua dimensão do conhecimento (*sapiens*), trabalho (*faber*), mas também política (*politicón*) ou econômica (*economicus*). A proposição de Huizinga indica uma definição do homem, enquanto espécie, como um ser lúdico, pois em seu entendimento, seria do próprio reino animal, da própria natureza humana, o desejo de divertimento existente nas mais diversas culturas²⁹.

A tese central do livro consiste na ideia de que o “elemento lúdico” precede suas manifestações culturais. Trata-se, então, de uma análise de como o impulso lúdico conduz as formações culturais. Assim, o lúdico não é visto como apenas mais uma, dentre outras, manifestações da cultura³⁰. O jogo³¹, Huizinga desenvolve, é mais do que um fenômeno cultural, ao mesmo tempo em que também transcende um simples instinto biológico de descarga de energia e tensão. Afinal, o jogo fascina pela excitação, pela alegria e pelo divertimento e por ser uma

²⁸ SUITS, Bernard. **The Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Broadview Press, 2005.

²⁹ HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

³⁰ Há uma confusão generalizada sobre o uso do genitivo “da” e “na” Cultura nas três versões consultadas, em holandês, inglês e português. Problematizado pelo próprio autor, ele se refere como elemento “da” cultura no título original, por se remeter aos elementos lúdicos que estão presente nela, em oposição a “na” cultura, que seriam manifestações desta.

³¹ Em diferentes momentos, na língua original, Huizinga usa o neerlandês *spiel* (*play*, brincar, jogar) e *spel* (*game*, jogo)

manifestação do “espírito” não deve ser reduzido a explicações de ordem utilitária – nesse sentido, ele seria “supérfluo”.

Mais precisamente, o historiador holandês sustenta enfaticamente que é “possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo” e também que “é no jogo e pelo jogo que a civilização surge e se desenvolve”³². O jogo seria, então, uma “categoria absolutamente primária da vida”, uma “totalidade”, e ultrapassa a esfera da vida humana e da racionalidade, pois não se limita à humanidade. Trata-se, portanto, de fenômeno do âmbito do “supralógico” e do “irracional”. Na abordagem de Huizinga, o objeto é o jogo como função social, “significação primária”, entendido como manipulação da imaginação e transformação desta em “imagens”³³. Por essa razão, sua abordagem se preocupa em explorar os elementos lúdicos em diferentes áreas da existência humana, como o direito, as artes, e mesmo a guerra.

Apesar da impossibilidade de definição precisa, o historiador holandês tentou, através de um método de aproximações sucessivas, chegar a uma elaboração sobre o que é o jogo. Desse modo, ele realizou uma análise etimológica das palavras conectadas à ludicidade nas línguas românicas, no grego, sânscrito, chinês, japonês, dentre outras. Assim, nos termos de Huizinga, é possível apontar que, como base da civilização, o jogo é entendido pela oposição diametral à *seriedade*. Todavia, essa constatação não permite concluir que não exista seriedade no jogo. Pelo contrário, jogos podem ser absorvidos e levados com muita seriedade, pois como sintetiza o autor: “convém não esquecer que este equilíbrio instável entre a seriedade e o fingimento é parte integrante da cultura enquanto tal, e que o fator lúdico faz parte do núcleo central de todo ritual e de toda religião”³⁴.

Outro ponto de aproximação sugerido pela abordagem de Huizinga reside no fato de que o jogo é uma “atividade voluntária”, afinal é um exercício da *liberdade*, sem a qual, não é jogo, mas sim uma “imitação forçada”. O historiador holandês tentou fugir de todos os princípios utilitaristas que tentam explicar o desejo de brincar ao defender: “as crianças e os animais brincam porque gostam de brincar, e é precisamente em tal fato que reside sua liberdade”³⁵. Não é difícil perceber, então, que a atividade do jogo poderia ser facilmente dispensada, pois é “supérflua” e só se transforma em urgente quando o prazer por ela provocado se torna uma necessidade. Continuando suas aproximações sucessivas, Huizinga elenca como segunda característica da definição do jogo a

³² HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 3-5

³³ Ibidem. p. 6-7

³⁴ Ibidem. p. 9

³⁵ Ibidem. p. 10.

sua condição de ser realizado fora da vida “comum”, ou seja, trata-se de uma “esfera temporária de atividade com orientação própria”. O jogo se situa, dessa forma, como um intervalo da vida cotidiana, como atividade temporária de finalidade autônoma, cuja satisfação consiste em sua própria realização³⁶. Ao mesmo tempo, o jogo é um “jogo de ilusões” e de representações que ditam regras construídas socialmente sobre segmentos da realidade.

Por isso, a civilização, para Huizinga, foi estabelecida sob o elemento lúdico e, portanto, tem no jogo da ilusão um dos principais pilares de sua dinâmica. É a partir desse entendimento que o autor compreende os “desmancha-prazeres” (ou seja, aqueles que evidenciam esse elemento lúdico ao afirmar que se trata só de “um jogo”) como os maiores candidatos a serem excluídos e marginalizados de uma dada sociedade. Isso valeria para, por exemplo, “os apóstatas, os hereges, os reformadores, os profetas e os objetores de consciência”, que por sua vez, não raramente, “fundam uma nova comunidade, dotada de regras próprias”³⁷.

Observe-se, então, como a definição proposta por Huizinga se centra na perspectiva de que o jogo “representa” uma luta ou, então, se torna uma luta para melhor representar algo. “Representar significa mostrar, e isto pode consistir simplesmente na exibição, perante um público, de uma característica natural”³⁸. Não se trata, no entanto, de uma falsa realidade, mas sim da realização de uma aparência, da identificação com o imaginado. Afinal, a criança “fica literalmente ‘transportada’ de prazer, superando-se a si mesma a ponto de quase acreditar que realmente é esta ou aquela coisa, sem, contudo, perder inteiramente o sentido da “realidade habitual”³⁹.

A obra de Huizinga, nos últimos cem anos, é provavelmente o trabalho mais influente sobre o tema do lúdico. A importância da obra, entretanto, não foi capaz de livrá-la de críticas e objeções. Nesse sentido, o filósofo austríaco Ernst Gombrich argumenta que o historiador holandês se escondeu em sua formulação na “não definição”, ao mesmo tempo em que caiu no essencialismo, postura que não estaria presente em seus trabalhos anteriores. Outro ponto de destaque na crítica de Gombrich reside no fato de que a etologia teria provado que não há uma diferença absoluta entre a “luta de mentira” e a competição de verdade por parte dos animais, uma vez que ambas as disputas são governadas por regras⁴⁰. O pensador italiano Umberto Eco, apesar de atestar a importância das contribuições de Huizinga, também apresentou ressalvas à sua análise. Nesse sentido, Eco inverteu

³⁶ HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 10.

³⁷ Ibidem. p. 13.

³⁸ Ibidem. p. 14.

³⁹ Ibidem. p. 14.

⁴⁰ GOMBRICH, E.H. Huizinga's Homo ludens. **BMGN - Low Countries Historical Review**, v.88, n.2, p.275–296, 1973. Disponível em: <https://doi.org/10.18352/bmgn-lchr.1769>

os termos da análise do historiador holandês ao afirmar que o jogo não é nem desinteressado, nem gratuito e também não se desvincula da vida social⁴¹.

O filósofo Theodor Adorno realizou um movimento análogo ao de Eco. Além de reconhecer o valor das contribuições de Huizinga – especialmente no que diz respeito a papel do *play* é um elemento formador da cultura –, o autor da Teoria Crítica apresentou algumas objeções, especialmente a respeito das reflexões do historiador holandês acerca papel do *play*. No livro Teoria Estética⁴² o filósofo alemão respondeu diretamente a Huizinga ao sustentar que a tese do historiador sucumbiu à crítica da definição de arte já em sua origem, pois concebia esse *play* de forma abstrata e afastada da concretude histórica. Ademais, a abordagem de Huizinga reduziria o problema do *play* a meras formas de comportamento, que de alguma forma se distanciam tanto da práxis da autopreservação, isso é, tanto de proteção psíquica do Eu, quanto da manutenção da vida, através do trabalho. Assim, Huizinga teria falhado em compreender quanto do *play* é uma sobreimagem dessa práxis em vez de sua semelhança.

As críticas mais importantes e sistematizadas às propostas teóricas de Huizinga podem ser encontradas na obra do sociólogo francês Roger Caillois. Em *Les jeux et les hommes*, escrito na década de 1950, Caillois revisou criticamente *Homo Ludens* e realizou contribuições significativas para o campo de estudos do lúdico. O sociólogo francês critica o vínculo entre o lúdico e o sagrado proposto por Huizinga, apontando que apesar da separação da vida concreta estar correta, o sagrado é vivido como real, enquanto o jogo é compreendido sempre como ilusão. O espaço do jogo existe dentro do mundo que é realizado, é espetacular. O espaço do sagrado, por sua vez, se entende para além desse mundo e se baseia no mistério⁴³.

Tal qual Huizinga, Caillois também procurou estabelecer uma definição para os jogos. Para o sociólogo francês, o jogo está no âmbito do exercício de liberdade, separado da vida comum, pois é incerto, improdutivo, governado por regras e reconhecido como um faz-de-conta, oposto à vida real. Observe-se, então, que a conceituação proposta por Caillois atribui papel central às regras, pois são estas que criam ficções e substanciam o faz-de-conta. Diz ele que as leis da vida ordinária são substituídas, em um espaço fixo e por um tempo determinado, por regras arbitrárias, que não podem ser recusadas, e que devem ser aceitas para o jogo ser jogado corretamente.

⁴¹ ECO, Humberto. Huizinga e o jogo. In: ECO, Humberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.

⁴² ADORNO, T. **Aesthetic Theory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

⁴³ CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001.

Nesse sentido, uma das objeções possíveis à proposta conceitual do sociólogo francês é a de que ele não explora o potencial da formulação de Huizinga sobre a fundamentação lúdica da vida em sociedade. Afinal, ao dizer que em oposição ao lúdico, o sagrado é vivido como real, o teórico francês deixa de lado como a guerra e o direito, por exemplo, também são, para Huizinga, ditados por espaços e leis próprias que, embora intensamente vividos como reais, se afastam da vida ordinária.

Entretanto, a maior contribuição de Caillois reside na ruptura com as definições genéricas da atividade lúdica ao propor uma série de divisões tipológicas que distinguem diferentes tipos de jogos e brincadeiras. Em primeiro lugar, é possível verificar a diferença que ele faz entre sua própria conceituação entre *ludus* e *paidia*. A *paidia*, palavra grega para brincadeira, vincula-se à *paideia* [“educação”]. Por isso, para o teórico francês, *paidia* são atividades que estão próximas de um brincar livre, solto, sem regras, como a criança em uma caixa de areia, dependendo só de sua imaginação. Do outro lado do espectro estariam as atividades mais próximas à ideia de *ludus* – codificadas, permeadas de convenções e regras socialmente estabelecidas, como o esporte. Entre esses polos é possível encontrar um sem-número de jogos que são mais ou menos definidos por regras fixas.

A conceituação de Caillois avança no sentido de estabelecer quatro principais tendências de comportamentos em atividades lúdicas, as quais são: 1) os jogos competitivos (*agon*), como os esportes em geral; 2) os que dependem sobretudo da sorte e do elemento aleatório (*alea*), como jogos de dados e de cartas; 3) os de imitação simulação/simulacro e fantasia (*mimicry*), como jogos de encenação em geral, do teatro às brincadeiras fantasiosas, da mais livre infantil à codificada e interpretativa como os RPG’s contemporâneos; 4) e finalmente, as atividades lúdicas que mais causam “vertigem” (*ilinx*), isso é, transformam a relação usual do corpo com o espaço, como por exemplo, o montar em cavalo, o *bungee jumping* ou os brinquedos de parques de diversão.

Vale a ressalva de que essa categorização repousa na descrição do objetivo fundamental de cada jogo, e, por isso, os tipos não devem ser compreendidos como categorias excludentes. Uma disputa de basquete é um jogo muito competitivo, mas também é um jogo de vertigem, ao mesmo tempo em que, de diferentes formas, contempla elementos de fantasia e sorte. Assim, as categorias de Caillois transcendem o campo das brincadeiras e dos jogos em si, na medida em que também podem descrever diversas práticas sociais, tais como a competição em um ambiente de trabalho. Por isso, essas categorias acabam por definir certa leitura sociológica da realidade para o autor, já que

ele mesmo define o seu trabalho não como uma simples sociologia do jogar, mas sim uma sociologia derivada dos jogos⁴⁴.

As obras de Huizinga e de Caillois se tornaram referências para a discussão sobre o lúdico em toda a bibliografia corrente, de modo que foram empreendidas muitas tentativas de atualizá-los. Um bom exemplo é o debate entre as perspectivas da narratologia contra a da ludologia nos anos 2000 que marcou a consolidação dos *game studies*. Nessa querela, por exemplo, os *game designers*, Katie Salen e Eric Zimmerman, definiram o lúdico enquanto um sistema, uma atividade interativa voluntária, na qual a restrição do comportamento dos jogadores estabelece um conflito estruturado por regras, que termina em um resultado quantificado⁴⁵. Gonzalo Frasca, por sua vez, ao partir da leitura das classificações de Caillois, distinguiu, sobretudo nos videogames, jogos cujos propósitos distanciam-se, ou aproximam-se, da dicotomia vencer ou perder⁴⁶. Jesper Juul, retomando Huizinga, Caillois e outros, propõe definir o jogo como: 1) um sistema baseado em regras; 2) detentor de um resultado quantificável e variável, no qual a diferentes resultados são designados diferentes valores; 3) o jogador, por sua vez, exerceria esforço para influenciar o resultado e se conecta emocionalmente a este; 4) as consequências do resultado deste jogo são negociáveis⁴⁷.

Em suma, é interessante apontar como os aspectos antropológico e sociológico presentes, respectivamente, nas obras de Huizinga e Caillois foram deixados de lado no debate seminal dos *game studies*. Nesse sentido, o presente trabalho tem uma ambição de não reduzir a reflexão sobre os jogos (e do lúdico) a seus elementos definidores. Ao contrário, pois o meu objetivo é observar como esses pensadores partiram do lúdico para pensar de forma inovadora as relações sociais, e, sobretudo, as transformações dadas diante do capital. Afinal, tanto o historiador holandês, em uma abordagem mais antropológica sobre o lúdico, quanto o sociólogo francês, com sua conceituação classificatória, deixaram importantes contribuições para a reflexão sobre o lúdico e, por isso, acredito que utilizar suas categorias para analisar a cultura e a sociedade do capitalismo tardio podem resultar em ganhos importantes.

⁴⁴ CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001. p. 67.

⁴⁵ ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 154-163.

⁴⁶ FRASCA, G. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. 2001. 118 f. Dissertação (Master in Information Design and Technology) – Georgia Institute of Technology, 2001.

⁴⁷ JESPER, Juul. **Half-Real**. Cambridge(MA): MIT Press, 2005. p. 40.

2.2. O lúdico e a sociedade, o lúdico e o capital em Huizinga e Caillois

Ao afirmar que o lúdico está na totalidade do tecido social, Huizinga não concebia a questão de forma abstrata. Como ele se dedicou a mostrar, desde suas primeiras páginas, o lúdico não existe só em sua forma de divertimento, não é só uma expressão “da” cultura, pois se expressa “na” cultura. Com efeito, grande parte das reflexões do historiador holandês girou em torno de como o lúdico está na estrutura de diferentes formas de relações humanas, desde mais óbvias, como o teatro e as artes, mas também as mais “sérias”, como a política, a lei e a guerra. Daí sua afirmação de que, por exemplo, é o impulso lúdico que explica a codificação do conflito bélico e das leis, as regras do combate e da diplomacia, os acordos em relação aos espólios, etc.

Nos últimos capítulos de *Homo Ludens*, Huizinga discorreu sobre o que ele considerava uma mudança profunda na sociedade em relação ao jogo – uma decadência do fator lúdico. Diz ele que desde o século XVIII, o utilitarismo, a eficiência e o ideal burguês do bem-estar social deixaram uma forte marca na sociedade. Já no XIX, tais tendências elevaram o trabalho e a produção à condição de ídolos de sua época. O historiador pareceu lamentar o “grotesco exagero da importância dos fatores econômicos”, que teria sido condicionado pela adoração do progresso tecnológico, fruto do racionalismo e do utilitarismo, “que destruíram os mistérios e absolveram o homem da culpa e do pecado”⁴⁸. Esse processo de decadência do fator lúdico poderia ser percebido, ainda segundo o autor, na perda dos aspectos imaginativos, fantasiosos e fantásticos do vestuário masculino após a revolução francesa.

Insatisfeito com os rumos do século XX e escrevendo em meio à ascensão do nazifascismo, Huizinga se perguntou o quanto a decadência do lúdico teria se modificado na terceira década dos 1900 e sua conclusão foi pessimista e crítica. Assim, ele apontou que apesar da *aparente* exacerbação do lúdico na sociedade na retomada dos Jogos Olímpicos e da popularização do esporte, a transição da diversão ocasional para o profissionalismo (com os processos de sistematização e regulamentação) levou a uma perda do espírito lúdico. Essa *aparente* exacerbação lúdica, então, seria caracterizada pela ausência da espontaneidade e da despreocupação, a qual acabava por imputar um sentimento de “inferioridade” aos amadores.

Huizinga veio a insistir no “*verdadeiro jogo*” em oposição ao que ele chama de “falso jogo” presente no século XX. No *verdadeiro jogo* é preciso que “o homem jogue como uma criança”, sem isso, a atividade lúdica perde suas “qualidades essenciais”. Essa diferenciação é aprofundada com a

⁴⁸ HUIZINGA, J. *Homos ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 1980. p. 137.

elaboração da distinção entre “ludicidade” e “puerilidade”. O “puerilismo”, para o historiador holandês, é o que definiria a “essa mistura de adolescência e barbárie que se tem vindo a estender pelo mundo no decorrer das últimas duas ou três décadas”⁴⁹. Apesar de não nomear a quem se refere, seu inimigo era claro: os fascistas e os soviéticos. A ludicidade, por sua vez, seria caracterizada com as qualidades que ele procurou definir por todo o livro: livre, fora do mundo comum, prazerosa.

É claro que, quase cem anos após a publicação, e diante de inúmeros trabalhos que repensaram o lúdico, é necessário enfrentar de frente o problema fundamental de questionar e a noção de um “jogo autêntico” mobilizada por Huizinga. Contudo, é possível, e desejável, ir além ao tentar entender o que ele quis dizer com isso. Assim, creio valorizar o seu argumento ao utilizá-lo na tentativa de extrair uma concepção teórica que verse não apenas sobre o lúdico, mas também sobre a sociedade do século XX. Vale, portanto, trazer um longo trecho no qual o historiador holandês discute o assunto:

Surgem certas atividades cuja razão de ser depende inteiramente do interesse material e que em sua fase inicial não tinham nada a ver com o jogo, nas quais o elemento lúdico só pode ser coisas sérias que se transformam em jogo e nem por isso deixam de ser consideradas sérias. Estes dois fenômenos estão ligados pela força dos hábitos agonísticos, ainda universalmente dominantes, embora sob formas diferentes das de outrora. Esse impulso dado ao princípio agonístico, que parece estar novamente levando o mundo em direção do jogo, deriva principalmente de fatores externos e independentes da cultura propriamente dita, numa palavra, dos meios de comunicação, que tornaram toda espécie de relações humanas extraordinariamente fáceis. A técnica, a publicidade e a propaganda contribuem em toda a parte para promover o espírito de competição, oferecendo em escala nunca igualada os meios necessários para satisfazê-lo. É claro que a competição comercial não faz parte das imemoriais formas sagradas do jogo. Ela surge apenas a partir do momento em que o comércio passa a criar campos de atividade em que cada um precisa esforçar-se por ultrapassar o próximo. A consequência disso é haver hoje um aspecto esportivo em quase todo triunfo comercial ou tecnológico: o navio de maior tonelagem, a travessia mais rápida, a maior altitude, etc. Ao menos uma vez, houve aqui um elemento puramente lúdico que conseguiu dominar as preocupações puramente utilitárias, pois os especialistas informam-nos que as unidades menores, como os navios e aviões menos monstruosos, tornam-se a longo prazo mais eficientes. Os negócios se transformam em jogo. Este processo vai ao ponto de algumas das grandes companhias procurarem deliberadamente inculcar em seus operários o espírito lúdico, a fim de acelerar a produção. Aqui a tendência se inverte: o jogo se transforma em negócio⁵⁰.

⁴⁹ HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p.146.

⁵⁰ *Ibidem*. p. 143.

Partindo de premissas teóricas muito distantes do materialismo histórico, Huizinga diagnostica a transformação que a aceleração capitalista e a modernidade vinham causando ao jogo. Sua argumentação, mais do que se reter nas características do esporte tecnocrático, insiste na transformação da própria política, como indicam os exemplos da perda do espírito de camaradagem dos debates parlamentares ao esvaziamento das convenções de guerra no direito internacional. A lógica do negócio se torna imperativa.

Outro aspecto fundamental da teoria do lúdico de Huizinga é o seu espírito humanístico. É isso que sustenta a sua enfática crítica de Carl Schmitt e sua lógica do “amigo ou inimigo”. No seu entendimento, ao dizer que a guerra é “o surgimento de uma coisa séria”, Schmitt estaria assumindo a posição do agressor que não quer ser constrangido por quaisquer limites morais

Chegamos portanto, através de um caminho tortuoso, à seguinte conclusão: a verdadeira civilização não pode existir sem um certo elemento lúdico, porque a civilização implica a limitação e o domínio de si próprio, a capacidade de não tomar suas próprias tendências pelo fim último da humanidade, compreendendo que se está encerrado dentro de certos limites livremente aceites. De certo modo, a civilização sempre será um jogo governado por certas regras, e a verdadeira civilização sempre exigirá o espírito esportivo, a capacidade de *fair play*. O *fair play* é simplesmente a boa fé expressa em termos lúdicos. Para ser uma vigorosa força criadora de cultura, é necessário que este elemento lúdico seja puro, que ele não consista na confusão ou no esquecimento das normas prescritas pela razão, pela humanidade ou pela fé. É preciso que ele não seja uma máscara, servindo para esconder objetivos políticos por trás da ilusão de formas lúdicas autênticas. A propaganda é incompatível com o verdadeiro jogo, que tem seu fim em si mesmo, e só numa feliz inspiração encontra seu espírito próprio⁵¹.

Como é possível perceber o instigante livro-ensaio do historiador holandês apresenta uma visão compreensivelmente pessimista sobre o impulso lúdico diante da barbárie anunciada da Segunda Guerra. Esse pessimismo se assenta na compreensão de que os dois principais inimigos do lúdico eram o capitalismo e o nazifascismo. O primeiro tendeu a transformar o jogo em negócio, a torná-lo trabalho profissionalizado e monetizado. O segundo, por sua vez, pretendeu destruir qualquer regra, de fundamento lúdico, que gestasse a conduta civilizacional. Por isso, é interessante realçar os aspectos pouco explorados da obra de Huizinga, especialmente no que diz respeito à concepção do impulso lúdico como parte formadora da cultura e também às reflexões a respeito da degradação do lúdico.

Esses são pontos que permitem observar a validade da crítica de Huizinga no contemporâneo. Suas críticas encontram validade até os dias de hoje, e o processo de monetização

⁵¹ HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980. p.151.

do lúdico alcançou dimensões que o próprio Huizinga não poderia prever. A Indústria Cultural cada vez mais monetiza brincadeiras, jogos diversos e o esporte. Se o impulso lúdico está na base de toda tradição cultural, construída no bojo das relações sociais, em suas regras e códigos de conduta, a fragmentação da tradição e a reificação da memória podem ser entendidas como a substituição das brincadeiras, brinquedos e jogos passados de geração em geração por produções culturais verticalmente determinadas⁵².

Igualmente, a destruição das regras e dos códigos de conduta do impulso lúdico pôde (e pode) ser vistas nos novos fascismos do começo do século XXI, como o trumpismo e o bolsonarismo. A linguagem comum percebe tal questão ao denunciar como tanto Trump quanto Bolsonaro fugiram do “jogo democrático”, da ilusão e da aparência de decoro. Seus discursos de ódio, de combate ao inimigo, interno e externo, são “estraga-prazeres” do que é esperado das regras de uma sociedade democrática. Afinal, o autoritarismo fascista tenta impor novas regras pela violência e rompe a dinâmica da disputa entre adversários em prol de uma luta entre inimigos a serem destruídos.

O que o argumento de Huizinga deixa de lado é o fato de a própria sociedade democrática ser fundada na violência de suas regras. O jogo democrático não foi estabelecido por um grande acordo entre as partes quanto a suas regras, tal como ocorre nas atividades lúdicas, pois foi estabelecido verticalmente ao ser imposto por quem detém o poder. Dito isso, o que diferencia a democracia da imposição autoritária é justamente a possibilidade de se (re)discutir as regras.

Na obra de Caillois a analogia ao lugar do “falso jogo” de Huizinga pode ser encontrada nas formas culturais que os quatro modos de jogar assumem “na margem da sociedade”; “nas formas institucionais integradas à vida social”, e enquanto formas “corrompidas”. O *Agon*, por exemplo, aparece marginalmente nos Esportes, institucionalmente na competição econômica e nos exames competitivos, de modo que sua corrupção é a trapaça, o desejo de poder e a violência. Diz Caillois que qualquer corrupção dos princípios do jogar significa o abandono das convenções precárias cuja árdua adoção foi um marco do desenvolvimento da civilização⁵³. Por essa razão, os jogos são concebidos como moduladores e disciplinadores dos instintos, que soltos, seriam destrutivos.

⁵² Evidentemente, o lúdico resiste – e reexiste – nas reelaborações que os consumidores fazem dessa nova materialidade. Por exemplo, é possível que crianças indígenas estadunidenses passem a brincar não com objetos de sua cultura, mas com bonecas feitas pela indústria. Contudo, as miniaturas de *cowboys* versus índios sempre podem ser invertidas para contar (e brincar!) histórias nas quais os indígenas vencem seus adversários, os *cowboys*.

⁵³ CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001. p. 55.

Caillois afirma também que não é absurdo diagnosticar uma civilização a respeito dos jogos que são especialmente populares nela. A relação entre sociedade e seus jogos pode ser precisa ou difusa, mas “inevitável”. É, entretanto, impossível determinar, sem análise prévia, se os jogos confirmam, reforçam, ou contradizem e representam compensações e válvulas de escape em uma determinada sociedade. Por exemplo, nos termos do sociólogo francês, enquanto os jogos gregos ilustravam o ideal da Antiga Grécia as loterias contemporâneas iriam contra os ideais da sociedade capitalista moderna (por não serem, por exemplo, meritocráticos).

É a partir do jogo, portanto, que Caillois entende o “desencantamento” do mundo, a libertação da ilusão. Caillois diagnosticou que a civilização (ocidental) operou-se em uma eliminação gradual da primazia da combinação entre *ilinx* e *mimicry*, a qual foi substituída pelo predomínio do *agon-alea*, isto é, da competição e do acaso. Os jogos de estádio, por exemplo, teriam um papel civilizacional (*civilizing role*) de construção de lealdade, generosidade e respeito ao julgamento⁵⁴.

No tocante às relações do lúdico com a sociedade, Caillois propõe resolver a contradição entre a ideia de Huizinga de que o elemento do lúdico é essencial à cultura, e a ideia de alguns autores segundo a qual as brincadeiras e os jogos são atividades divertidas e desimportantes, afinal: “o espírito do jogar é essencial à cultura, mas jogos e brinquedos são resíduos da cultura”. Ou seja, podem ser sobrevivências não compreendidas do passado, desenraizadas de seu sentido original⁵⁵.

Caillois aponta que muitas vezes os jogos são vistos pelos historiadores como um último estágio do declínio gradual de uma atividade decisiva e solene ligada à sociedade. Nessa perspectiva, aponta ele, o uso de máscaras é a dessacralização de um uso místico e sagrado. Igualmente, é possível observar a transformação do arco-e-flecha e do estilingue, os quais deixam de serem ferramentas de caça e guerra para se tornarem brincadeiras. Contudo, o autor ainda ressalta que armas, tanques, submarinos em miniatura continuaram (e continuam) a existir no momento em que se tornaram brinquedos. Por isso, o pensador francês afirmou que a “civilização industrial” deu forma a um novo tipo de *ludus*: o hobby, uma atividade secundária e vã, feita na busca pelo prazer, uma busca que é “primariamente uma compensação pelo dano à personalidade causado pela prisão ao trabalho miserável e automático”⁵⁶. O trabalhador, então, teria uma oportunidade vingança ante sua dura realidade de uma maneira positiva e criativa.

⁵⁴ CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001. p. 97.

⁵⁵ Ibidem. p.58.

⁵⁶ Ibidem. p.32.

Tomo como princípio essa constatação de que é possível utilizar os jogos e brincadeiras de uma sociedade para entendê-la. Por isso, retomo a ponderação sobre a leitura do teórico francês, segundo a qual a sociedade capitalista tendeu a substituir *ilinx* e *mimicry* (a vertigem e a imitação) por *agon* e *alea* (competição e sorte). Com efeito, não é difícil perceber que competição e sorte são características fundantes da sociedade do capital. Contudo, ao contrário do que a proposição de Caillois sugere, a imitação e a vertigem também o são, especialmente no contexto da imagem-espetáculo da Indústria Cultural. Por exemplo, os esportes em si são experiências vertiginosas (muito embora não se limitem a tal) e o cinema também é imitação e vertigem. Ademais, o próprio processo de aceleração tecnológica, como já afirmou Sevcenko, tem características de uma experiência vertiginosa, ao transformar constantemente a relação do corpo com as ideias e com a materialidade da sociedade⁵⁷.

Em suma, com a ascensão da Indústria Cultural e das produções midiáticas voltadas para o consumo de massas, é impossível ignorar a imitação e a ilusão como fator preponderante da sociedade capitalista. Afinal, contingentes populacionais gigantes mobilizam-se para se divertir com produções ficcionais, nos quais valem outras regras e representações. E a própria ideologia da competição traz uma ilusão de que não é a sorte, mas sim o esforço (vertigem) que determina o “sucesso” do indivíduo no sistema.

3. Pontos de contato entre o lúdico, a mimese e a memória

Para além da instrumentalização contemporânea, o lúdico tem um papel histórico fundamental na dimensão da memória coletiva. Canções e cantigas, danças e rituais, festas e celebrações em geral rememoram o passado enquanto se fundamentam no impulso lúdico do ritmo, da poesia e da festividade. A (re)encenação do passado, enquanto mimese e vertigem, é prática recorrente nas mais diversas sociedades ao longo do tempo. Nos jogos romanos, por exemplo, a prática ocorria para reconstituir alguma grande batalha histórica, tal como se sucede ainda hoje nas reconstruções dos eventos da Guerra Civil nos Estados Unidos. Note-se que ao interpretar papéis as pessoas estão jogando e rememorando de modo que a seriedade presente nesses eventos de rememorações não se opõe ao aspecto lúdico. Ao contrário, trata-se de uma relação em que ambos dialeticamente se reforçam em um espaço ilusionário que se distingue da realidade, ao mesmo tempo em que a comporta.

⁵⁷ SEVCENKO, N. *A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa*. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

No cotidiano contemporâneo há diversas intersecções comuns e visíveis entre o campo do lúdico e o da memória. Em português, “jogo da memória” (em inglês: *matching game*) refere-se a um jogo infantil em que um conjunto de duplas de cartas com imagens idênticas são embaralhadas e viradas para baixo. O jogador deve abri-las, duas por vez, e ir paulatinamente lembrando a posição das imagens semelhantes. Ganha-se o jogo quando todas as duplas idênticas são reveladas. Técnicas mnemônicas utilizadas para guardar e rememorar dados, são, muitas vezes, formas lúdicas de auxiliar no aprendizado e na memorização, associando certas informações a outras em um jogo de identificação por aproximação visual ou verbal⁵⁸.

Lúdico e memória se encontram, então, no campo da representação psíquica e social. Afinal, todo jogo e toda memória são representações. Nesse sentido, é interessante observar que, no capitalismo tardio, a reificação da memória e do lúdico é caracterizada pela conversão desses processos de representação em mercadoria. A mercantilização das representações acaba por aliená-las e afastá-las de suas origens. A literatura, o cinema, e o videogame se fazem enquanto processos sublimados de autores que dirigem sua produção para um mercado amplo de consumidores. E, assim, a própria celebração acaba transformada em mercadoria.

Um exemplo desse processo de mercantilização pode ser encontrado na difusão das produções culturais e das brincadeiras relativas à memória do “Oeste Americano” (tema que posteriormente será escrutinado em profundidade). A clássica brincadeira do “*cowboy vs índio*” faz parte, há muitas décadas, do conjunto de atividades lúdicas e do imaginário na infância das crianças estadunidenses e também das brasileiras. Para além da produção filmográfica, esse imaginário estadunidense foi difundido por brinquedos, tais como o “Forte Apache”, que são produzidos pelo menos desde os anos 1960. Esses produtos infantis acabam desenraizados de sua origem estadunidense e, por isso, difundem uma memória abstrata, reificada e ideologizada para vários países distintos do seu lugar de origem.

Nesse sentido, Michael Yellowbird faz provocações espirituosas a partir de uma narrativa sobre sua experiência com um pacote de miniaturas de *cowboys* e nativos americanos. Ao refletir em sala de aula, se perguntou qual seria diferença entre esses brinquedos e eventuais brinquedos que tematizassem a escravidão negra ou, então, o holocausto judeu. O argumento Yellowbird prossegue ao constatar que a naturalização e cristalização do genocídio indígena em inocentes

⁵⁸ Sob esse pressuposto estabeleceu-se a nova panaceia da educação, as chamadas aprendizagens ativas, as quais nada mais são do que uma ênfase no envolvimento lúdico com o conteúdo escolar. Essa proposta pedagógica repousa na ideia de que participar da experiência traria maior capacidade rememorativa.

miniaturas não desperta nenhuma indignação por parte de crianças e adultos⁵⁹. Donde é possível concluir que nesse caso a reificação corrobora, diretamente, para o esquecimento.

A Teoria Crítica radicalizou a crítica aos sistemas de dominação social ao apontar a organização do capitalismo como o ápice da razão instrumental. Para se contrapor à ciência tradicional, positivista e burguesa que compreende o mundo em sentido descritivo e compartimentado, utilizado pelo e para o *status quo*, os frankfurtianos buscaram na dialética hegeliana e marxista, e também nas perspectivas freudianas, as chaves críticas de compreensão dos mecanismos formais e ideológicos de reprodução da alienação e da repressão das massas. Essa perspectiva teórica se estabeleceu como crítica da razão instrumental, pois a crítica imanente da sociedade aponta para a razão dialética. Parafraseando a famosa assertiva de Rouanet, “Freud, contra Freud”⁶⁰, é possível afirmar que o projeto de Frankfurt consiste em um esforço crítico através da razão e contra a razão.

Este aparato conceitual crítico pode, e deve, ser usado para entender as expressões modernas do lúdico nas sociedades capitalistas tardias. Sendo assim, proponho entender o lúdico como uma rerepresentação que dialeticamente se identifica e não-identifica com a sociedade em que está inserida. O jogo internaliza ideologias e práticas sociais, mas os ressignifica, como se vê a competição (*agon*) predatória, símbolo máximo do capital, que é transformada em uma competição regrada. Por isso, é possível afirmar que a fantasia e as restrições das atividades lúdicas tornam-se artifícios de mediações entre a materialidade e os comportamentos sociais.

No entanto, pretendo também lançar mão do conceito de *mimicry* de Caillois, que encontra ressonância muito próxima ao clássico conceito de *mimesis*. O conceito de *mimesis* remonta ao mundo grego e diz respeito à representação, reprodução, ou imitação do mundo em uma forma estética⁶¹. Toda imitação, toda representação social, é, no entanto, resultado de uma série de escolhas que recortam o todo social, e isso é válido também nos espaços lúdicos. Como afirmou Uri Rapp: “*Mimesis is the transference of certain materials into another medium, subjecting them to the channels and codes of the medium*”. As contradições da mimese se dão não entre a atividade e o mundo que ela representa, mas sim internamente⁶².

⁵⁹ YELLOWBIRD, Michael. Cowboys and Indians: Toys of Genocide, Icons of American Colonialism. **Wicazo Sa Review**, v.19, n.2, pp. 33-48, jul./set. 2004.

⁶⁰ ROUANET, Sérgio Paulo. **Teoria Crítica e Psicanálise**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2001.

⁶¹ MERRIAM-WEBSTER. Mimesis. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mimesis>

⁶² RAPP, Uri. Simulation und Imagination: Mimesis as Play. **Maske und Kothurn**, v. 28, n.2, p. 2-3, 1982.

Por isso, a ideologia se expressa, muitas vezes, mais na forma de uma peça teatral, ou na estrutura de regras de um jogo, do que no conteúdo em si. Afinal, o que é (ou não) apresentado ou permitido, o que o espectador ou jogador deve (ou não), pode (ou não), precisa (ou não) fazer para executar ou ganhar uma atividade⁶³ pressupõem escolhas de quem elaborou a dinâmica lúdica e, por isso, representam modelos do que é valorizado socialmente.

O influente trabalho de Kendall Walton defendeu que as representações são somente adereços de cenário (*props*) na atividade do faz-de-conta (*make believe*), que geram verdades ficcionais (*fictional truths*). Essa verdade ficcional seria uma verdade imaginada e tornada concreta, mas que não deixa de conter um elemento de distanciamento: ficamos tristes com a morte de uma personagem em um filme, mesmo sabendo que essa morte não é a de uma pessoa real⁶⁴. Ainda que tal argumento faça sentido e carregue alguma verdade, além de explicar a *suspension of disbelief* e o porquê de não acreditamos em todas as ficções, Walton ignora que muitas vezes a distância entre o real e o ficcional não é tão grande. Afinal, a ficção, por mais adereço que seja, é composta de elementos ideológicos, e envolve-se com a prática social.

Adorno e Horkheimer fornecem pistas interessantes para pensar a relação entre o lúdico e as práticas sociais, ao discutirem como a mimese, enquanto modo de vida, aparece como uma postura “regressiva” em que o sujeito pretende se tornar idêntico ao Outro⁶⁵ e também como uma prática que foi duramente reprimida ao longo da história:

O rigor com que os dominadores impediram no curso dos séculos a seus próprios descendentes, bem como às massas dominadas, a recaída em modos de viver miméticos – começando pela proibição social dos atores e dos ciganos e chegando, enfim, a uma pedagogia que desacostuma as crianças de serem infantis – é a própria condição da civilização. A educação social e individual reforça nos homens seu comportamento objetivo enquanto trabalhadores e impede-os de se perderem nas flutuações da natureza ambiente. Toda diversão, todo abandono tem algo de mimetismo. Foi enrijecendo contra isso que o ego se forjou⁶⁶.

A relevância para Adorno da *mimesis* mantém-se justamente nas possibilidades das atividades artísticas e lúdicas. Como mencionado, na “Teoria Estética” Adorno critica a obra de Huizinga por sua concepção do *play*⁶⁷ como algo abstrato, uma forma de comportamento, distante

⁶³ FRASCA, G. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. 2001. 118 f. Dissertação (Master in Information Design and Technology) – Georgia Institute of Technology, 2001.

⁶⁴ WALTON, Kendall. **Mimesis as Make-Believe**. Cambridge: Harvard University Press, 1990.

⁶⁵ A noção de “Outro” irá aparecer neste trabalho com alguma regularidade como sinônimo de alteridade

⁶⁶ ADORNO, T; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Tradução: Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p. 169.

⁶⁷ Irei manter nesta discussão em específica o conceito de *play/spiel*, pois ele abarca tanto o sentido de “jogar” quanto o

da prática de autopreservação – do Eu e da vida orgânica⁶⁸. Essa crítica, nos moldes adornianos, defende que apesar do caráter frívolo, sem propósito e “livre” do conceito de lúdico, ele mantém em sua forma, e na sua execução, relações com a práxis. A repetição é a sobreimagem do trabalho não-livre. O esporte seria, então, a forma dominante “extraestética” desse *play*, pois continuamente preenche a função de habituar as pessoas às demandas da prática social ao transformar o desprazer do esforço físico em um prazer secundário. Tudo isso ocorre, cabe realçar, sem que as pessoas notem que estão reproduzindo essa práxis. Assim, ao afirmar que os homens “jogam com a linguagem”, e que a própria “linguagem se origina no jogar”, Huizinga teria ignorado as necessidades práticas contidas na linguagem, das quais ela poderia se libertar eventualmente.

Para Adorno, as reflexões de Huizinga contêm elementos de “verdade” e de “não-verdade”, expressos tanto no entendimento da linguagem quanto no das perspectivas mágicas e religiosa-metafísicas relativas à arte. Os componentes estéticos do *play* permitiram ao historiador holandês alcançar também uma compreensão do humor e das contradições do mito e da arte, que estariam na consciência da “não-verdade da verdade”, da indivisibilidade entre o acreditar e a descrença, entre a seriedade do sagrado e a frivolidade do divertimento. No entanto, ao tentar entender uma “unidade” que varia somente em grau – e não qualitativamente - entre o *play* de animais, crianças e artistas, Huizinga teria perdido a compreensão da natureza estética constitutiva da contradição.

Outra objeção apresentada pela leitura adorniana de Huizinga consiste na crítica à autoconsciência da arte. Segundo o filósofo alemão, a arte deve ser necessariamente autoconsciente, pois é o espaço de “transcendência” da realidade. Lugar que reflete o mundo, mas que em sua contradição negativa pode superá-lo e apontar os caminhos de uma reconciliação futura com o Universal. Assim como o *play*, a arte tenta se absolver da culpa da semelhança, como espaço da ilusão, da fantasia e da irresponsabilidade. Irresponsabilidade, entretanto, que também se contrapõe ao *play*: enquanto a arte da responsabilidade absoluta é estéril, a da irresponsabilidade absoluta acaba e se “degrada” em mero divertimento⁶⁹.

Essa proposição dialética formulada por Adorno pode ser expressa na ideia de que: “*art brings to light what is infantile in the ideal of being grown up. Immaturity via maturity is the prototype of play*”⁷⁰. Ou seja, Adorno discorda da assunção benjaminiana que enxergou a rebelião contra a semelhança como um fenômeno em favor do *play*. A prerrogativa adorniana, então,

de “brincar”, “tocar” (um instrumento), “encenar” e etc.

⁶⁸ ADORNO, T. *Aesthetic Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

⁶⁹ Ibidem. p. 39.

⁷⁰ Ibidem. p. 43.

sustenta que: “*though there is no mistaking the playful quality of the permutations, for instance, that have replaced fictional developments*”⁷¹. O caráter inofensivo do *play* também se origina na semelhança. Assim, a arte que pretende se redimir da semelhança através do *play* se transforma em esporte, sua estetização. No aparato mobilizado por Adorno para refletir sobre o conceito de arte, o *play* é o elemento em que ela se coloca acima da imediaticidade da práxis e de seus propósitos e se orienta ao passado, à infância e até mesmo ao mundo animal. No *play*, a arte renuncia sua funcionalidade racional, sem deixar de ter racionalidade.

Para o filósofo alemão, há uma compulsão histórica de a arte amadurecer suas funções em oposição ao seu *playfulness*. Na arte séria, o *play* é sempre disciplinado para se tornar expressão, pois em sua forma pura o *play* é simples imitação ritual que carrega o peso do mítico, o qual a arte quer abandonar. Desse modo, formas lúdicas (*playful*) são, sem exceção, formas de repetição, que quando tomadas afirmativamente se tornam normativas. Se na arte os elementos da práxis são sublimados, a redução da arte ao *play* tornaria uma compulsão da repetição do mesmo em uma dependência psicológica da pulsão de morte e a transformação da obediência em felicidade⁷².

Assim, torna-se óbvio o aspecto repressivo da arte em relação ao *play*. Como exemplo, Adorno aponta que os “jogos de chance” são o completo oposto da arte até que se tornem “formas de jogar”.

Finalmente, apenas quando o *play* se tornar consciente do seu próprio “terror” ele poderá partilhar do poder de reconciliação da arte. Não é de estranhar que o elemento lúdico da arte, quando desenvolvido, não poderia ser tolerado pelas relações sociais de produção. Nesse sentido, Adorno dialoga com o trabalho de Herbert Marcuse para quem o trabalho estaria para a necessidade, assim como o lúdico estaria para a liberdade.

4. Lúdico, tempo livre e trabalho

Apesar de muitas vezes ser tratada como uma questão frívola, o que é considerado “sério” e “não-sério” em uma sociedade ou por diferentes grupos sociais é uma disputa constante e tem consequências duradouras. Veja-se, por exemplo, a questão do sagrado: desde o século XVIII há um processo de dessacralização do mundo, isso é, as formas de pensamento mágico e religioso passaram a ser consideradas não científicas, não racionais, e não sérias. Os defensores dessa nova perspectiva estabeleceram, então, uma constante disputa com os que desejavam manter a

⁷¹ ADORNO, T. *Aesthetic Theory*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977. p. 100.

⁷² *Ibidem*. p. 317.

importância e a seriedade dos princípios religiosos. Se o sagrado já foi o campo da mais absoluta seriedade da experiência vivida, ele não mais o é. Outro exemplo dessas disputas sobre a percepção da sociedade é o humor. O fazer rir carrega uma ambiguidade por se caracterizar entre o não-sério e o sério, a depender das circunstâncias. Para uns, ridiculariza e torna o autoritário momentaneamente fraco e não sério. Para outros, sua seriedade se expressa justamente em seu potencial subversivo.

Uma das principais oposições que historicamente tem uma longa duração dentro do capital é a oposição dialética entre trabalho, tempo livre e lazer. O trabalho é aquele que é considerado essencial, importante, que provém o sustento das necessidades e que dependendo da vertente de pensamento, enobrece e liberta o homem, ou autoriza a consciência e a mobilização das classes. Em oposição, o “tempo livre” se constituiu enquanto área das práticas não importantes, um momento em que os corpos e mentes devem ser controlados. Em um ditado popular, “a cabeça vazia é moradia do diabo”, denotando a necessidade da lógica de se manter produtivo e trabalhando uma constante. O lazer, por sua vez, encontra-se como uma síntese de atividade que não é trabalho por um lado, e ocupa o tempo livre, por outro.

Um dos autores que deu atenção especial ao lúdico e ao lazer em relação ao trabalho foi o sociólogo alemão Norbert Elias, para quem o lúdico foi importante elemento constituinte do processo civilizacional do Ocidente⁷³. Em sua perspectiva de uma sociologia configuracional, a competitividade é um elemento-chave para compreensão da sociedade e de suas relações. Por essa razão, o jogo aparece como metáfora e como expressão para análise que o autor alemão realizou sobre a sociedade de corte europeia. Elias questionou a cisão entre o mundo “sério” e “não-sério”, situando a ludicidade em interdependência com as mudanças internas do processo civilizacional. E diagnosticou que o esporte, ao surgir em sua ideia contemporânea no final do século XIX, é intrinsecamente conectado ao desenvolvimento dos costumes e dos códigos de conduta de refreamento da violência que ditou a diplomacia e política das classes aristocráticas nos séculos anteriores⁷⁴.

⁷³ Vale destacar que Elias e os membros da Teoria Crítica se conheciam, pois todos trabalharam no mesmo prédio na universidade em Frankfurt. Entretanto, a proximidade espacial não se traduziu em uma interlocução intelectual sistemática. Ainda assim, uma pequena curiosidade. Elias foi o primeiro intelectual a ser prestigiado pelo “Prêmio Theodor Adorno”. No discurso realizado na cerimônia de premiação, o autor premiado dedicou seu discurso a estabelecer comparações entre o seu próprio trabalho e o de Adorno, o qual foi criticado, sobretudo, por sua adesão ao marxismo. Cf. VAZ, Alexandre F. Adorno por Elias, para além de Elias: questões para uma teoria crítica do presente. In: **Jornadas de Sociología**, 10, 2013, Buenos Aires.[...] **Actas Académicas**, 2013. Disponível em: <https://cdsa.academica.org/000-038/762.pdf>

⁷⁴ ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. v.1.

Em seu trabalho com o sociólogo Eric Dunning (1992), argumentou que um dos principais erros de análise da sociologia é considerar o tempo livre e o lazer como sinônimos, e estes como repositores da energia dispendida no trabalho. Em primeiro lugar, toda atividade de lazer é realizada no tempo livre, mas o tempo livre não se resume ao lazer, incluindo necessidades fisiológicas como comer e dormir. Essa diferenciação vem articulada à crítica da compreensão do lúdico como alívio da tensão do trabalhador, afinal, muitos jogos carregam uma tensão própria ao quais as pessoas se dedicam voluntariamente. Elias e Dunning diferenciam o trabalho do lazer não por sua carga de tensão, e sim por que o trabalho é o que permite o ganho econômico, o que explica o esportista profissional como trabalhador.

Os autores definiram a atividade lúdica como uma atividade mimética, isso é, atividades que mimetizam emoções e sensações experimentados em situação real, que tem na sociedade moderna uma função compensatória. Essa mimese lúdica deslocaria as emoções e representa simbolicamente a continuidade da guerra, da interpretação, etc.

Diante da rotinização do mundo do trabalho moderno, da restrição das emoções e da monotonia deste cotidiano, a atividade mimética assumiu o papel de ser um espaço onde é socialmente aceitável a livre escolha do indivíduo por sua atividade preferida, onde ele possa se revigorar expressando uma maior excitação e mesmo violência de formas codificadas, sem que estes interfiram ou subvertam a ordem social. Na busca da excitação, os jogos, portanto, passaram a cumprir um sentido ritual sobre as emoções, antes reservados às atividades do sagrado⁷⁵.

Sem dúvidas, o trabalho de Elias e Dunning é muito sofisticado ao demonstrar de que forma as regras e condutas das atividades lúdicas estiveram muito próximas e associadas ao processo civilizacional de regras e condutas sociais (por exemplo, na codificação da violência que, deslocada para os duelos e para o esporte, foi expulsa do convívio nobiliárquico). Nesse sentido, as contribuições dos autores possibilitam elaborar o problema do lúdico nos marcos de um contexto social concreto, haja vista que o problema não é abordado de um ponto de vista estritamente ontológico.

Apesar de reconhecer os méritos das proposições dos dois sociólogos, acredito ser necessário destacar um problema presente nessa análise. Trata-se, pois, do fato de que a premissa dos autores repousa sobre separação completa entre trabalho e lazer. A diferenciação proposta por Elias e Dunning consiste no ganho econômico originado na atividade do trabalho. Nesse sentido, o

⁷⁵ ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Memória e Sociedade, 1992.

esportista profissional, por exemplo, seria um trabalhador, apesar de se dedicar integralmente a uma atividade lúdica.

Desdobrando o argumento de Elias e Dunning é possível superar a noção de que a distinção entre trabalho e lazer resida apenas no ganho econômico. Afinal, o lazer pode render ganho econômico (seja em apostas, competições, ou como forma de atividade remunerada) e o trabalho, por sua vez, pode ser não-remunerado (como em atividades voluntárias ou compulsórias). Com efeito, ao sustentar a divisão entre lazer e trabalho, Elias e Dunning acabam dando continuidade à divisão entre o sério (ganho econômico) e o não-sério (sem ganho econômico) que os autores dizem querer criticar.

Para Adorno e Horkheimer, a dimensão do tempo livre foi ocupada pela Indústria Cultural, a qual trata a diversão como “o prolongamento do trabalho sob o capitalismo tardio. Ela é procurada por quem quer escapar ao processo de trabalho mecanizado, para se pôr de novo em condições de enfrentá-lo”⁷⁶. Críticos contundentes da noção de diversão enquanto paradigma, os teóricos de Frankfurt afirmam que “divertir-se significa estar de acordo” com a dominação social. Assim, uma vez que se divertir é esquecer o sofrimento, também se configura como uma forma de alienação ao negar o potencial emancipatório do pensamento.

O tempo livre só existe enquanto oposição ao tempo de trabalho, pois eles estão dialeticamente conectados. Uma dimensão não pode existir sem a outra: o trabalho é a atividade primeira, voltada à autopreservação individual e social e, por outro lado, o tempo livre é sua negação. O lazer, dando prosseguimento ao argumento, é parte do tempo livre, ainda que como Elias tenha apontado nem todo tempo livre seja destinado ao lazer. O lazer é, então, a negação da negação, isso é, é a transformação do tempo livre em atividade.

Contudo, reconhecer essa transformação não implica conceber a impossibilidade ou inexistência de um tempo livre. Afinal, o tempo ocupado pelo lazer continua a ser um tempo livre quando é ocupado por atividades tais como passear em um parque para distrair, ou jogar um esporte de alto desempenho. Reconhecer esse fato é fundamental, pois permite observar que a tensão da atividade lúdica do momento de lazer não pode ser comparada à tensão do tempo do trabalho. Inicialmente basta lembrar que o primeiro é voluntário, ao passo que o segundo, não.

⁷⁶ ADORNO, Theodor; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p 113.

O lazer e o lúdico, como diz Huizinga, são exercícios da liberdade, enquanto o trabalho é atividade do âmbito da necessidade. Outro ponto de diferenciação entre o tempo livre o tempo do trabalho é o fato de que o lazer volta-se à gratificação e ao gozo libertador da tensão. Já a tensão do trabalho é uma finalidade em si mesma, além do que a troca pelo ganho econômico é uma gratificação adiada e racionalizada. Com esses apontamentos em mente, surge a questão: o quanto na Indústria Cultural e no capitalismo tardio, o lazer é voluntário e exercício da liberdade?

Como pode ser perceber, até agora, a reflexão adorniana sobre o lúdico está diretamente relacionada à questão da dominação social. É possível, contudo, aprofundar o argumento. Para isso, proponho retomar a obra de Herbert Marcuse que, ao destacar os impulsos antagônicos na caracterização da relação de oposição entre trabalho e lúdico, defende a utopia como elemento de articulação para a superação de sua contradição.

Marcuse desenvolve alguns aspectos das concepções de Freud, para quem a psique humana é permeada por uma tensão constante entre duas pulsões: a pulsão de vida (expressa sobretudo na sexualidade e na “libertação” do corpo) e a pulsão de morte (voltada para o domínio e o controle). Freud entende que existe uma repressão, necessária à vida em sociedade, dessas pulsões. Essa repressão exige que o sujeito realize um processo de “sublimação” através da realização de atividades que as direcionem, como por exemplo, ao trabalho, ou mesmo à pesquisa científica. Por essa razão, em “Eros e Civilização”, Herbert Marcuse vislumbrou o lúdico em sua potencialidade psicanalítica de libertação da pulsão vital como negativa da pulsão de morte e do trabalho⁷⁷.

Nesse sentido, a perspectiva marcusiana sustenta que Freud tratava o processo de repressão de maneira transhistórica, ou seja, independente da formação social. A partir dessa ressalva, Marcuse se dedicou a desenvolver teoricamente o *caráter histórico* das formas repressivas. Em analogia ao pensamento de Marx que vai pensar a diferença entre “valor” e “mais-valia” nas sociedades capitalistas, Marcuse diferencia a “repressão” da “*mais repressão*”.

A “mais repressão” é a *forma histórica* que as sociedades impõem ao indivíduo a excessiva sublimação de suas pulsões de vida em propósitos de dominação e controle – desígnios da pulsão de morte. Se é necessário para a sobrevivência humana o usufruto de seus impulsos de controle para dominar a natureza e garantir sua segurança e sustento, no mundo capitalista estas necessidades já poderiam estar supridas diante da imensa capacidade produtiva desenvolvida pela revolução

⁷⁷ MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

tecnológica. Essa possibilidade é reiteradamente negada justamente por conta da lógica do lucro e da alienação.

Durante o século XX e principalmente no XXI, a civilização já possui capacidade excedente de sanar a fome e as dificuldades de todos os habitantes do planeta. Ainda assim é possível observar dois fenômenos: 1) a lógica do lucro e mais valia predomina sobre essa produção. Desse modo ocorre uma concentração da renda em uma minoria populacional que possui capacidade supérflua de consumo. Na base da pirâmide de renda está grande parte da população que deve labutar diariamente para acesso escasso a essa produção. Muitos, desde desabrigados, desempregados sofrem, enquanto alimentos perecem nos supermercados diante da impossibilidade deles adquirirem estes produtos; 2) o acesso à satisfação dessas necessidades é mediado pelo *trabalho alienado* e mesmo supérfluo.

É aqui que a argumentação de Marcuse ganha força: apesar das sociedades poderem sanar suas necessidades, elas exigem que as pessoas trabalhem para acessar o consumo. Não se trata somente de uma repressão necessária para a produtividade básica da humanidade, mas de uma “*mais repressão*” que força as pessoas a trabalharem excessivamente (para além de saciar suas necessidades), sob o princípio do desempenho⁷⁸. Continuamente, a pulsão de vida deve ser reprimida e sublimada para que a pulsão de morte apareça na forma-trabalho. Essa pulsão de morte sublimada aumenta a produtividade, sem que mais pessoas tenham acesso aos bens produzidos socialmente – justamente por que não trabalham ou podem trabalhar. Nos trabalhadores, o preço da saciedade das necessidades é a repressão demasiada de sua pulsão de vida que poderia ser deslocada para o próprio prazer.

Para os que não podem, ou não conseguem, trabalhar a o custo da saciedade consiste em um controle das pulsões de vida (que justamente não podem ser saciadas) e a impossibilidade de sublimação em pulsão de morte no trabalho. De acordo com Marcuse, o trabalho produtivo sem necessidade é a pulsão de vida sublimada excessivamente. Aprisiona, portanto, os que não trabalham e também os que trabalham, pois os impede de dessublimar suas pulsões de vida, que lhe trariam felicidade e prazer.

⁷⁸ Além do conceito de “*mais repressão*”, Marcuse defendeu a forma histórica predominante do princípio de realidade que, nas sociedades capitalistas, se tornou princípio de desempenho. O princípio de desempenho é aquele que, em uma sociedade estratificada de acordo com os desempenhos supostamente meritocráticos e voltados à produção econômica, tornam-se preponderantes enquanto realidade. O princípio de desempenho se expressa no trabalho alienado, voltado à reprodução do sistema. Cf. MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968. p. 58.

A dominação da modernidade, do capitalismo e do trabalho se autonomizaram e passaram a escravizar, a partir justamente daquilo que supostamente deveria ser a libertação sobre a natureza. Ademais, é possível aferir da perspectiva apontada por Marcuse que o controle societal sobre a pulsão de vida chegou a tal ponto excessivo que sua sublimação violenta passou a ser direcionada à própria sociedade.

Uma vez mais desenvolvendo as reflexões de Freud, Marcuse salienta que um dos elementos fundadores do processo civilizacional é a transformação do homem-animal para o homem-humano. Esse processo se deu da passagem da satisfação imediata, da busca do prazer, do júbilo e da atividade lúdica para um adiamento da satisfação, uma restrição do prazer, e um esforço para o trabalho, para a produtividade e para a segurança⁷⁹. A construção do Eu se daria justamente pelo controle dos impulsos instintivos (ou seja, do Isso), transformando o modo de gratificação. Por outro lado, o Supereu seria o elemento da psique que impõe as exigências do princípio de realidade e que contém “os vestígios de memória da unidade entre liberdade e necessidade ficam submersos na aceitação da necessidade de não-liberdade; racional e racionalizada, a própria memória submete-se ao princípio de realidade”⁸⁰.

Em oposição ao caráter civilizatório do trabalho alienado e do princípio de desempenho que negam o prazer ao indivíduo, estaria a re-erotização da vida alcançável através das atividades lúdicas. Seriam elas que permitiriam um reencontro com o Eu e com o princípio de prazer, tanto individualmente quanto coletivamente. Como é possível observar, Marcuse se aproxima da noção de Huizinga, segundo a qual o jogo é um exercício da liberdade. Assim, as atividades lúdicas, desemaranhadas do sistema de dominação e reprodução, forneceriam uma das direções da emancipação.

Em obra posterior, *O Homem Unidimensional*⁸¹, Marcuse apontou um fenômeno que começou a ganhar força, sobretudo, a partir dos anos 1960: a dessublimação repressiva. A partir das revoltas da contracultura e dos movimentos de direitos civis, a sociedade passou a *tolerar* maiores expressões da sexualidade e do corpo, isso é, da pulsão vital. Assim, homens e mulheres passaram a poder usar menos roupa, o ato sexual passou a ser visto com mais naturalidade e até mesmo a indústria pornográfica nasceu e cresceu. Na publicidade e no ambiente de trabalho, corpos viris e sensuais passaram a ser cada vez mais vistos e desejados. Casas noturnas entre jovens destinavam-

⁷⁹ MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968. p. 34

⁸⁰ Ibidem. p. 50.

⁸¹ Cf. MARCUSE, Herbert. **O Homem Unidimensional**. São Paulo: Edipro, 2015.

se à “paquera”. A sexualidade deixou de estar restrita a comportamentos monogâmicos procriativos dentro da dimensão familiar. Esse conjunto de transformações alcançou também as atividades lúdicas, as quais passaram a ser cada vez mais incentivadas para treinamento e libertação do corpo.

Vale observar que a perspectiva marcusiana entendia que essa “dessublimação” (ou seja, a interrupção da atividade da sublimação para outras atividades, o que resultava na libertação dos corpos) não ocorreu de forma “livre”, mas sim *tolerada*. Ela teria sido condicionada e direcionada para a reificação e o consumo. Tratava-se, portanto, de uma *dessublimação repressiva* que aliviaria a tensão da sublimação excessiva para a pulsão de morte, liberando de forma controlada a pulsão de vida⁸².

Por outro lado, a produção gigantesca da sociedade industrial passou a saciar melhor as necessidades básicas de quem trabalha. Para isso, os trabalhadores foram efetivamente transformados em consumidores, o que implicou o seguinte: para consumir mais e saciar mais os prazeres imediatos reforçou-se a disposição ao trabalho, que os permitia acessar diferentes corpos. Nesse sentido, dois desdobramentos são possíveis de verificar: 1) a intensificação do processo de *reificação* humana, em que a sexualidade passou a cada vez mais ser encarada como consumo: o desejo é moldado não para a satisfação de expectativas de completude do outro, mas para acessar o prazer sexual que este pode oferecer; 2) a intensificação do consumo vinculada ao trabalho, o que propiciou o alívio da insatisfação vigente entre o XIX e XX ao criar espaço para a integração do trabalho ao sistema sem, ou com pouca, contestação.

Em síntese, é possível afirmar que a pulsão de vida é sublimada originalmente para a pulsão de morte, que domina a natureza para satisfação das necessidades. A crescente repressão das sociedades modernas, ao negar a saciedade das necessidades, criou a contradição entre sublimar mais para satisfazer-se menos. Esse processo perdurou até que essa sublimação passou a se voltar contra a própria sociedade na forma de revoltas sociais. Como solução, concessões foram permitidas: leis que regulam o trabalho, e posteriormente, uma dessublimação. Ou seja, estabeleceu-se uma permissão para que parte das pulsões de vida não precisasse ser sublimada. Nos termos de Caillois, essa vertiginosa des-repressão do corpo a partir da contracultura alterou fundamentalmente as relações sociais. Desse modo, esse processo de des-repressão ainda está sob o jugo da imitação e da repetição de formas anteriores a ele.

⁸² Cf. MARCUSE, Herbert. **O Homem Unidimensional**. São Paulo: Edipro, 2015.

5. Lúdico, tempo e espaço

Huizinga definiu que o lúdico acontecia em um “intervalo de vida”, porque o jogo distingue-se da vida “comum” por seu “isolamento” e “limitação” espaço-temporal. Ou seja, do ponto de vista do tempo, jogo tem início e fim, mas também “enquanto está decorrendo tudo é movimento, mudança, alternância, sucessão, associação, separação”⁸³. Além de tudo isso, após sua realização o jogo conserva-se na memória e na tradição da cultura. Sobre o caráter espacial, afirma

A limitação no espaço é ainda mais flagrante do que a limitação no tempo. Todo jogo se processa e existe no interior de um campo previamente delimitado, de maneira material ou imaginária, deliberada ou espontânea. Tal como não há diferença formal entre o jogo e o culto, do mesmo modo o "lugar sagrado" não pode ser formalmente distinguido do terreno de jogo. A arena, a mesa de jogo, o círculo mágico, o templo, o palco, a tela, o campo de tênis, o tribunal etc., têm todos a forma e a função de terrenos de jogo, isto é, lugares proibidos, isolados, fechados, sagrados, em cujo interior se respeitam determinadas regras. Todos eles são mundos temporários dentro do mundo habitual, dedicados à prática de uma atividade especial. Reina dentro do domínio do jogo uma ordem específica e absoluta⁸⁴.

Esse deslocamento da “vida comum” traz um tempo e espaço que “cria ordem e é ordem. Introduce na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada”⁸⁵. Ou seja, nessa supressão temporária, as leis e costumes da vida perderiam validade, e seriam feitas coisas diferentes. Já demonstrei que essa separação entre o lúdico e a “vida comum” não deve ser compreendida em termos absolutos. Defendo, então, pensar o espaço do lúdico como um espaço representado e representacional, para utilizar a terminologia de Henri Lefebvre, sobreposto ao espaço da atividade produtiva⁸⁶.

Para Lefebvre, o espaço social de representações é sempre tensionado com o do modo de produção e reprodução da vida social. Não se trata, portanto, de um espaço autônomo, abstrato e ideológico como o “círculo mágico” de Huizinga. Tendo em vista a historicidade da atividade lúdica, é possível concluir que o espaço lúdico mantém relações com as transformações mais gerais das sociedades. As funções do lúdico também variam ao longo do tempo, pois os fundamentos que o determinam também se modificam. Assim, paralelamente à anotação de Huizinga sobre transformação do lúdico em negócio e ao apontamento de Caillois sobre o surgimento do hobby, eu

⁸³ HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.p. 11

⁸⁴ Ibidem. p. 11

⁸⁵ Ibidem.

⁸⁶ LEFEBVRE, Henry. **The production of space**. Oxford: Blackwell, 1991.

argumento que é impossível pensar as atividades lúdicas fora da sua apropriação e transformação por um aparato industrial de produção de mercadorias culturais.

O tempo e o espaço da atividade mimética e lúdica se destacam e, ao mesmo tempo, se sobrepõem ao espaço social. As atividades ocorrem geralmente enquanto eventos de curta duração (uma peça teatral, um jogo ou uma brincadeira) e sofrem alterações a partir de suas diferentes conjunturas e estruturas materiais e ideológicas. A duração de seus conteúdos difere da duração de suas formas, sendo essas últimas as de maior longevidade na tradição das sociedades. O futebol, por exemplo, mantém razoavelmente a mesma forma desde o final do século XIX: um número igual de jogadores em cada time, a limitação de utilização dos pés para chutar a bola, a presença de um goleiro que pode agarrar a bola com as mãos em uma área circunscrita. No entanto, a temporalidade do futebol levou, dentro do esporte profissional, a uma série de transformações nos materiais utilizados, como a bola, ou na própria codificação de suas regras. O espaço-tempo da prática do futebol também distingue e produz modalidades diferentes, como o futebol profissional e a “pelada”. Essa última, distintamente do primeiro, ocorre geralmente em campos de tamanhos e terrenos diferentes e suas regras variam muitas vezes por região, por comunidade ou até por grupos específicos. São estabelecidos, então, códigos particulares referentes a elementos do tipo: número de jogadores, regras como escanteio ou a jogada lateral e outros. No entanto, o princípio que os jogadores devem conduzir a bola com os pés é fundamental para reprodução da memória do que é este jogo em particular.

Entre Eros e Thanatos, a pulsão de vida não pode (ou pôde) ser completamente sublimada para a dominação. A energia libidinal disposta no trabalho teve de ser limitada em horas de serviço e reposta na alimentação, no descanso e no tempo livre. É particular às sociedades modernas, entretanto, o controle do tempo, o tempo do relógio e do mercador, nascido com a burguesia. Esse controle matemático do tempo em horas e minutos designou momentos mais ou menos precisos para cada uma dessas atividades, alocando a liberdade do humano, potencialmente disponível para o prazer, para fora da saciação das necessidades. Para Marcuse, o *id* (isso) é “intemporal”, ou seja, o prazer, advindo da animalidade humana não tem “hora certa” para ser gratificado. Ainda assim, as sociedades modernas designam e controlam precisamente uma distribuição temporal do princípio de gratificação. O tempo do lúdico acompanha e se transforma na sociedade do capitalismo tardio.

Inicialmente o domínio do relógio foi imposto diretamente pelo Estado e pelo capital, por exemplo, na forma regulatória da jornada de trabalho (horário-trabalho e o período de folga como os finais de semanas, por exemplo). Posteriormente, esse processo de controle temporal acabou

pautado pela Indústria Cultural, que controla e regulariza o tempo livre. Adorno argumenta que a industrialização da cultura contém internamente elementos da práxis social de dominação. É possível dizer que o caráter industrial das mercadorias culturais acaba por colonizar, reforçar e reproduzir nas práticas sociais este mesmo elemento de dominação.

Nesse sentido, o esporte, nascido no século XIX, contém a dominação das pulsões vitais ao controlá-las e regrá-las sob o princípio de desempenho. Isso é sintomático do acelerado processo de transformação do esporte e dos esportistas em mercadorias. As competições, agora, não envolvem apenas desempenho físico, pois abarcam também elementos financeiros. Enquanto no mundo grego, a atividade lúdica (não é possível tratá-la por “esporte”) tem como finalidade o culto ao corpo narciso, a celebração, a festa e a perpetuação da vida para a morte através do reconhecimento; na cultura industrializada expressa nas Olimpíadas Modernas interessa o reconhecimento para obtenção de patrocínio, para saciar a necessidade de consumo supérfluo, para a reprodução do desempenho e também como valor bélico-simbólico dos Estados Nacionais. O treinamento esportivo, desde a educação física no ensino básico, ajuda a adestrar os corpos à vida acelerada.

Se o esporte parece um caso extremado e particular, é possível extrapolar a afirmação. Gary Cross argumenta, nos anos 1990, que os brinquedos não mais preparavam as crianças para a vida adulta, relegando-se a satisfazer as próprias fantasias infantis⁸⁷. Dez anos antes, em uma linha semelhante, Beryl Langer argumentou como os brinquedos estavam se tornando “*commoditoys*” (uma aglutinação entre *commodities* – “mercadorias” – e *toys* – “brinquedos”) pela indústria de produção e distribuição de brinquedos. Langer não viu a transformação da cultura do brincar em mercadoria como uma perda, mas sim como um movimento da indústria que se adaptou a melhor dialogar com seu público consumidor. Interessante observar que essa escuta industrial, mediada pela lógica do lucro, acaba por imputar culpa aos pais pelo desenvolvimento e afetividade com os filhos⁸⁸. Em artigos posteriores, Langer insistiu em compreender como a indústria de brinquedos acompanhou o desenvolvimento da ideologia e das formas de produção das sociedades capitalistas⁸⁹.

A partir das reflexões de ambos os autores, é interessante problematizar os novos brinquedos, dos mais simples (jogos de tabuleiro) ou os mais complexos (tais como os eletrônicos).

⁸⁷ CROSS, Gary. *Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood*. Cambridge: Harvard University press, 1997.

⁸⁸ LANGER, Beryl. *Commoditoys: Marketing Childhood*. *Arena* 87, 1989.

⁸⁹ Cf. LANGER, Beryl. *Commodified Enchantment: Children and Consumer Capitalism*. *Thesis Eleven*, v. 69, n.1, p.67-81, 2002. Ver também: LANGER, Beryl. *Research Note. Consuming anomie: children and global commercial culture*. *Childhood*, v.12, n.2, p.259-271, 2005.

Passadas duas décadas das observações realizadas por esses autores, é impossível concordar com o argumento de Cross, ao passo que é forçoso reconhecer a força das teses de Langer. Afinal, as brincadeiras infantis, reino da *paidia*, as atividades livres e desprentensiosas (nos termos propostos por Caillois) *vêm sendo incorporadas* a diversas teorias pedagógicas e psicológicas de desenvolvimento infantil, uma “preparação para a vida adulta” que nada mais é que a inserção conformada na estrutura do capital.

Para além de diagnosticar como ocorre o processo de desenvolvimento da arquitetura psíquica da criança, essas teorias pedagógicas e psicológicas acabam por colonizar o reino do prazer infantil por conta dessas tentativas de atribuir uma função de desempenho à libido em formação. Por exemplo, não basta mais brincar desprentensiosamente com uma caixa de LEGO, já que ela é fornecida para a criança desenvolver habilidades motoras e construtoras. Não é rara a visualização de pais que enxergam nos filhos futuros “engenheiros” e “arquitetos” por brincar com robôs ou montar uma casa. A projeção espaço-temporal as crianças segue uma lógica simétrica e análoga a da ideologia do progresso, em que os sujeitos em formação devem “progredir” em suas capacidades técnicas.

6. Considerações finais

É difícil hoje negar que as brincadeiras e os brinquedos infantis historicamente cumpriram papéis de modelamento, por exemplo, dos gêneros, mesmo que sejam interpretados como adereços representacionais. Meninas recebem casinhas e bonecas para aprender a serem donas-de-casa. Meninos recebem carros e espadas, no intuito de se tornarem viris e fortes. As críticas são muitas a este modelo tradicional. A coerção infantil se dá já na adequação a padrões de desempenho de gênero que reproduzem as divisões econômicas da sociedade do trabalho. O próprio binarismo da divisão já aplica repressões sexuais dominantes que, *a priori*, conformam os futuros sujeitos históricos para determinados arranjos sociais. Dessa forma, disciplinam-se os infantes na perspectiva teleológica do mundo adulto sublimado, negando sua libido e potencialidade e assim já os adaptando para o mundo cada vez mais administrado.

Isso tudo, de fato, não é novo. Entretanto, hoje, em lojas especializadas brinquedos são vendidos já demarcados para a idade específica e para o desenvolvimento supostamente necessário naquela faixa etária. Interessante observar que esse processo de quantificação pedagógica ocorre a partir de uma perspectiva, sobretudo advinda de uma leitura reificadora de Piaget, de determinado desenvolvimento infantil específico e com um porvir fixo. A clássica escala da anomia,

heteronomia, socionomia e autonomia é sequestrada em prol de uma suposta autonomia da criança, que nada tem de efetivamente autônomo. Ao tentar pré-determinar o espaço da autonomia possível de forma planejada e administrada, rouba-se desde cedo a possibilidade de o sujeito em formação refletir e se rebelar.

É nesse sentido que entendo as leituras de Adorno e Marcuse e também a visão “pessimista” de Huizinga sobre o lúdico no século XX. Transformados em produto cultural por uma indústria, a brincadeira, o jogo e o esporte são, muitas vezes, tolerados, ou mesmo incentivados, desde que repressivamente condicionados e direcionados ao trabalho e à reprodução da vida alienada. Ademais, demonstrei ser possível afirmar que se a brincadeira infantil desenvolvia-se a partir da troca de experiências coletivas, a industrialização da cultura passou a fornecer brinquedos e jogos pré-prontos que condicionavam a experiência lúdica. Ou seja, a indústria passou a articular jogos cada vez mais sofisticados que historicamente foram preenchendo o tempo livre de jovens e adultos de quase todas as idades.

A dessublimação repressiva característica desse processo ocorre na medida em que o princípio de prazer é direcionado para dominar as regras e o próprio mundo virtual, conquistando-o em jogos de estratégia ou de performance. O mecanismo que organiza esse sistema de recompensas é fundamentalmente *behaviorista*, pois ao cumprir as metas de desempenho dos objetivos, o jogador ganha pontos, novos espaços para explorar, novas recompensas, o que por sua vez o incentiva a cumprir novas metas para novas gratificações. Observe-se, pois, o estímulo reiterado ao que Freud denominou, dentro da teoria psicanalítica, de compulsão pela repetição.

Para além do próprio funcionamento do jogo, que exige interatividade do jogador em semelhança à práxis e que o capacita para tarefas do mundo do trabalho, vem sendo elaborado dentro da teoria educacional e administrativa o conceito de *Gamification*⁹⁰. Essa ideia visa “aproveitar” a intensidade típica daqueles que se dedicam aos *games*. Assim, há projetos que pretendem “gamificar” os conteúdos educacionais através de mecanismos lúdicos de prazer/recompensa (por exemplo: as ideias de “aprender enquanto se brinca”), ou o próprio trabalho, que nas palavras de uma das mais importantes membros do “Instituto do Futuro”, Jane

⁹⁰ Dentre muitos outros, Cf. BELL, Kevin. *Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator*. Johns Hopkins University Press, 2018; BURKE, Brian. *Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things*. Bibliomotion, 2014; HUNTER, Dan; WERBACH, Kevin. *The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win*; KIM, Sangkyun. SONG, Kibong. LOCKEE, Barbara. BURTON, John. *Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming*. Springer International Publishing: 2018; GOETHE, Ole. *Gamification Mindset*. Springer International Publishing: 2019.

McGonigal, o trabalho é “chato” e a realidade “saturada”⁹¹. O lúdico deixaria, então, de ser uma atividade do “tempo livre”, para, de forma reificante, estruturar diferentes dimensões da vida. Estas iniciativas apontam o caráter de deslocamento do lúdico como princípio do prazer para sua “utilidade” no princípio de desempenho. As maiores vozes em defesa dos *games* – e dos jogos em geral – o defendem como arte (em sua forma mercadoria, não transcendental) e em sua utilidade de “treinamento”.

A Indústria Cultural ao tornar o lúdico uma mercadoria constituiu um horizonte de expectativas (na clássica acepção de Reinhardt Kosselleck) cuja direção é a satisfação do prazer imediato, por um lado, e a ideologização de um utilitarismo de desenvolvimento do corpo e do cérebro dos sujeitos em formação, por outro. De forma análoga à produção da memória reificada, hoje o lúdico é alvo de uma obsessão que o reduz à condição de entretenimento e lhe coloca como panaceia de muitos problemas sociais. Observe-se que, muitas vezes, esse otimismo se fundamenta em uma leitura deturpada da re-eroticização proposta por Marcuse, e abarca até mesmo conceitos de Adorno e Benjamin. Ao mesmo tempo o lúdico sofre o intenso processo de amnésia social, pois formas tradicionais de brinquedos e brincadeiras desaparecem em vista da produção incessante de novos brinquedos e jogos, os quais se tornam obsoletos em poucos anos ou meses.

⁹¹ MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

CAPÍTULO 2 - *Playing in the Frontier*: uma breve história dos Jogos de *Western* (1971-2018)

1. Memória e o lúdico nos jogos eletrônicos de “Velho Oeste”

Este capítulo busca analisar, de forma empírica, como a produção do segmento estadunidense da Indústria Cultural representou o “Oeste Americano” na produção de jogos eletrônicos⁹². Vale ressaltar que essa temática histórica é responsável por um dos mitos fundadores dos Estados Unidos, e, portanto, é um dos principais elementos da constituição de sua identidade nacional. A partir da análise dos jogos que tematizam o *Wild West* (ou *Western*) procurar-se-á entender os pressupostos ideológicos dessas representações, além de seus fundamentos teóricos e conceituais.

A análise diacrônica transversal e serial destes jogos permite uma série de questões teóricas que podem ser colocadas para compreender os jogos eletrônicos como objetos e fontes de análise histórica. Por isso, no presente capítulo, também será objeto de reflexão a forma como estes jogos integraram a história dos videogames em seus múltiplos desenvolvimentos, suportes e gêneros. Ou seja, a análise dessa reinterpretação eletrônica da narrativa nacional estadunidense será problematizada tendo em vista a articulação entre as particularidades da linguagem dos jogos eletrônicos (especialmente espaços exploráveis e possibilidades de interação) e o debate historiográfico sobre os Estados Unidos.

Dessa forma, torna-se possível observar as continuidades e discontinuidades nas representações eletrônicas do Velho Oeste e em que pontos a produção de jogos eletrônicos, em quase 50 anos (1971-2018), problematiza (ou reitera) as narrativas e as construções ideológicas sobre o Oeste Americano, a Fronteira e o progresso. Outro ponto a se observar é como as representações presentes nesses jogos eletrônicos se conectam à ideologia expansionista estadunidense, cuja expressão não ocorre apenas comercial e militarmente, mas também culturalmente (especialmente por conta da atuação da Indústria Cultural).

A premissa da análise realizada nesse capítulo reside na hipótese de que o passado (e também seus mitos e pressupostos ideológicos) ao ser apropriado e tornado estruturante de uma simulação narrativa nos *games* impõe novos significados que despontam como mercadoria cultural

⁹² Neste trabalho, adotar-se-ão os termos “videogame”, “jogos eletrônicos”, “*games*” como sinônimos para os produtos audiovisuais em que o jogar acontece. Já o suporte material em que ocorre o jogo eletrônico será tratado por “consoles”, “portáteis”, computadores, celulares e outros.

altamente rentável. As particularidades da linguagem dos jogos eletrônicos, especialmente os mecanismos de interação do jogador, funcionam, então, para reforçar (ou também silenciar) determinados aspectos do imaginário, de modo a estabelecer um novo modo de representação histórica.

Cabe observar que a emergência e difusão dos jogos eletrônicos ocorreram em um contexto em meio a grandes transformações políticas e sociais. Esse contexto de transformações, nos Estados Unidos na virada dos anos 1960 para os anos 1970, foi impulsionado pelo desastre no Vietnã. O avanço dos movimentos pacifistas e da contracultura acendia os debates coletivos e pressionava o governo federal pela interrupção do fracassado projeto militar no Leste Asiático. O custoso empreendimento humano, material e tecnológico apontava o limite da ideologia levada a cabo pelos liberais estadunidenses⁹³. Afinal, a suposta supremacia do desenvolvimento técnico da organização social capitalista e de sua capacidade de matar falhava frente a um Outro considerado primitivo, quase selvagem. Episódios como o Massacre de *My Lay*⁹⁴ e o uso de *Napalms* e de Agente Laranja ressaltavam a atrocidade dos ditos civilizados em um território da *wilderness*.

Não é ao acaso, portanto, que oficiais do exército recuperavam metáforas do conflito entre *cowboys* e indígenas para compreender o Vietnã. Ao mesmo tempo, no debate público doméstico, o Mito do Oeste, central à identidade da nação, passou a ser questionado. Como seria possível continuar acreditando na fábula dos mocinhos em cavalaria contra os selvagens indígenas, quando essa mesma ideia entendia os helicópteros e as bombas como continuações do primeiro e a resistência *vietcong* como reminiscência do segundo?

Tal contradição entre o Mito do Oeste e as ações no Vietnã foi explicitada, no campo da Indústria Cultural, sobretudo pela cinematografia do *Western*. A relação entre o projeto civilizacional estadunidense e a conquista da Natureza e do Outro foi o tema central na produção filmográfica desde o início de Hollywood. Em diferentes momentos históricos durante o século XX, os papéis do exército e da cavalaria (e suas variantes, tais como o xerife e o mocinho) foram tematizados em contraposição aos grupos indígenas, aos mexicanos e aos fora da lei. Uma das

⁹³ GILMAN, Nils. **Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America**. Baltimore: The John Hopkins U Press, 2007.

⁹⁴ O Massacre de My Lay, em 16 de março de 1968, foi um evento de assassinato em massa feito por soldados estadunidenses num vilarejo de civis, durante a Guerra do Vietnã.

grandes causas da derrota do Vietnã, diz Slotkin, é justamente a incapacidade americana de compreender a lógica do Outro em sua resistência pela “liberdade”⁹⁵.

Paulatinamente a Guerra do Vietnã chegou a seu fim. Naquele mesmo contexto, os *civil rights* haviam conseguido uma série de vitórias política e sociais, de modo que até mesmo o preconceito parecia diminuir. Também a “revolução cultural” e a “revolução sexual” mobilizavam a juventude e apontavam para uma transformação radical da relação com o mundo. Não é ao acaso que o conhecido slogan hippie “*Make Peace not War*” denotava uma crítica substancial ao imperialismo militarista estadunidense e postulava a substituição de uma nova forma de lidar com o Outro.

Enquanto os Estados Unidos e a filmografia hollywoodiana passavam por uma crise relativa às representações do Mito da Fronteira, por muitas décadas os videogames se configuraram como instrumento privilegiado da continuidade de seus tropos e preceitos básicos. Ou seja, quando os jogos eletrônicos sobre o Oeste Americano apareceram para o grande público, Hollywood e os *Western Spaghetti* já haviam consolidado uma memória da *Frontier* na coletividade globalizada. Contudo, essas narrativas eletrônicas não se limitaram ao mero reforço dos pressupostos daquele Mito, já que também ocorreram diversas inovações nas representações da Fronteira, especialmente a partir da estilização da violência proposta pelos *Spaghetti Western*⁹⁶.

Não é ao acaso, portanto, que o “Oeste Americano” vem sendo representado nos jogos eletrônicos desde o início da indústria e da “cultura” dos videogames. Em 1971, três professores de uma escola pública em Minnesota, nos Estados Unidos, programaram os códigos para um jogo intitulado *The Oregon Trail* (MECC⁹⁷, 1971), o qual tinha por objetivo ensinar sobre as adversidades da Rota do Óregon nos anos 1840. Esse jogo foi distribuído em escolas públicas daquele país nas décadas de 1980 e 1990 e, por isso, se tornou um ícone popular.

Quase quarenta anos depois foi publicado o jogo eletrônico *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) desenvolvido para os dois principais consoles do período (Xbox 360 e Playstation 3). *Red Dead* foi um dos mais caros jogos eletrônicos da história com custo estimado de cem milhões de dólares. As quinze milhões de cópias vendidas renderam à produtora o quádruplo do valor investido. Sua sequência, *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018), aumentou ainda mais

⁹⁵ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

⁹⁶ Spaghetti Western foi a alcunha dada para produções de *Western* feitas na Itália

⁹⁷ *Minnesota Educational Computing Consortium*

esses números, tanto em custo de produção quanto em vendas, que ultrapassaram, e muito, o jogo original. Desse modo, entre uma iniciativa educacional e os dispendiosos empreendimentos da Indústria Cultural, uma extensa lista de jogos com a temática Western foi produzida nos Estados Unidos e em outros países (tais como Japão, Inglaterra, França e Alemanha) ao longo das cinco décadas de existência dos videogames.

Tanto a violência civilizacional quanto a violência armada aparecem como paradigmas de compreensão dessa produção. Tais violências são poucas vezes problematizadas e, por isso, acabam naturalizadas e estetizadas. Por isso, uma análise panorâmica dos jogos eletrônicos sobre o “Velho Oeste Americano” permite observar como a lógica da mercadoria voltada ao entretenimento reapresenta o passado e também reifica a memória. Ademais, essas representações do *Wild West* foram estruturadas sobre uma relação fetichizada da violência sobretudo a partir dos jogos de “ação”, que exigem a interação armada do jogador. Contudo, os jogos ambientados na Fronteira não estão limitados ao gênero de ação, de modo que o panorama aqui estabelecido também abarcou diversos outros gêneros, além de suas variadas formas de representação/simulação que foram construídas sobre o Oeste Americano, com atenção particular às diferentes formas de interatividade e sua relação com o espaço histórico.

Como um dos setores mais lucrativos e significativos da Indústria Cultural a partir da década de 1970, os videogames são mercadorias culturais voltadas ao entretenimento, sobretudo infanto-juvenil⁹⁸. Ademais, os jogos eletrônicos ocupam um lugar particular em um sistema mais amplo de circulação de imagens e memórias sobre a realidade e o passado por conta de suas possibilidades de interação. Essas possibilidades de interação foram viabilizadas após certo grau de desenvolvimento tecnológico e após o estabelecimento de uma rede comercial capaz de alcançar milhões de consumidores ao redor do globo. O resultado é uma indústria multibilionária que não ainda suscita suficiente crítica e análise por parte das ciências humanas, em geral, e da história, em particular.

É possível dizer que o videogame em sua rerepresentação da realidade e do passado é sempre carregado das motivações ideológicas, muitas vezes inconscientes, e de visões artísticas dos seus realizadores. As características audiovisuais e lúdicas do videogame, inserido em um ambiente virtual e computacional, produziram novas relações sociais com a tecnologia e com o espaço, bem como novas possibilidades e formas de jogar, de contar histórias e de compreender o mundo e o passado. A interatividade e a imersão são requisitos permanentes da relação do jogador-consumidor

⁹⁸ Vale destacar que a parcela de consumidores adultos, especialmente após a difusão dos jogos *online*, tem se tornado uma fatia cada vez maior do mercado de jogos eletrônicos.

na qual é sua “agência”, controlada dentro de certos parâmetros, que mobiliza a resposta da máquina.

Ainda é necessário apontar como estes *games* reportam à “totalidade”, isto é, às contradições mundo social. Trata-se de analisar como esses jogos se conectam com o princípio do esclarecimento, com o Mito do progresso e do Destino Manifesto e com a corrida mercadológica, armamentista e tecnológica. Também é necessário observar sua expressão na materialidade de simples e inocentes jogos de *arcade*, em um momento de intensa contestação social. Sobre aquele contexto vale observar que a própria expansão da noção de Fronteira alçou, em 1969, um novo voo, concreto e no imaginário. A viagem à lua, feita pelos Estados Unidos, foi um dos principais marcos da corrida civilizacional contra a URSS durante a Guerra Fria. Televisionado, o evento concretizava aquilo que anos anteriores tinha sido chamado pela série Jornada nas Estrelas (*Star Trek*) como a “Fronteira Final”. A colonização passava a ter uma possibilidade concreta de existência no passado (o Oeste), no presente (a luta pela “libertação” do comunismo no terceiro mundo) e, agora, no futuro (o espaço).

A disputa sobre o desenvolvimento tecnológico, nesse mesmo contexto, foi uma busca pela supremacia armamentista e também uma competição sobre o controle da natureza, sobre mentes e corpos e sobre espaços de produção e mercado. O mesmo princípio da disputa e do “avanço” (do progresso) que levou às bombas nucleares possibilitou o desenvolvimento da computação, da comunicação, dos transportes, das moradias, das técnicas de convencimento e de transformação de consciências e também de controle de corpos. Apesar de parecer uma extrapolação exagerada, é essa a tese fundamental em Adorno e Horkheimer: como o impulso de iluminação e compreensão da natureza contém o elemento de barbárie, que é também a dominação. A cultura domina a natureza, até que ela passa a entender a cultura como uma segunda natureza⁹⁹.

O avanço da civilização na Fronteira estadunidense é fundamentado em uma ideia filosófica maior: a vitória do progresso sobre a natureza, a barbárie e o atraso. Por isso, não deixa de ser curioso notar que a história dos games de *Western* começa, justamente, com a abertura de uma nova fronteira: a digital. Acompanhar a história dos jogos do gênero *Western* é, de certa maneira, acompanhar uma nova etapa da história de reificação da memória, além de suas implicações na história dos jogos eletrônicos e até mesmo na própria história política, social e cultural dentro dos Estados Unidos. As iniciativas da Indústria Cultural, contudo, não estão restritas às fronteiras

⁹⁹ ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Tradução: Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

nacionais. O processo de globalização dos jogos eletrônicos, então, não significou apenas a circulação dessas mercadorias entre diversos países, uma vez que o Oeste Americano foi também gamificado por produtoras alemãs, francesas, britânicas, nórdicas, e, sobretudo, japonesas.

Com intuito de abordar essa ampla gama de questões, optei por dividir o presente capítulo em quatro seções. A primeira seção consiste na presente introdução e tem por objetivo situar alguns dos pressupostos teóricos e metodológicos que guiaram a elaboração do panorama histórico aqui proposto. Já a segunda seção, intitulada “Os jogos de *Western*”, versa sobre os jogos de *Western* enquanto experimentos estéticos de educação, de administração social e de narrativas exploratórias. De forma proposital, eu excluo, nesse primeiro momento, todos os jogos de “ação”, propriamente violentos, para abordá-los de maneira mais detalhada nas seções seguintes.

As duas seções subsequentes buscam apresentar os jogos de *Western* mais famosos: os jogos de “ação”. Ou seja, trata-se de jogos nos quais a atividade de agir fisicamente e violentamente são os pontos centrais. Na terceira seção, “A violência desdramatizada”, me dedico a estudar os jogos entre 1971 e 1996 que são “desdramatizados”, isso é, não possuem dramaticidade narrativa, diálogos, ou contexto simbólico para além dos elementos estéticos dispostos em tela. Já a última seção (nomeada “A narrativa e espacialidade encontram o ato violento”) reflete sobre o processo de tridimensionalização do espaço, a narrativização dos elementos do *Western* e ascensão da ideologia da participação¹⁰⁰. Por ora basta dizer que os tópicos da última seção são uma reflexão sobre historicidade e memória, espaço e violência. Cabe realçar que esse recorte busca dar conta da análise sobre as possibilidades de ação do jogador em tela e pelo próprio caráter da violência.

Finalmente, devido à ausência de arquivos sobre videogames e às dificuldades em encontrar fontes históricas auxiliares para pensar a questão, centrei esforços em investigar listas e bancos de dados na internet. A partir desse levantamento, tomo como fontes primárias as próprias representações (tanto da narrativa quanto da jogabilidade) presentes nesses jogos. Desse modo, elenquei uma primeira sistematização – que se reconhece como não definitiva – da produção, sobretudo, ocidental de jogos que tematizam o *Western*.

¹⁰⁰ O que eu chamo de “ideologia da participação” é a (não tão) recente obsessão segundo a qual consumidor deve interagir e participar ativamente, e não apenas recebê-la “passivamente”, da mercadoria cultural. Essa ideia será escrutinada de maneira mais detalhada no trabalho. Por agora é suficiente atentar ao fato de que essa demanda pela interação, pela imersão e pela participação se tornou parte constituinte da produção cultural.

1.1. O debate sobre videogames e a representação do passado

Ainda nos anos 1980, o *game designer* Chris Crawford foi um dos precursores ao pensar os videogames a partir dos parâmetros da linguagem ao definir como “verbos” (*verbs*) as ações que o jogador pode realizar dentro do jogo. Os termos de Crawford, então, permitem distinguir ações como, por exemplo, “correr”, “saltar” e “atirar” como diferentes “verbos”¹⁰¹. Posteriormente, Gonzalo Frasca apontou que a definição da lista de “verbos” disponíveis ao jogador é uma escolha que determina a jogabilidade e, por isso, a decisão do que um jogador pode (ou não) fazer dentro de um videogame já lhe impõe sentidos ideológicos¹⁰². Um exemplo claro disso é que em *The Sims*, desde sua primeira versão, o jogador pode casar indivíduos do mesmo gênero. Ou seja, na famosa série de simuladores de vida a homoafetividade é uma possibilidade legítima como qualquer outra forma de afeto consensual¹⁰³.

O exemplo de *The Sims* indica que essas questões se fazem presente mesmo em jogos sem muitos elementos narrativos. Afinal, poder atirar, mas não dialogar, também já consta como uma operação que recorta e orienta a relação com a representação. Brenda Laurel desenvolveu esse argumento ao apontar as semelhanças e diferenças entre as formas narrativas do teatro e as narrativas interativas. A autora defendeu, então, que o conjunto de regras definidoras das interações é uma seleção que estabelece o propósito e as ideias contidas no jogo¹⁰⁴.

Outra precursora muito influente nesse debate foi a intelectual britânica Janet Murray, que refletiu sobre as novas mídias interativas e sobre suas potencialidades narrativas a partir do conceito de *autoria procedimental*. Esse conceito busca descrever como as obras interativas, diferentemente de livros ou de filmes, só podem ser realizadas a partir da participação de um *interator* (um jogador). Para ela, três conceitos são fundamentais: 1) a *imersão* do jogador no espaço narrativo; 2) sua *agência* ou participação no desenvolvimento desta narrativa; 3) e a *transformação*, que para a autora é imbuída de um duplo sentido: a transformação do *interator* no personagem da história a qual, por sua vez, transformaria o próprio jogador por conta de sua imersão na história eletrônica¹⁰⁵.

¹⁰¹ CRAWFORD, Chris. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.

¹⁰² FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, 2007. pp. 121-123.

¹⁰³ No referido jogo, por exemplo, não é possível casar adultos e crianças ou, então, humanos e animais.

¹⁰⁴ LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Addison-Wesley, 1991.

¹⁰⁵ MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003. Outra autora muito importante neste debate é Marie-Laure Ryan, que apontou como a indústria dos games passou por um processo de “narrativização” ao longo dos anos. RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**, v. 1, n. 1. pp. 43-59, 2009.

Observe-se que os autores elencados até esse momento atribuem à narrativa o elemento preponderante para definição dos jogos eletrônicos. A centralidade da narrativa como característica definidora dos videogames, já no início dos anos 2000, foi contestada. Assim, em oposição ao movimento de compreender videogames como narrativas interativas, surgiu uma tendência teórico-metodológica que insistiu em conceber os estudos sobre videogame como um campo próprio. Esse debate ficou conhecido como a disputa dos “narratologistas” contra os “ludologistas” e foi central na consolidação dos jogos eletrônicos como objeto de pesquisa acadêmica. Esse embate intelectual, então, conformou o campo denominado *game studies*.

Um dos principais expoentes dessa querela foi o intelectual norueguês Espen Aarseth, que insistiu na compreensão dos videogames em suas especificidades e, por isso, criticou a aproximação com a teoria literária e com a narratividade. Para o autor norueguês, há uma distinção fundamental entre a “representação” (a descrição textual ou audiovisual de um objeto ou uma situação) e a “simulação” (a programação do comportamento de dados objetos e situações por códigos de computador e regras de jogo) a qual reorganiza um sistema complexo em um mais simples¹⁰⁶. Essa diferença expressar-se-ia, por exemplo, na comparação entre a aparição de um carro acelerando em um filme e a programação de seu comportamento em um jogo eletrônico, o qual pressupõe aceleração e desaceleração de acordo com as situações do cenário, a física do impacto, etc. No tocante à representação do passado, entendo que o pressuposto é a reorganização de um sistema complexo de múltiplas determinações para um mais simples que limita o seu funcionamento a algumas poucas regras. Esse processo de simplificação não apenas representa, mas também determina o comportamento de objetos, indivíduos, e grupos sociais – isto é, eles agem no espaço digital a partir de certos parâmetros programados.

O uruguaio Gonzalo Frasca avançou na compreensão de como as mecânicas dos jogos e das representações são mutuamente articuladas e expressam discursos sociais¹⁰⁷. Frasca concebeu os jogos eletrônicos como produtos sociais e, assim, elencou três níveis presentes em sua estrutura formal: 1) o *playworld*, o nível semiótico, visual ou textual, onde estão as escolhas artísticas; 2) o nível das regras, no qual ocorre a distinção entre o que um jogador pode (*can*), ou não, fazer, deveria (*should*), ou não, fazer e deve (*must*), ou não, fazer. Essas regras definem o sistema de

¹⁰⁶ Cf. AARSETH, Espen. *Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press, 1997.

¹⁰⁷ Cf. FRASCA, G. *Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric*. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, 2007. Veja-se também: FRASCA, G. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE, 1, 2003, Utrecht. *Anais eletrônicos [...]* Utrecht: DIGRA, 2003 p.92-99. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.01125.pdf>>

perdas e ganhos dentro do jogo e, por isso, orientam a progressão do jogador; 3) o nível do próprio jogar, o qual contempla a relação de negociação do jogador com as representações artísticas e as regras. Todos esses elementos se articulam no “*gameworld*”, o espaço audiovisual fundamentado por regras de jogo que dá suporte à ação dos jogadores sobre objetos e até mesmo sobre outros jogadores¹⁰⁸.

Também na primeira década dos anos 2000, Marie-Laure Ryan observou um processo de “narrativização” dos videogames, no qual as estruturas de regras e as jogabilidades passaram a ser inseridas em um contexto narrativo audiovisual. Outro aspecto desse processo de “narrativização” são as chamadas cenas “cinemáticas não interativas”, interrupções que contam uma narrativa, através de diálogos ou cenas construídas a partir de uma lógica, sobretudo, cinematográfica¹⁰⁹. Apesar das diferenças entre narrativas, em seu modelo clássico, e narrativas interativas, os jogos eletrônicos teriam aproximado seu funcionamento a uma perspectiva já assentada nos modelos prevalentes em uma Indústria Cultural audiovisual anterior.

É possível dizer que a perspectiva dicotômica do debate sobre a caracterização dos jogos eletrônicos começou a ser superada a partir de perspectivas como a de Ian Bogost. O autor defende que os videogames devem ser compreendidos como a articulação entre a dimensão audiovisual e a dimensão das regras e, para isso, propôs o conceito de retórica procedimental (*procedural rhetoric*): “a arte de persuasão através de interações e representações baseadas em regras (*rule-based*) e só não através de palavras ditas ou escritas e imagens estáticas ou em movimento”¹¹⁰. Destaco também o trabalho de Michel Nitsche, para quem o espaço virtual seria um espaço evocador de elementos narrativos e criadores de significados a partir do sentido das ações do jogador. A seleção do conjunto de regras se associa ao ambiente representado e determina as situações encontradas dentro do *game world*, que é estruturado para dar suporte e guiar a compreensão do jogador sobre o mundo virtual¹¹¹.

Em relação à representação do Oeste Americano nos videogames, não há muitos trabalhos que abordaram as intersecções entre as representações narrativa e lúdica sobre o Mito da Fronteira.

¹⁰⁸ FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, 2007.

¹⁰⁹ RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**, v. 1, n. 1, pp. 43-59, 2009.

¹¹⁰ BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge (MA); London: MIT Press, 2007. p. 1-5

¹¹¹ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

Dentre os poucos existentes, o historiador inglês John Wyllys aponta como os jogos de *Western* foram, entre os anos 1970 e 1990, uma espécie de “folhetim” que perduraram a ideologia, apesar da crise do Mito¹¹². Já Heinniken e Reunanen destacam a existência de diversas modalidades de “tiro” dentro desse conjunto de jogos¹¹³.

É necessário compreender os “jogos históricos” em geral, e os *Westerns* em particular, como representações que apresentam uma narrativa sobre o passado. Ao fazê-lo, esses jogos estabelecem um espaço virtual em que são programados os comportamentos de sujeitos, grupos e circunstâncias específicas para que simulem como estes agiam, ou deveriam agir, no mundo. Essa rerepresentação da história e do mito nos *games* é pautada em uma memória construída sistematicamente sobre o passado pela Indústria Cultural através da ambientação histórica (tais como cenários, roupas, personagens históricos, citações e etc.) e também das interreferências do próprio mundo dos games.

2. Os jogos de *Western*

O surgimento do videogame enquanto indústria seguiu um movimento análogo ao processo de massificação da televisão, pois é possível afirmar que as máquinas de *pinballs* estão para os videogames, tal como o cinema está para a televisão. Afinal o que nasceu como uma mídia para ser apreciada pelas massas em um espaço público, ao longo do tempo passou a ocupar significativamente o próprio lazer doméstico. Em termos mais concretos, os primórdios da história dos jogos eletrônicos residem nos *pinballs*, máquinas voltadas ao entretenimento que ocupavam bares e restaurantes por todos Estados Unidos nos anos 1970 e, por isso, preenchiam momentos de relaxamento¹¹⁴. A história desse tipo de jogo acompanhou o desenvolvimento tecnológico, já que inicialmente tratava-se de dispositivos puramente mecânicos, os quais foram eletrificados e, eventualmente, eletronicados. Por essa razão, o historiador Erkki Huhtamo enxerga que há uma continuidade, mais do que uma ruptura, entre essas máquinas e os videogames¹¹⁵.

¹¹² WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. **Pacific Historical Review**, v. 77, n. 2, p 277, mai. 2008.

¹¹³ HEIKKINEN, Tero; REUNANEN, Markku. Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games. **Wilderscreen**, v. 1-2, 2015. Disponível em: <http://wilderscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>

¹¹⁴ Os *pinballs* aqui no Brasil são também conhecidos como “flipperamas”, nome igualmente dado a alguns estabelecimentos que possuem suas máquinas. Trata-se de uma máquina eletromecânica de jogo na qual se atira uma esfera de metal através de uma alavanca. O objetivo é fazer com que ela permaneça em jogo o maior tempo possível através do uso de “*flippers*”, alavancas que atingem a esfera e a lançam para cima. Ao acertar certos locais da máquina com a esfera, o jogador ganha pontos.

¹¹⁵ HUHTAMO, Erkki. Slots of fun, slots of trouble: an archaeology of arcade gaming. In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005. p. 10.

Contudo, não tardou para que surgisse uma demanda por máquinas de diversão e de entretenimento que pudessem se acessadas em casa. Quando esse consumo ocorre no âmbito doméstico, a relação entre o público consumidor e os novos jogos passa a ser de outra ordem (justamente análoga ao que ocorreu com a televisão). Se antes os espectadores e jogadores deveriam sair de casa e participar de uma experiência coletiva, seja nos cinemas ou nos espaços de *arcade*, a ocupação do tempo livre, entre o trabalho e a escola, passa a ser cada vez na própria residência. Por isso, produtos passaram a ser concebidos com intuito de serem consumidos por longos períodos de tempo.

Obviamente, não se trata de afirmar que espectadores e jogadores não pudessem desfrutar de seu entretenimento de maneira compartilhada. Nesse sentido, é interessante observar que mesmo a reunião com amigos e familiares, sobretudo com aqueles que tinham condições financeiras de comprar a nova tecnologia, imprimia um caráter privado à ação de assistir à televisão ou de jogar um videogame. Muito embora essas transformações no ambiente familiar, com os filhos e jovens ocupando o espaço em um período maior, não tenham sido devidamente estudadas, é possível observar que essa nova dinâmica de predominância do espaço privado potencializou a concepção dos espaços públicos como mero percurso entre a casa e o trabalho.

Em um ensaio sobre a cultura moderna na Argentina, Beatriz Sarlo visitou alguns espaços de *arcades* e analisou o que ela chamou de “videogames clássicos”. Esses jogos eletrônicos poderiam ser definidos como um *infinito periódico* “em que cada tanto encerra um ciclo e inicia outro, basicamente igual, mas ao mesmo tempo caracterizado por variações”. Dessa forma, seria bem claro que a “lógica da variação e repetição que é a lei do jogo. E também assinalam que o segredo está num limite nítido entre ciclos de peripécias e vazios de sentido narrativo”.¹¹⁶

Para a filósofa, outro elemento importante para caracterizar esses “videogames clássicos” seria o isolamento de cada jogador em um “combate singular com a máquina, e é à máquina, e não aos outros, que deve demonstrar destreza, impavidez, perspicácia, arrojo e rapidez”. O que significaria que “vencer alguém que não é teoricamente igual, mas sim realmente diferente; por exemplo, ganhar sem obter outra recompensa além da simbólica”. Esse isolamento articulado ao caráter de “infinito periódico” estabeleceria uma *rejeição da narrativa*, e um *sistema de personagens sem história*. Para ela, nestes jogos “não há uma história, e sim unidades regulares, ao final das quais o jogador fica sabendo se ganhou ou perdeu” e o “suspense depende das contas que a

¹¹⁶ O que Sarlo conceitua como “videogames clássicos” é somente um segmento – significativo – mas não total dos *games* que existiam então.

máquina e o jogador fazem depois de cada troca de tela, a cada acionamento de botão ou movimento de alavanca”¹¹⁷.

*Pong*¹¹⁸, lançado em 1972, estabeleceu as bases para os jogos de inúmeras temáticas durante toda a década de 1970, incluindo o *Western*. Nos anos seguintes ao lançamento de *Pong*, centenas de “clones” foram produzidos a partir de um conceito muito básico: a substituição das “raquetes-barras” originais por outros elementos figurativos. Na temática *western*, por exemplo, poderiam ser *cowboys*. Assim, em vez de um *pixel*¹¹⁹ que representasse a bola, estes avatares deveriam atirar *pixels* que representavam balas em outro *cowboy* (situado no outro lado da tela). Pontos eram marcados quando os tiros eram acertados no adversário. A novidade, portanto, aparecia no fato de que enquanto o jogo original emulava um tipo de esporte (o avatar-raquete deveria alcançar o *pixel*-bola para rebatê-lo) cuja bola devia alcançar os limites da tela, enquanto os “clones” emulavam uma cena de ação (era necessário fazer com que o avatar-*cowboy* escapasse dos *pixels*-tiro, enquanto tentava acertar o avatar-*cowboy* adversário do outro lado da tela). Uma mudança muito significativa para a época, que também representou o primeiro, ou ao menos um dos primeiros, jogos de violência entre seres humanos.

À primeira vista, é tentador homogeneizar as representações eletrônicas do *Wild West* como simples decalque do *Western* filmico. Contudo, as características próprias da linguagem dos jogos eletrônicos imputam uma série de particularidades a essas representações. Ainda que a maior parte dessas representações, sobretudo as dos jogos mais famosos e consumidos, tenham se orientado para a imersão na performance violenta, é necessário destacar uma série de outros jogos que tentaram experimentar com as formas da linguagem interativa e produziram efeitos diversos. A diversidade de gêneros dos jogos produzidos nesse processo de experimentação formal, contudo, não se traduziu em uma abordagem distinta da memória, afinal esses jogos continuaram a reificar o Oeste Americano enquanto momento histórico em um espaço do espetáculo, uma imagem sincrônica.

Os jogos eletrônicos abarcam uma enorme quantidade de gêneros lúdicos para além dos gêneros narrativos. Afinal, jogos de ação são completamente diferentes de jogos de estratégia, que

¹¹⁷ SARLO, Beatriz. **Cenas da Vida Pós-Moderna: Intelectuais, arte e Vídeo-Cultura na Argentina**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997. p. 42-52

¹¹⁸ *Pong* é um jogo muito simples que simula uma partida de “pingue-pongue”. Duas barras se movimentam verticalmente, cada uma de um lado da tela, e devem impedir que a bola encoste na borda da tela.

¹¹⁹ *Pixel* é o nome dado para os “pontos” que compõem uma representação gráfica em um sistema de tela eletrônica.

igualmente diferem de aventuras de *point-and-click*¹²⁰. Nesse sentido, um gênero narrativo diz respeito ao “tema”, ao cenário, ao tipo de história que está sendo contada: pode ser sobre o Oeste Americano, pode ser uma aventura, um jogo de terror, etc. Já um gênero lúdico diz respeito ao tipo de jogabilidade: um jogo de ação, de estratégia, etc. Cada um desses gêneros produz, na tensão e articulação entre narrativa e jogabilidade, diferentes vieses ideológicos sobre o mito e sobre o passado¹²¹. Essa observação é importante, pois é a captura dessa tensão que permite apreender as particularidades das representações produzidas pelos jogos eletrônicos.

Regressando à discussão histórica, a indústria do videogame surgiu nos anos 1970, em pleno início da crise do Mito da Fronteira, e sua produção não expressava, em um primeiro momento, tal crise.¹²² Os primeiros jogos dedicados à representação do passado foram *Oregon Trail*, em 1971, um jogo educacional, e *Gun Fight* de 1975, um jogo japonês de duelo de *cowboys*. Apesar do esforço educacional, e do mérito de ser um jogo utilizado em várias escolas públicas de Minnesota, *Oregon Trail* demonstrava em suas regras os perigos da viagem ao Oeste, mas não a violência civilizatória. Por sua vez, a produção japonesa *Gun Fight* (e também a maior parte da produção de jogos sobre o tema até os anos 1990) bebeu muito mais na fonte da violência estilizada do *Spaghetti Western* e, por isso, acabou por reproduzir o “culto ao *gunfighter*”. Nessas narrativas os fora da lei e os nativos americanos foram elencados como algozes tal qual sugere o Mito da Fronteira tradicional. Estes jogos eletrônicos aparecem, portanto, como uma revisitação das *dime novels*¹²³ ao apelar para o senso já construído dos jogadores de modo a reforçar a mitologia do *cowboy*¹²⁴.

Apesar de Wylys, e Reunanen e Heineken apontarem que a maior parte dos jogos ambientados no Velho Oeste consistia na típica narrativa de ação dos *cowboys*, sem distinção entre as diferentes produções nacionais¹²⁵, não é o que se observa em uma análise mais detida sobre a documentação. Na verdade, a maior parte dos jogos estadunidenses produzidos sobre o tema, até os

¹²⁰ *Point-and-click* é um tipo de gênero lúdico focado na interação do jogador com elementos do cenário para descobrir soluções para mistérios da trama através dessa interatividade.

¹²¹ BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como Representação Histórica. Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade de São Paulo, 2016.

¹²² A chamada “crise” do Mito da Fronteira diz respeito ao momento em que a ideologia do progresso e da expansão para o Oeste, até então vistos como fundamentos da identidade e da história estadunidense, passaram a ser questionados, sobretudo, a partir do fim da Guerra do Vietnã. A questão será desenvolvida de maneira detalhada nos capítulos 4 e 5 da presente tese.

¹²³ Literatura de folhetim típica do século XIX.

¹²⁴ WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. **Pacific Historical Review**, v. 77, n. 2, p.277, mai. 2008.

¹²⁵ HEIKKINEN, Tero; REUNANEN, Markku. Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games. **Wilderscreen**, v. 1-2, 2015. Disponível em: <http://wilderscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>; WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. In: **Pacific Historical Review**, Vol. 77, No. 2 (May 2008).

anos 1990, sequer pertencem ao gênero de jogos de ação, de modo que os títulos explicitamente violentos aparecem em número bastante reduzido. Ou seja, nesse primeiro período, essa produção estadunidense consiste fundamentalmente em *aventuras narrativas*, caracterizadas por uma maior elaboração sobre os mitos nacionais. Os jogos japoneses, por outro lado, dão continuidade direta à estetização da violência encontrada nos *Western Spaghetti*, em jogos de ação frenética, com *cowboys* armados até os dentes, em performances super-heróicas contra um contingente sem fim de inimigos.

2.1. O jogo de *western* nasce como jogo educativo

Em 1971, mesmo ano de lançamento de *Pong*, três estudantes universitários (Don Rawitsch, Bill Heinemann, e Paul Dillenberger) em Minnesota criaram o primeiro jogo eletrônico educacional sobre o passado e sobre o Oeste Americano, que viria a ser chamado posteriormente de *The Oregon Trail*. Rawitsch, que fazia estágio como professor de História em uma escola de Minneapolis, afirmou conhecer experimentos educacionais de ensino através de jogos, mas de tabuleiros. Ao conversar com seus dois colegas de quarto, e com a missão de ensinar sobre o século XIX, eles decidiram programaram os códigos para um jogo que pudesse ser utilizado através de um teletipo (*teleprinter*)¹²⁶ para ensinar sobre as adversidades da Rota do Óregon, nos anos 1840, para os alunos na disciplina de História¹²⁷.

Depois de ser utilizado, o jogo foi apagado da memória do computador, mas suas linhas de código foram impressas. Já formado, Rawitsch foi um *conscientious objector* da Guerra do Vietnã, e, por isso, foi obrigado a realizar serviços alternativos, dentre os quais o ensino. Isso o levou, em 1974, a ser contratado pelo *Minnesota Educational Computing Consortium* (MECC), que estava à época estava desenvolvendo um sistema estadual de distribuição de softwares. Assim, *The Oregon Trail* acabou disponibilizado na rede para todas as escolas de Minnesota e se tornou um grande sucesso¹²⁸.

Em 1978, o MECC abriu uma licitação para compra de novos computadores *Apple II*. Com a nova tecnologia dos “disquetes”, sua biblioteca de jogos educacionais digitais passou a ser vendida para escolas de todos os estados. Nessa nova etapa, o jogo passou a ter uma tela e gráficos que

¹²⁶ Descontinuado com o desenvolvimento dos computadores e da internet, o teletipo era uma máquina de escrever eletromecânica que permitia transmitir dados dentro de um sistema de rede.

¹²⁷ RIGNALL, Jaz. A Pioneering Game's Journey: The History of Oregon Trail. USERGAME.NET, 19 abr. 2017. Disponível em: <https://www.usgamer.net/articles/the-oral-history-of-oregon-trail>

¹²⁸ LUSSENHOP, Jessica. Oregon Trail: How three Minnesotans forged its path. CITY PAGES, 19 jan. 2011. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110123012937/http://www.citypages.com/content/printVersion/1740595/>

respondiam aos comandos do jogador, no lugar de papéis impressos. Alguns anos depois, em 1985, o jogo foi lançado para computadores pessoais e passou a ser vendido para o grande público. Por duas décadas, o simples jogo de decisões pela Trilha do Óregon se tornou muito conhecido pelos jovens alunos, de modo que é reconhecido por muitos como um símbolo da vida escolar. *Oregon Trail* foi a primeira tentativa de representar e ensinar a história através dos jogos eletrônicos e o seu sucesso rendeu milhões de dólares ao MECC, o qual não escapou dos preceitos da era Reagan e acabou devidamente privatizado no final da década de 1980.

Em 1991, o *MECC*, que era uma companhia estatal, havia sido vendido para uma empresa de capital de risco, a *North American Fund II*, por algo em torno de cinco milhões de dólares. Em 1995, a mesma empresa foi comprada pela *Softkey* em transação da ordem de trezentos e setenta milhões de dólares. Os testemunhos dos membros remanescentes da equipe diagnosticaram que esse processo foi caracterizado pela pura “preocupação com o lucro”¹²⁹. Já a série de jogos aqui analisada foi comprada pela gigante *The Learning Company* e, após alguns anos, deixou de ser comercializada. Cabe realçar, então, que a trajetória de *Oregon Trail* parece ser mais um exemplo da tese da economista ítalo-americana Mariana Mazzucato sobre o “Estado empreendedor”. Para esta autora, historicamente foi o Estado que assumiu o “risco” de inovações tecnológicas de longo prazo de modo que o mundo privado acabava por enquadrá-las à lógica do lucro¹³⁰.

Outra evidência da importância do jogo é a quantidade de relançamentos, nas mais diversas versões que incluíram até mesmo “continuações”, ocorridos até 2012. Por isso, para esta análise, estou me utilizando da versão *The Oregon Trail* de 1990 para *Apple II*, a qual já foi elaborada tendo em vista o amplo público consumidor. Contudo, é imperativo realçar que desde sua primeira versão para *teleprinter*, até a mais recente, *Oregon Trail* manteve basicamente os mesmos tipos de representação do passado, assim como a mesma estrutura de jogo. As diferenças foram adições visuais, maiores descrições textuais e pequenos *minigames* em relação a certos objetivos do jogo.

A narrativa é bastante simples: o jogador deve conduzir uma família de cinco pessoas (marido, mulher, e três filhos) pela Trilha do Oregon, saindo da cidade de Independence, em Missouri, e ir até a cidade de Oregon, no estado homônimo. Inicialmente, o jogador deve decidir se irá jogar com um banqueiro, um marceneiro ou um fazendeiro. O texto explica que,

¹²⁹ LUSSENHOP, Jessica. Oregon Trail: How three Minnesotans forged its path. CITY PAGES, 19 jan. 2011. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110123012937/http://www.citypages.com/content/printVersion/1740595/>

¹³⁰ Observe-se também como os pressupostos da economista superam a tradicional abordagem dicotômica da burocracia estatal versus o dinamismo da iniciativa privada. Cf. MAZUCATO, Mariana. **The Entrepreneurial State**. Londres: Demos, 2011.

respectivamente, cada tipo de personagem recebe uma quantidade de recurso (“dinheiro”) inicial diferente, ao mesmo tempo em que obterá pontos de maneira mais fácil ou mais difícil. Assim, antes de começar o jogo, sua representação já aponta certa diferenciação de classe, embora guiada por um conteúdo de valor moral: o banqueiro recebe mais dinheiro, e menos pontos, ao passo que o fazendeiro (trabalhador braçal) inicia mais pobre e receberá mais pontos.

Após nomear os integrantes da família e decidir em que data eles irão começar a viajar, a interface de uma loja aparece. Nela o jogador deve escolher como gastar os seus recursos em itens que possuem, cada qual, um custo específico: bois, partes específicas da diligência, comida, munição de arma e roupas. Após isso, a jornada efetivamente começa em uma tela bidimensional cujo movimento é da direita para a esquerda, o qual referencia a ida ao Oeste e demonstra a caminhada da diligência familiar entre diferentes marcos geográficos (Figura 1).

O jogador é responsável por administrar seus recursos: a família deve comer à vontade, ou racionar cada *pound* de comida? Devem viajar em ritmo acelerado ou lento? Estas decisões impactam a saúde de cada um dos indivíduos do grupo, que podem ter seus membros quebrados ou contraírem doenças. Uma das frases que se popularizou entre os jogadores é “*You died of dysentery*” após contraírem cólera, uma morte comum no jogo. A qualquer momento, o jogador pode pausar, e redefinir as “configurações” da viagem, assim como tentar caçar mais comida para o grupo – único momento em que uma jogabilidade de “tiro” aparece (muito embora não estivesse presente em versões mais antigas).

Figura 1: A ida ao Oeste, da direita para a esquerda



Fonte: Abandowaredos

Em cada ponto de parada, diferentes travessias de rios, fortes e outros marcos geográficos da trilha, o jogador pode também tentar comprar novos mantimentos para a viagem, assim como conversar com locais e descobrir como melhor percorrer os caminhos. Por exemplo, logo no início do jogo é necessário atravessar um rio. O desafio impõe a escolha entre o aluguel de uma balsa, a utilização da força dos bois para cruzar a correnteza ou até mesmo fazer a diligência “boiar”. O jogo então calcula o peso, a profundidade e a velocidade da água do rio, além de outros fatores mais ou menos aleatórios, para dizer se foi possível passar ou se ocorreu algum acidente. Posteriormente, em outro rio, é possível “pagar” um indígena com roupas para que ele guie a travessia.

A estrutura de regras também estabelece condições de viagem de acordo com o período do ano – se faz calor ou frio – e suas implicações para a viagem (falta de água, pasto ruim e etc.). Ademais, existem eventos aleatórios, tais como a quebra de peças da diligência ou o assalto de bandidos ou indígenas. O jogo se encerra quando o jogador consegue chegar a Oregon e, então, recebe a pontuação de acordo com seu desempenho.

Em linhas gerais, *Oregon Trail* pretendeu imitar e reproduzir uma experiência de jornada para o Oeste voltada a um uso educacional. Ao pensar *Oregon Trail* e outros jogos históricos educativos a partir das categorias de Roger Caillois¹³¹, é possível afirmar que essas iniciativas consistem em uma tentativa de ensino realizada, sobretudo, através da mimese e da projeção do aluno em outra experiência que não a sua. Em uma competição direta com a máquina, o jogador depende de uma racionalização da utilização dos recursos (reificados em palavras e números) e de muita sorte para conseguir alcançar seu destino e o final do jogo. A experiência vertiginosa de se colocar na posição de um colono pretendia proporcionar uma participação ativa dos estudantes no aprendizado.

O que *Oregon Trail* conta, em uma estrutura simulacional, são as dificuldades da jornada para o Oeste, sob uma perspectiva racionalizante de gerenciamento de crise. Sem recorrer a recursos narrativos tradicionais, pois o jogo não traz qualquer dramatização (mesmo em versões cuja capacidade computacional a permitiria), *Oregon Trail* retrata a adversidade da *wilderness*, representada pelo clima, terreno, doenças, fome e os inimigos, na forma de bandidos e indígenas. Para a superação das adversidades, são necessários a racionalização administrada dos recursos e o domínio do conhecimento dos obstáculos impostos. Afinal, inúmeros elementos, em conjunto com a

¹³¹ O sociólogo francês Roger Caillois divide os jogos em quatro tipos: jogos de competição, de sorte, de mimese, e de vertigem. Para uma maior exploração do pensamento de Caillois, ver capítulo 6. Cf. CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001.

má administração dos recursos e condições de viagem, acarretavam a falha do jogador, exigindo que ele tentasse novamente. A alta probabilidade de “falha” do jogador representa a periculosidade comum àqueles viajantes, cuja moralidade reside no fato de muitos terem conseguido alcançar seu objetivo (o Oeste). É interessante observar a existência de uma premiação baseada na moral da dificuldade (demarcada pelo dinheiro inicial), sem que haja qualquer elemento, para além da pontuação, que, no decorrer na jornada a Oregon, realize uma distinção entre o fazendeiro e o banqueiro.

Oregon Trail “antecipa”, portanto, uma das linhas de representação do Mito da Fronteira mais comuns na filmografia tradicional e também nos videogames: a narrativa do homem branco em seu caminho rumo ao progresso, o qual justifica e naturaliza a violência civilizatória. Assim, no referido jogo eletrônico, a grande ameaça ao bom estabelecimento da civilização é a violência da Natureza (e também a dos “selvagens”), a qual deve ser superada para alcançar o objetivo final.

Apesar de ter alcançado um estatuto de ícone cultural, poucas análises e críticas substanciais lhe foram feitas. Destaco a de Bill Bigelow, de 1997, que escreveu sobre o que é “evidenciado” e o que é “escondido”, sobretudo em *The Oregon Trail II* (MECC, 1993), uma das continuações do jogo original que implementou algumas novidades. O autor é enfático: “*In fundamental respects, The Oregon Trail is sexist, racist, culturally insensitive, and contemptuous of the earth. It imparts bad values and wrong history*”¹³².

Ele procede a descrever o que teria sido ocultado da representação: 1) em oposição a uma historiografia feminista produzida a partir dos anos 1970, o jogo ignora os diferentes papéis que homens e mulheres exerciam enquanto pioneiros, apresentando-se como uma narrativa aparentemente neutra, mas essencialmente masculina; 2) o jogo também ignora as diferenças raciais na época, sobretudo quando Missouri e Oregon eram estados escravistas¹³³; 3) apesar do aparente respeito à diversidade indígena (diferentes povos são descritos no *game*), o jogo teria também ocultado a violência do movimento pioneiro em relação às terras e às populações nativas.

Sua conclusão, mais de vinte anos atrás, não destoa da minha própria hoje: jogos podem ser educacionais, mas de forma alguma podem substituir o professor. O autor registra uma série de questões que acredito pertinentes e, por isso, as reproduzo:

¹³² BIGELOW, Bill. On the Road to Cultural Bias: A Critique of The Oregon Trail CD-ROM. **Language Arts**, v.74, n. 2, pp. 84-93, 1997.

¹³³ DiSalvo, Crowley e Norwood, em artigo de 2008, concordam sobre a ausência de representações negras no *game*. DISALVO, B. J; CROWLEY, K; NORWOOD, R. Learning in Context: Digital Games and Young Black Men. **Games and Culture**, v.3, n.2, p. 131–141, 2008.

Which social groups are students not invited to identify with in the simulation? For example, Native Americans, African Americans, women, and Latinos are superficially represented in The Oregon Trail, but the "stuff" of their lives is missing.

How might these social groups frame problems differently than the simulation? As we saw in the foregoing critique of The Oregon Trail women tended to focus more on maintaining community than on hunting. Native Americans had a profoundly different relationship to the earth than did the Euro-American "tamers of the wilderness."

What decisions do simulation participants make that may have consequences for social groups not highlighted in the simulation? And what are these consequences? Although the very existence of the Oregon Trail contributed to the decimation of Plains and Northwest Indians, simulation participants are never asked to consider the broader effects of their decision-making. What may be an ethical individual choice may be unethical when multiplied several hundred thousand times. In this respect, CD-ROM choice making both reflects and reinforces conventional notions of freedom that justify disastrous social and ecological practices.

What decisions do simulation participants make that may have consequences for the earth and non-human life? Similarly, a simulation participant's choice to cut down trees for firewood may be rational for that individual, but may also have deleterious effects on the ecological balance of a particular bio-region.

If the simulation is time-specific, as in the case of The Oregon Trail, what were the social and environmental consequences for the time period following the time represented in the simulation? The wars between Indians and the U.S. Cavalry in the latter decades of the nineteenth century are inexplicable without the Oregon Trail as prologue.

Can we name the ideological orientation of a particular CD-ROM? The question is included here simply to remind us that all computer materials - indeed, all curricula - have an ideology. Our first step is to become aware of that ideology¹³⁴

A análise e a lista de questionamentos de Bigelow suscitam questões muito importantes, sobretudo para a reflexão que se preocupa com a utilização das novas mídias no ensino de história. Contudo, a tentativa realizada pelo autor de comparar a narrativa do jogo com o que a historiografia acaba por deixar escapar o fato de que o próprio jogo *Oregon Trail* é um documento histórico, socialmente localizável que expressa intenções e preocupações, conscientes ou não. É por isso que suas observações priorizam elementos negativos (aquilo que “falta”) sem analisar detidamente *quem* produziu, *como* produziu e *por que* foi feito, além das dinâmicas próprias da reprodução eletrônica e as do pastiche.

¹³⁴ BIGELOW, Bill. On the Road to Cultural Bias: A Critique of The Oregon Trail CD-ROM. *Language Arts*, v.74, n. 2, p. 91, 1997.

Assim, cabe observar que a produção inicial dos jovens três professores, brancos, homens e estadunidenses consiste em uma tentativa inspirada de articular o mecanismo de divertimento dos jogos ao ensino. Rawitsch, o professor de História afastado do ensino após se recusar a combater no Vietnã, provavelmente não era alguém desconectado do progressismo dos anos 1970. Ainda assim, sua narrativa eletrônica é caracterizada por uma ausência de preocupação com a explicitação de questões de gênero ou étnico-raciais. Acredito ser essa a melhor hipótese para explicar porque o homem branco era o “padrão” de seu jogo original, mas negros, indígenas e mulheres apareciam em camadas não estereotípicas.

Muitas das leituras bibliográficas que Bigelow contrapõe ao jogo são posteriores à sua criação em 1971, à sua recriação em 1974 via MECC, ou até mesmo a versões dos anos 1980. Uma das hipóteses que explica, no meu entendimento, a não incorporação de temas e problemas “progressistas” nas representações desses jogos é a ideia de pastiche: a reprodução irrefletida de um formato e de um conteúdo que já estavam construídos previamente e faziam sucesso.

Em meados dos anos 1990, a “marca” *Oregon Trail* já havia se popularizado de tal modo que suas continuações trataram de reproduzir, sem historicidade, muitas das inovações presentes no jogo elaborado em 1971 pelos três jovens professores. Três sequências foram feitas na própria Trilha do Óregon: *Oregon Trail II*, *Oregon Trail 3rd Edition* e *Oregon 4th Edition*. Essas continuações do jogo original foram progressivamente apresentando mais mapas e detalhes, bem como aprofundando a utilização de recursos de autenticidade. Dentre os novos recursos destacam-se as fotos e gráficos mais “realistas” para auxiliar na produção de verossimilhança e imersão no aprendizado. O prestígio da “marca” também pode ser auferido no surgimento de séries paralelas em outros ambientes, como *Yukon Trail* e *Amazon Trail*, as quais foram elaboradas sob os mesmos princípios.

Além de *Oregon's Trail*, um dos outros poucos jogos voltados à educação sobre o Oeste Americano foi *Wyatt Earp's Old West* (Grolier Eletronic Publishing, 1994)¹³⁵. Na verdade, trata-se

¹³⁵ A figura de Wyatt Earp, que foi um *marshal* no final do século XIX e, nas primeiras décadas de XX, serviu de consultor para Hollywood conferir “verossimilhança” às produções de Western. Sua primeira representação cinematográfica ocorreu quando ele ainda enquanto estava vivo, em *Wild Bill Hickock* (Clifford Smith, 1923). Dois anos após a morte de Earp, o jornalista Stuart N. Lake produziu uma biografia, em 1931, amplamente descreditada, chamada *Wyatt Earp: Frontier Marshal* que foi logo transformada no filme *Frontier Marshal* (Lewis Seiler, 1934). Esse filme apresentava o *marshal* como um homem da lei heroico. Muitas obras foram feitas desde então ressaltando o heroísmo, valentia e incorruptibilidade, destacando-se *My Darling Clementine* (John Ford, 1946) e *Gunfight at O.K. Corral* (John Sturges, 1957), que reencenam epicamente a batalha em O.K. Corral, um dos maiores conflitos do “Velho Oeste”, em que morreram três pessoas. Nos anos próximos deste game, duas produções hollywoodianas fizeram razoável sucesso: *Tombstone* (1993) e *Wyatt Earp* (1994). Sobretudo o cinema inventa a memória de “super xerife” de Wyatt Earp. Tal fama, entretanto, como é o caso de outras personalidades heroicizadas do período, não encontra muitas aparições nos *games*. Apesar de dar título ao jogo, Wyatt Earp não aparece no jogo, sendo somente mencionado, e

mais de uma enciclopédia multimídia do que propriamente de um jogo com uma estrutura de regras. Assim, o produto apresentava uma cidade do Velho Oeste a qual deveria ser explorada, tal qual um *point-and-click*, para acionar as explicações de um narrador. Voltado ao público em idade escolar, as informações variavam entre anedotas e curiosidades sobre localidades como o *saloon*, a “casa do médico” ou a escola.

Após sair desses lugares, o narrador podia fazer algumas perguntas sobre o que tinha sido contado ou então exigir que o jogador solucionasse alguns quebra-cabeças visuais, como encontrar o giz do quadro negro da escola. E para além do caráter educativo do *game*, havia também uma seção separada voltada ao combate em primeira pessoa, nos moldes de *Mad Dog* e dos jogos da American Laser Games.

Em uma análise realizada na revista *Dragon Magazine*, de 1994, os debatedores, chamados de Dee e Jay, apontaram alguns elementos que permitem refletir sobre as representações presentes em *Wyatt Earp's Old West*. Afirmam os autores que o jogo, em sua contracapa, apresentava “*hype-filled backed cover which extols the action and shootout potential and just briefly mentions about learning about life in the Old West*”. Os autores desenvolvem seu argumento ressaltando que os elementos de violência se fazem muito mais marcantes na experiência do jogo se comparados aos educativos. Já do ponto de vista técnico, apesar de ser um produto multimídia com cenários tridimensionais e cenas filmicas, os *reviewers* também relatavam a dificuldade em ver a paleta de cores e o texto sem um monitor SVGA (Super VGA). Finalmente, eles estabelecem uma metáfora que descreve *Wyatt Earp's Old West* como uma cidade fantasma, um parque histórico com guia¹³⁶.

As observações dos autores sugerem caminhos interessantes de se explorar. Em primeiro lugar, nota-se claramente como a publicidade, e uma seção inteira, mesmo de um jogo educacional, acaba por valorizar os elementos de violência e de aventura no espaço da Fronteira. Assim, ao contrário da problematização esperada em uma iniciativa voltada ao aprendizado, as representações da violência (e da aventura) acabam por reforçar os estereótipos da literatura do século XIX e nos filmes do século XX, especialmente no que diz respeito à vida cotidiana dos homens e mulheres no espaço da Fronteira.

Um último jogo educacional a ser destacado é *Great Adventure Wild Western Town* (Funnybone Interactive, 1995). O título faz parte da linha de “grandes aventuras” da *Fisher Price*

raramente aparece em outros *games*. A rememoração do Oeste Americano, na forma reificada do *Western*, parece nos Videogames, a não buscar sua sedimentação no personalismo.

¹³⁶ DEE; JAY. Eye of the Monitor. *Dragon*. v. XIX, n.10, mar. 1995. Disponível em: <https://annarchive.com/files/Drmg215.pdf>

cuja proposta consistia em trazer espaços digitais de exploração destinados ao público infantil. O episódio do Velho Oeste consiste em uma busca de barras de ouro escondidas por um bandido. A aventura, então, possibilita que os jogadores experimentem diversos cenários típicos da época, além de uma coleção de pequenos jogos e brincadeiras no meio tempo.

Em suma, os jogos educativos sobre o Oeste não tiveram muito apelo internacional, nem muito sucesso comercial. Em um contexto de crescentes custos no desenvolvimento de jogos eletrônicos, esse tipo de iniciativa perdeu espaço e eventualmente teve sua produção interrompida (exceto algumas raras exceções). À distinção de *Oregon Trail*, que pretendeu simular a experiência no Oeste, tanto *Wyatt Earp's Old West* quanto *Wild Western Town* estiveram mais próximos de uma relação mimética que posicionava o jogador diante de uma bricolagem de referências, além de colocar a competição com a máquina como principal fator de aprendizagem.

2.2. O mundo do Oeste Americano como jogo de estratégia

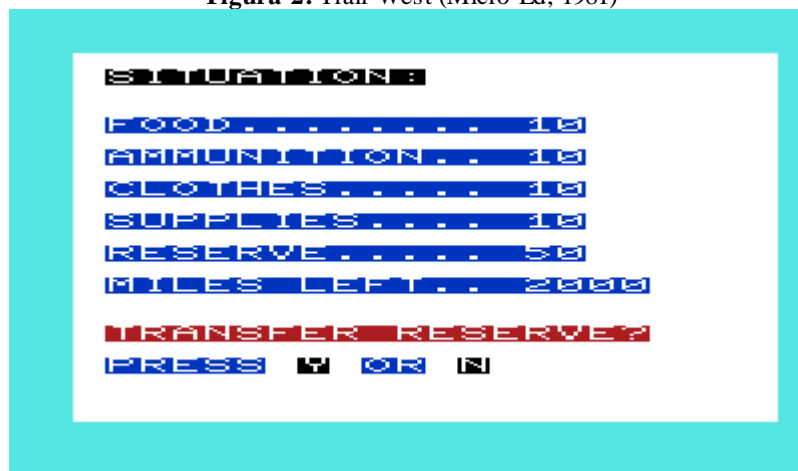
Um dos gêneros mais populares para se representar o passado nos jogos eletrônicos são os jogos de estratégia e administração de recursos¹³⁷. Tal como o nome sugere, nesse gênero controla-se o destino de tropas, de uma cidade, ou até mesmo de uma civilização inteira. Trata-se, portanto, de jogos que transformam o passado e o mundo social em um exercício lúdico de razão administrada. Apesar disso, a relação mimética com os jogos de estratégia é fundamentalmente diferente dos jogos de ação. Enquanto nos jogos de performance se controla apenas um personagem por vez, em geral de forma dramatizada no contexto de uma narrativa, os jogos de estratégia não são constituídos a partir de uma relação de identificação com um avatar em uma aventura. A identificação nos jogos de ação ocorre a partir de uma relação abstrata, racionalizante e planejadora com os recursos.

A maior parte dos jogos de estratégia versa sobre um “desenvolvimento civilizacional” e, por isso, acabam por reproduzir a ideologia e o culto ao progresso. Desse modo não são muitos os jogos deste gênero que abordam o *Western* de maneira particular, de modo que as questões subjacentes, por exemplo, ao Mito da Fronteira aparecem de maneira generalista. Afinal, nesses jogos, todo espaço é um espaço a ser conquistado e todo Outro é um inimigo em potencial.

¹³⁷ Em trabalhos anteriores eu faço a distinção entre dois modos principais de representação histórica nos videogames: Os “jogos de performance”, em que o jogador é inserido na reconstituição do passado através do controle de um ou mais personagens inseridos no contexto narrativo. E os “jogos de administração social” nos quais o jogador deve controlar o desenvolvimento de uma sociedade através da administração de recursos. Cf. BELLO, Robson; VASCONCELOS, José Antonio. O videogame como mídia de representação histórica. *Revista Observatório*, v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017.

Dentre os jogos de estratégia que versam sobre o Oeste e sobre os quais encontrei documentação consta o título *Trail West* (Micro-Ed, 1981). As informações sobre o jogo são escassas e algumas cópias a serem emuladas existem em sites de *abandonware*¹³⁸. É possível afirmar que o jogo foi produzido para o computador doméstico de 8-bit *Vic-20*, para Commodore PET/CBM e também Commodore 64. Tratava-se de um jogo textual de simulação de administração de comida, roupas, munição (Figura 2), em uma viagem para o Oeste, reproduzindo a perspectiva de *Oregon Trail*.

Figura 2: Trail West (Micro-Ed, 1981)



Fonte: <https://www.myabandonware.com/game/trail-west-762>

Além de *Trail West*, encontrei alguns outros jogos que apresentaram regras de administração de recursos e uma dinâmica de gênero de estratégia. O primeiro deles é *Rails West!* (Strategic Simulations, 1984), feito para Commodore 64, Apple-II e consoles Atari, o qual apresentava um simulador de administração de uma companhia ferroviária. É interessante realçar que o jogo fornecia instruções avançadas e complexas no extenso manual que acompanhava o produto. Também eram fornecidos mapas que ilustravam historicamente os trilhos de trem que atravessaram os EUA no período abordado pelo jogo¹³⁹.

Através de uma jogabilidade realizada em comandos textuais, *Rails West!* pretendia representar as dinâmicas econômicas envolvidas na expansão ferroviária e territorial da Fronteira. Como descreveu Cockroft, *Rails West!* é três jogos em um: um jogo de controle de empresa, um jogo de disputa entre empresas, e um jogo de ações e títulos da bolsa¹⁴⁰. Nesse sentido, este *game*

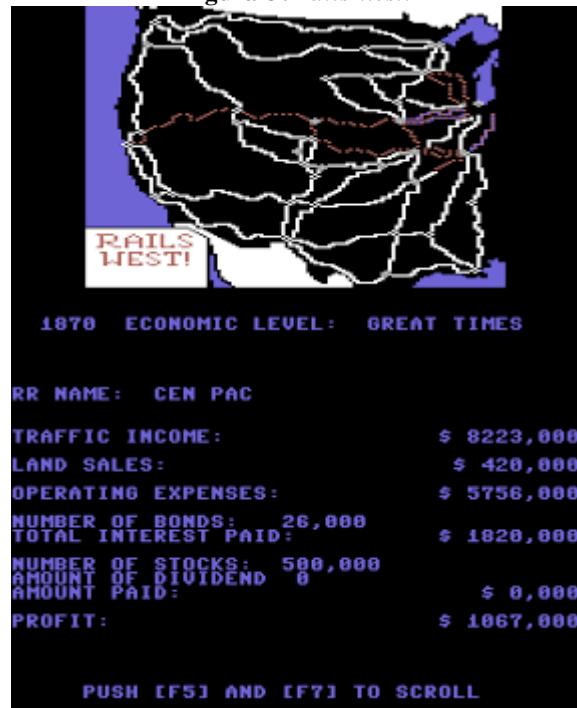
¹³⁸ Páginas de fãs que reúnem softwares considerados “abandonados”.

¹³⁹ Ambos estão disponíveis em: http://www.atarimania.com/game-atari-400-800-xl-xe-rails-west_4276.html

¹⁴⁰ COCKROFT, Bob. Strategy Zone. *Rom Magazine*, n.6, p.52, jun./jul. 1984. Disponível em: https://www.atarimagazines.com/rom/issue6/strategy_zone.php

apresenta em sua interface reduzida um exemplo de um microcosmo no qual as habilidades dos jogadores não são treinadas a partir de uma reação rápida a detalhes e movimentos na tela, mas sim a partir do aprendizado da organização sistêmica dos números e valores, como em uma bolsa de valores (Figura 3).

Figura 3: *Rails West!*



Fonte: myabandonware.com

Já nos anos 2000, a série *Westward* foi a primeira a ser um jogo de construção de cidades na Fronteira (Figura 4). Sua representação se assenta no sentimento bucólico e na fantasia da vida pastoril, ainda que haja um elemento de paródia: vários diálogos tiram sarros de tropos do Oeste mitológico. É interessante observar que, apesar de pertencer ao gênero de construção de cidades, o jogador controla avatares individualizados para realizar suas ações. Esses avatares têm nome e precisam de local de moradia e trabalho. Muitos deles até têm história pessoal, o que denota a importância da ideologia individual na construção do Mito da Fronteira.

Figura 4: *Westward*

Fonte: Steam

O título seguinte da série – *Westward II: Heroes of the Frontier* (Sandlot, 2008) – manteve o tom cartunesco no design de personagens e construções. Contudo, em termos discursivos o jogo se leva mais a sério como indica a supressão dos diálogos que parodiam os tropos. Nesse sentido, foram adicionadas ao novo episódio da série algumas construções com diferentes funções, muito embora a maior novidade consista na centralidade das unidades herói que dão certas vantagens, são imortais e conduzem a narrativa.

Já *Westward III: Gold Rush* (Sandlot, Janeiro de 2009) é uma reprodução, com algumas melhorias, do segundo jogo em termos de design visual. O jogo mantém a dinâmica de “heróis” da fronteira, mas adota uma postura mais inclusiva. Assim, o protagonismo do jogo pode ser escolhido entre um xerife branco e duas mulheres (uma negra, e outra nativa americana). Esse movimento de inclusão nos termos do multiculturalismo pode indicar certa mudança na perspectiva de representatividade e políticas progressistas da empresa. A operação, contudo, apresenta alguns limites. É interessante observar que as personagens Polly Hatchet e Shawnee Longfeather foram as únicas representações de diversidade étnica, uma vez que o restante dos *settlers* permaneceu branco. Ou seja, o jogo se “lembra” da diversidade no que diz respeito aos protagonistas, mas literalmente

se “esquece” de readequar a questão ao *gameplay* e às demais representações presente no jogo. Em nenhum dos jogos aparecem colonos negros ou populações nativas em quaisquer circunstâncias, de modo que o *gameplay* dá mais atenção ao garimpo de ouro. Dentre as possibilidades de obtenção de ouro estão a extração em rochas próprias, em veios de ouro nos rios, e abrir minas em montanhas.

Em linhas gerais, a narrativa trata das tentativas do avatar protagonista ajudar no reestabelecimento de uma família. Para atingir tal objetivo é necessário conseguir fundos para ela. Esse processo de angariar fundos está ambientado na Califórnia à época do *Gold Rush*, o que reforça os valores ligados ao empreendedorismo individual. Eventualmente, surge um “barão” chamado McAlister que dá um golpe numa de suas vilas e, assim, estabelece a tensão que movimenta o *gameplay*.

Finalmente, ao se observar o último título da franquia – *Westward IV: All Aboard* (Sandlot, Dezembro de 2009) – facilmente se percebe que as três sequências do *Westward* original foram produzidas com poucos meses de espaçamento entre elas. As diferenças na *gameplay*, portanto, consistiram em detalhes de composição do layout do jogo e em algumas poucas mudanças na mecânica que acentuam determinados aspectos do jogo. No caso de *Westward IV: All Aboard*, a busca do ouro é deixada de lado em favor de um novo “capital” a ser obtido, o carvão, e aparece uma ênfase na construção e na manutenção de ferrovias. Cabe realçar que a série de jogos *Westward* se estabeleceu como referência para uma miríade de jogos de celular, que rentabilizam em cima de jogabilidades simples de administração e gerenciamento de uma cidade com tons pastorais. É possível afirmar que esses jogos propagam um retorno ideológico e conformista a um ideal de vida mais simples, onde o capitalismo seria supostamente mais honesto e o trabalho duro mais valorizado.

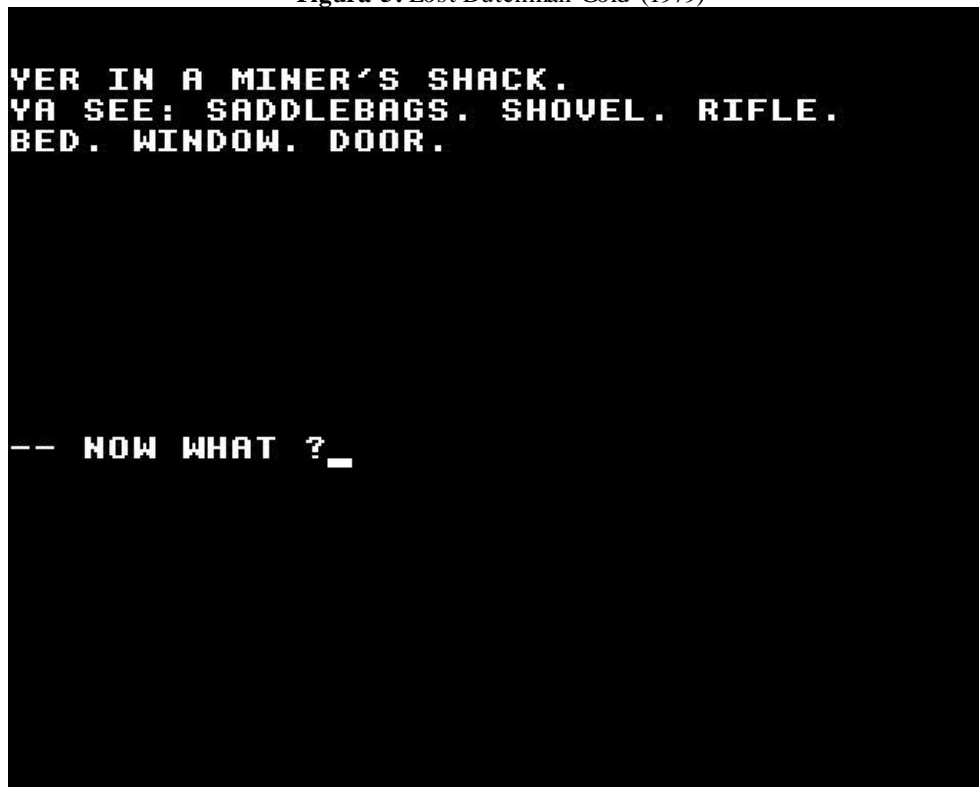
2.3. O jogo de *Western* e a “aventura narrativa”

Os primeiros jogos da indústria estadunidense de produção de jogos para computador, que não capitalizaram em torno da violência explícita, foram *Lost Dutchman Gold*, de 1979, e *Ghost Town* de 1980. Estes jogos, criados por um ou poucos programadores, não possuíam imagens e suas descrições detinham-se à escrita – o que veio a ser chamado de “aventura de texto”. A imagem abaixo (Figura 5) apresenta o simples visual de *Lost Dutchman Gold* (que se distinguia de *Ghost Town* pela inversão de cores, já que o título de 1980 foi feito em uma tela branca e letras coloridas). Ambos os jogos, ainda que limitados tecnicamente, eram parcialmente dramatizados. O contexto da aventura transmitia a narrativa de uma história de caçadores de tesouro que garimpavam no Velho

Oeste. Assim, ao explorar o cenário os jogadores deveriam encontrar joias, ouro e outros objetos valiosos. Ao final do jogo uma pontuação referente a quanto foram bem sucedidos era computada e apresentada em tela.

Lost Dutchman Gold (1979), programado por Teri Li e Terry Kepner, foi a segunda aventura textual de Velho Oeste que se tem notícia (a primeira, tecnicamente, foi *Oregon's Trail*, muito embora sua dinâmica seja bastante diferente). Apesar das divergências documentais sobre a precisão da data de lançamento, provavelmente o código original foi desenvolvido em 1979 e publicado pela *Programmer's Guild* na revista *Byte Magazine* em 1980¹⁴¹. Posteriormente, uma conversão para MS-DOS feita por Chris Sidener circulou por uma rede de entusiastas do gênero.

Figura 5: Lost Dutchman Gold (1979)



Fonte: <http://www.bbcmicro.co.uk>

Esse tipo de aventura textual se estabeleceu como matriz para alguns paradigmas do desenvolvimento da narrativa e do espaço de diferentes jogos. Fundamentados sob limitadas descrições de texto, esses jogos exigiam que o jogador conhecesse a sintaxe verbal que permitia explorar os ambientes. Assim, o jogador deveria digitar comandos como “Go North” ou “Look the house” para receber respostas do computador sobre suas ações. A ausência de visualidade impunha

¹⁴¹ Esses primeiros jogos de computador dependiam quase que exclusivamente de sua publicação em revistas especializadas ou então do anúncio do contato da companhia para que pudessem ser adquiridos

outros desafios. Por exemplo, era necessário que o jogador mapeasse mentalmente, ou mesmo esquematicamente num papel por conta própria, o design do *layout* de espaços labirínticos para que soubesse por onde se movimentar. Por isso, não era incomum que revistas também oferecessem suporte, dicas e soluções para os *puzzles* dos jogos.

O processo de alcançar a solução dependia, portanto, de constante experimentação, de tentativa e erro e de um mapeamento ativo por parte do jogador. Note-se que se trata de intenso esforço empreendido para compreender as dinâmicas internas e a solução dos desafios. Por isso, apesar de tais jogos apresentarem elementos seminais do posterior desenvolvimento de narrativa nos *games*, eles figuravam em sua própria simplicidade uma complexidade que foi praticamente abandonada no curso do avanço técnico.

Lost Dutchman Gold (1979) apresenta uma narrativa em que o jogador inicia em uma cabine isolada, depois precisa atravessar estradas, desertos, montanhas, até encontrar uma mina, achar seus tesouros e levá-los de volta para uma cidade. Os únicos humanos a aparecer na história são “selvagens indígenas” os quais é possível ouvir e ver de longe, sem interação. Já *Ghost Town* (1980) foi o nono jogo do gênero de aventura textual produzido pela *Adventure International* do designer Scott Adams. O *game* aproveita da limitação técnica para narrativizar a busca de tesouros em uma “cidade fantasma”. O único personagem com que o jogador interage é um Narrador-Fantasma que dá algumas instruções e dicas sobre o que é necessário fazer. O jogador deve explorar a cidade e sua mina, tomando cuidado com seus percalços, para encontrar ouro e tesouros.

Gunslinger (Imagination Development Systems/Datasoft, 1986) é um jogo de maior capacidade técnica se comparado aos dois anteriores. Por essa razão, trata-se de um título mais sofisticado do ponto de vista da linguagem e do manuseio do conteúdo mítico do Mito da Fronteira. Também produzido no formato de aventura textual, o jogo incrementa sua narrativa com maiores descrições de história e também com ilustrações do cenário, personagens e objetos (Figura 6). A maior sofisticação do título, contudo, não está restrita aos elementos gráficos. Afinal, apesar de utilizar o mesmo mecanismo de “verbos textuais” de *Ghost Town* e *Lost Dutchman Gold*, o seu enredo era consideravelmente mais complexo para os padrões da época. No contexto narrativo do jogo é possível encontrar representações sobre os vários elementos considerados típicos do gênero, tais como *sheriffs*, *outlaws*, indígenas e mexicanos.

Figura 6: Gunslinger (1986)



Fonte: <https://www.myabandonware.com/>

A tela inicial do jogo apresenta o título e ilustração do personagem a ser controlado. Ao iniciá-lo, o jogador se vê preso no deserto e é salvo por um *cowboy* que o leva até *Dawson City*. A primeira ação a ser tomada é ir até o *Crazy Horse Saloon* e jogar pôquer com o apostador local. Ao fazê-lo, o jogador percebe que o adversário é um trapaceiro e precisa matá-lo – caso não o faça, o trapaceiro será morto por outro personagem. Após resolver a questão, o *sheriff* chega ao local e informa que o jogador matou Jessie Dalton, que provavelmente deveria estar trapaceando, e o libera. É necessário, então, “pegar o dinheiro”, ir até a estação de diligências, “comprar um *ticket*” para a cidade de Carson, “pegar o *ticket*”, e adentrar o transporte. O jogador, nesse momento, é informado que a diligência foi atacada e novamente se encontra preso no deserto, em frente a um poço.

A partir de então, o jogador deve achar uma série de objetos para utilizar em diferentes espaços do cenário. Esses novos objetos também podem ser trocados com outros personagens em uma economia que remete ao escambo. Por exemplo, o cristal encontrado permite que o jogador obtenha uma mula, a qual permitirá a exploração de novos espaços. Assim, estabelece-se a dinâmica da *gameplay*. Contudo, vale destacar que em uma representação grotescamente racista, levar um espelho e um pôster para o chefe indígena fará com que ele acredite que o protagonista possui dons mágicos e leve sua canoa.

Estes três jogos que descrevi são desenvolvidos com menor ou maior capacidade técnica em cima das aventuras textuais que vinham sido criadas desde os anos 1960, mas que atingiram seu

ápice nos anos 1970¹⁴². Dessa forma, nos anos 1980 novas formas começaram a serem experimentadas, as quais demandaram um nível maior de interatividade do jogador e de respostas da máquina. Com exceção de *Gunslinger*, cuja descoberta de tesouros e o uso da violência são elementos para avanço da narrativa, estes temas apareceram mais frequentemente nos jogos do final da década.

Em 1988 o lançamento de *Gold Rush!*, desenvolvido pela Sierra, expressou um dos momentos marcantes da história da representação da Fronteira nos videogames. A *Sierra Entertainment* havia sido fundada em 1979 por Ken e Roberta Williams, dois programadores descritos como “*hackers*” da geração dos anos 1970 por Steven Levy, um cronista da “cultura *hacker*”¹⁴³. A companhia se especializou e ficou famosa, nas décadas de 1980 e 1990, por conta da publicação de séries de aventuras narrativas gráficas como *King’s Quest* e *Leisure Suit Larry*. Dessa forma, *Gold Rush!*, produzido por Ken e Doug McNeill, dava continuidade ao gênero narrativo incluindo um esforço de simulação¹⁴⁴ e de pedagogia históricas, apesar da qualidade técnica ser vista como inferior às demais produções da companhia¹⁴⁵. Ainda assim, restringindo-se à tematização do Oeste, a capacidade técnica é impressionante quando comparada aos jogos anteriores do ponto de vista de armazenamento, cores, animação, quantidade de textos e outros elementos técnicos. Nesse sentido, é possível afirmar que o desenvolvimento técnico permitiu ao jogo produzir uma elaborada experiência de representação histórica.

A narrativa inicia a história dando ao jogador o controle de Jerrod Wilson, um cidadão residente de *Brooklyn Heights*, em New York (Figura 7). O *game* permite que o avatar seja controlado em todas as direções em um cenário bidimensional isométrico e esforça-se, desde o início, em simular um naturalismo em sua representação; por exemplo, ao pisar no gramado da praça, um policial irá vir e multar o jogador. Através de uma meticulosa estrutura de regras em um espaço virtual, o jogo propõe-se a não só contar, mas simular, a jornada para o Oeste em busca de riquezas. Enquanto a representação aparece nas descrições visuais e densamente textuais na narrativa, que tentam recuperar detalhes dos lugares, as regras pretendem colocar o jogador em meio a um ambiente que tenta simular como “as coisas realmente eram”.

Através do uso do teclado Jerrod pode percorrer várias ruas, conversar com pessoas aleatórias e específicas através do sistema de verbos (tal qual nos demais jogos de aventura textual).

¹⁴² BOLLMER, Grant D. *Theorizing Digital Cultures*. Sage Publications, 2018.

¹⁴³ LEVY, Steven. *Hackers: Heroes of the Computer Revolution*. Sebastapol (CA): O’Reilly Media, 2010.

¹⁴⁴ CHAUT, Michael. Californy or Bust. *Computer Gaming World*, n.58, pp. 59–60, abr. 1989.

¹⁴⁵ GUERRA, Bob. *Gold Rush. Compute!*, n.11, p.73, ago. 1989.

Também é possível coletar objetos, comprar e vender propriedades, ler, observar, dentre outras ações. Do ponto de vista narrativo, ao explorar a cidade o jogador pode descobrir que Jerrod é um redator de jornal e levá-lo aos correios. Após algum tempo, o protagonista recebe uma carta de seu irmão desaparecido, Jack. A epístola é um convite de Jack para que Jerrod se dirija à Califórnia para garimpar ouro.

Jerrod deve se demitir do emprego, vender sua casa e juntar dinheiro para comprar uma das diferentes passagens para a Califórnia. Assim, ele estará apto para iniciar sua jornada de busca por ouro. É interessante observar, entretanto, que após certo período de tempo (quinze minutos cronometrados de quando se inicia o jogo), um mecanismo de inflação é ativado e um aviso salta à tela: a corrida do ouro começou. A partir desse momento todas as propriedades do jogador desvalorizam e as que ele deseja comprar ficam mais caras, o que impossibilita o avanço da narrativa. Caso a preparação não tenha sido feita corretamente é necessário reiniciar a narrativa. Seja neste ato, ou no posterior, é visível o grande esforço na direção de uma simulação de uma reconstituição histórica “realista” por parte dos produtores.

Figura 7: Gold Rush! (1988)



Fonte: <http://www.sierrachest.com>

Após o jogador vender propriedades e pagar por um dos caminhos (dentre as opções, estão a possibilidade de atravessar o país por terra ou tomar um navio e seguir via canal do Panamá ou Cabo Horn), a narrativa se esforça em apresentar dados sobre a geografia e os perigos enfrentados na região. Outra mecânica do jogo é a do “acaso”, na qual a programação calcula as chances de que o comboio sofresse, por exemplo, um ataque indígena, o que resulta em um *game over* repentino. A violência, portanto, aparece como um acaso que é o caos da natureza e o jogador deve utilizar a

racionalidade instrumental para minimizar esses perigos (por exemplo, realizando a gestão de mantimentos, já que a sede e a fome também devem ser calculadas e controladas pelo jogador).

Após a chegada na “ilha da civilização” do Forte Sutter, o jogador deve se preparar para garimpar ouro. A dinâmica da violência aqui não se dá mais pela natureza, mas sim pelas disputas em torno do direito de garimpar. Por exemplo, caso o jogador não preste atenção e tente retirar ouro do rio haverá uma punição, através do enforcamento. Prosseguindo a narrativa, os dois últimos atos do jogo exigem que o jogador descubra a localização do irmão e, finalmente, garimpe na mina escondida atrás de sua casa. Eventualmente, Jack é reencontrado, o que proporciona a descoberta de uma gigantesca cavidade cheia de ouro. Assim, o jogo termina em celebração de modo que o esforço do personagem (e também do jogador!) é premiado com a reconciliação melodramática e a utopia da riqueza infinita.

Gold Rush! apresenta, portanto, uma retomada do mito do Oeste na qual alguns dos tropos clássicos são subsumidos em relação ao mito do encontro e da exploração das riquezas no Novo Mundo. Vale destacar que a fábula do sucesso e do dinheiro fácil sempre foi atraente para as massas empobrecidas pela dura vida no capitalismo. No caso específico desse *game*, a jornada do herói aparece pela solução do domínio das regras do jogo que resultam na catarse narrativa ao seu final. Ademais, trata-se de uma narrativa protagonizada por homens brancos, na qual os negros são silenciados, os indígenas aparecem como ameaçadores e as mulheres são retratadas como coadjuvantes.

Os produtores, Ken e Doug McNeill, assim, trabalham com a ideia que chamo de “ilhas de civilização”¹⁴⁶. Ou seja, a travessia pela *wilderness* cheia de obstáculos e perigos ao indivíduo é possível por conta da rede “civilizada” formada por acampamentos, vilarejos e fortes ao longo do caminho. Assim, esses “lugares de paz” aparecem em oposição aos do perigo e do acaso (justamente a natureza) e a violência característica do processo colonizador é ocultada e devidamente naturalizada.

No contexto narrativo do *game*, a violência é o efeito punitivo “sofrido” pelo avatar quando o jogador não cumpre o “que deve ser feito” para ser vitorioso no jogo. Isso pode ser tematizado através da análise do conjunto de regras que rege a experiência narrativa. Proponho três categorias para explicar: 1) existe uma violência das leis naturalizadas, isso é, a impossibilidade de avançar na narrativa se torna a punição. Isso ocorre quando o jogador não administra corretamente o tempo e

¹⁴⁶ “Ilhas de civilização” seria o entendimento que as construções humanas são “bolsões” de civilização em meio a *wilderness*, uma separação completa entre cultura e natureza.

seus recursos (por exemplo, quando não vende suas propriedades no momento certo ou, então, esquece-se de comprar objetos essenciais à viagem); 2) Uma violência da lei natural, expressa pelo “acaso” programado para gerar ações aleatórias, tais como o ataque dos indígenas ou as punições da natureza; 3) uma violência da lei positiva, que ocorre quando o jogador quebra a lei do garimpo ou quando é pego no quarto de hotel indevidamente. Na narrativa do game a representação dessa punição é o enforcamento.

Outro jogo que foi construído em cima das memórias da “febre do ouro” foi o pouco conhecido *Lost Dutchman Mine* (Magnetic Images, 1989). Esse jogo resgata o tropo narrativo do “velho garimpeiro” (visto, por exemplo, em *Tesouro de Sierra Madre*) e coloca o jogador no papel de um senhor que está buscando a lendária “mina perdida”. Essa mina perdida seria supostamente mantida em segredo por Jacob Waltz, na região do Arizona. Em linhas gerais, o enredo é similar ao do jogo textual de 1979, *Lost Dutchman Gold*, muito embora essa narrativa seja dotada de uma interface gráfica (Figura 8).

Dentro do jogo não há muita descrição narrativa, de modo que parte de sua história é encontrada no manual do jogo. Uma das razões disto reside no fato de que a estrutura de exploração do jogo é aberta e aleatória. Ou seja, a cada nova partida os cenários mudam. Nesses cenários, o jogador deve controlar o velho garimpeiro e obter itens, jogar cartas, explorar várias localidades, lidar com a violência da natureza e dos indígenas, achar minas e garimpar ouro. O jogo é vencido quando, finalmente, a mina perdida é encontrada e o velho garimpeiro aparece vestido como um burguês de cartola e bengala. Assim, o jogo anuncia que “*having staked your claim on the secret wealth of gold ore, you become instantly rich & famous as the one who found the... LOST DUTCHMAN MINE*”.

Figura 8: Lost Dutchman Mine (1989)



Fonte: ClassicReload.com

A Corrida do Ouro da Califórnia (1848-1855) foi uma consequência direta da guerra entre os Estados Unidos e o México (1846-1848). Um mês após o fim do conflito militar, um garimpeiro descobriu veios de ouro e a notícia rapidamente foi disseminada pelos jornais da época. A “corrida do ouro” mobilizou centenas de milhares de pessoas para a costa sudoeste estadunidense, além de causar um rastro de destruição no meio ambiente e impactar severamente as comunidades indígenas (matando-as aos milhares, mesmo muitos anos depois)¹⁴⁷. Em consonância com a perspectiva colonizadora característica da ocupação da América desde o século XV, em 1850 foi estabelecido o *Act for the Government and Protection of Indians*. Essa iniciativa jurídica facilitou a remoção das populações originárias e abriu caminho para o trabalho forçado de indígenas, punidos pela “vagabundagem”¹⁴⁸.

Gold Rush! e *Lost Dutchman Mine* são dois jogos que não tematizaram o olhar sobre o Oeste americano a partir da glamourização da violência. Isso ocorreu, pois em grande medida esses dois jogos deram continuidade às aventuras de texto anteriores, especialmente no que diz respeito ao tom de seriedade à experiência. Esse tom de seriedade condiz com a proposta de apresentar uma simulação de vida no Oeste Americano que se voltava aos aspectos mitológicos e econômicos do

¹⁴⁷ RAWLS, James J; ORSI, Richard J. (Orgs.) **A golden state: mining and economic development in Gold Rush California**. Oakland (CA): California University Press, 1999. Veja-se também: MADLEY, Benjamin. **An American Genocide, The United States and the California Catastrophe, 1846–1873**. New Have (CT): Yale University Press, 2016.

¹⁴⁸ JOHNSTON-DODDS, Kimberly. Early California Laws and Policies Related to California Indians. **Miscellaneous Documents and Reports**, n. 34. 2017. Disponível em: https://digitalcommons.csumb.edu/hornbeck_usa_3_d/34

garimpo de ouro. Assim, é possível afirmar que *Gold Rush!* ofereceu uma narrativa mais dramatizada – mas não melodramática – e complexa ao jogador, justamente por conta de seu foco (tal como fez *Oregon Trail*) nas diferentes dificuldades que a vida no passado possuía, tornando-se assim uma espécie de simulação pedagógica. Por sua vez, *Lost Dutchman Mine* pretendeu uma experiência mais simples, e mais gerencial, dos diferentes utensílios e atividades a serem executados para o garimpo de ouro.

2.3.1. A paródia em jogo

Durante os anos 1990, duas companhias se destacaram em produzir jogos narrativos do gênero *point-and-click* com teor satírico: a Sierra e a Lucasarts. Ambas tomaram emprestados gêneros de narrativas fílmicas, ou inventaram universos ficcionais próprios, satirizando e parodiando convenções da Indústria Cultural. Dessa forma, o *Western* não passaria incólume às sátiras como demonstram os jogos *Freddy Pharks: Frontier Pharmacist* (Sierra, 1993) e *Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine* (Himalaya Studios, 2006). Matthew Turner assim define a paródia do *Western*:

The Western parody mocks the codes and conventions of a distinctively American cinematic genre while commenting—directly and indirectly—on the cultural and social issues of its time. Nevertheless, in the act of subverting those conventions and calling attention to their constructedness, the Western parody creates its own set of conventions that are closely allied to, and often rely heavily on, the conventions of the Western itself. The Western parody admits that the paradox of a code that is arbitrary, but nevertheless binding, is inherently humorous. This parodic attitude, however, does not let it stray too much from its generic model. Whether the cowboy rides off into the sunset on a horse or in a limousine, he still rides off into the sunset¹⁴⁹.

No campo dos games, é Freddy Pharkas que desponta como a maior das sátiras (Figura 9). O jogo inicia com um narrador externo que conta a história do farmacêutico Freddy Pharkas, um pistoleiro que um dia salvou a cidade. No controle de Pharkas, o jogador explora a cidade e encontra, além de lugares fechados, alguns pontos de interesse. À frente de sua farmácia, fica um indígena contratado que depois é substituído por outro de fala mais “natural” e “autêntica”. Nessa etapa inicial, o jogo simula de forma satírica como um farmacêutico preparava medicamentos para seus pacientes que enfrentavam problemas diversos.

¹⁴⁹ TURNER, Matthew R. Cowboys And Comedy. The Simultaneous Deconstruction and Reinforcement of Generic Conventions in the Western Parody. In: ROLLINS, Peter C; O’CONNOR, John E. (Org.). **Hollywood’s West. The American Frontier in Film, Television, and History**. Lexington (KY): The University Press of Kentucky: 2005.

O segundo ato passa por quatro desafios. O primeiro consiste em solucionar a flatulência dos cavalos que vai sufocar a cidade. O segundo é o “*Snail Stampede*” que chegará em uma semana. Já o terceiro abrange a elaboração de um preparo para solucionar a dor do estômago das pessoas, jogando remédio na torre de água. O quarto, e último, abarca um incêndio no lugar abandonado do lado da farmácia. Após resolver os problemas que exageram ou abordam o Oeste em um humor *nonsense*, Freddy vai ao bordel e encontra o *Sheriff* e o Banqueiro planejando o seu assassinato. Tem-se, então, o início do terceiro ato, bem mais curto, no qual Freddy decide se disfarçar e enfrentar como pistoleiro seus algozes, em uma mecânica que homenageia e satiriza os demais jogos de ação de *Western*.

Finalmente, no último ato, revela-se que a professora da escola é a verdadeira vilã. Assim, a “boa moça” de tantas narrativas do gênero também não escapa do ímpeto satírico. Após as derrotas dos vilões, Freddy encontra petróleo e se torna o grande responsável pelo sucesso da cidade. A sátira com o gênero abarca até mesmo os créditos finais que satirizam questões da indústria fílmica em flagrante analogia ao encerramento do filme *Blazing Saddles*¹⁵⁰.

Figura 9: Freddy Pharkas



Fonte: playdosgames.com

¹⁵⁰ É claro que é impossível pensar em paródia do gênero após os anos 1970 sem ter em mente a comédia de Mel Brooks, *Blazing Saddles* (1974). Nesse filme um xerife negro é colocado na liderança de uma cidade branca, o que explicita todo o racismo das relações sociais, normalmente ocultado na filmografia de *Western*. Ao final do filme, a narrativa nos leva aos bastidores de Hollywood, desmontando aquele cenário como mais um dos espaços a serem construídos pela “indústria dos sonhos”.

Já em *Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine* (Himalaya Studios, 2006), Al Emmo é um homem com cerca de 40 anos que viajava de trem rumo a sua “*bride by mail*”, visivelmente uma prostituta Russa – Ivana. Ainda na cena inicial, o protagonista se encontra com uma revista aberta, dizendo que finalmente provará para seus pais que ele pode ter uma mulher. Assim, o jogo acompanha as desventuras de Al Emmo para recuperar sua masculinidade, vivenciar um amor e, eventualmente, encontrar um tesouro (Figura 10).

Figura 10: Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine



Fonte: Steam

Finalmente, vale destacar que diferentemente de *Blazing Saddles*, que, nos anos 1970, ajudou a implodir o Mito da Fronteira dentro da cinematografia, a subversão cômica de nenhum dos dois jogos (Freddy Pharkas e Al Emmo) foi capaz de causar grande impacto ou transformação nas representações eletrônicas sobre o Velho Oeste. Afinal, nos anos 1990, a ideologia e o *Western* já não eram tão levados a sério de modo que zombarias e paródias acabaram incorporadas ao universo simbólico do Oeste como “mais um tipo” de representação da Fronteira estadunidense.

3. A Violência desdramatizada

Esta segunda parte do levantamento é composta pelos jogos de tiros entre *cowboys* que ocorrem de forma desdramatizada ou muito pouco dramatizada. Nesse conjunto de jogos é possível verificar a persistência do mito do pistoleiro de alta precisão com seu domínio técnico da arte de matar, na disputa com um Outro humano. Esse Outro, o adversário com quem se duela, é desempenhado por um jogador ou por uma máquina, ao passo que os elementos de natureza são

apresentados como obstáculos para a competição entre os fortes. Essa desdramatização opera através de um pastiche representado em uma tela bidimensional, simulando uma disputa de tiros em terceira pessoa. Ao jogador, é permitido o desempenho da excelência da violência, fetichizada em pequenos *pixels*. A violência explícita do ato da competição é tecnicamente simples, beirando o cômico se comparado ao cinema de então, mas seu pressuposto é o da dominação do Outro. A precária iconografia característica desses jogos remete à ideia de uma “terra sem lei”, onde a violência é endógena, natural, em oposição à ordem (violenta) da civilização. Importante ressaltar que a violência civilizatória é ocultada, naturalizada. A articulação desses elementos aponta para a transformação do *cowboy* em um exército de um homem só, um soldado de alto desempenho, que encontra paralelo nas representações de jogos de guerra, nas quais o comando especializado é capaz de eliminar com precisão seus oponentes.

3.1. Os duelos entre *pixels* – jogos de ação americanos e japoneses nos Arcades

No conjunto de jogos produzidos a partir de 1975, todos foram feitos como *arcades* (e alguns possuíram versões para consoles domésticos). Ademais, é interessante observar que somente alguns poucos foram feitos por produtoras estadunidenses, enquanto os demais foram traduzidos e localizados. Para Heikkinen e Reunanen, houve uma transição não abrupta entre as máquinas mecatrônicas anteriores e o formato de vídeo, pois tanto os *arcades* quanto os novos jogos digitais eram efetivamente “jogos de tiro” em um gabinete de jogos, com o uso de efeitos de luz e tela¹⁵¹. Os autores desenvolvem o argumento ao sustentar que seria possível encontrar três tipos de *Western games*: tiro ao alvo, duelo e “atire-em-tudo” (*target shooting*, *duel* e *shoot-them-all*). Apesar das diferenças no modo de jogar, o pressuposto dos três tipos é o mesmo: o jogador deve controlar a ação violenta em relação ao objeto, o qual pode representar um humano, um animal ou um item qualquer.

A Fronteira, bem como a violência e a alteridade, enquanto tema destas “memórias jogáveis” acaba por aparecer de diferentes formas. Eu elenco quatro grandes grupos: além dos jogos de ação de quem continuaremos tratando nesse primeiro momento, há jogos de estratégia e administração, jogos narrativos e jogos educativos. Cada um dos grupos de jogos tem suas próprias linhas de continuidade histórica que são contemporâneas e coexistentes em si e, até certo ponto, mutuamente

¹⁵¹ HEIKKINEN, Tero; REUNANEN, Markku. Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games. *Wilderscreen*, v. 1-2, 2015. Disponível em: <http://wilderscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>

se influenciam, ainda que todas estejam mais olhando para o passado fílmico para realizar suas apropriações temáticas e estéticas.

O primeiro jogo da indústria de videogames que pretendeu simular a mitologia do Oeste Americano foi *Western Gun* (Taito, 1975), o qual foi localizado¹⁵² nos Estados Unidos no mesmo ano, pela Midway, com o nome de *Gun Fight* (Midway, 1975). Ambos consistiam em um *arcade* com dois controles em formato de alavanca, conhecido como manche (Figura 11), que interagiam com o que estava na tela (Figura 12). Enquanto um dos controles direcionava o avatar em *sprite* de um *cowboy* para cima e para baixo em um espaço bidimensional, o outro apontava a direção em que o avatar deveria atirar. Devido ao sucesso, *Gun Fight* continuou a ser lançado pela Midway nos anos seguintes para os consoles domésticos em 1977 (Astrocade e Atari 2600), em 1981 (Atari 8-bit) e até 1987 (Commodore 64).

Figura 11: Controle do Arcade de Gun Fight



Fonte: www.gamesdatabase.org

¹⁵² Termo que trata de uma “versão” nacionalizada do jogo.

Figura 12: A tela de Gun Fight



Fonte: Youtube

O *gameplay* de *Western Gun/Gun Fight* foi um dos primeiros *games*, se não o primeiro, a representar um combate entre humanos. Especificamente, tal como sugerido por seus títulos, retomava a mítica do duelo entre dois *cowboys*, cada qual com seu revólver com seis tiros. O cenário vazio com poucos cactos, árvores e diligências expressava as limitações técnicas de então ao mesmo tempo em que reforçava uma representação da *wilderness* do Oeste Americano como um deserto vazio. O gabinete de seu *arcade*, por sua vez, resgatava a estética colorida e estilizada dos *Western Spaghetti*.

Apesar de ser um *game* originalmente japonês, o título se apropriou e reiterou iconografias e representações que foram produzidas constante e insistentemente pela Indústria Cultural nas décadas anteriores. É interessante observar que a primazia hollywoodiana das representações fílmicas do Oeste americano, posteriormente passou para o cinema italiano. De modo que a leitura italiana dos filmes de *Wild West* – daí o termo *Western Spaghetti* – se estabeleceu como referência para os jogos posteriores. Isso indica uma primeira evidência, dentro dos jogos de *Western*, de uma circulação de memória sobre o passado já reificada através de outras mercadorias culturais.

Já o primeiro jogo eletrônico efetivamente estadunidense com a temática do *Western* foi produzido somente no ano seguinte, pela *Atari*. A primeira versão de *Outlaw* (*Atari*, 1976, 1978) foi desenvolvida como um gabinete de *arcade* em 1976. Nessa máquina, a interação com a máquina

ocorria na forma do que se convencionou denominar de “*shooter*” (Figura 13). Ou seja, o jogador deveria apontar a “mira” para os personagens que apareciam em tela. Em 1978, o jogo foi refeito para o console Atari 2600 e passou a utilizar o mesmo sistema de “duelo” presente em *Gun Fight*. Nesse sentido, é possível afirmar que *Outlaw* foi uma tentativa da *Atari* de competir com *Gun Fight* e atingiu razoável sucesso na empreitada.

Figura 13: *Outlaw* para Arcade



Fonte: <https://www.arcade-museum.com/>

O *arcade* de *Outlaw* tinha uma imagem de um deserto e da porta de um *saloon*, além do que seu nome resgatava as inúmeras histórias de bandoleiros idealizados pela indústria do cinema. A versão para *arcade*, em 1976, foi desenvolvida para um gabinete customizado cuja tela em preto e branco era projetada sobre um cenário físico que simulava a paisagem típica de um *Western*. O jogador deveria escolher entre dois personagens (*Half-fast Pete*, que auxiliava na precisão da mira, e *Billy-the-Kid*, que auxiliava na rapidez de sacar), apontar a arma para os *sprites* dos criminosos e atirar para marcar pontos. Assim, o jogo simulava um “*fast draw duel*” do “Velho Oeste” entre um jogador e o computador. Ao fim do jogo, a pontuação definia o título (“*Dude*”, “*Greenhorn*” ou “*Top Gun*”), o qual representava o grau de eficiência neste simples exercício de extermínio simbólico do Outro, dentro de uma atividade lúdica.

Em resposta à competição imposta pela *Atari*, a *Midway* produziu *Boot Hill* (*Midway*, 1977), uma sequência ao *Gun Fight* original. Com a mesma jogabilidade dos anteriores, este *arcade* apresentava uma inovação que o tornava esteticamente muito mais interessante. Tratava-se de um cenário colorido atrás da tela preto-e-branco que proporcionava um detalhamento muito maior ao

jogo (Figura 14). Ademais, o cenário colorido auxiliava no aumento da imersão do jogador, destoando da tela monocromática. O objetivo continuava o mesmo, acertar o adversário do outro lado do cenário de modo a superar os obstáculos que bloqueavam os tiros, tais como cactos, carruagens, etc. O jogador poderia jogar contra o próprio computador ou contra outra pessoa¹⁵³.

Figura 14: *Boothill* para arcade, com o cenário ao fundo



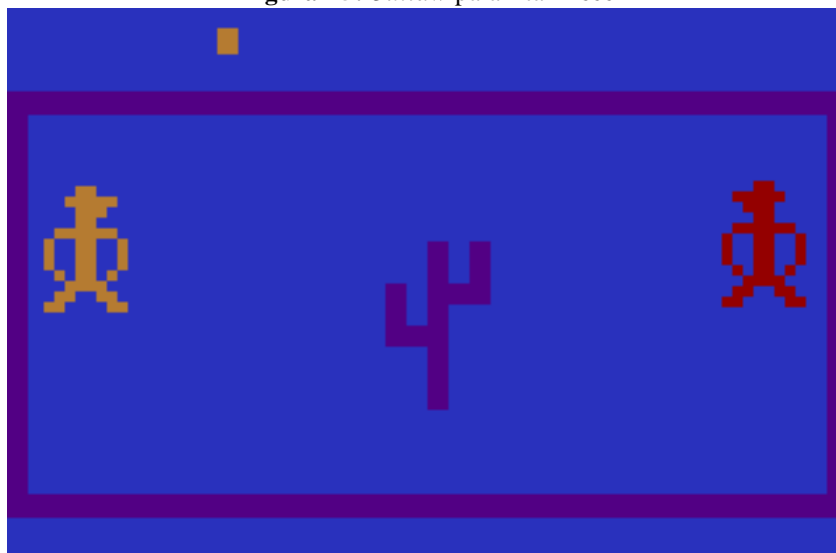
Fonte: <https://www.emuparadise.me>

No mesmo ano de 1977, a Midway desenvolveu dois “shooters” que também recorriam à iconografia do Oeste Americano: *Desert Gun* (Midway, 1977) e *Dog Patch* (Midway, 1977). No Japão, a Taito lançou outra “cópia” de *Western Gun/Gun Fight: Gun Man* (Taito, 1977). Todos esses jogos representavam a perícia do revólver como uma característica central de uma noção fetichista do Oeste Americano. Em 1978, a Atari desenvolveu outra versão de *Outlaw* para o console Atari 2600. Essa nova versão permitia o uso de cores e, no lugar de um controle-arma, usava-se uma manche e botões. Em vez de atirar em *sprites* que apareciam na tela, o jogador controlava um *sprite* que representava um *cowboy*. O avatar do jogador, então, deveria atirar no *cowboy* adversário situado no outro canto da tela (Figura 15). Essa transformação foi significativa no suporte do jogo, pois afetou diretamente o modo de jogar. Assim, o jogo se aproximou da experiência proporcionada

¹⁵³ O termo “*Boot Hill*” foi um nome comum para cemitérios no Oeste estadunidense e designava um lugar de enterro de “*gunfighters*” que teriam morrido vestindo suas botas. *Boothill* é também o nome de um filme do gênero *Western Spaghetti*, dirigido por Giuseppe Colizzi e lançado em 1969.

por *Gun Fight*, além de permitir que dois jogadores se enfrentassem nos dezesseis cenários com diferentes obstáculos.

Figura 15: *Outlaw* para Atari 2600



Fonte: <http://www.atari2600.com.br>

Também em 1978, a pequena empresa *Meadows* lançou o *arcade* em formato “shooter” chamado *Dead Eye* (Meadows, 1978). Nos anos subsequentes, contudo, as empresas estadunidenses não se interessaram em produzir jogos que tematizassem o “Velho Oeste”. A produção de jogos ligados a essa temática, então, passou a ocorrer predominantemente fora do circuito americano. Em 1979 a famosa empresa japonesa *Nintendo* desenvolveu *Sheriff* (Nintendo, 1979) que alterava o espaço para uma visão “por cima” de um xerife que deveria atingir alvos em 360°. Somente a *Taito*, exclusivamente no Japão, desenvolveu em 1980 e 1982, dois novos jogos, respectivamente, *Western Gun Part II* e *Wild Western*, ambos em formato *arcade*.

Os primeiros jogos ambientados no *Western* e produzidos pela indústria dos videogames focaram-se em um dos elementos mais básicos da mitologia/ideologia da Fronteira no século XX: o culto ao *gunfighter*, o cidadão armado. O historiador estadunidense Richard Slotkin verificou que no cinema hollywoodiano dos anos 1950, a partir de filmes como *The Gunfighter*, *Shane* e *High Noon*, passou a existir uma idealização e uma centralização narrativa na habilidade com a arma para definir os heróis. Por essa razão, o autor propõe denominar esse momento como o nascimento de um “culto do *gunfighter*”¹⁵⁴.

¹⁵⁴ SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

Essa ênfase na habilidade com a arma se tornou presente e contínua em inúmeras produções culturais desde então. Com efeito, os *Western Spaghetti* italianos tornaram essa centralidade na habilidade com a arma um sinônimo de violência estilizada e espetacularizada. Os *games* de *arcade* como *Gun Fight*, *Outlaw* e *Boot Hill* retiraram a narrativa e a trama, quando comparados às representações fílmicas, e retiveram os símbolos expressos nos poucos *pixels* que simbolizavam os *cowboys*, as armas e alguns elementos do cenário desértico do Oeste. Ou seja, os elementos mantidos foram justamente os tropos imagéticos que circulavam por essa memória reificada na Indústria Cultural.

Fundamentalmente miméticos com a circulação social das imagens dos *Westerns* fílmicos, estes primeiros jogos de ação da indústria situaram-se, sobretudo a simulação a partir de uma competição com a máquina ou com outros jogadores a partir da rememoração reificada do duelo estetizado. Os simples avatares se tornaram, relacionalmente, novos corpos a se identificar e projetar para uma atividade bidimensional¹⁵⁵

Apesar do pouco conteúdo disponível internamente em cada jogo, há uma totalidade narrativa expressa na sua simples iconografia programada em conjunto com a visualidade das máquinas de *arcade*. Ao observar os jogos, é possível verificar como desde os próprios nomes, eles resgatam constantemente um conteúdo mítico mais amplo. Muito provavelmente, jogadores americanos, europeus e japoneses reconheceram e conectaram simbolicamente os elementos estéticos simples às narrativas mais tradicionais a que foram submetidos. No entanto, a forma como o Mito da Fronteira se estabeleceu na memória coletiva de cada país foi fundamentalmente diferente. Enquanto nos Estados Unidos o mito certamente sustentava discursos presidenciais ideológicos, práticas sociais e identidades nacionais, no Japão o conteúdo do mito foi significativamente alterado justamente por conta de sua circulação pelos mecanismos da Indústria Cultural. É interessante observar, então, como a reificação da memória que atingiu a Itália e o Japão regressou ao seu país de origem ainda mais reificada.

Esses primeiros jogos de *Western* não distinguiam graficamente qualquer alteridade humana. Dos dois lados de uma tela vazia, ícones representantes de pistoleiros atiravam um contra o outro, sem nenhuma outra distinção. A construção pixelizada do *cowboy*, cuja única especificidade iconográfica era o chapéu e o revólver, certamente remetia ao padrão “neutro” do pistoleiro masculino e branco típico dos protagonistas da narrativa do Oeste. Ao mesmo tempo, as

¹⁵⁵ Há toda uma história ainda a ser contada, do ponto de vista da antropologia do corpo, e que infelizmente foge aos limites desse trabalho, em relação a construção vertiginosa da relação corpo-máquina, e o uso das mãos em sofisticados controladores de frente a uma tela eletrônica.

representações cartunescas de *cowboys* brancos nos gabinetes dos *arcades* confirmavam essa associação. Após o período da produção voltada aos *arcades*, os jogos ambientados no *Western* paulatinamente começam a ser sofisticados e variarem a exposição gráfica, bem como seu gênero. Não deixa de ser curioso observar, como proponho na próxima seção, que as produtoras japonesas obtiveram um grande protagonismo nesse processo de sofisticação dos *games* ambientados no Velho Oeste.

3.2. Os jogos japoneses de *Western*

Antes do surgimento dos videogames, o intercâmbio cultural entre filmes japoneses e americanos tinha o *Western* como um gênero privilegiado. Anderson apontou, por exemplo, como a figura mitológica do samurai *jidai-geki* possuía aspectos comuns ao *cowboy*¹⁵⁶ estadunidense. Esse movimento de circulação das representações estimulou que no Japão, alguns filmes com características próprias fossem produzidos ao longo da década de 1960. Assim, alguns filmes se estabeleceram como clássicos da apropriação japonesa do *Western*, tais como *Shottogan no Otoko* [Homem com uma espingarda] (Seijun Suzuki 1961), *Koya no toseinin* [O Vingador Drifiting] (Junya Sato 1968) e o altamente inspirado do gênero, *Yojimbo* (1961), de Akira Kurosawa.

Na verdade, Akira Kurosawa, reconhecido no Ocidente como o cineasta mais importante do Japão, não foi apenas influenciado pela cinematografia do *Western*, especialmente os filmes de John Ford e o *Western Spaghetti*, mas também influenciou produções posteriores. A adaptação *The Magnificent Seven* (John Sturges 1960), a qual consiste em um *remake* do clássico *Seven Samurai* (1954), é um exemplo da referência exercida pelo grande diretor japonês. Contudo, o intercâmbio cultural não se limita ao cinema que se convencionou de “clássico” (ou então *cult*), já que é possível argumentar, por exemplo que até mesmo *Star Wars* sintetizou tropos de *cowboy* e de samurai.

Tais cruzamentos de condicionamentos e influências certamente ocorreram não apenas entre esses dois países, já que representações do Oeste Americano foram produzidas em tantos outros. Nesse sentido, é preciso destacar o gênero *Western Spaghetti (made in Italy)*, o qual alcançou bastante destaque na década de 1960 e também imprimiu um conjunto próprio de características ao Mito da Fronteira. Esse gênero acabou por deixar de lado as narrativas do *Western* como um mito

¹⁵⁶ ANDERSON, J. L. Japanese Swordfighters and American Gunfighters. *Cinema Journal*, v.12, n.2, p. 1, 1973.

fundacional americano como indica, por exemplo, a clássica *The Dollar Trilogy*¹⁵⁷ (1964-1966) de Sérgio Leone, entre outros.

O investimento econômico americano do pós-guerra é um dos elementos que explica a circulação e as trocas culturais nos processos de composição e realização de filmes em uma indústria cada vez mais mundializada. O projeto liberal americano que fomentou a reconstrução de países no pós-guerra na década seguinte à Segunda Guerra ocorreu com a perspectiva de que os Estados Unidos tinham o dever de ser modelo para os outros países. Esses países, com a devida orientação técnica e ajuda financeira, poderiam chegar a seu exemplo¹⁵⁸. As trocas culturais tiveram dois lados: primeiro, os ocidentais como principal vetor ideológico e narrativo do progresso liberal e, segundo, os investimentos que conduziram o Japão e a Itália a um modelo econômico mais próximo ao americano.

Entre os anos 1970 e 1990, grande parte dos jogos de “*Western*” foi diretamente produzidos por companhias japonesas, inspirados na estetização da violência dos *Western Spaghetti*. Muitos jogos americanos, e também de outros países, por sua vez, estiveram conectados diretamente à produção nipônica. Entretanto, após a década de 1990 as produtoras japonesas perderam muito do interesse pelo gênero como tema de seus jogos, pelo menos no sentido estético caracterizado por *cowboys*, armas, bandidos e cidades fronteiriças.

Os primeiros jogos eletrônicos, ainda que não propriamente “videogames”, sobre Oeste Americano, foram produções nipônicas para *arcades* eletromecânicos. A empresa familiar *Kasco* criou *Gun Smoke* (por volta de 1970), que tinha uma espingarda de controle para disparar contra hologramas de *cowboy*. Já em 1974, a *Nintendo* produziu *Wild Gunman*, um inovador atirador de pistola que se utilizava de gravações de filmes para aumentar a sensação de imersão do jogador.

Nesse período, as produtoras japonesas *Konami*, *Sega*, *Capcom*, *Nintendo* e *Data East* continuaram a compor grande parte da criação de imagens de jogos do Velho Oeste, desenvolvendo esteticamente o *cowboy* pistoleiro. Essa é uma questão importante, muitas vezes ignorada. Por exemplo, Heikkinen e Reunanen argumentam que não encontraram diferenças nacionais entre as representações de diferentes jogos ocidentais¹⁵⁹. No entanto, embora existam jogos com caubóis

¹⁵⁷ Vale destacar que um dos filmes componentes da trilogia “*A Fistful of Dollars*” pretendia ser um *remake* de *Yojimbo* de Kurosawa.

¹⁵⁸ GILMAN, Nils. **Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America**. Baltimore: The John Hopkins U Press, 2007.

¹⁵⁹ HEIKKINEN, Tero; REUNANEN, Markku. Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games. **Wilderscreen**, v. 1-2, 2015. Disponível em: <http://wilderscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>

armados, a maior parte da produção americana de jogos sobre o tema foca em aventuras narrativas de pioneiros e garimpeiros.

Por isso, é interessante observar como os *game designers* japoneses ao desenvolverem sua própria memória coletiva do Ocidente, a do pistoleiro lutando contra o fora da lei, acabaram criando uma nova forma iconográfica: um super-herói *cowboy* equivalente a um exército de um homem só. Desse modo, a jogabilidade típica dos jogos de ação, portanto, é compatível (para não dizer reforça) com seu conteúdo ideológico, já que o avatar enfrenta a tudo e a todos do mesmo modo que progresso enfrenta as dificuldades impostas pela natureza na *wilderness* e pelo Outro.

Badlands (Konami, 1984) foi um jogo de tiro em trilhos de *laserdisc* em animação, no qual o jogador deve pressionar o botão de ação para atirar nos criminosos na tela. A narrativa apresenta o jogador na condição de personagem principal, um *cowboy* de olhos azuis, cuja família foi assassinada por um bando de criminosos. O jogador deve então selecionar o pôster de *Wanted!* relacionado a cada um dos criminosos. Dessa forma, o jogador é direcionado a uma sequência de inimigos – bandidos e animais em diversas situações – e, por isso, necessita alvejar antes de ser atingido. *Badlands* reinterpreta o *cowboy* armado, colocando-o na posição do castigador que busca vingança. A luta pela recuperação do ego perdido se traduz no desejo de destruir quem o feriu, de modo a reproduzir o arquétipo do homem branco, loiro, bem vestido e injustiçado pelo mundo.

Dez anos antes, os jogos eletromecânicos como *Gun Smoke* (Kasco, c. 1970) e *Wild Gunman* (Nintendo, 1974) já apresentavam uma jogabilidade em primeira pessoa, a qual estava sendo retomada. A própria Nintendo, em 1984, lançou um *remake* de seu clássico com gráficos de desenho animado (não mais vídeos filmados) para Famicom/NES. A novidade do título consistia na utilização do seu recém-lançado controle *Light-gun*. O popular *Bank Panic!* (Sega 1984), também em primeira pessoa, foi lançado para *arcades* e *Master System*. O jogo da Sega utilizava usava direcionais e botões e exigia que o jogador investigasse portas para eliminar criminosos que tentavam roubar um banco. Foi só com o *Wanted!* (Sega, 1989) que a empresa desenvolveu um jogo que usava seu controlador *Light Phaser* para atirar em bandidos.

Em outra perspectiva, agora em terceira pessoa, *Gun Smoke* (Capcom, 1985) apresentava um Velho Oeste em uma câmera posicionada acima do cenário, na qual o jogador deveria atirar em uma infinidade de inimigos. *Express Raider* (Data east, 1986) e *Dai Ressha Gyoto/Ironhorse* (Konami, 1986) eram *shooters* 2D *sidescroller*¹⁶⁰ nos quais o *cowboy* também deveria destruir ondas de

¹⁶⁰ *Sidescroller* refere-se a uma jogabilidade em uma tela bidimensional na qual a tela muda (ou “passa” no jargão *gamer*) para o lado conforme a ação se desenvolve.

inimigos até passar de nível. Outros jogos incluem *Big Challenge! Gun Fighter* (Jaleco, 1989), um *shooter sidescroller* e também *Adventures of Tom Sawyer* (Winkysoft, 1989) baseado no clássico livro de Mark Twain.

O conjunto da produção japonesa ainda contava com *The Lone Ranger* (Konami, 1991) e *Sunset Rider* (1991). *The Lone Ranger* foi baseado em uma série americana de mesmo nome composta por 221 episódios transmitidos entre 1949 e 1957. A série contou a história do “*Lone Ranger*”, um sobrevivente de um massacre de seis *Texas Rangers*. Junto de seu amigo nativo americano, Tonto, o *Ranger* caçou bandidos em várias partes do país. O jogo, inspirado nessa visão clássica de “bons contra bandidos” no Velho Oeste, encontrou em seu *sidescroller 2d*, uma combinação perfeita. A sequência de níveis era semelhante ao filme *The Legend of Lone Ranger* (William Frakker, 1981).

Já *Sunset Rider* (Konami, 1991) foi aclamado pelos críticos da época. A sua impressionante qualidade gráfica e de jogabilidade, para os padrões da época, também é responsável pelo lugar de destaque ocupado pelo título na memória coletiva de jogadores. O jogo apresentava um mundo do Velho Oeste colorido, e até mesmo *fashion*, com belas animações. No controle de um caçador de recompensas, os jogadores devem correr e caçar criminosos por vários estágios com suas armas disparadoras de “balas de energia” de modo a destruir tudo a sua frente.

Wild West C.O.W. – Boys of Moo Mesa (Konami, 1992) também foi baseado em uma produção americana, trata-se de animação homônima criada por Ryan Brown. O desenho animado e o jogo foram produzidos na mesma época (o primeiro episódio foi ao ar em setembro e o jogo lançado em novembro). Ambos apresentaram touros antropomórficos como supersoldados *cowboys* que combatiam outros animais antropomórficos caracterizados como arquétipos do Velho Oeste. O estilo de jogabilidade e de animação presente em *Boys of Moo Mesa* da Konami pode ser considerado uma espécie de sequência direta de *Sunset Riders*, com poucas diferenças. A Konami também lançaria, em 1994, a sequência de seu jogo de galeria de tiro *Lethal Forces* com *cowboys*: *Lethal Enforces II: Gun Fighters*.

A tendência de personagens coloridos e “balas de energia” continuou com *Heated Barrel* (TAD Corporation, 1992), no qual os oponentes são em sua maioria caricaturas exageradas de nativos americanos e mexicanos. Despojado de qualquer complexificação narrativa ou historicidade, esse Outro da estética ocidental acaba reduzido como objeto inimigos a ser, mais uma vez, destruído. A dicotomia do caubói bom e civilizado *versus* o índio selvagem aparece com toda força nas representações iconográficas e também no *gameplay* desse conjunto de jogos.

Em suma, os jogos japoneses apresentaram, de forma explícita e inequívoca, um modo reificado de lidar com a memória do Oeste Americano. Essa produção se apropriou quase exclusivamente das memórias-mercadorias dos filmes estadunidenses e do *Spaghetti* italiano e acabou por estabelecer um esvaziamento do conteúdo e uma aceleração da forma fetichizada do espetáculo estetizante da violência.

3.3. Os jogos de ação estadunidenses nos anos 1980-1990

No campo da produção estadunidense diversas produções culturais reiteraram e se apropriaram dos fundamentos de alteridade e violência do substrato cultural da Fronteira. *Cheyenne* (Exidy, 1984) direcionou a violência para hordas de inimigos foras da lei (*outlaws*) diversificados em termos étnico-raciais e de gênero. O grande objetivo era exterminar bandos compostos por líderes indígenas, mexicanos, e por mulheres. Além disso, o título apresentou esparsas participações de *cowboys* brancos, negros ou asiáticos. Por exemplo, os “*Apache Braves*” eram representados pelos ícones de “*Buffalo Breath*”, “*Running Bull*”, “*Geronimo*”, e “*Running Nose*”, intercalando referências a nomes conhecidos e nomes genéricos de nativos americanos. Já o bando das “*Petticoat Floozes*” possuía diferentes mulheres com vestidos e chapéus e os “*Banditos*”, por sua vez, eram compostos diferentes mexicanos com o *sombrero*. Havia também os grupos mistos como o “*Los Malosos*” formado por um mexicano e um nativo americano. Essa alteridade quase genérica, não obstante, é demarcada por índices de raça, gênero e pelo estatuto do poder que ameaça a lei.

O protagonista é um avatar caucasiano (“*Buster Badshoot*”) tipicamente representativo do justiceiro do Oeste. Trata-se de ícone genérico que pode representar tanto um *cowboy*, um xerife ou, então, um caçador de recompensas. Contudo, é interessante observar que o jogador não controla diretamente o protagonista, pois deve empunhar um controlador em formato de espingarda/*shotgun* e mirar objetos e inimigos que tanto ameaçam a vida do protagonista (Figura 16). A violência fática de portar a arma simulada toma a materialidade do controle que almeja tanto uma simplíssima simulação do ato de atirar quanto situar o jogador em um ato de *vertigo* corporal (nos termos propostos por Roger Caillois). Assim, a pulsão de destruição é direcionada a um Outro-genérico determinado pela raça, pelo gênero e pelo estatuto de fora da lei. A massa de “Outros” reduzida a *pixels* ameaçadores que atenta contra a “vida” do protagonista acaba por legitimar o sucesso gratificante da pontuação do jogador.

Figura 16: Cheyenne (1984)



Fonte: Youtube

O mesmo mecanismo de estabelecer o Outro a ser destruído dentro do jogo a partir de um recorte de alteridade racial e sexual aparece em *Billy the Kid Returns!* (Alive Software, 1994). Este *game* coloca o jogador no controle do legendário *outlaw* que participou da Batalha do Condado de Lincoln e foi morto pelo xerife Pat Garret. É interessante observar que das dez “fases” que denotam o percurso da fuga de Billy, duas fazem referência a eventos concretos (a prisão e o encontro final com o xerife Pat Garret), quatro têm sua centralidade no contexto espacial (o Deserto, a Mina, o Tesouro e a Cidade Fantasma) e o restante é marcado por lutas contra adversários que conformam uma alteridade em termos raciais e sexuais (a cavalaria, o bando mexicano de “*Sombrero Jack*”, a “Emboscada Apache”, e as “Senhoritas Mortais”). Dessa forma, espaço, natureza e o Outro se tornam sinônimos de um mesmo obstáculo a ser superado pelo Homem e, conseqüentemente, pelo jogador em disputa contra a máquina.

Cabe observar que a memória sobre Billy “*the Kid*” foi perpetuada em mais de vinte filmes e produções televisivas, além de peças de teatro, músicas, livros e histórias em quadrinhos produzidos durante o século XX. Por isso, tendo em vista que o jogo faz referência ao filme homônimo de 1938 (*Billy the Kid Returns*, Joseph Kane, 1938), é possível afirmar que, de certa forma, a representação eletrônica proposta pela *Alive Software* sintetiza a construção memorialística sobre o personagem histórico. *Billy the Kid Returns!*, então, é o único jogo que representa um fora da lei como protagonista e o retrata como alguém dotado de espírito audacioso e aventureiro, o que acaba por

fornecer alguma concretude a um tipo de personagem tantas vezes idealizado na Indústria Cultural¹⁶¹.

Em referência às famosas fugas da prisão que Billy “*the Kid*” teria realizado, a primeira fase já situa o *gameplay* em uma cenário de prisão. O desafio consiste, então, em escapar do confinamento sem nenhuma arma. Fundamentalmente esse é um jogo de ação, de modo que nas fases posteriores, sob uma câmera topográfica (Figura 17) e já amplamente armado, o jogador deve controlar Billy no enfrentamento a vários desafios até o confronto final com seu algoz, Pat Garret.

Figura 17: A segunda fase de *Billy the Kid Returns!: Alone in the Desert*



Fonte: Youtube

Um dado curioso: o material promocional do *game* apresenta-o como “um jogo de ação-e-aventura sem violência”. Contudo, não consegui encontrar mais informações sobre a estratégia de publicidade da empresa ou, então, cogitar as motivações da escolha de destacar essa ideia em um material de divulgação (Figura 18). Afinal, se trata de flagrante contradição com o conteúdo do jogo, haja vista que, apesar da simplicidade das animações, o jogador deve controlar Billy e atirar em obstáculos e inimigos para sobreviver e passar as fases.

¹⁶¹ Apesar de ser um personagem muito repetidamente utilizado no cinema, só este jogo apresenta sua história e Billy como protagonista. Enquanto no cinema é muito comum a rememoração de personagens históricos em papéis principais, isso não acontece nos Videogames, uma vez que é fundamental construir a ideia, na maioria dos casos, de que o protagonista é o próprio jogador.

Figura 18: Imagem promocional de *Billy the Kid Returns*

CYBER GEIST™

WANTED

An Action-Adventure Game Without Violence

Return with us now to yesteryear — to the days of the Old West. You're Billy the Kid, outlaw. Running from the law, scavenging for food and drink, and living a life full of surprises and action! If you ever wanted a challenge, this is it!

In *Billy the Kid Returns*, your main goal is to stay alive! Collect at least ten keys and try to find the exit to the next level. Each episode looks and feels completely different from the last. But beware! Your enemies are constantly on your trail. You must pilfer valuable items such as money bags, gold, food and water bottles.

Want to earn extra points?
Dodge your enemies and shoot at bombs. (Mom — there's even a no-gun option if you want.)

Billy the Kid Returns contains so much action and conflict, you'll never feel more alive!

Supports Sound card

HELP IS JUST A PHONE CALL AWAY
1-404-816-0090
9am-5pm E.S.T.
QUESTIONS?

DON'T FORGET... *Billy the Kid Returns* is READY TO GO! making installation easy. Simply insert the diskette, type **GO** and you're up and running.

Cyber Geist is one of The B&N Companies of Atlanta, Georgia, bringing you the next wave of software for home, business and play.

Cyber Geist, its logo and Ready To Go! are trademarks of The B&N Companies, Inc. All other brand or product names are trademarks or registered trademarks of their respective holders.
© 1994 The B&N Companies, Inc.

Fonte: <https://gamesdb.launchbox-app.com/games/images/84579>

O que *Billy the Kid Returns!* realiza, e demonstra novamente, é como a forma videogame resgata o substrato cultural de violência ao Outro. Dessa forma, o ato violento como pulsão destrutiva é enquadrado no entretenimento ao ser direcionado à alteridade reificada, cuja destruição se torna gratificação. A alteridade, composta pelo cenário ou por grupos humanos, é reduzida à condição de mero entrave que desafia o desejo de superação e agremiação de pontos do jogador. Novamente, não se trata de mera alegoria ou discurso ideológico em si, mas da estetização do Outro como objeto de disputa, como obstáculo naturalizado.

Para tanto, o jogo retoma tanto a estrutura mitológica pré-existente e reencena o gênero *Western*, particularmente em sua violência estetizante presente nos *Spaghetti*, expurgando qualquer conteúdo além da própria forma. Ao que se defenderia, que esse simples produto “é só um jogo”, despido de maiores sentidos, ainda é notável suas continuidades na relação com a alteridade.

Outros jogos simples de apontar-e-atirar que se apropriaram do *Western* foram *Barnyard Blaster* (Atari, 1987) e *Great Western Shootout* (Visual Concepts, 1989), os quais se remetiam a uma “barraca de tiros”. As experiências desses jogos ocorriam com controladores de pistola e se caracterizavam por pouco, ou nenhum, elemento narrativo. No primeiro jogo o objetivo era atirar em objetos de fazenda e animais, ao passo que no segundo, a tarefa consistia em abater criminosos, evitando quaisquer danos aos “civis” presentes no caminho.

Ainda nos anos 1980, *Six-Gun Shootout* (Strategic Simulations, 1985) representou a violência no Oeste Americano de forma distinta quando comparada às fórmulas dos jogos de tiro e ação¹⁶². O jogo era acompanhado por um extenso manual com instruções, pois pretendia representar grandes batalhas de tiro no Velho Oeste enquanto um jogo de estratégia (Figura 19). Os cenários eram baseados em conflitos lendários e históricos (tais como a disputa entre Wyatt Earp e Doc Hollyday contra a gangue dos Clanton em *O.K.; Corral* e o tiroteio em *Stinking Spring* entre Billy the Kid e Pal Garret), e também em produções hollywoodianas (por exemplo, *The Good, the Bad, and the Ugly* (Sergio Leone, 1966) e *Rio Bravo* (Howard Hanks, 1959)). Controlando os *cowboys* em cenários bidimensionais, os jogadores deveriam posicioná-los adequadamente e calcular distância, munição, e táticas diversas. Tratou-se, portanto, de uma sofisticada empreitada de representação do passado e formalização simulacional em torno do cálculo estratégico.

Figura 19: *Six-Gun Shootout* (Strategic Simulations, 1985)



Fonte: myabandonware.com

¹⁶² A companhia, e seu programador-chefe, Jeffrey Johnson, produziram também jogos sobre o imperialismo europeu (*Colonial Conquest*, 1985) e sobre a Guerra Civil Americana (*Battle of Antietam*, 1985), nos mesmos moldes de *Six-Gun*

No final da década de 1990, o alvejamento do Outro-Inimigo (delimitado em termos raciais e sexuais) perde sua centralidade na gameplay de diversos jogos lançados no período. Isso ocorreu pela acentuação da sensibilidade antiestereotípica ou, então, por um amadurecimento da produção e da expectativa dentro da própria indústria dos jogos eletrônicos.

3.4. O caso de *General Custer: Custer's Revenge* (1982) e *Custer's Last Command* (1995)

O primeiro jogo sobre o Mito da Fronteira, e possivelmente da própria história dos videogames, focado em representar graficamente a alteridade, em termos de gênero e de raça, foi *Custer's Revenge* (Mystique, 1982). Produzido para Atari 2600, o jogo chocou por ter como objetivo a realização da violência sexual contra uma personagem nativa americana. Em uma tela bidimensional, o jogador deve controlar o avatar do General George Armstrong Custer e atravessar uma tela fugindo de flechadas para então alcançar uma indígena do outro lado. Em seguida o jogador deve pressionar repetidamente o botão de ação para penetrá-la com seu pênis, enquanto um *pixel* de lágrima sai dos olhos da mulher violentada (Figura 20). A punição prevista pelas regras, caso o jogador fosse atingido por um ataque inimigo, era a perda de uma vida de jogo, cuja representação gráfica era a perda de ereção de Custer.



Fonte: Geek.com

A alteridade constituída em *Custer's Revenge* difere bastante da estabelecida nos primeiros jogos ambientados no *Western*. A representação eletrônica distingue Custer, controlado ativamente pelo jogador, pela cor de pele branca e pela masculinidade (referenciada pelo falo e pelo chapéu azul) da mulher nativa americana cujas características apresentam um tom de pele mais amarronzada e um pouco mais escura. Ela também foi construída com *pixels* que representam a

pena de cor roxa e a sexualidade nos seios e nádegas sobressalentes. As características raciais e sexuais simplificadas, além do papel de atividade/passividade, são suficientes para reconstruir uma narrativa de estupro gratificatório. A oposição à violência são as flechas fálicas de machos da tribo que tentam impedir e castrar, literalmente, o invasor de impor sua penetração racial. Ou seja, a mecânica do jogo convida o jogador a participar da reencenação de um ato violento há séculos introduzido nas dinâmicas racializadas do colonizador branco na disputa da fronteira com o Outro nativo americano.

A produtora Mystique, que já havia criado vários outros jogos pornográficos, convocou grupos de ativistas feministas e indígenas para fazer um *review* de *Custer's Revenge*. O resultado foi que estes grupos não só avaliaram mal o jogo, como também fizeram protestos expressivos¹⁶³. A produtora defendeu-se das críticas dizendo que seu objetivo era “entreter” o público dos games e que o personagem de Custer estava apenas “seduzindo” uma “donzela participante”¹⁶⁴.

A aposta publicitária na polêmica tornou o jogo extremamente mal visto na indústria dos *games* (a produtora faliu no ano seguinte, graças ao “*crash*” da indústria em 1983). Ainda assim, o jogo vendeu 80 mil cópias, o dobro dos outros jogos que Mystique havia lançado. Mesmo após ser retirado de circulação, muitas pessoas continuaram a procurá-lo toda vez que a polêmica ressurgia. Um *remake* não-oficial chegou a ser feito em 2014, mas não obteve sucesso.

Apesar do repúdio de produtores e jornalistas, *Custer's Revenge* logrou alcançar um “*cult following*” de extrema-direita. Por isso, é interessante observar *Custer's Revenge* como um “momento de verdade”, um fenômeno que desmascara e torna explícito os fundamentos da ideologia. Ele aparece como reação conservadora às práticas de “desmasculinização” da figura do *General Custer* e do papel do *cowboy* na ideologia americana. Ademais, o jogo foi publicado no contexto do governo Reagan, o qual resgatou as forças do Mito do Oeste para legitimar uma agenda cultural conservadora. A ideia do retorno a uma América forte, economicamente empreendedora, vinculava-se ao próprio *star persona* do ator-presidente. Suas propagandas presidenciais procuravam construir a ideia de um verdadeiro Homem com “H” maiúsculo, um *frontiersmen*, viril, disposto a defender o cidadão comum, demarcando o individualismo e a força como traços do verdadeiro americano. Esse *true american* deveria se opor à ideia de um governo central forte, que desconhece as mazelas dos rincões do país.

¹⁶³ WISE, Deborah. Video-pornography games cause protest. *InfoWorld*, v. 1, n. 7, 1982.

¹⁶⁴ *Ibidem*.

Somente um outro game sobre o General Custer foi feito. Trata-se de *Custer's Last Command* (Incredible Simulations, 1995) que, em uma espécie de jogo eletrônico de tabuleiro, simula as estratégias e táticas de guerra da Batalha de Little Bighorn, em 1876. Nessa ocasião o General Armstrong sofreu a grande derrota militar contra um conjunto de guerreiros dos povos Dakota, Lakota, e Cheyenne. O jogador deve mover as peças, em uma grade que se espalha pelo mapa, posicionando-as de acordo com parâmetros estratégicos e táticos militares. Desse modo, é necessário administrar os recursos das tropas como a quantidade de flechas ou munição que abastecem as peças.

Last Command apresenta já em sua tela inicial uma citação tirada do livro de memórias escrito por Custer “*If I were an Indian, I often think I would greatly prefer to cast my lot among those of my people adhered to the free open plains rather than submit to the confined limits of a reservation...*”. Após as palavras do General, segue-se a expressão “*The Road to Glory is lined in Red*” retirada da música “*The Battle Rages On*” da banda Deep Purple. Nesse sentido, vale observar a citação no contexto do diário do próprio Custer:

*If I were an Indian, I often think, I would greatly prefer to cast my lot among those of my people adhered to the free open plains rather than submit to the confined limits of a reservation, there to be the recipient of the blessed benefits of civilization, with its vices thrown in.... The Indian can never be permitted to view the question in this deliberate way.... When the soil which he has claimed and hunted over for so long a time is demanded by this... insatiable monster, there is no appeal; he must yield, or, like the car of Juggernaut, it will roll mercilessly over him, destroying as it advances. Destiny seems to have so willed it, and the world looks on and nods its approval.... Two hundred years ago it required millions to express in numbers the Indian population. Today, less than half the number of thousands will suffice. Where and why have they gone? Ask the Saxon race...*¹⁶⁵

O trecho selecionado para a introdução do jogo se destaca por contrastar com o tom geral presente no restante da obra, na qual Custer dedica-se a narrar as memórias de sua experiência pessoal e, sobretudo, culpar os nativos por suas provocações e ataques ao homem branco. Por isso, é interessante observar que o recorte específico apresentado pelo jogo sugere situar o general em um campo de simpatia à situação dos nativos americanos de modo a proporcionar maior autenticidade e complexidade à personagem, o que serviria para contextualizar a reconstituição da batalha a ser simulada.

¹⁶⁵ CUSTER, George Armstrong. **My Life on the Plains**. Norman (OK): University of Oklahoma Press, 1962.

O jogo, entretanto, explora ainda outro aspecto de uma controvérsia na memória: a de que a derrota de Custer se deveu por erros estratégicos. As linhas gerais do debate, que até hoje divide os historiadores, consistem em apontar que Custer teria cometido vários equívocos de ordem estratégica e militar. Dentre esses equívocos, destacam-se a recusa de juntar a 7^a à 2^a Cavalaria, a divisão das tropas em diferentes frentes, além da abstenção em fazer uso das metralhadoras (*gatling guns*)¹⁶⁶. Na tela inicial de configuração dos parâmetros de partida, *Custer's Last Command* pede ao jogador que decida algumas dessas condições. Essa escolha inicial de variáveis, em certo sentido, pode ser analisada como uma elaboração de uma escrita contrafactual do passado.

A respeito da simulação da contrafactualidade nos jogos eletrônicos, alguns autores vieram defender como uma possibilidade efetiva de contrabalancear o movimento homogeneizador e unificador da linearidade histórica. A operacionalização eletrônica do contrafactual por parte do jogador seria uma forma, e uma possibilidade, de contestar uma noção determinista: “*it provides a legitimate historical approach to the speculation on how events might have otherwise occurred*”¹⁶⁷. Estudioso dos *games* como ferramenta de ensino de História, Brown viria dizer que “*by constructing a virtual past and granting the player agency within it, videogames have become the ideal medium for teaching the lesson of contingency*”¹⁶⁸. No entanto, é necessário cautela com o otimismo. Afinal, muito da “lição de contingência” que os videogames oferecem é simplesmente vazão à ideologia da participação¹⁶⁹, já que os jogos, mesmo os mais complexos, não possuem elementos suficientes para a elaboração de uma outra história possível.

4. A narrativa e a espacialidade encontram o ato violento

Com o desenvolvimento das capacidades tecnológicas que permitiram maior armazenamento, melhores gráficos e mais elementos em tela, os jogos puderam ser mais narrativizados e foram paulatinamente abandonando a representação desdramatizada ao incorporar diálogos e construção de cenas. Muito embora a narratividade já fosse predominante, por exemplo, nos jogos de aventura *point-and-click*, ela passou a ser incorporada nos jogos de ação. A crescente importância da narratividade veio acompanhada por um processo de espacialização da ação. Ou

¹⁶⁶ DONOVAN, James. **A Terrible Glory: Custer and the Little Bighorn – the Last Great Battle of the American West**. Boston: Little, Brown and Company, 2008.

¹⁶⁷ APPERLEY, Tom. Modding the Historian's Code: Historical Verisimilitude and the Counterfactual Imagination. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (Orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

¹⁶⁸ BROWN, Harry J. **Videogames and Education**. New York: Routledge, 2008. p. 188

¹⁶⁹ Conceito que será explorado no sétimo capítulo, diz respeito a “participação” dos consumidores na mercadoria constituída.

seja, o espaço retratado pelas telas bidimensionais, como *Western Gun*, paulatinamente se tornaram mais tridimensionais e evocativas, para usar o conceito de Nitsche¹⁷⁰. No caso de jogos de *Western* isso significa que cada elemento do cenário passou a reforçar a narrativa do Oeste, ou melhor, uma certa visão reificada do que teria sido o Oeste.

Produzido em 1986 pelo cofundador da desenvolvedora *Accolade*, Alan Miller, *Law of the West* foi um dos primeiros jogos de aventura a narrativizar o Oeste. O principal mecanismo dessa narratividade consistia justamente na possibilidade que os jogadores tinham de fazer diferentes escolhas de diálogo e de ação (Figura 21 – cada linha de diálogo é possível de ser selecionada, apresentando novas respostas). Em entrevista para o *The Guardian* em 2011, Miller afirmou que em toda a sua carreira esse foi o jogo mais interessante de ser desenvolvido, pois o jogo permitia ao jogador tomar boas e más ações, as quais tinham *consequências*¹⁷¹. Aqui começou a surgir algo que foi ganhando força na indústria dos jogos eletrônicos: a ideia de que os jogadores podem participar dos processos de decisão narrativa do jogo. Essas decisões de *gameplay*, então, deveriam ter impactos e consequências na experiência do jogar. Fundamentalmente, trata-se do início dos espaços narrativizados e da ideologia da participação (temas que serão escrutinados em profundidade posteriormente).

¹⁷⁰ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachussets: MIT Press, 2008.

¹⁷¹ STUART, Keith. How to survive in the games industry for 35 years. **The Guardian**, 25 jul. 2011. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/jul/25/alan-miller-interview>

Figura 21: *Law of the West* (1986) – as diferentes linhas de diálogo podem ser selecionadas



Fonte: <https://www.myabandonware.com>

Em termos narrativos *o game* se passa em uma típica cidade já civilizada do Velho Oeste. No controle de um xerife (sem rosto, pois é retratado pelo ângulo de uma câmera traseira na altura de sua cintura) e armado com sua pistola, o jogador poderia interagir com onze personagens diferentes e escolher as linhas de diálogo em um menu. Em linhas gerais, os personagens com os quais se interagia compunham figuras estereotípicas do Velho Oeste: o “gringo” de pele escura, a dona do *saloon*, o mexicano, o médico bêbado, a professora de escola e seu filho, o “apostador”, o “*deputy*” incompetente e alguns pistoleiros que estão prontos a desafiar o protagonista.

Diferentes escolhas de diálogo resultam em diferentes respostas dos personagens. Assim, ser agressivo pode resultar em enfrentamento direto. Flertar com a dona do *saloon* rende rechaço e ironia, mas com a professora é possível “agendar” um piquenique. Caso o médico não seja encontrado, ou então seja alvejado, o jogador receberá um *game over* sem pontuação. Outras variações possíveis levam o xerife a tentar impedir assaltos ao banco e ao trem, atirando no criminoso ao fundo da tela. Sobre as interações, cabe ressaltar que era possível atirar em qualquer um deles a qualquer momento. A pontuação determinava quanto o jogador afirmou a autoridade, além de quantos criminosos (ou inocentes) prendeu ou matou. Por isso, é interessante observar que existe uma correlação direta entre o número de pontos alcançado e os tiros disparados.

Disposto em um cenário de um ambiente citadino, ao qual o progresso já chegou e a lei e a manutenção da civilização são personificadas pela ação do jogador, a experiência do jogo versa fundamentalmente sobre uma ideia de uma violência racionalizada. Ou seja, ela é reconhecida como necessária para sobreviver aos “maus elementos” e ganhar pontos. Contudo, sua utilização desnecessária irá incorrer em prejuízos ao jogador. Atirar indiscriminadamente pode render ao jogador a impossibilidade de romancear uma donzela, de ser salvo pelo médico ou de receber dicas sobre o próximo crime (todos elementos que rendem pontos). Assim, a violência pode ser utilizada, desde que de maneira racional e quando necessário. Além de ser dependente da capacidade de compreensão da dinâmica de recompensa e punição de como os personagens agem, o jogo exige a habilidade motora do jogador no ato de mirar e atirar com precisão.

Apesar de uma interface simples, em termos de mecânica e de narrativa, *Law of the West* tematiza indiretamente nuances da relação entre ação, violência e poder. Nesse sentido, vale destacar que a moralidade tem pouca expressão narrativa, sendo mais tratada sob a ótica da instrumentalidade, isso é, quando vale a pena (ou não) agir com parcimônia, diplomacia, agressividade ou até mesmo com violência. Ainda assim, esse jogo é um dos inauguradores, enquanto forma, de algumas das possibilidades que irão ser melhor exploradas pela Indústria Cultural a partir nos anos 2000. Trata-se da ideia de moralidade e das consequências vinculadas às ações do jogador, que serão retomadas e desenvolvidas, por exemplo, em *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010).

Em suma, ao reproduzir a mimese em que impera a violência estetizada como a forma primordial de lembrar do Oeste, esses jogos, agora a partir de um engajamento narrativo ativo do jogador, dão continuidade às expectativas sociais do caráter lúdico-aventureiro dos homens do Western, através da disputa com os objetos e inimigos dispostos pela máquina.

4.1. O Oeste começa a emular o cinema e a TV

No início dos anos 1990 algumas mudanças significativas ocorreram nos jogos eletrônicos por conta dos saltos tecnológicos que os hardwares obtiveram. Houve um processo de tridimensionalização dos espaços e um salto em direção à simulação de um naturalismo da representação. No campo do *Western* isso é apresentado na série de jogos da *American Laser Games*, e no final da década, em *Outlaws* (Lucasarts, 1997). Esses jogos em primeira pessoa, diferentemente dos anteriores, com uma representação visual que se aproxima, cada qual à sua maneira, da linguagem hollywoodiana ou de animação.

Mad Dog McCree (American Laser Games, 1990) é o primeiro de uma série de jogos de *arcade* em *laserdisk* com uma tela e um controlador de pistola lançados pela *American Laser Games* na primeira metade dos anos 1990. É interessante observar que os produtores haviam anteriormente trabalhado em simuladores de treinamento para a polícia¹⁷². Estes jogos apresentavam cenas filmadas, com atores reais e locações externas, e interativas, nas quais o jogador situado em uma perspectiva em primeira pessoa deveria intervir no que acontece na tela (usualmente, baleando bandidos que sacavam a arma contra ele). Foram produzidos quatro jogos com a temática *Western*: *Mad Dog McCree* (1990), *Mad Dog II: The Lost Gold* (1992), *The Last Bounty Hunter* (1994), e *Fast Draw Showdown* (1994). É possível dizer que *Mad Dog* é uma espécie de “filme interativo” ao mesmo tempo em que dá continuidade ao gênero de jogos de *shooting gallery* (Figura 22).

As cenas filmicas remetem a um estilo de “filmes B”, de baixo custo, e foram gravadas para narrativizar o espaço da ação irrefletida e responder à presença ou ausência dos comandos do jogador: caso ele erre um dos “tiros”, o pistoleiro inimigo continua a atirar até morrer; se acertar, uma sequência inicia com a animação do pistoleiro caindo, muitas vezes. A utilização de diversos ângulos e da câmera lenta funcionava para aumentar a dramaticidade do espetáculo.

O jogador, como comumente acontece nas premissas narrativas de jogos de *Western*, é um “estranho”, silencioso, que chega à cidade e é convidado por um velho garimpeiro (Ben Zeller) (Figura 23) para ajudá-lo contra o bando de criminosos associados a *Mad Dog McCree* (Rusty Dillon). Os bandidos saqueavam e imprimiam um clima de terror à cidade depois de terem capturado a filha do prefeito e aprisionado o xerife.

¹⁷² MOSEY THROUGH TOWN WITH ‘MAD DOG MCCREE’. **Youtube**. 30 mar. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tYibevZUWWg>

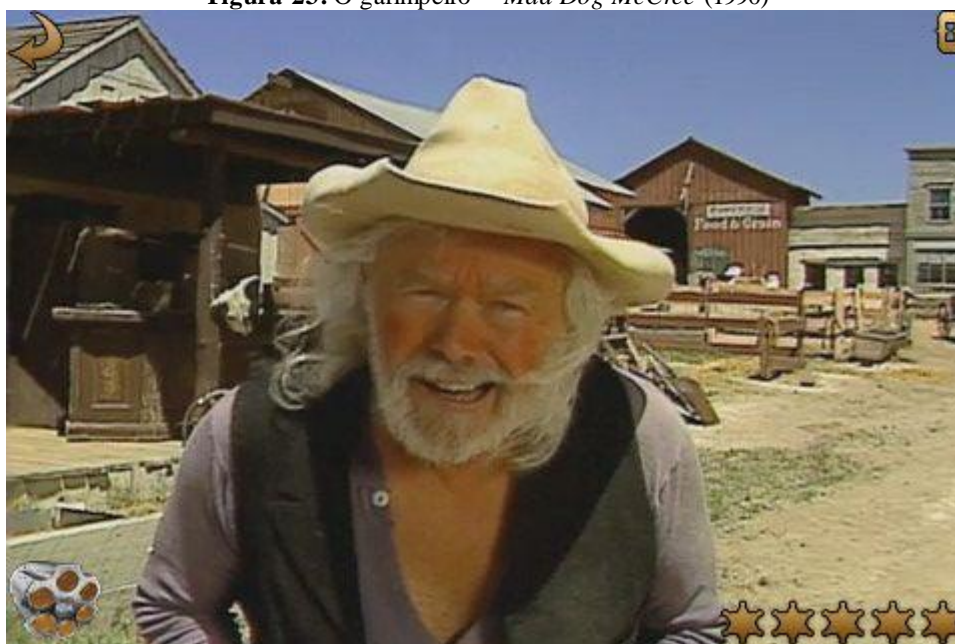
Figura 22: Flyer japonês do arcade de *Mad Dog McCree* (1990)



Fonte: <https://flyers.arcade-museum.com/>

O jogo apresenta alguns tutoriais em seu percurso, nos quais é necessário atirar em garrafas, paradas ou em movimento, para auxiliar o jogador no aprendizado do uso da mira e do controlador de pistola (a qual, inclusive, precisa ser recarregada, direcionando-a para baixo). A narrativa segue um curso não linear, pois o jogador escolhe que parte do cenário ofertado ir: o banco, a delegacia, o curral, e diferentes direções nas redondezas em busca do vilão. No confronto final, era necessário observar que o antagonista fazia uso de um colete à prova de balas. Por isso, era necessário alvejar suas mãos. Derrotado, Mad Dog McCree foge a cavalo e, aos risos, solta tiros ao alto, o que leva o garimpeiro avisar o jogador que ele ainda será necessário.

Figura 23: O garimpeiro – *Mad Dog McCree* (1990)



Fonte: Pcgamer.com

Dois anos depois, a sequência *Mad Dog II: Lost Gold* (American Laser Games, 1992) foi lançada com uma jogabilidade muito similar. A narrativa, no entanto, deslocou-se para uma aventura de conquista do ouro, que deve ser feita contra o mesmo bando de *Mad Dog*, e também iniciada pelo garimpeiro. Enquanto o primeiro jogo era caracterizado por uma narrativa não linear em que o jogador deve escolher a ordem de espaços com os quais deve interagir, no segundo jogo era possível escolher entre três caminhos distintos. Trata-se de resgatar e pedir auxílio para o nativo americano *Shooting Beaver*, ou à donzela *Buckskin Boonie* ou então ao *The Professor*. Ao final, deve enfrentar, novamente, *Mad Dog McCree*, que uma vez mais sai rindo e disparando tiros.

Em 1994, dois *arcades* de temática Velho Oeste foram lançados pela *American Laser Games*: *Fast Draw Showdown* e *The Last Bounty Hunter*. *Fast Draw Showdown* simplifica ainda mais a narrativa, pois se resume a expor uma numerosa quantidade de atores em duelos de *fast drawn* contra o jogador. Assim, o jogador deve iniciar com o controlador apontado para baixo e rapidamente apontar para o adversário e atirar. A estrela do *game* é *Wes Flowers*, um especialista em *fast drawing* que deu assessoria para alguns filmes de Hollywood, como *Young Guns II* (Geoff Murphy, 1990). Ele também aparece em *The Last Bounty Hunter*, o qual coloca o jogador no papel de um caçador de recompensas em um contexto que parece a Guerra Civil Americana. Posteriormente, cabe ao jogador escolher a ordem dos criminosos que ele deve caçar. Ao final, o jogador é parabenizado pelo oficial e pela trupe de personagens que encontrou como um grande atirador.

Uma análise da *Entertainment Weekly* de 1995 diz o seguinte a respeito do jogo:

*Like a '50s cowboys-and-Indians TV series, this shooting game seems so obviously made on the cheap that it's hard to work up much rancor against it. While it's easy to excuse The Last Bounty Hunter's tongue-in-cheek "acting" and bloodless, cartoonish violence, PC owners will be less than thrilled with its blocky video sequences, and PC people (as in "politically correct") might take offense at its Afro-American grave-digger character, who delivers a grinning, mugging insult whenever you get shot. And don't even bother picking up ALG's optional PC Gamegun: Since most computer users sit about a foot away from their screens, using it is like shooting virtual fish in a barrel. C-*¹⁷³

A sucinta análise permite observar como os jogos da *American Laser Games* vinham sendo recebidos naqueles anos: uma violência cartunesca e cenas filmicas cuja atuação beirava o hilário. A passagem evidencia, ainda, a existência de alguma sensibilidade antirracista que começava a aparecer mesmo no consumo de jogos eletrônicos. Estes jogos fizeram algum sucesso, uma vez que de acordo com uma publicação da época, a companhia já havia vendido 6.000 cópias de jogos em 1995¹⁷⁴. A empresa planejava outros jogos, incluindo outro sobre o Velho Oeste, chamado *Shootout at the Old Tucson*¹⁷⁵, mas foi à falência antes de realizar o empreendimento. Mas além de disponível para *arcade*, versões em CD-ROM foram também disponibilizadas para o console 3DO, para aparelhos de DVD, dentre outros. Mais recentemente, estes jogos também ganharam versões remasterizadas para Nintendo Wii e Playstation 3.

A lógica do *fast draw*, superespecialização técnica da alta proficiência em usar o revólver, é um elemento da estilização da capacidade de atirar dos *cowboys*, sobretudo nos *Spaghetti Westerns*. Há uma correlação, como já mencionado, entre a sacada rápida do revólver e a da *katana* nos filmes de samurai japoneses.

The Quick and the Dead (Sam Raimi, 1995) foi um dos filmes que apresenta o formato próximos ao presente nos jogos da *American Laser Games*. Há, entretanto, diferenças substanciais quando comparadas as montagens narrativa e filmica. *The Quick and the Dead* é uma homenagem aos filmes do *Spaghetti Western* de modo a constituir uma radicalização estetizante da própria

¹⁷³ STRAUSS, Bob. The Last Bounty Hunter. **Entertainment Weekly**, 25 ago. 1995. Disponível em: <https://ew.com/article/1995/08/25/last-bounty-hunter/>

¹⁷⁴ WEBB, Marcus. Draw, Pardner! **NexGen**, n.10. 1995 Disponível em: <https://archive.org/details/nextgen-issue-010/page/n27/mode/2up>

¹⁷⁵ American Laser Games. **3DO Magazine**, n.10, mai. 1996. p.33, Disponível em: https://archive.org/stream/3DO_Magazine_Issue_10_1996-05_Paragon_Publishing_GB#page/n32/mode/1up

violência estetizada. Essa proposta foi levada a cabo acentuando os cortes rápidos e os *close-ups*, além das referências, a diversos filmes, tais como *The Good, the Bad and the Ugly*, a *Man of the West* nos *flashbacks* e também *Once Upon a Time in the West*. O formato “torneio”, por sua vez, retoma as competições de *fast draw* constituídas na lógica do videogame desde os anos 1970. Já os quatro jogos aqui descritos deixam de lado as referências e comentários, pois pretendem produzir um efeito de verossimilhança em uma experiência virtual das aventuras de *cowboys*, incluindo muitas vezes as competições de duelos.

4.2. O Oeste se torna uma aventura épica: *Outlaws* (1997)

Ao final dos anos 1990, a desenvolvedora de jogos *Lucasfilm Games*, renomeada *Lucasarts*, desenvolveu um ambicioso *shooter* tridimensional chamado *Outlaws* (Lucasarts, 1997). *Outlaws* se insere em um gênero de jogos de tiro que se tornou extremamente popular e famoso nos últimos anos, conhecido por *First Person Shooters* (FPS) – jogos de tiro em primeira pessoa. Nesse sentido, dentre os títulos mais bem sucedidos comercialmente do gênero destacam-se: *Wolfenstein 3d* (1992), *Doom* (1993), *Duke Nukem* (1996) e *Quake* (1996), *Goldeneye* (1997) e, finalmente, sucessos posteriores como a séries *Halo* (1999), *Counter-Strike* (1999), *Far Cry* (2004), e *Call of Duty* (2003). A própria *Lucasarts* já possuía alguma experiência no gênero, pois havia produzido *Dark Forces* (1995) e *Dark Forces II* (1997), dois títulos ambientados no cenário de *Star Wars*,

Neste gênero, o jogador assume o ponto de vista, o controle de câmera e dos movimentos a partir do próprio personagem que controla. O principal objetivo desse tipo de jogo é manusear diversas armas, atirar e matar todos os inimigos no decorrer de uma fase, no final da qual muitas vezes se encontra um inimigo mais forte conhecido como “chefe” (*boss*). Apesar de também ser um jogo de tiro em primeira pessoa, a principal diferença dos FPS em relação a jogos anteriores, como os da *American Laser Games*, é a possibilidade de movimentação pelo cenário, em oposição à estrutura de “*shooting range*”, na qual a movimentação e o cenário são fixos e os inimigos se configuram como alvos estáticos.

O jogo *Outlaws* é composto por nove fases as quais representam cenários típicos do Mito da Fronteira para o tiroteio: o esconderijo de bandidos; uma cidade; um trem; as margens de um rio; um moinho; um forte; uma mina de ferro; e o rancho do vilão. O espaço é esteticamente estereotipado, sem uma geografia específica, que toma um sentido mitológico, vazio de sentido ideológico para além da performance em si. Por sua vez, há uma mudança mimética e vertiginosa

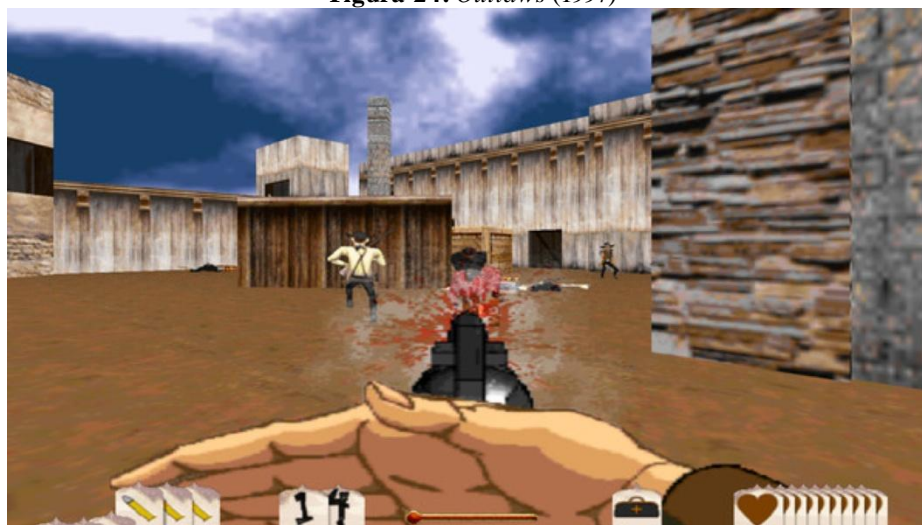
quando começa o ambiente tridimensional explorado em primeira pessoa, o qual altera a forma pela qual o jogador se situa no espaço.

Outlaws expressa características que terão continuidade nas próximas duas décadas de jogos de *Western*, em particular, e nos jogos históricos como um todo. A primeira, e mais determinante no longo prazo, pode ser observada a partir do conceito de “autenticidade seletiva do passado”, proposto por Bullinger e Salvati¹⁷⁶. O conceito busca descrever o fetiche da autenticidade dos armamentos e de seu funcionamento. Nesse sentido, uma das novidades que o jogo introduz é a mecânica de simulação de recarregamento com uma animação do personagem colocando os projéteis dentro das armas que carrega (Figura 24). A constituição da autenticidade histórica do espetáculo do combate autêntico confere desafios particulares à jogabilidade e também autoriza (e/ou possibilita) o extermínio das massas despersonalizadas, reduzidas a meros objetos da violência. Ou seja, desaparece a ênfase na demarcação da alteridade por critérios de raça e de gênero, pois o jogador deve enfrentar hordas de inimigos genéricos. Tais hordas são variações estéticas do vestuário: praticamente todos os inimigos são *cowboys* brancos, com diferentes chapéus e roupas. Interessante observar que isso ocorria mesmo nas fases (ou nas áreas) que tinham o “*boss*”, o líder da área, representado por um nativo americano ou por uma mulher.

Apesar de o título sugerir uma continuidade dos jogos sobre foras da lei nos anos 1970, o *game* da *Lucasarts* apresenta uma narrativa mais próxima às animações e histórias em quadrinho de estilo *pulp*. Assim, o jogador controla o *Marshall* James Anderson, já aposentado, que já no início da trama tem sua esposa assassinada, sua casa queimada e sua filha sequestrada por um grupo de bandidos. O pequeno e simples enredo, no decorrer do jogo, dá continuidade ao tropo literário da vingança e da recuperação da virilidade masculina. Com efeito, é possível entender esse como o primeiro caso, nos jogos eletrônicos de *Western*, de uma narrativa centrada em torno da ideia de regeneração pela violência.

Mais ao final da esparsa narrativa, o jogo introduz *flashbacks* nos quais o vilão, no passado, havia matado a família de Anderson. Após horas de jogo, então, é retomada a ideia de vingança pelo ataque à família e à domesticidade. A temporalidade da memória como justificativa para as ações no tempo presente da narrativa, aparece em *Once upon a time in the West* (Sergio Leone, 1968) e é citado já nos anos 1990 tanto por *Outlaws*, quanto por *Quick and the Dead* [Rápida e Mortal] (Sam Raimi, 1995).

¹⁷⁶ BULLINGER, Jonathan M; SALVATI, Andre J.; Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (Orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

Figura 24: *Outlaws* (1997)

Fonte: Steam

4.3. O Oeste como épico espacial: *Gun* (2005), *Red Dead Redemption* (2010) e *Red Dead Redemption 2* (2018)

Red Dead Revolver (Rockstar, 2004), que recebeu duas sequências muito maiores e bem sucedidas (*Red Dead Redemption* e *Red Dead Redemption 2* – que irei explorar no capítulo seguinte), é um *shooter* tridimensional de fases, como *Outlaws*, mas em gráficos que se aproximam do fotorrealismo, não mais da animação (Figura 25). A história segue o tropo da vingança: o *cowboy herói* tem sua família morta quando adolescente e jurou se vingar. Em uma jogabilidade de ação frenética, o jogador deve controlar o protagonista através de várias fases exterminando hordas de inimigo e enfrentando seus algozes. Ainda de forma incipiente, *Red Dead Revolver* apresenta uma pequena cidade na Fronteira que é passível de exploração. Uma vez mais há, portanto, a tridimensionalização e narrativização de um espaço em função de um uso narrativo e interativo. A potência de uma memória reificada e espacializada se resolve em uma acentuada participação violenta no Oeste Americano.

Figura 25: *Red Dead Revolver* (2004)



Fonte: GameReactor

No entanto, é *Gun* (Neversoft, 2005) o primeiro jogo de *Western* que apresenta a Fronteira como um “mundo aberto” voltado à navegação e à exploração do espaço (Figura 26). Apesar dos limites não serem especificamente designados, é possível afirmar que a área do jogo situa-se entre a famosa cidade de *Dodge City*, no Kansas, e a cidade de *Empire*, supostamente em *New Mexico*. Ambas as cidades são representadas sem grande povoamento e fora da narrativa aparecem como uma central de *sidequests*¹⁷⁷.

Este espaço da fronteira limitado funciona como um pequeno parque de diversões histórico, onde diferentes *NPC's* (*Non Player Characters*)¹⁷⁸ fornecem *sidequests*, pequenas atividades como lidar com gados, cavalos, e *minigames* de pôquer. Essas missões ainda não assumem a pretensão de imersão completa na reconstituição de uma experiência do Velho Oeste, como acontecerá alguns anos depois em *Red Dead Redemption* (2010). Essas missões opcionais operam como pequenos jogos que premiam o jogador com pontos (uma forma de capital-experiência) para melhorar as habilidades do personagem individual. Há também algumas lojas distribuídas pelo espaço do jogo, nas quais é possível melhorar armas e bônus específicos. *Gun* é uma tentativa inicial de reconstituição da experiência do Oeste: há um mundo “aberto” de exploração e várias atividades que remetem a possíveis ações de *cowboys*, como capturar cavalos e *outlaws*.

¹⁷⁷ *Sidequests* são “missões paralelas”, não obrigatórias para completar a história principal.

¹⁷⁸ Termo para designar personagens que não são controlados pelo jogador

Figura 26: Gun (2005)

Fonte: old-games.com

Dessa forma, o maior espaço do jogo – onde ocorre a maior parte das “missões” – consiste na chamada *Badlands*, uma formação geográfica rochosa de cânions, ravinas, e cujo nome provavelmente veio da linguagem do povo Lakota, que chamava essas terras de “*mako sica*”, significando “má terra”, dada sua dificuldade de locomoção¹⁷⁹. Dois outros marcadores territoriais presentes no jogo são as terras dos Apaches (que habitavam historicamente áreas do México, e dos estados do Novo México, Texas, Arizona, Colorado, Oklahoma e Utah) e as terras do povo *Blackfoot*, que viviam em terras muito mais ao norte (como no Canadá, e nos estados de Montana e Idaho), mas por alguma razão aparecem muito mais ao sul na narrativa do jogo.

As questões da sexualidade e da racialização voltam a se tornar centrais em *Gun*. Logo no início da narrativa, após ser introduzido ao espaço da Fronteira e as ferramentas necessárias para ser um *frontiersmen*, o ataque de hordas de inimigo à embarcação impõem ao protagonista a descoberta que seu pai, não é seu pai biológico. O desenraizamento familiar é o que força o movimento da narrativa e imputa ao avatar protagonista (e conseqüentemente ao jogador) uma dupla missão: perseguir os mistérios do Tesouro e de sua própria origem.

¹⁷⁹ BADLANDS NATIONAL PARK. Mako Sica: Naming the Badlands. **National Park Services**, s./d. Disponível em: <https://www.nps.gov/articles/000/mako-sica.htm>

Eventualmente, Colton, o protagonista, vai parar na lendária *Dodge City*, conhecida como a “Sodoma do Oeste”, representada como uma espécie de cidade do pecado e do vício¹⁸⁰. *Gun* dá continuação a essa construção memorialística, de modo que o protagonista deve proteger o *saloon* (e também o bordel e suas prostitutas) de uma horda de foras da lei. O ato paternalista e confrontador da virilidade adversária resulta em uma premiação narrativa ao jogador: a elipse narrativa salta sob o ato sexual entre o protagonista e a prostituta Jenny, a qual aparece nua na banheira. Se o *saloon* é o espaço público do encontro masculino nos *westerns*, por excelência, o bordel é um dos espaços públicos permitido às mulheres, que não são consideradas intrusivas – diferentemente, por exemplo, do papel da domesticidade moralista atribuído às mulheres, donas de casa e esposas.

Uma nova horda de inimigos a serem exterminados é em sequência apresentada, agora de nativos americanos *Apache*. Nessa nova missão, Colton deve defender a construção de uma ponte de seus incessantes ataques. O jogador deve participar do extermínio desses *Apaches* invasores, eventualmente enfrentando o “chefe”, uma das lideranças desse grupo indígena.

Diferentemente da maior parte dos produtos da Indústria Cultural na relação com o Outro-nativo-americano, em *Gun* a apresentação inicial de nativos americanos como feras selvagens é subvertida e ocorre um processo de compreensão e identificação com esse Outro. A narrativa do *frontiersmen* que inicialmente compreende o Outro-nativo como um animal estranho e posteriormente passa a valorizar, cultivar e se identificar com uma cultura ameríndia tem um histórico próprio dentro da cultura cinematográfica, após os anos 1970, como em *Man Called Horse* e *Dances with wolves*. Cabe destacar, entretanto, que esse processo de reconhecimento da alteridade ainda pressupõe uma diferenciação limitada e genérica entre povos diferentes. Ou seja, muito embora povos diferentes sejam nomeados, como, por exemplo, *Blackfoots* e *Apaches*, o *game* o representa os indígenas de maneira homogênea como vítimas dos homens brancos e como detentores de uma relação mais próxima com a natureza¹⁸¹.

Desde o primeiro encontro com os *Apaches*, Colton percebe que entende a linguagem dos indígenas, ainda que a narrativa não explique as razões para isso. Trata-se, pois, do “homem que

¹⁸⁰ Cidade fundamental da mitologia da Fronteira, sobretudo pela sua conexão com a figura lendária de Wyatt Earp. Ela também foi palco de muitos de filmes clássicos sobre o Oeste Americano pelo menos até os anos 1990, como *Dodge City* (Michael Curtiz, 1939), *Winchester '73* (Anthony Mann, 1950), e *Wyatt Earp* (Lawrence Kasdan, 1994), além da famosa série de televisão *Gunsmoke*, exibida entre 1952 e 1961.

¹⁸¹ Observe-se, então, a afinidade entre a representação proposta pelo jogo e a utilização do termo “nativo americano” que, em certa medida, homogeneiza a diversidade de povos que habitavam o continente ao defini-los a partir do antagonismo imposto pela colonização branca europeia.”

conhece os índios” descrito por Slotkin¹⁸². Pouco tempo depois, o protagonista se encontra com outro povo ameríndio, os *Blackfoot*, cujo líder religioso o reconhece e rememora o episódio de que anos atrás os indígenas haviam salvado Colton dos ferimentos do ataque de um leão. Após a elucidação de que o roubo das terras *Blackfoot* havia sido feita pelo grupo de homens brancos do General Madruger, o protagonista toma a identidade *Blackfoot* emprestada, vestindo-se como um membro da tribo para liderar o ataque ao Forte inimigo.

Esse processo de identificação com o Outro se encerra com a constituição da identidade a partir de sua herança biológica. Assim, a revelação de que Colton tem, de fato, uma origem *Apache* suscita diversas questões. A primeira, e mais óbvia, é o apagamento de quaisquer traços fenotípicos de Colton derivados de sua origem ameríndia, além do embranquecimento completo de sua estética e individualidade. A segunda é a associação racial entre biologia e língua, afinal, nos termos da narrativa, o mero fato de Colton ter nascido *Apache* permite que ele entenda o idioma dos nativos americanos; A terceira, e última, é a construção cultural entre o vínculo místico e oculto, do Tesouro e da magia, à identidade *Apache*. Nesse sentido, é possível afirmar que o protagonista, então, é apresentado como um homem racializado que está no espaço transicional entre o branco e o nativo, retendo elementos de ambos de forma essencialista¹⁸³.

Em suma, ao contrário de *Red Dead Redemption* e *Red Dead Redemption 2*, *Gun* apresenta diferentes indivíduos indígenas de uma mesma etnia em posições diferentes. É possível afirmar, então, que havia distinções, por exemplo, por posições políticas: grupos pacifistas, grupos que se aliam aos homens brancos e grupos que preferem o conflito bélico como forma de resistência. A série *Red Dead* será escrutinada em maior profundidade no próximo capítulo, por hora basta dizer que os dois títulos elevam o gênero a uma outra escala de complexidade ao apresentarem um imenso espaço mítico do Oeste. Ou seja, muitos dos elementos de *Gun* são potencializados nos dois *Red Dead Redemption*: o projeto de imersão e participação tornam-se mais intensos, bem como a espacialização da ação, a espetacularização e a estetização da violência.

¹⁸² SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

¹⁸³ Vale destacar que a *Association for American Indian Development* chegou a declarar boicote ao jogo graças à maneira pela qual os indígenas foram representados, especialmente no que diz respeito à maneira pela qual eles são mortos SINCLAIR, Brendam. American Indian group boycotts Gun. **Gamespot**. 18 nov. 2008. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/american-indian-group-boycotts-gun/1100-6143508/> ; Essa perspectiva de uma construção essencialista e racializada também pode ser percebida em *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2013). O protagonista do jogo, Connor Kenway, filho de uma mãe da etnia Mohawk e de um pai inglês, expressava a aptidão em conhecer a floresta e o mundo natural pela ascendência materna, e o gosto pela leitura advindo do pai. CF. BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como Representação Histórica. Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)**. Dissertação de Mestrado. São Paulo: USP, 2016

4.4. A violência da ação irrefletida no videogame

Talvez seja preciso dizer o óbvio, que a violência nos jogos eletrônicos não é propriamente um ato violento nos termos que estamos acostumados a lidar: um ato que causa dano físico e psicológico em um Outro real, sujeito a ser machucado fisicamente ou emocionalmente. Na Indústria Cultural como um todo, mas nos videogames em particular, a violência é estetizada, espetacularizada, e fetichizada. Alienada das razões sociais de produção do ato violento, ela é esvaziada e se torna um ato estético e serve à função espetáculo. A obsessão e o gosto social pela estética da violência ainda está longe de ser explicado. Mas ela indica tendências barbáricas de tratar o Outro não como um adversário em uma competição, mas como um Inimigo a ser destruído.

O culto ao *gunfighter*, descrito por Slotkin, é estruturante dos jogos de ação e, portanto, da maioria dos jogos eletrônicos de temática *Western*¹⁸⁴. O tropo constante nestes jogos consiste no fato de que o *gunfighter* ou é um xerife – homem da lei – ou é um *Stranger* (estranho, estrangeiro, forasteiro) que intervém na comunidade os ajudando a se organizar militarmente e agindo violentamente com excelência em armas – um ato de força. Esse tipo de forasteiro “positivo” contrasta com o forasteiro negativo que atrapalha o bom funcionamento da comunidade, descrito por Raoul Girardet¹⁸⁵.

É por isso que um dos prismas que balizaram esta análise foi o da violência em sua relação com a alteridade: seja ela explícita, na defesa do cidadão armado contra o fora da lei e o indígena selvagem; seja “ocultada” ideologicamente, na naturalização da violência do processo civilizacional sobre o espaço e o Outro. Nos *games* não há só uma “representação” da violência, mas sua realização (simulação) por parte do jogador, sobre as restrições do lúdico, regras de jogo - e civilizatórias - que a limitam, definem, condicionam. A violência, sob o jugo do lúdico, se torna parcialmente aceita. Mas não deixa de ser, em si, uma expressão da violência na sociedade e uma fantasia de poder em um ambiente controlado.

O elemento lúdico destes jogos não apenas representa a violência simbólica, na medida em que existe também um elemento de simulação que coloca o jogador no papel de sua efetivação. Esse elemento lúdico dá vazão, em um ambiente controlado, aos impulsos violentos contra o Outro, além de reforçar seu lugar no imaginário e no comportamento. A partir dos conceitos de Caillois, é possível afirmar que o lúdico nesses jogos estrutura-se sob a mimese do mito do passado, pois exige

¹⁸⁴ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

¹⁸⁵ GIRARDET, Raoul. **Mitos e Mitologias Políticas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

do jogador os esforços técnicos do controle dos movimentos das mãos e da sua projeção ao avatar e ao acontecimento em tela, dando primazia agonística à luta contra o adversário.

Um dos elementos norteadores dessa construção narrativa da violência é a vitimização e da correção da injustiça – correlata ao “lutador da liberdade” contra o conspirador opressor – essa é ideia de alguns tropos dos *Westerns*: 1) Esposa/Filha capturadas – elas são as maiores vítimas, e o protagonista, uma vítima cuja masculinidade é posta em xeque, deve recuperar a virilidade através da violência, num processo em que ele deixa de ser a vítima; 2) Um agente interno ou externo toma ação em relação a uma situação em que a comunidade é vítima de um agressor-opressor de maior força, como juiz, *cattlemen*, etc. 3) A sociedade vítima do *outlaw* – bandido, do indígena e do governo federal. Via de regra é necessário o homem forte, homem da lei, que resolva esse problema. Tais tropos vêm sendo de uma forma, ou de outra, utilizados desde o noventa, como já apontou Patricia Limerick¹⁸⁶.

Não pretendo me alongar no longo e aporífico debate sobre a causalidade entre videogames e violência social. Há diversas pesquisas que direcionam seus esforços a provar ou desprovar que a violência nas telas dos jogos eletrônicos influencia e incentiva jovens jogadores a serem mais violentos ou, então, se somente é um “reflexo” da realidade violenta e epítomes de uma paranoia e histeria de setores conservadores, ansiosos por achar um único culpado. Parece-me certo que eles oferecem um espaço controlado para mobilizar descargas emocionais e dar vazão a certas tensões e agressividades do indivíduo em um padrão repetitivo. Há uma ambiguidade em quanto estes jogos influenciam e incentivam a agressividade ou o quanto operam como um espaço circunscrito para a realização de uma fantasia de poder¹⁸⁷.

O que me interessa aqui, sobretudo, é a representação, e simulação, da violência. Isso é, de quais formas um videogame coloca o jogador no papel de reencenar e jogar com as possibilidades de efetuação de uma violência simbólica sobre Outros-simbólicos representados graficamente e narrativamente. Em termos históricos mais concretos, é necessário analisar as como o processo de conquista do Oeste Americano e da violência do processo civilizacional é tematizado e selecionado.

¹⁸⁶ LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987. Limerick aponta os elementos constituintes da construção do discurso do homem branco como injustiçado em sua relação com a conquista do oeste, seja pela natureza, pelo indígena, pelo governo federal, pelos foras da lei ou pelos competidores.

¹⁸⁷ Cf. BAILES, Jon. **Ideology and Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism**. Zero Books, Reino Unido: 2018.

Pontuar que muitos dos jogos de Western são violentos não é nada mais que uma afirmação genérica e sem profundidade. O ato da violência é sempre enquadrado em um propósito e uma razão ideológica, que a critica ou a justifica. O ato de violência, física, psicológica, civilizacional, ou simbólico, é sempre direcionado a um Outro que é alvo deste ato.

O jogador que a exerce não o faz direcionando a outro ser humano ou ser vivo, de carne e osso, mas sim a um avatar, um objeto inanimado, que não possui materialidade física, nem sentimentos. Nesse sentido, é análogo, por exemplo, à brincadeira infantil de bater em um “João bobo”, que recebe o impacto e regressa ao lugar original para que possa ser acertado de novo¹⁸⁸. Não obstante, o ato de bater em um objeto inanimado não está desvinculado a práticas simbólicas e rituais, em que dado objeto representa uma pessoa ou um grupo. A “Malhação de Judas” é um ato expiatório que mobiliza massas de pessoas dentro da cristandade para bater e queimar um boneco que representa o “judeu traidor”, que é alvo da fúria coletiva, como se fosse possível punir e castigar aquele que trouxe o Mal para Cristo. Não obstante, a prática da “Malhação” refere-se a um imaginário que alguns autores vieram analisar como símbolo do antissemitismo¹⁸⁹. Se é possível auferir uma “função social”, essa é a de descarregar frustrações e raivas que consistentemente estão vinculadas a uma prática social – a punição física do “criminoso” – e a um imaginário religioso.

Norbert Elias pensou o significado da violência nas atividades lúdicas (desde as lutas justas entre cavaleiros, passando pelos duelos de esgrima e a esportificação) como parte do processo civilizatório europeu de codificação e ritualização da violência. O polimento e normatização de gestos e comportamentos acabam por coibir a violência, vista como “incivilizada”¹⁹⁰. Assim, a violência abandona o espaço social e da política e acaba deslocada para dentro do espaço dos jogos, nos quais as regras definem quais atos violentos são possíveis e permitidos de acordo com cada atividade. O regramento da violência dentro do esporte tem um longo desenvolvimento histórico no último século, de modo que esse processo ocorreu de diferentes formas, e também teve diferentes impactos, em distintas modalidades e regiões. Nos videogames, por maior que seja a violência simbólica em tela, mesmo em competições acirradas de *e-sports*, a violência corporal e os insultos são igualmente coibidos, por conta do polimento moral do *sportsmen*.

¹⁸⁸ Há uma tradição narrativa que segue na contramão dessa perspectiva. Trata-se de história nas quais os brinquedos são antropomorfizados e possuem vida, como o clássico conto da Bailarina e do Soldadinho de Chumbo ou, então, as mais recentes animações como *Toy Story* (Pixar, 1995) e *Detona Ralph [Wreck 'it Ralph]*. Este último em particular faz o protagonista ser Ralph, um “chefe” de um videogame que está descontente em sempre apanhar e retornar ao mesmo posto todo dia. O filme parte dessa premissa para alegorizar a importância de aceitar a própria posição social.

¹⁸⁹ CARNEIRO, Maria Luiza Tucci. **Dez mitos sobre os judeus**. São Paulo: Ateliê, 2019.

¹⁹⁰ ELIAS, Norbert. **O processo civilizador**. Trad. Ruy Jungmann. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994, v.1.

Houve, portanto, uma continuidade entre o refreamento, o regramento e a ritualização da violência nos jogos eletrônicos, a qual foi delegada para o espaço do simbólico. Não obstante, mobilizações políticas e sociais preocuparam-se com os chamados “jogos violentos”, diante da perspectiva da possibilidade de que estes pudessem “influenciar” os jovens a atos violentos. Sobretudo na década de 1990, legislações foram discutidas e passaram na direção de coibir ou censurar representações de atos e cenas explícitas de violência.

Nos jogos de *arcade*, ou seja, no começo da história dos jogos eletrônicos, a violência já era um objetivo em si, pois os *games* atribuíam pontos às mortes. Posteriormente, com sua paulatina narrativização, a violência passou a ser, sobretudo, um meio para alcançar o fim narrativo, isso é, alcançar, por exemplo, a vingança ou a regeneração do protagonista. Essa narrativização da violência poderia ser entendida como fundamento ideológico de uma moral que justifica o poder e o ato da violência. Entretanto, cabe realçar, poucos estudiosos de *games*, e mesmo jogadores, diriam que jogos de ação e aventura dependem formalmente do que está sendo contado, ou seja, da importância em si da narrativa para um jogo. De fato, quanto mais se joga, e mais se torna habilidoso em determinado jogo, menos importam as razões narrativas e ideológicas para a ação em si, e o ato de memória se esvazia. Desafios autoimpostos pelos jogadores individuais ou por uma coletividade estabelecem, por exemplo, parâmetros de desafio como “não ganhar experiência”, “não subir atributos”, “usar a arma mais básica”, para terminar o jogo e vencer chefes secretos e extras. O desafio de superar esses parâmetros torna-se independente de qualquer pressuposto narrativo presente no *game*, apesar de muitos jogos serem conhecidos pela complicada e detalhada história.

Com efeito, o ato de violência superespecializada, capaz de destruir hordas de inimigos tira o foco de em para *quem* a ação violência é dirigida. O que importa é a destruição do objeto e do Outro estilizado e reduzido em pura imagem: seja um “*Heartless*”, monstro infantil e animado que representa as trevas em *Kingdom Hearts*, sejam nazistas, como no caso de *Wolfenstein 3d*, os templários conspiratórios, em *Assassin's Creed*, ou elementos subversivos e anarquistas lutando por uma falsa igualdade social como em *Tom Clancy's Elite Squad*.

Mesmo assim, o símbolo ideológico tem sua função, que é a de contextualizar a ação. E destruir hordas de nazistas ou de indígenas só é aceitável enquanto há condições sociais que permitem essa abordagem. Conforme demonstrado, o oposto é verdadeiro. Afinal, *Custer's Revenge*, um jogo sobre estupro de uma indígena, é duramente criticado dentro da comunidade, ainda que sobreviva justamente pela polêmica. Assim, a violência ao Outro pode ser também lida sob o aspecto da “fantasia de poder”. Jon Bailes, a esse respeito reflete:

On the surface, the power fantasies in these games may do little more than indulge immature cravings, by offering opportunities for unhindered hedonistic pleasure and/or the violent disruption of social norms. But each also frames this behavior according to some sense of an antagonistic force that must be resisted. If these games are escapist fantasies, then, they do not simply block out the drudgery or aggravation of reality but make the escapee work through it, albeit in an unrealistic way. Perhaps more than other media, it is this “working through” or attempt to resolve an antagonism through the player’s participation that makes some videogames especially intriguing when considered as manifestations of different worldviews¹⁹¹.

Bailes desenvolve seu argumento ao defender que a solução da “fantasia de poder” ocorre no completar-se do jogo. Afinal, o encerramento do *game* é o fim do grande desafio e do obstáculo à felicidade manifesta. A solução dos problemas, portanto, se daria na derrota de um adversário personificado e não nas transformações sociais das instituições ou das contradições internas a estrutura e ao sistema¹⁹². A lógica do inimigo a ser destruído, e não adversário a ser vencido, pode apontar tendências potencialmente fascistas dentro da construção interativa dos videogames, pois exigem a ação irrefletida do personagem – e do jogador. Tal afirmação, contudo, não deve ser generalizada a todos os jogos, sobretudo aos não-violentos.

É importante deixar claro que esse direcionamento, essa canalização, da violência não é resolvida em definitivo *apenas* na tela. A tela é um elemento, entre tantos outros, que pode ser, ou não, determinante para que a convivência com outro seja concebida em termos de uma relação agonística (de adversário) ou de extermínio.

Outro ponto importante da relação entre videogames e violência são suas conexões com a indústria bélica. Visto como “inofensivo”, o nascimento dos videogames não é ocasional, pois é fruto direto do desenvolvimento tecnológico, militar e criativo dos Estados Unidos durante a Guerra Fria. A primeira experiência conhecida que aparentou a estética e os mecanismos de um jogo eletrônico foi um simulador de mísseis criado para um *Cathode Ray Tube* (CRT) em 1947. É considerado por muitos historiadores como o “primeiro jogo eletrônico”, *Tennis for Two* foi criado para um computador analógico por William Higinbotham, um físico que participou do *Manhattan Project*.

¹⁹¹ BAILES, Jon. **Ideology and Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism**. Portland (OR): Zero Books, 2018. p. 11.

¹⁹² *Ibidem*. p. 13.

Foi no famoso centro de pesquisa tecnológica e computacional, o *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), que foi desenvolvida uma série de jogos para o computador experimental TX-0 nos anos 1960. Assim, a criação do “primeiro jogo digital”, *Spacewar!* (1962) para o minicomputador PD-1. Produzido sob um complexo aparato técnico e computacional de então, aos olhares de hoje *Spacewar!* é uma relíquia simples de um passado distante. Com pouco poder de programação, simulava uma guerra espacial em um fundo preto. Mas seu nome e sua jogabilidade não são menos significativos do imaginário de uma época.

Derivados de *Spacewar!*, em 1971, *Galaxy Game*, desenvolvido a partir do computador DEC PDP-11/20 da Universidade de Stanford por Bill Pitts e Hugh Tucks; e *Computer Space*, desenvolvido por Nolan Bushnell e Ted Dabney, são os primeiros gabinetes de *arcade*, máquinas voltadas aos jogos eletrônicos, inseridas no mesmo espaço dos *Pinballs*. No ano seguinte, em 1972, Bushnell e Dabney fundam a *Atari*, e *Pong* se tornou o primeiro grande sucesso comercial. Com mais de 19.000 unidades vendidas, *Pong* debutou como um grande impulso ao desenvolvimento de uma “indústria do videogame”. De fato, o historiador dos videogames, Steven Kent, afirmou que foi a partir daí que surgiu uma primeira “cultura do videogame” em espaços onde se encontravam os *arcades* mais vendidos que rendiam, já nessa época, milhões de dólares anuais para suas companhias¹⁹³.

Já no ano seguinte do lançamento de *Pong*, em 1972, Ralph Baer desenvolveu e lançou comercialmente o primeiro videogame doméstico, o *Magnavox Odyssey* que vendeu 100.000 unidades em seu primeiro ano e até o fim de sua existência, mais de dois milhões. Vale destacar que Baer era um refugiado judeu da barbárie civilizacional da Segunda Guerra Mundial que havia se tornado engenheiro no exército estadunidense. Posteriormente, ele trabalhou na companhia de tecnologia de defesa, a *Sanders Associate*. Essa experiência foi fundamental para a concepção e elaboração do *Odyssey*, ilustrando a proximidade entre o complexo militar-industrial e o surgimento da indústria dos jogos eletrônicos, como afirmou James Woodcock:

These connections between the military-industrial complex and the videogames industry go beyond simply consulting. In some cases, the coordination involves the direct involvement of the military, whereas in others it entails indirect involvement, including payment. However, this development marks an important divergence between the development of AAA games and that of indie games, particularly with regard to the

¹⁹³ KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World.** New York: Three Rivers Press, 2001.

*differential levels of resources and (potential) access of AAA developers to military sources of funding*¹⁹⁴

Finalmente, é curioso observar que o desenvolvimento da indústria bélica e tecnocientífica caminhou rumo à produção de máquinas tanto para a pesquisa, para a guerra e também para os jogos eletrônicos. É nesse cenário que os videogames nasceram, como continuação do desenvolvimento tecnológico industrial. Ou seja, em alguma medida trata-se de um subproduto da corrida tecnológica e civilizacional direcionado a um entretenimento rápido e fugaz nos bares dos Estados Unidos, lado a lado aos *jukeboxes* que tocavam música. Houve uma desconexão na percepção social entre os elementos envolvidos e os sujeitos históricos desconheciam, ou tiveram dificuldade em compreender as complexas relações e articulações de produção que explicam e alinham o movimento imperialista de disputa de mercados, de corrida nuclear, corrida espacial, de desenvolvimento computacional, com um aparente simples subproduto, que foi os videogames.

4.5. Videogame e espaço do Oeste

Videogames que pretendiam representar e simular o passado existem desde o início de sua linguagem e de sua indústria. A capacidade gráfica da tecnologia computacional em seu surgimento, incapaz de produzir imagens fotorrealistas, representava o mundo sobre poucos *pixels* em uma tela preta. Contudo, o desenvolvimento tecnológico permitiu à indústria dos jogos eletrônicos alcançar uma monumentalização ainda maior do que a fílmica: a possibilidade de simular, interagir e explorar muitos quilômetros de representação de espaço do passado. As representações eletrônicas do passado operam como um pêndulo que ora se aproxima mais do pastiche (ou da paródia) e ora se aproxima mais da seriedade. Vale observar que não se trata de polos excludentes, mas de ênfase, já que existem momentos de seriedade nas paródias e vice-versa.

Os chamados games do gênero “*Western*” deram continuidade a antigas formas de reaperstar o Oeste Americano ao mesmo tempo em que produziram novas iconografias a seu respeito. De um lado, essas representações nos videogames são precedidas historicamente por diferentes formas, que muitas vezes coexistiram: 1) histórias contadas por habitantes; 2) literatura; 3) jornais e outras produções textuais; 4) pinturas históricas; 5) fotografia; século XX: 6) filmes; 7) histórias em quadrinhos. Por outro lado, seja na “pixelização”, ou na “tridimensionalização” poligonal dos cenários, essas representações eletrônicas não devem ser compreendidas como

¹⁹⁴ WOODCOCK, James. **Marx at the arcade. Consoles, controllers, and class struggle**. Chicago: Haymarket Books, 2019.

versões simplificadas dos códigos estéticos presentes no cinema e em outras produções culturais. Trata-se, pois, de apropriação e redefinição realizadas em diferentes momentos históricos e que, por isso, variam em função das possibilidades e das capacidades técnicas, dos gêneros de jogabilidade e estrutura de regras, e por fim, de decisões propriamente estéticas.

Veja-se, por exemplo, *Gunfight*, o primeiro jogo de ação dessa temática, feito em 1975. As limitações técnicas dos *arcade* do período exigiam que a composição da tela fosse mínima, a partir de uma tela preta, e algumas dezenas, ou centenas, de *pixels*. Para capturar a sensação de dois *cowboys* em um duelo de revolver, foi necessário tentar sintetizar o que os representava visualmente: um corpo com duas pernas, um braço na cintura e outro estendido com um retângulo representando a arma, além de um disco com um ponto sobressaliente no topo da cabeça, representando o chapéu.

Esse mesmo trabalho de síntese minimalista foi efetuado para apresentar outros elementos que compunham e reforçavam a ideia de um certo cenário do Oeste já presente no imaginário coletivo: uma diligência de costas se movendo para cima da tela ou arbustos com poucas folhas. Estas escolhas estéticas buscavam aproveitar a tela preta de fundo, que exigia pouco esforço de programação e capacidade técnica para preenchê-la, ao mesmo tempo em que se representava uma sensação de vazio do deserto. A estrutura de jogabilidade, e também o conjunto de regras, foi elaborado a partir da experiência de *Pong*, mas com diferenças substanciais: enquanto nesse último, o jogador deveria mover as “raquetes-retângulos” verticalmente para alcançar o pixel representando a pequena bola e impedir que chegasse ao canto da tela – algo que concedia ponto ao adversário –, em *Gunfight* (e nos jogos similares que vieram nos anos seguintes) era necessário, ao contrário, controlar uma representação humana para desviar-se do *pixel*-bola e permitir que ele alcançasse o canto da tela. A movimentação (para os quatro pontos cardeais) dentro do plano bidimensional produzia uma sensação de profundidade, e a legenda “*Got Me!*” quando o avatar era acertado, ajudava a constituir a representação de que aquilo era de fato um duelo armado e mortal.

Em jogos posteriores dentro deste mesmo gênero, como *Outlaws* e *Boot Hill*, *pixels* colorizados e ilustrações colocadas no vidro do *arcade* surgiam como novidade e pretendiam preencher a tela com um senso de “entretenimento colorido”, cartunesco. Ainda limitado à tela preta, *Sheriff* (Nintendo, 1979) operacionalizou a possibilidade de atirar para todos os lados da tela, alterando ainda mais substancialmente a lógica de *Pong*.

As estratégias de “pixelização” da iconografia, ainda em um contexto de pouca capacidade técnica, partiam de um plano geralmente vazio preenchido com uma restituição de objetos, de modo

que os parâmetros de jogabilidade e exploração do espaço eram estabelecidos de acordo com a proposta do que estava a ser representado. *Claim Jumper*, por exemplo, utilizava ainda menos pixels para apresentar os personagens (que agora eram mineradores), observados por uma câmera que os via do teto em seu combate contra plantas e cobras – representadas por um *continuum* não retilíneo de *pixels*. Por outro lado, *Trail West* (1981) apresentava continuidades de blocos de *pixels* pretos para indicar um caminho a ser percorrido por uma diligência – representada por uma “caixa”.

Em meados dos anos 1980, os saltos tecnológicos de capacidade de armazenamento permitiram um refinamento da programação e dos objetos em tela, os quais aparecem, por exemplo, em *Cheyenne* (1984). Afastando-se do plano vazio com poucos ícones – agora reservado somente aos ambientes desérticos, *Cheyenne* apresenta um cenário completamente preenchido de reconstituições pixelizadas da iconografia do Oeste. Esse jogo inaugurou, então, a reconstituição de exteriores e interiores de edifícios, que demarcam onde a ação e a narrativa passam a acontecer. Se em *Gun Fight* o espaço narrativo do jogo era fundamentalmente o do deserto, passou a ser possível distinguir entre esse, a praça de uma cidade, ou o interior de um *saloon*. Apesar de ser um jogo centralizado no combate armado, a distinção de cenários impunha uma narrativização da ação no espaço. O mesmo ocorria com *Law of the West* (1985), no qual a composição de vários aspectos das ruas da cidade – em frente ao *saloon*, ao banco, etc. – determinava o tipo de interação e diálogos com personagem utilizados.

É necessário enfatizar que a ambientação pixelizada não se trata de uma simples transposição simplificada da iconografia cinematográfica ou de outras formas visuais. A pixelização foi uma reinvenção estilística desta iconografia a partir de possibilidades de composição e adequação ao exigido para a proposta de cada gênero. O *saloon*, ou a cidade, em jogos como *Cheyenne* não são necessariamente iguais aos encontrados nos filmes *Westerns*. Por exemplo, a escolha dos objetos físicos enquanto obstáculos ou acessórios ou o acesso (ou não) a partes do cenário ocorrem a partir de qual propósito determinado pelo jogo à ação do jogador. Trata-se de um espaço que não é voltado à narrativa no sentido aristotélico – a ação de personagens presentes no espaço, que através de atos e diálogos constituem a trama – mas sim um espaço narrativizado em torno da iconografia e constituído em favor do movimento, da exploração e à ação de um jogador que o completa. O que faz um designer de jogos, portanto, é estabelecer o processo da narrativização do espaço a partir de uma contextualização pelo ambiente e regras do jogo.

Esteticamente, a representação dos ambientes segue uma lógica cartunesca dependente do reconhecimento de uma iconografia naturalista anterior, ao mesmo tempo em que novos sentidos

são criados. Assim, a produção da memória se dá a partir da rememoração da iconografia concomitante à instauração de uma nova determinação, a saber: a determinação da exploração e da interatividade permitidas ao jogador, as quais, por sua vez, determinam a interpretação narrativa.

A respeito da estruturação narrativa dos cenários do Oeste Americano. John Cawelti, por exemplo, aponta uma “tendência ideológica” presente nos Estados Unidos que concebe o espaço do Oeste como o último forte (*stronghold*) de certos valores tradicionais. Essas concepções são reforçadas quando se tem em vista que esse é um espaço representado como um meio de isolamento, o que acaba por intensificar o drama da Fronteira caracterizado pelo encontro entre a ordem social e a não-lei. Cawelti também define quatro grande características que definem a topografia das *Great Plains*: sua vasta *openness*, o clima árido e a inospitalidade à vida humana, os extremos de luz e clima, e de forma paradoxal, sua grandeza e beleza. Cawelti argumenta que essas características tornam a dialética entre civilização e barbárie um exemplo imagético¹⁹⁵. Jane Tompkins, por sua vez, afirma que a obsessão com o cenário (*landscape*) é metafísica e caracterizada pela fome [*craving*] insaciável pela realidade material¹⁹⁶. Por isso, nos cenários, tanto bi quanto tridimensionais há uma alternância entre espaços abertos e interiores, e uma igual distinção entre “ilhas de civilização”, espaços seguros para o jogador, e a *wilderness* jogável, onde encontram-se todos os perigos a serem enfrentados.

Finalmente, há nos videogames uma relação intrínseca entre a experiência do jogar e o espaço. Isso implicou uma mudança de paradigma em relação a linguagens ficcionais anteriores, nas quais se “lê” ou se “assiste” (posição de espectador), por conta das possibilidades de “interação” que contempla um elemento ativo de “participação” e de “experienciação” do espaço e do mito. Os videogames reapresentam o passado e seus mitos concebendo uma memória enquanto interativa, isso é, uma imagem passível de ser manipulada. Se o livro e o filme figuram certa visão ideológica através da demonstração de exemplos, o videogame produz uma arquitetura cujos comportamentos simulados e possíveis são exemplares. A obsessão com jogos “históricos” segue a mesma linha social da obsessão com a memória do passado, a qual Huyssen refere-se¹⁹⁷, e integra uma rede de circulação de memórias reificadas.

¹⁹⁵ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Popular Press, 1999, p. 23- 24.

¹⁹⁶ TOMPKINS, Jane. **The West of Everything. The inner life of Westerns**. Oxford (UK): Oxford University Press, 1992. p. 9.

¹⁹⁷ HUYSEN, Andreas. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Standford: Standford University Press, 2003

No caso do *Western*, essa transformação favoreceu uma tendência de monumentalização da Fronteira, recriada em ambientes cada vez mais vastos a serem navegáveis. Não deve se estranhar, então, a formação de um mercado de venda de memórias imagéticas e formas de interagir com o passado e o Oeste. Ou seja, uma reificação dos diferentes espaços com propósito de diferentes interatividades: 1) as cidades, ilhas de civilização que se opõem a *wilderness*; 2) as *Great Plains*; e o 3) *Great American Desert* (esses dois últimos, vale destacar, concebidos como espaços vazios que se configuram como mundo natural e são o próximo passo da colonização). Assim, é possível observar que o deserto aparece em todos os jogos como um dos grandes definidores estéticos e ideológicos da representação da Fronteira. Ademais, o conjunto de representações também abarca outros espaços, tais como: áreas com neve; florestas/bosques temperados; regiões montanhosas; México e áreas subjacentes (cidade, deserto, montanha, etc.); cidades fantasmas; e, finalmente, aldeias indígenas (o lugar do Outro por excelência).

4.6. Videogames do Oeste Americano: espaço interativo e memória

O impulso lúdico na memória aparece de diferentes formas. Cantigas, canções, danças e festas perpetuam elementos de práticas enraizadas historicamente que ao mesmo tempo divertem e rememoram. Um elemento fundamental da perpetuação dessas práticas reside no fato de que as manifestações lúdicas tendem a ser transmitidas de geração em geração. Por exemplo, no espaço das crianças, ainda hoje, aparecem o arco e flecha e o revolver de brinquedo, as miniaturas de arquétipos do passado (de cavaleiros medievais às reproduções do Forte Apache), além de brincadeiras do tipo “*cowboy* contra o índio”.

Assim, é curioso observar que mais de uma centena de anos após os eventos históricos que se reificaram na memória enquanto o “Velho Oeste”, as crianças mimetizam e elaboram uma memória referente a um espaço adulto. Se Freud esteve correto em dizer que as crianças demonstram o brincar enquanto o adulto não mais brinca e esconde o devaneio, contemporaneamente os videogames auxiliaram a tornar o brincar e o devanear aceitável socialmente. Assim, a indústria de jogos eletrônicos (que tem no público adulto uma parcela considerável de seu mercado consumidor) traz essas fantasias novamente ao mundo dos adultos. Videogames que tematizam o passado, em geral, e o Oeste Americano, especificamente, venderam milhões de unidades para jogadores ansiosos em interagir com aquelas representações. Diferentemente dos filmes, os videogames são uma memória jogável, isso é, não se trata de rememoração ocorrida a partir da posição de espectador. Ainda que, como aponte, as formas tradicionais de difusão da memória contenham um elemento ativo, na medida em que sempre exige

interpretação, a interatividade característica dos eletrônicos coloca a questão em outra perspectiva. Afinal, trata-se da ideia de uma participação ativa, que reverbera em consequências para as ações e decisões do jogador.

Os *games*, no entendimento desse trabalho, dão continuidade às mudanças vistas no processo de emergência da cultura industrializada. Esse conceito busca descrever a diferença entre, por exemplo, as dinâmicas tradicionalmente transmitidas de geração a geração em oposição à indústria dos *games*. Assim, enquanto as formas tradicionais de difusão da memória coletiva são marcadas e desenvolvidas em particularidades pela vivência coletiva, a Indústria Cultural se estabelece a partir de um movimento vertical, que disponibiliza, historicamente, diferentes formas de jogar para os consumidores, em uma busca de constante inovação.

Parece-me fundamental, portanto, pensar a difusão da memória (em especial a sua vertente industrializada) como parte integral da sociedade e de suas representações. Ou seja, um veículo no qual aparecem seus antagonismos, conflitos, contradições e tensões constantes. Ao analisar as obras individualmente, as tensões são explicitadas nas relações com o externo da obra (o contexto), com seu interno (as contradições interiores à obra), e, finalmente, no choque do interno com o externo (as expectativas, demandas, a luta cultural, etc.).

Com intuito de abordar algumas dessas questões, Johan Huizinga construiu a metáfora do “círculo mágico” das atividades lúdicas, onde valem outras regras e representações¹⁹⁸. É a partir da tela do *arcade*, do computador, ou da televisão, que os jogadores irão projetar essa relação, a partir daquilo que Oliver Grau chamou de “identidade lúdica”. Essa identificação ocorre através da projeção na tela e da manipulação da imagem através de um controlador, seguindo os preceitos do jogar¹⁹⁹. E para utilizar as categorias do sociólogo Roger Caillois, a relação com o jogo eletrônico consiste em uma mimese com o elemento a ser representado. De maneira concomitante a essa mimese existe em uma competição com a máquina (ou com outro jogador), que envolve necessariamente uma característica vertiginosa. Ou seja, aquela na qual se projeta o corpo e a ação e é dependente do acaso e da sorte, a partir do conflito com a aleatoriedade dos algoritmos. No espectro entre a *paidia* (a brincadeira livre) e o *ludus*, o videogame está tendencialmente mais próximo a esse último, na medida em que pode ser concebido como uma atividade lúdica altamente codificada.

¹⁹⁸ HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980

¹⁹⁹ GRAU, O. **Arte Virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP; Editora SENAC São Paulo, 2007.

Nas últimas décadas, os videogames foram também se constituindo em uma memória coletiva própria (em seu sentido halbwachsiano, enquanto um conjunto de práticas, representações e tradições que foram sendo passadas adiante e se tornaram parte de um lembrar característico de um grupo social²⁰⁰). Os jogadores lembram-se de companhias e jogos clássicos, os quais a cada novo jogo são rememorados como parâmetro de comparação seja do ponto de vista da criação ou do jogar. Na criação, os jogos reproduzem tropos de jogabilidade e de narrativa e se encaixam nos gêneros voltados ao mercado. No jogar, há a criação de uma memória-hábito em como se projetar e manipular o controlador.

Dessa forma, o lançamento e a circulação de jogos podem ser entendidos como acontecimentos, eventos, que não simplesmente somente “expressam” uma estrutura ou uma longa duração histórica, uma vez que eles reproduzem, intervêm e também dão continuidade (ou descontinuum) certas práticas e representações da memória. Com esses pressupostos em mente, é possível observar a coexistência de três temporalidades de disputa de memória ao tomar os jogos eletrônicos com documentos históricos representativo de embates sociais.

Em primeiro lugar, uma longa duração, ou estrutura de representação imaginária, em que o jogo resgata e dá continuidade a fundamentos ideológicos, como por exemplo, o da regeneração pela violência (expressão do conflito, permeado por tensões e contradições da imposição masculina e da pureza racial, entre colonizadores brancos e nativos americanos); Em segundo, deve-se levar em conta as transformações no tempo, muitas vezes conjunturais, que ocorrem ao longo de décadas na disputa política e na representação da masculinidade (como, por exemplo, as figuras históricas de George Armstrong Custer ou de Jesse James) que respondem a demandas de diferentes grupos políticos nas disputas sobre a memória sobre a Fronteira; finalmente, a ação mais eventual e pontual das produtoras, que rentabilizam com as expectativas dos consumidores em relação ao entretenimento e às disputas políticas, como bem demonstra as polêmicas em torno de *Custer's Revenge*.

Estrutura, conjuntura e evento mutuamente se condicionam nesta tensão: o inconsciente político mitológico racial-sexual fornece as bases para as disputas entre os diferentes grupos políticos, que se apropriam e manipulam seus códigos para validar ou invalidar diferentes preceitos de uma leitura específica sobre a memória. Essas disputas de memória versam sobre diversos temas, tais como a masculinidade (ou a emasculação), a superioridade racial ou então a apropriação de eventos históricos como fonte de argumentos para os embates políticos do presente. Já o evento

²⁰⁰ HALBWACHS, Maurice. **On Collective Memory**. Chicago: University of Chicago Press, 1992

específico (cada jogo individualmente) carrega em si todos esses embates e intervém de uma forma particular na estratégia mercadológica para a capitalização. Por essa razão é irrelevante o quanto os produtores pessoalmente (e conscientemente) defendem os pressupostos da restauração da pureza racial e da dominância masculina. O fundamental é observar como eles mobilizam todo esse repertório referente a uma longa disputa política, histórica e de representação do passado. Na maior parte das vezes, essa mobilização ocorre pela pura e simples intenção de promover e lucrar com o jogo.

Para o historiador britânico John Wills, os jogos dos anos sobre o Oeste Americano:

*offered ephemeral escapes to a simpler world of six-shooters, wagon trains, and iron horses. The glorious “frontier West,” as presented by artists such as Frederic Remington, fiction writers such as Zane Grey, and Hollywood directors such as John Ford, was fed into the modern computer and spat out in pixelized form. The videogame (and hence the digital West) thus replicated past canvas, paper, and celluloid dramas. Game titles regurgitated old Western myths and cheap fiction. In essence, the digital West started out as simulacra of simulacra*²⁰¹

O historiador argumenta que os *Western games* de então teriam ignorado a crescente crítica social, bem como a complexificação dos filmes ambientados no Velho Oeste produzidos no contexto da crise da confiança nacional estadunidense nos anos 1970 e 1980. Assim, os jogos teriam oferecido a diversão mais simplificada possível de *cowboys*, indígenas e de todo o mito que o país conhecia havia décadas. Como um “brinquedo”, os videogames não requereriam nenhuma justificação intelectual de modo que ocorreu a continuidade da mitologia e dos estereótipos sobre o Velho Oeste. Em “doses de cinco minutos”, as audiências já sabiam como se comportar diante daquele Oeste Americano disposto à sua frente²⁰². Assim, a argumentação de Wills ilumina alguns pontos da significação desses jogos, especialmente no que diz respeito à continuidade *underground* de estereótipos de antigos mitos e também à ideia de uma imitação da imitação, pois eram releituras simplificadas do fílmico ocidental (o qual, em si, já era uma releitura de experiências e narrativas passadas). No entanto, é necessário refletir de maneira mais detida sobre algumas dessas críticas e sobre seus pressupostos.

Não é adequado sustentar que os videogames apenas “ignoraram” a discussão do Mito da Fronteira proposta pela cinematografia, pois os jogos, em sua maioria, optaram por buscar

²⁰¹ WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. **Pacific Historical Review**, v. 77, n. 2, p.277, mai. 2008.

²⁰² Ibidem.

referências em uma memória coletiva mais popular sobre o Velho Oeste. Ou seja, sobretudo em filmes sobre pistoleiros em ação estilizada. É também importante notar que apesar da importância do Mito da Fronteira dentro da narrativa americana, foram os produtores japoneses que, entre os anos 1970 e 1990, estabeleceram, moldaram e condicionaram a forma e o conteúdo dos primeiros jogos ocidentais de combate armado. O circuito da Indústria Cultural desenraizou o sentido de identidade nacional da filmografia americana que existia quando foi reinterpretada pelo *Spaghetti* italiano e pelos filmes japoneses. Em movimento contrário às produções americanas, esses filmes esvaziaram o conteúdo específico nacional e histórico do gênero, reformulando-o ao radicalizar seus pressupostos estéticos, como o pistoleiro caubói, a violência estilizada e o apelo à aventura. Não é ao acaso, portanto, que o paradigma estético *Spaghetti* serviu de inspiração para as produtoras nipônicas de *games* entre as décadas de 1970 e 1990.

Finalmente, também é preciso levar em conta o próprio suporte da memória e da transmissão cultural. Isso porque, além de serem produzidos em outro país, esses jogos dependiam da baixa capacidade de processamento de um *arcade* (e logo de um cartucho) dedicado a um único jogo. Inicialmente, deveriam ser jogos rápidos, instalados em máquinas exclusivas no meio de bares e outros espaços sociais, nos quais o jogador gastaria alguns centavos para jogar e, posteriormente, gastar mais ou abrir espaço para outra pessoa. Ainda outro fator a ser observado é que no início da indústria não havia muita experimentação com o videogame como linguagem, de modo que àquela altura poucos jogos ousaram escapar da fórmula de sucesso de *Pong*. Isso se deveu a um impulso mimético de copiar formas que garantiam sucesso comercial, mas também porque a tensão social entre produção e consumo não era grande o suficiente. Sem um grande volume de programadores com habilidade técnica, disposição e acúmulo de experiência de um lado, e consumidores engajados o suficiente para exigir ou questionar a jogabilidade do outro, formas diferentes de representar o mesmo conteúdo só surgiriam nos anos seguintes, mesmo nos Estados Unidos.

Conforme tentei demonstrar até aqui as representações eletrônicas do Oeste Americano estiveram permeadas por diversos elementos ao longo de sua história. Assim, as razões técnicas ajudam a explicar por que esses jogos continuaram estereotipados, mas não mudam o fato, principalmente porque mesmo escolhas técnicas ainda são escolhas ideológicas. Tais escolhas representacionais do mito, portanto, devem ser compreendidas na continuidade das ideologias de certos elementos dele, na dinâmica particular da circulação do passado como mercadoria e da memória reificada, mas também, no lucro dos produtores intenções, bem como as possibilidades técnicas, os suportes materiais e os gêneros desenvolvidos até então.

CAPÍTULO 3 - Entre a sátira e a atualização do mito do Oeste: *Red Dead Redemption 1&2* (2010-2018)

1. Introdução a *Red Dead Redemption* (2010) e *Red Dead Redemption 2* (2018)

Possivelmente as maiores e mais detalhadas empreitadas de representação digital do Mito da Fronteira e do Oeste até hoje residem em dois jogos eletrônicos dos anos 2010: *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) e sua “prequel”²⁰³, *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018)²⁰⁴. Ambos reapresentam o fim do “Velho Oeste” mítico com a chegada do progresso civilizatório. Para isso, os jogos se apropriam da iconografia estadunidense sobre a expansão para o Oeste, da filmografia do “*Spaghetti Western*” e também de debates historiográficos e contemporâneos sobre o a Fronteira e sobre o “Destino Manifesto”. Esse conjunto de representações fundamenta a constituição de narrativa dos *games*, de seus espaços virtuais históricos gigantescos a serem explorados e as possibilidades de interatividade expostas ao jogador.

Desenvolvido para os principais equipamentos do período²⁰⁵, o primeiro jogo vendeu cerca de quinze milhões de cópias. Já as vendas do segundo título atingiram a impressionante marca de quase quarenta milhões de cópias no momento de escrita desse texto²⁰⁶. O sucesso de vendas foi acompanhado de boa aceitação na crítica especializada, de modo que ambos os *games* são considerado os dois títulos “de época” (no sentido de ambientarem sua experiência em um passado determinado) mais bem sucedidos da história²⁰⁷. Em geral, os números que envolvem a série são superlativos, não é à toa, portanto, que eles também são considerados os maiores e mais caros “jogo históricos” já produzidos²⁰⁸.

A produtora de *Red Dead Redemption* é a *Rockstar Games*, e os estúdios centrais de sua produção são a *Rockstar San Diego* e a *Rockstar North*, situados na Califórnia e na Escócia

²⁰³ Continuação que se passa cronologicamente em um período anterior.

²⁰⁴ Doravante, o nome dos jogos será intercambiável por suas siglas: *Red Dead Redemption* será sinônimo de *RDR*, e *Red Dead Redemption 2* será sinônimo de *RDR2*

²⁰⁵ *Red Dead Redemption* (2010) foi lançado para *Xbox 360* e *Playstation 3*, enquanto *Red Dead Redemption 2* foi lançado para *Xbox One*, *Playstation 4* e computadores.

²⁰⁶ <https://www.tweaktown.com/news/82559/red-dead-redemption-2-sales-hit-39-million-with-strong-q2-monetization/index.html>

²⁰⁷ De acordo com o site *MetaCritic* que coleta e analisa as críticas dos jogos, ambas as versões de *Red Dead Redemption* alcançaram a nota média de 95/100. Já *Red Dead Redemption 2*, medido isoladamente, logrou uma média de 97/100. Os dados pormenorizados podem ser encontrados em: www.metacritic.com

²⁰⁸ *Red Dead Redemption*, por exemplo, tem o custo estimado entre oitenta e cem milhões de dólares., SCHIESEL, S. Way Down Deep in the Wild, *Wild New York Times*, 16 mai. 2010. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2010/05/17/arts/television/17dead.html>

respectivamente. Responsáveis por jogos *polêmicos* como a famosa série *Grand Theft Auto* [GTA] (1997-2016), cujos protagonistas são violentos criminosos nas grandes cidades dos Estados Unidos, e *Bully* (2006), em que o jogador controla um agressivo estudante em um campus escolar. No tocante à representação da história, a produtora realizou vários empreendimentos de jogos altamente rentáveis para além de *Red Dead Redemption*, como seu antecessor, menos ambicioso, *Red Dead Revolver* (2004), mas também *Grand Theft Auto: Vice City* (2002), o qual simulava uma cidade semelhante à Miami nos anos 1980, e *L.A. Noire* (2011), que narra a história de um detetive policial nos anos 1940 em *Los Angeles*.

É possível observar, então, que o passado, os mitos e a memória histórica dos Estados Unidos já haviam sido utilizados em vários jogos da *Rockstar* como um estruturante de suas narrativas, cenários e formas de interatividade. Ademais, a dinâmica de exploração do espaço e do uso da violência de GTA reaparece em várias instâncias e, no caso da franquia analisada nesse capítulo, é também adaptada ao espaço do “Velho Oeste”. Em termos de jogabilidade, a transição “barbárie” na urbanidade dos séculos XX-XXI em *GTA* para os espaços da *wilderness* em *RDR* parece ocorrer em uma continuidade²⁰⁹.

Rentabilizando sobre a apresentação de um passado mítico e também sobre temas polêmicos em outros jogos, as representações em *Red Dead Redemption* chocaram de imediato quando descoberto o “troféu”²¹⁰ *Dastardly Achievement*, em que o jogador deve capturar uma mulher, colocá-la sobre o trilho de um trem e vê-la sendo assassinada²¹¹. A sequência *RDR2* também teve suas polêmicas, sobretudo quando se descobriram gravações de jogadores assassinando sufragistas que aparecem no jogo²¹². Mas curiosamente, as repercussões de sua violência implícita (e explícita) não atingiram os níveis de choque cultural que sua série-irmã *Grand Theft Auto*.

O primeiro game coloca o jogador no controle de John Marston, um ex-bandoleiro contratado pelo governo federal para capturar, vivos ou mortos, os integrantes de seu antigo grupo criminoso. Já o segundo, coloca o jogador no controle de Arthur Morgan, no momento temporal de

²⁰⁹ A dinâmica espacial e de jogabilidade de *GTA* é a seguinte: é permitido ao jogador explorar e interagir com um gigantesco espaço, sobretudo urbano, e lidar com suas características próprias - transeuntes, carros e trânsito, trabalhar e fazer uma série de crimes.

²¹⁰ Os “troféus” ou “conquistas” são uma invenção da indústria dos games desde meados da década de 2000. Eles simbolizam feitos internos dentro do jogo que são premiados com uma espécie de condecoração que pode ser colocada *online* para outros jogadores verem.

²¹¹ ARNOT, Jack. Rockstar court controversy again in *Red Dead Redemption*. **The Guardian**, 24 mai. 2010. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/may/24/rockstar-red-dead-redemption-controversy>

²¹² LYONS, Kate. *Red Dead Redemption 2: game criticized over killing of suffragette*. **The Guardian**, 7 nov. 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette>

decadência desse bando, enquanto eles tentam sobreviver a uma civilização cada vez mais presente e interventora. Com esses objetivos, ambos os jogos aproximam, sob a perspectiva de um indivíduo, de uma experiência verossímil com o passado, permitindo explorar diversos terrenos, capturar cavalos silvestres, coletar plantas, pastorar gado, e claro, viajar e assaltar trens, e enfrentar, com pistola em mão, os mais variados adversários.

Em *Red Dead Redemption*, a apresentação narrativa em cenas fílmicas e diálogos constantemente ironiza e problematiza as noções de “civilização” e “progresso”, o papel dos missionários evangelistas e do governo federal, assim como os conflitos políticos e as relações com os grupos étnicos locais. As “ideologias” e os projetos de poder (sejam do governo estadunidense, da ditadura ou da revolução mexicana, ou de homens que promulgam a liberdade utópica – temas do jogo) são encarados em uma chave cínica e cética e retratados como usurpadores do trabalho e das esperanças do indivíduo comum.

Razoavelmente diferente, *Red Dead Redemption 2* apresenta uma narrativa e um espaço ficcional que se levam muito mais a sério. A ironia e o sarcasmo ao projeto do Oeste Americano do primeiro jogo dão lugar à centralidade do melodrama dos personagens e da tragédia pessoal dos membros do bando frente um mundo que está acabando. Ou seja, a trama aborda a desintegração de um utópico bando de criminosos, representantes de um microcosmo multicultural americano, frente aos avanços da civilização e da Lei. O jogo é também mais conectado a representações do romantismo dentro das pinturas históricas, e mais preocupado com a riqueza de detalhes voltado a verossimilhança. Mas, sobretudo, o que RDR2 faz é uma atualização do Mito da Fronteira e do gênero *Western*: o caráter multiculturalista recoloca a ideologia da Fronteira na centralidade, como uma possibilidade positiva.

Dado o caráter interativo, estes jogos tensionam tais representações ao apresentar um espaço explorável que pretende reconstituir de forma verossímil a relação com o meio ambiente da *wilderness* e sua distinção com “ilhas de civilização”, na forma das cidades e vilarejos. Em um sistema que pontua a moralidade das ações do jogador, a solução, via de regra, se dá pela estetização enaltecadora do conflito, do homem de ação, e da ação armada justificada. Nesse sentido, estes jogos operam uma dialética que ao mesmo tempo reafirma, mas também desmitifica certos elementos turnerianos e “progressivos” do Mito da Fronteira e da clássica cinematografia *Western*.

A produção fílmica do gênero é fundamental para pensar as representações de ambos os jogos, sobretudo ao levarmos em conta como os filmes também são documentos e portadores de

representações históricas. Um dos escritores de *Red Dead Redemption*, Christian Cantamessa, afirmou em entrevista que pretenderam se afastar do “mito do Oeste” visto nos filmes de John Wayne. Para seguir em direção de uma perspectiva de “morte do Oeste” os produtores do jogo tomaram inspiração em obras como *The Wild Bunch* (Sam Peckinpah, Warner Bros, 1969), *High Plains Drifter* (Clint Eastwood, Universal, 1973), *Unforgiven* (Clint Eastwood, Warner Bros., 1992), *The Proposition* (John Hillcoat, First Look Pictures, 2005), além dos livros de Cormac McCarthy²¹³.

Em entrevista sobre o primeiro jogo, em 2010, para a revista francesa *Les Inrockutibles*, Dan Houser (escritor do jogo, e responsável pela maioria dos *Grand Theft Auto* desde os anos 1990) forneceu várias expressões do que fora compreendido na confecção do jogo. A primeira, é a de que, em sua opinião, seria “difícil” achar algo “novo” para dizer em um *Western*, pois muita coisa já havia sido feita. Portanto, o caminho que ele encontrou foi a interatividade. Um segundo ponto é a escolha, tal como em *GTA*, de uma posição de “ambiguidade moral” na narrativa. É interessante observar que os produtores optaram por criar “sistema de valores próprios”, o qual permitiu uma maior decisão do jogador em relação à violência. Finalmente, quando perguntado se ele acredita que *RDR* “reflete a sociedade”, o autor responde que essa era sim, sua intenção. Ele acredita que os principais elementos constituintes da sociedade estadunidense de hoje teriam acontecido entre os anos 1910 e 1920. Essa foi a razão de 1910 ter sido escolhido como ano inicial do jogo, pois a revisitação ao imersiva ao passado também permitiria pensar o mundo de hoje²¹⁴.

Anos depois, em entrevista sobre *Red Dead Redemption 2*, Dan Houser, entretanto, demonstra como o Mito da Fronteira continua presente na compreensão do Oeste Americano do século XIX: “*But we wanted to illuminate, in a way that was interesting for a contemporary player, the late nineteenth century as this period of flux. This conflict between society and savagery, between civilization and industry, and the American wilderness*”²¹⁵.

Isto também aponta, como eu argumento, uma mudança de direção na representação do passado entre o primeiro e o segundo jogo: enquanto *RDR1* procurou satirizar os tropos do gênero, *RDR2* recorreu a eles como forma de constituir uma narrativa muito mais verossimilhante. Ao

²¹³ CABRAL, Matt. Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption. **Game Fan Mag**. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20140226050649/http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption> Acessado em 30 de agosto de 2022

²¹⁴ HIGUINEN, Erwan. Red Dead Redemption: interview de Dan Houser. **Les Inrockutibles**, 22 mai. 2010. Disponível em: <https://www.lesinrocks.com/2010/05/22/web/web/red-dead-redemption-interview-de-dan-houser/>.

²¹⁵ WHITE, Sam. Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever. **GQ Magazine**. 24 out. 2018. Disponível em: <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>

contrário do que uma leitura apressada poderia sugerir, os produtores tinham noção de que o jogo não se tratava de uma representação histórica fidedigna, como reconhece Houser: “*It may be a work of historical fiction, but it’s not a work of history. You want to allude to that stuff, but you can’t do it with 100 percent historical accuracy. It would be deeply unpleasant*”²¹⁶.

A assertiva de Dan House fornece pistas interessantes para o desenvolvimento do presente trabalho, uma vez que o objetivo desse capítulo não se propõe a uma análise da produção cultural destes jogos buscando uma noção de “precisão histórica”. Ou seja, não se trata de mera confrontação entre as representações eletrônicas em tela com e a historiografia para asseverar o quanto fidedigna é aquela representação histórica. O caminho aqui proposto consiste em partir da noção de construção ideológica feita diante do recorte e da seleção de certos elementos, e não outros, para a construção da representação. Assim, remeto à hipótese central: ambos os jogos monumentalizam o passado a partir de uma reificação da memória anterior, e pretendem, sobretudo a partir do prisma da aventura e da violência irrefletida, mas não somente, a elaboração de narrativas, espaços e jogabilidades que reconstituam uma suposta experiência da vida no passado mítico do Oeste Americano. Tal como os inúmeros filmes, livros e histórias ao longo de mais de um século também pretenderam reconstituir.

No tocante à produção bibliográfica sobre o primeiro título da série Chris Pallant aborda como os mecanismos de possibilidade de interatividade neste jogo e em *Grand Theft Auto* e *L.A. Noire* expressam através da jogabilidade a ideia do gangster²¹⁷. Colombe argumenta que “jogos de tiro” figuram e defendem a ideologia estadunidense do direito dos “cidadãos-armados”²¹⁸. E Vargas argumenta que *Red Dead Redemption* é um “novo padrão narrativo” a partir da discussão entre ludologistas e narratologistas²¹⁹.

Também é possível encontrar o artigo de Sarah Humphreys, que atribui à crise econômica de 2008 o ressurgimento da narrativa do *cowboy*. A autora também argumenta que *Red Dead Redemption* “rejuvenesce” a hierarquia das identidades nacionais e naturaliza a perda, o sofrimento

²¹⁶ WHITE, Sam. Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever. **GQ Magazine**. 24 out. 2018. Disponível em: <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>

²¹⁷ PALLANT, Chris. "Now I know I'm a lowlife": Controlling Play in GTA: IV, Red Dead Redemption and LA Noire. In: WYSOCKI, Matthew (Org.). **Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming**. Jefferson (NC): McFarland, 2013.

²¹⁸ COLOUMBE, Maxime. Les jeux de tir en tant que véhicules de la figure du citoyen-armé: étude de la représentation d'un discours pro-arme dans Red Faction, Half-Life et Red Dead Redemption. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) – Université du Québec à Montréal, 2015.

²¹⁹ VARGES, Júlia Pessôa. **Videogames como Narrativas Interativas: integração de gameplay e narratividade na análise de Red Dead Redemption**. Dissertação (Mestrado em "Comunicação e Sociedade") – Universidade Federal de Juíz de Fora, 2011.

e o avanço tecnológico como “parte da vida”²²⁰. Mary Elston o vê como continuidade de um “topos” expansionista na cultura visual estadunidense, que desde o século XIX representa em sua iconografia certos elementos de conquista da barbárie pelo progresso civilizacional tecnológico.²²¹ Finalmente, para David Murphy este *game* é estruturado por um “discurso neoliberal” que sobretudo diz como o presente encara a questão da economia expressa sobretudo na impossibilidade de contrair dívidas dentro do jogo²²².

Já em relação a *Red Dead Redemption 2*, muitos trabalhos enfatizam a precisão e a autenticidade de suas representações e como elas podem ser úteis para a educação. Donald e Reid, por exemplo, apontam como o “uso factual” de “organizações, eventos, construções, roupas e objetos” é fundamental na construção de um *gameworld* crível ao jogador²²³. Outro estudo refletiu sobre a capacidade de aprender questões ecológicas com o nível de detalhe de RDR2²²⁴. Por sua vez, Locke e Mackay analisam muitas formas pelas quais as representações do Oeste ficcional de RDR2 dialogam com problemas e questões do presente, como a crítica ao capitalismo, ou a ressonância com políticas de identidade²²⁵. Já Francesca Razzi tratou da longa duração e da força permanente do *Western* na cultura contemporânea a partir de RDR2, cuja “estética do excesso” aparece enquanto uma performance que reencena o passado²²⁶.

A partir dessas reflexões específicas, das elaborações sobre o Mito da Fronteira e sobre a perspectiva teórica da Indústria Cultural (especialmente a reificação da memória e do lúdico), este capítulo dedica-se a analisar e comparar as representações produzidas pelos dois jogos da série *Red Dead Redemption*. O escrutínio dessas representações eletrônicas permite apreender os sentidos

²²⁰ HUMPHREYS, Sara. Rejuvenating "Eternal Inequality" on the Digital Frontiers of Red Dead Redemption. *Western American Literature*. v. 47, n. 2, 2012.

²²¹ ELSTON, Mary Melissa. **From Painting to Pixels: Expansionist Topoi in American Visual Culture**. Tese (Doutorado em Filosofia) – Texas A & M University, 2014.

²²² MURPHY, David Thomas. **Struggling With Simulations: Decoding The Neoliberal Politics Of Digital Games**. Tese (Doutorado em comunicação e cultura) – Ryerson University, 2016.

²²³ DONALD, Iain; REID, Andrew. The Wild West: Accuracy,Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2. **Media education journal** n. 66. jan. 2020. Disponível em: https://rke.abertay.ac.uk/ws/files/17590756/Donald_Reid_TheWildWest_Published_2020.pdf

²²⁴ CROWLEY, E. J; SILK, M. J; CROWLEY, S. L. The educational value of virtual ecologies in Red Dead Redemption 2. **People and Nature**, v.3, n.6, p. 1229– 1243, jul. 2021. Disponível em: <https://besjournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/pan3.10242>

²²⁵ LOCKE, H; MACKAY, T. “You Are a True Progressive”: Red Dead Redemption 2 and the Depiction and Reception of Progressive Era Politics. **The Journal of the Gilded Age and Progressive Era**, v.20, n.1, p. 174-193, jan. 2021. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-the-gilded-age-and-progressive-era/article/abs/you-are-a-true-progressive-red-dead-redemption-2-and-the-depiction-and-reception-of-progressive-era-politics/F837AF295E18C37F4F1EA06CD704B6C3>

²²⁶ RAZZI, Francesca. Re-enacting the American Frontier in Contemporary Popular Culture: The Western Fantasy of “Red Dead Redemption II”. **Iperstoria**, n. 18, dez. 2021. Disponível em: <https://iperstoria.it/article/view/1016>

ideológicos, as contradições e os diferentes sentidos dados a uma simulação do passado do mítico Oeste Americano. Na primeira parte, descreverei e analisarei o primeiro *Red Dead Redemption* em sua narrativa, espaços e jogabilidade e em um segundo momento, farei o mesmo com *Red Dead Redemption 2*. O capítulo é encerrado com alguns comentários analíticos gerais sobre ambos os jogos e suas relações com o Mito da Fronteira e com a reificação da memória.

2. Narrativa, Espaço e interatividade em *Red Dead Redemption*.

Red Dead Redemption (Rockstar, 2010) foi criado dividido em três atos, cada qual dotado de uma estrutura de começo, meio e fim próprio. Ademais, cada um dos atos é composto por um espaço territorial, personagens, ritmos e dinâmicas diferentes, totalizando uma história única. A narrativa percorre, então, três diferentes espaços ficcionais e mítico-ideológicos referentes a locais reais e que dizem respeito a história dos Estados Unidos. Até sua data de produção, este jogo havia sido a maior tentativa de reconstituição verossímil de seu espaço por qualquer produto audiovisual até então, sendo superado somente por *Red Dead Redemption 2*. Alguns cálculos de fãs estimam que são quatorze quilômetros quadrados de espaço explorável, o qual é composto por áreas desérticas, pântanos, florestas, montanhas e um arraial de plantas e animais diversos. O jogo ficou muito famoso por sua qualidade de “autenticamente” simular a experiência de fronteira.

O primeiro ato, *New Austin*, se passa em uma versão mítica e ficcional que remete esteticamente à ideia do *Great American Desert* e ao Texas, além de resgatar o velho “banguê-banguê”. Na trama, o protagonista John Marston deve se aliar ao xerife e à população contra os bandidos locais. Esse primeiro episódio procura também estabelecer algumas bases da simulação e da representação, que serão aprofundados e tornados mais complexos nos seguintes. *New Austin* é um grande deserto plano em sua maior parte, com um gigantesco desfiladeiro ao seu centro, e algumas regiões pantanosas a leste. Em seu centro reside a cidade de Armadillo e um pouco mais ao lado, o Rancho MacFarlane, mas há outros vilarejos e postos comerciais espalhados por seu espaço. Do ponto de vista das regras do jogo, suas missões dedicam-se a explicar ao jogador como o jogo deve e pode ser jogado. Do ponto de vista narrativo, estabelece a família MacFarlane e Leigh Johnson e seus *deputies* como indivíduos bons de coração, virtuosos em intenção, que sofrem com a selvageria dos bandidos locais. Entretanto, apontam uma desconfiança à intervenção externa do governo federal.

O segundo ato, *Nuevo Paradiso*, ocorre em espaço do norte mexicano, logo ao sul da fronteira americana. Ao ir para lá, John Marston deve intervir em um conflito entre um ditador

porfíresco e um jovem revolucionário romântico, resgatando antigos tropos do *Mexico Western*. Enquanto os desertos, desfiladeiros e pântanos de *New Austin* remetem a uma cenografia do Oeste chapada, sem muitos elementos iconográficos de destaque, *Nuevo Paradiso* representa o Norte mexicano. Esse espaço de *Nuevo Paradiso* é em sua maior parte desértico, de modo que estruturas rochosas se levantam por todo o espaço em tons laranja. Assim, esse espaço se configura como uma gigantesca menção ao *Monument Valley* construído pelo diretor de cinema John Ford e concebido como espaço mítico do Oeste por excelência.

Finalmente, em oposição aos atos anteriores, *New Elizabeth* é muito menor em tamanho tanto espacial quanto narrativo. O lugar remete ao Leste, ou Norte, “civilizado”, e seu espaço é dividido em uma área de grandes planícies verdes e outra, montanhosa, com muitas árvores e neve. Ao seu centro está “Blackwater”, a cidade que aparece na abertura fílmica do jogo. Blackwater representa a cidade “moderna”, com ruas de pedra, muitas edificações altas e largas, pessoas bem vestidas, e mesmo “calhambeques”, apresentados como o mais novo automóvel do período. Ao seu centro, no lugar de uma Igreja, existe um grande Banco: uma síntese da centralidade e da importância do liberalismo na representação.

O elemento estético é um fator importante na construção do mundo, que pretende uma verossimilhança com a ideia mítica já previamente construída na memória coletiva a respeito do espaço da Fronteira. Do ponto de vista da simulação, há uma arquitetura não só das cidades, mas da própria natureza, planejada na disposição de plantas, tipos terrenos e animais. Isso tudo pretende dar o sentido de uma “imersão” em um ambiente “autêntico”, enquanto também condiciona a exploração de onde e o que o jogador pode fazer. Um exemplo da estética na composição dessa experiência imersiva é a paleta de cores. Em geral, o jogo trabalha com uma paleta clara, mesmo para ambientes relativamente escuros, para permitir a exploração. Apesar do predomínio de uma paleta quente, conforme a necessidade da narrativa o jogo faz uso de outras paletas para, por exemplo, ressaltar características de certas regiões do mapa (o uso de cores mais frias nas áreas de montanha nevada).

Estes espaços podem ser percorridos livremente quando se inaugura um ato. Contudo para o desenvolvimento da trama narrativa, o jogador deve cumprir algumas tarefas. Assim como vários jogos a partir dos anos 2000, a narrativa de *RDR* é estruturada a partir de pontos de acesso (objetos ou avatares) comumente chamados de “quests”, pequenas “capsulas” narrativas que fornecem elementos da trama e missões e objetivos para o jogador²²⁷. A narrativa condiciona o acesso a certos

²²⁷ OLIVEIRA, Jônatas K. **Videogames e a narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de**

lugares, certos equipamentos e certos conhecimentos sobre o jogo a partir da exigência de seguir o fio narrativo de suas *quests* da narrativa principal.

Deixando mais claro: ao olhar o mapa do mundo, o jogador inicialmente irá observar um marcador com a letra “B”. Ao alcançá-lo, o jogador recebe uma missão dada por Bonnie MacFarlane. A realização de certas *quests* abrem novas em uma ordem semilinear. Ou seja, entre a resolução de uma missão e o início de uma *quest*, existe uma margem de autonomia para a exploração (e imersão) espacial do jogador no mundo construído digitalmente. Para os propósitos desse trabalho, tentarei, na medida do possível, abordar de forma linear, o núcleo narrativo de cada grupo de personagens.

2.1. Ato 1: New Austin, ou o Texas mitológico

Logo na introdução, a câmera narrativa centraliza um personagem *cowboy* que é levado por homens bem vestidos até uma locomotiva que está de partida e logo irá se locomover para o Oeste. Esse filme de abertura expõe o tipo de uso da linguagem cinematográfica que será utilizada nas seções narrativas não interativas no jogo. Existe um uso maior dos planos abertos e gerais para dar o senso de lugar e apresentar o mundo de jogo. No decorrer do jogo esse tipo de plano passa a ser mais utilizado para apresentação de lugares novos, como demonstra o exemplo dos diversos momentos dessa primeira viagem de trem (Figura 27)

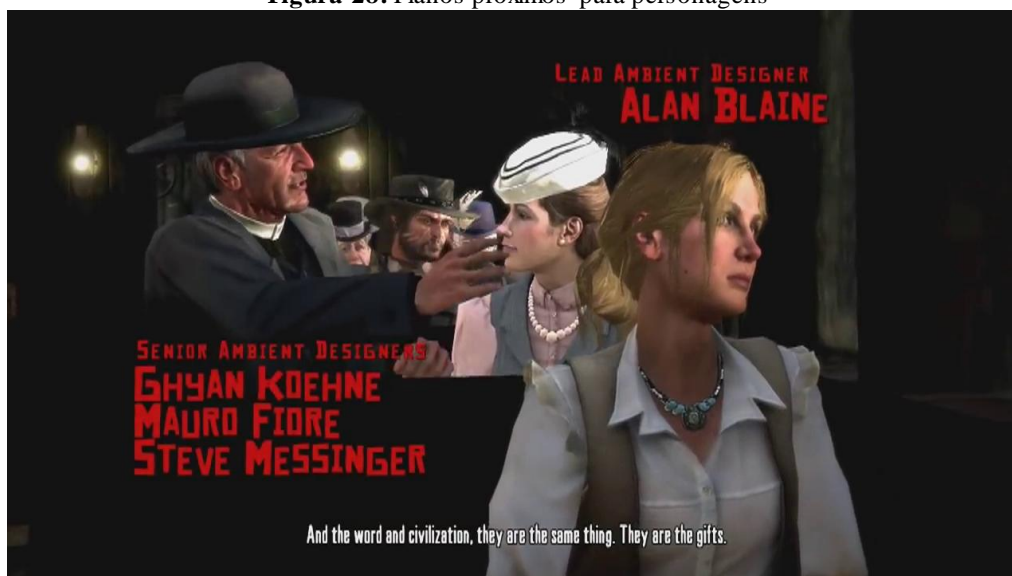
Figura 27: Planos abertos para a introdução de espaços



Fonte: Imagem capturada pelo próprio pesquisador

Estreia também aqui o que será utilizado posteriormente em todas as cenas de interação entre personagem: planos médios e *close-ups*, para valorizar as personagens, suas expressões, linguagem corporal e criar mais tensão (Figura 28). Esses são recursos visuais muito utilizados nos seriados de televisão estadunidense, mas também nas novelas brasileiras.

Figura 28: Planos próximos para personagens



Fonte: Imagem capturada pelo próprio pesquisador

O *game* inicia com o capítulo intitulado *Exodus in America*. A expressão tem um duplo sentido quando lida em relação às imagens que virão a seguir. O primeiro é o literal, no qual o protagonista, John Marston, toma um trem em conjunto com diversas pessoas em direção ao Oeste.

Já o segundo sentido remete a uma sátira ao léxico bíblico, a qual será retomada em diversos nomes de episódios durante a narrativa. A sátira indica uma das inversões centrais dos valores puritanos dos mitos fundantes estadunidenses.

Esse filme de abertura, que dura alguns minutos e não é interativo, expõe no percurso de viagem da locomotiva, o diálogo de duas duplas de indivíduos que representariam grupos sociais conservadores, defendendo o progresso da civilização. Reproduzo-os abaixo

Lady: Well, I for one am grateful, Mrs. Bush, that they are finally bringing civilization to this savage land.

Mrs. Bush: I could not agree with you more, my dear. My daddy settled this land and I know he'll be looking down on us, pleased at how we helped the natives.

Lady: Yes they've lost their land, but they've gained access to heaven.

Jenny: But Father, do you mean unless an innocent receives communion, they're destined to go to hell? That hardly seems fair.

Father: What I mean to say, Jenny, is that there is a great deal of difference between an innocent and a savage.

Jenny: I never thought of it that way.

Lady: Yes they live like animals. But they're happier now.

Jenny: Not only do people now have motorcars, father, but I heard pretty soon we will be able to fly.

Father: No, angels can fly, Jenny.

Jenny: No, no, apparently people can fly. Didn't you hear? Out in Kansas a man even got a car to fly.

Father: I hardly think so, Jenny.

Mrs. Bush: Apparently, Mr. Johns wants to run for governor, which is why he's so concerned with cleaning up the state.

Lady: Nate Johns?

Mrs. Bush: Yes.

Lady: His family is nothing but hillbilly trash that came here after the war. I don't want to be judgmental, but this state should not be ruled by such a disgusting family. A family without class.

Mrs. Bush: Apparently the Johns family have made a lot of money, and he has a lot of friends in politics.

Lady: Mrs. Bush, money isn't everything. There are many things that money cannot buy.

Mrs. Bush: It seems that money can buy voters, though.

Father: What you must remember, my dear, is that we have been brought here to spread the word. And the word and civilization, they are the same thing. They are the gifts. It is the opportunity we have -- the chance to live among people who are decent and who do not kill each other, and who let you worship in peace.

Jenny: It's so confusing, father. Sometimes, I find it impossible to make the distinction between a loving act and a hateful one. I mean, they often seem to be the same thing.

Father: Yes, Jenny, it is confusing, but you only have to ask me if you need help.

Jenny: Indeed.

Lady: Well, here we are, Mrs. Bush. Armadillo²²⁸.

²²⁸ Os diálogos do jogo foram todos transcritos por mim.

Portanto, já em sua abertura, *RDR* apresenta o tom de sua narrativa. Os diálogos, que não se pretendem ser naturalistas, entre duas senhoras e um pastor e uma jovem, satirizam o Mito da Fronteira como processo civilizacional. Destaco os diálogos que se referem aos nativos da “terra selvagem”, que “iriam para o inferno”, “foram ajudados” e estão “felizes agora”; a ignorância do religioso em relação aos avanços técnicos e seu papel de tutela sobre o moralmente correto, estabelecendo a oposição entre religião-ignorância e a ciência-conhecimento; e a visão protoaristocrática sob a “classe” da família, e o papel do dinheiro na moralidade, sobretudo na “compra de eleitores”. Destaca-se também a diferença entre o “ato de amor” e o “ato de ódio” como a ironia do controle religioso sobre a violência civilizacional – ainda outra sátira que desconstrói o Mito da Fronteira.

Com o fim da abertura, o jogador finalmente toma controle do avatar. Assim, o protagonista adentra a cidade de Armadillo, um estereótipo clássico da cidade do “Velho Oeste” no cinema: construída sob um deserto; poucas edificações de madeira; um *saloon*; um posto do xerife; e a igreja ao fundo. Todos esses ambientes ocupados por pessoas mal vestidas e com tufo de feno saltando à vista. Imediatamente, o jogador é convocado por um *deputy*, que explica o objetivo do personagem naquela terra: John Marston foi incumbido pelo governo federal de caçar os ex-membros de sua gangue de bandoleiros.

Nesse momento é apresentada a mecânica de controle da câmera e dos movimentos do personagem (composta por ações do tipo cavalgar e caminhar). Diferentemente das passagens filmicas anteriores onde o jogador não possuía controle algum, aqui ele tem controle com um controlador análogo a uma câmera que funciona em 360° em planos abertos. Com os demais botões do controle, ele pode caminhar e realizar uma série de ações (Figura 29). A dinâmica de cena filmica não interativa e as passagens interativas vão ser intercaladas no decorrer do jogo como método de contar a trama, no primeiro caso, e permitir sua execução, no segundo.

Figura 29: O avatar do protagonista controlando o cavalo.



Fonte: Imagem do próprio pesquisador

O jogador deve seguir o *deputy* até o chamado *Fort Mercer*, onde Marston encontra o primeiro membro de seu ex-bando, Bill Williamson, que está protegido por vários capangas. Depois de alguma tensão, Williamson atira no protagonista, deixando-o à beira da morte, e após o escurecer, veem-se silhuetas carregando seu corpo para longe. Descobrimos em seguida que sua vida foi salva. A próxima cena inicia com Marston acordando em um dia ensolarado em um pequeno casebre. O jogador deve controlá-lo para fora, descobrindo-se em uma fazenda e logo interage com a primeira personagem importante da trama: Bonnie MacFarlane, uma das responsáveis por resgatá-lo. A partir deste ponto, o jogador pode explorar mais livremente o cenário, podendo tomar um cavalo e sair percorrendo todo o território de *New Austin*, ainda que condicionados pela oferta mais ou menos linear das missões da narrativa principal, conforme descrito anteriormente.

As missões de Bonnie funcionam como um “tutorial” ou então como uma *pedagogia do jogar* em relação às mecânicas de *homestead*, isso é, como o jogador pode andar a cavalo, efetuar corridas, atirar e caçar animais dispersos pelo mundo, e também conduzir rebanhos (Figura 30). Dentre as várias missões narrativas com Bonnie, o jogador irá acompanhá-la à cidade de Armadillo, eliminar “pestes” do galinheiro, laçar cavalos para a fazenda, proteger os animais de uma tempestade, combater o banditismo local e salvar o celeiro de um incêndio.

Durante essas *quests*, Bonnie se apresenta não apenas como uma fazendeira, mas também como uma mulher moderna, que teve uma educação formal através de tutoras contratadas pelo pai. Autossuficiente, ela enfatiza que não gosta de só falar coisas sobre a fazenda. Bonnie funciona como uma atualização moderna da donzela a ser resgatada, de modo que a trama do jogo expressa uma tensão entre as figuras da mulher moderna autossuficiente e da donzela a ser resgatada. John, por sua vez, reitera que tem um passado a se esconder, mas se identifica como um homem do campo.

Figura 30: O jogador guiando o gado



Fonte: Imagem do próprio pesquisador

Eventualmente, Marston também conhece seu pai, Drew MacFarlane. Em um dos seus primeiros diálogos, ele expõe sua visão:

When I hear about this so-called Federal Government, sending out agents to covertly murder and control people, then I start to worry. I mean, alright, Williamson is a menace and men like him are the plague, but isn't a government agent a worse menace? In all that symbolizes, I mean²²⁹.

Assim, ele define a voz do “povo comum”, desconfiado da espionagem, vista como subterfúgio e intervenção do “governo”, o qual pode ser comparando ao mal do banditismo. Este é um dos primeiros momentos que a narrativa coloca palavras, em personagens vistos positivamente dentro de seu roteiro, que opõe a sabedoria dos locais à intervenção “externa” e “de cima”. Essa

²²⁹ Wild Horses. Tamed Passions. In: **Red Dead Redemption**. Rockstar, 2010

ideia também corrobora a visão “vítimista” que Limerick encontrou nos colonizadores brancos do Oeste Americano, os quais atribuíam ao governo federal a responsabilidade pelo fracasso de suas empreitadas²³⁰. Cabe realçar, que de certo modo, essa perspectiva perdura até os o contemporâneo, pois ecoam na forma liberal de compreender o Estado e a sociedade democrática.

O próximo grupo de missões da trama versa sobre o *Marshall* da cidade de Armadillo, Leigh Johnson a quem John Marston pede ajuda para capturar Bill. Johnson, contudo, responde que já tem problemas demais para receber ordens vindas externamente pelo governo que não entende as demandas locais. Para conseguir seu favor, as *quests* de Johnson envolvem missões que pedagogizam a mecânica de capturar, vivos ou mortos, bandidos da região, e como vencer *posses* de foras da lei. O que interessa pontuar é que a maior parte dos objetivos ao jogador é dada a partir de uma ideia de participatividade violenta. Apesar de todo o esforço no sentido de estabelecer uma tridimensionalidade espacial e narrativa que reconstitua a experiência do Velho Oeste, o fetiche da arma de fogo ainda figura nas fantasias de controle e domínio do espaço e do passado.

Abaixo, reproduzo uma imagem da primeira missão de John Marston, que é capturar, morto ou vivo, o bandoleiro Walton

Figura 31). Na ocasião, a câmera se aproxima do avatar, deixando-o ao lado esquerdo da câmera e a partir de um botão que aciona o controle da arma e de sua mira, o controlador, que antes girava a câmera em 360°, passa a direcionar a mira. Na parte inferior da tela, há um mini mapa para auxiliar o jogador no cenário, e uma pequena descrição do que ele deve fazer. Capturar vivo, com um laço, ou então assassinar o bandido, renderá pontos de moralidade, de honra ou desonra. Essa mecânica virá a ser repetida, de maneira mais aprofundada na sequência – *Red Dead Redemption 2*.

O “*bounty hunting*” é um elemento importante de produção de significado dentro da memória reificada sobre o Oeste Americano, pois aponta a ambiguidade da lei no espaço, uma vez que os próprios cidadãos devem tomar para si o papel de perseguir e capturar as “recompensas”, vivas ou mortas. Não à toa o cartaz “*Wanted: Dead or Alive*” é tão comum e se difundiu por diversas representações da Indústria Cultural. Para além do simbolismo estético e tropo comum, talvez seja possível pensar que enquanto discurso do século XXI, expressa uma visão liberal do indivíduo totalmente autônomo e responsável pela sua própria ética e moralidade. E a resposta do jogo a estas escolhas individuais expressam uma “teoria do reflexo”, segundo a qual o mundo responde imediatamente às nossas decisões, se dobrando a elas.

²³⁰ LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987

Figura 31: O jogador realizando missões de combate



Fonte: Imagem do próprio pesquisador

As diversas seções narrativas, em que o jogador acompanha o *marshall*, são dedicadas a demonstrar a barbaridade de seus atos: famílias são raptadas, vítimas torturadas e maltratadas. Mesmo a participação dos MacFarlane na narrativa é encerrada quando Bonnie é raptada por bandidos da região e deve ser salva pelo protagonista. Neste momento, sua “autossuficiência” é contrastada pelo teste à eficiência da habilidade de assassinar inimigos por parte do jogador, que deve, acompanhado de alguns aliados, entrar no reduto dos inimigos e matar a todos, para ser bem sucedido. Aqui é narrativamente mobilizada a tensão, anteriormente mencionada, da personagem feminina, cuja autossuficiência é inócua diante da necessidade da violência masculina.

Após realizar algumas missões, o *marshall* reconhece a dedicação de Marston, mas avisa que precisará de ajuda. A partir de então, o jogador irá encontrar e ajudar três diferentes – e caricatos – indivíduos. O primeiro é Nigel West Dickens, um “*quack doctor*” charlatão, que precisa de auxílio para voltar ao negócio de enganar as pessoas com seus “elixires mágicos”; o segundo é Seth Briars, uma pessoa obcecada em investigar túmulos e dissecar corpos para encontrar um mapa do tesouro roubado por seu ex-parceiro; e finalmente, o “Irlandês”, um sujeito que topa qualquer negócio e promete ao protagonista uma metralhadora automática caso seja ajudado em seus negócios escusos. Esse trio de personagens aponta o sarcasmo que *RDR* constrói à diversidade de personagens e estereótipos que estão presentes nos filmes sobre o Velho Oeste. Os jogadores irão participar de suas missões como guarda-costas, enfrentando multidões de inimigos sem nome e

rosto. Tais como as diversas narrativas de zumbis, esse Outro tornado massa amorfa a ser destruída é uma caricatura potente de como se encara militarmente e destrutivamente a alteridade.

Após realizar todas as missões, o último capítulo do primeiro ato é aberto. Todos se reúnem para atacar de assalto o *Fort Mercer*, onde Bill Williamson está entocado. A *quest* é uma grande guerra entre os soldados de ambos os lados, encerrando-se com o massacre da “cavalaria” dos vilões utilizando a metralhadora automática adquirida, em uma clara alusão à espetacularização da violência tão típica nos *Spaghetti Western*, como em *Fistful of Dollars* (Sergio Leone, 1964) e *Django* (Sergio Corbucci, 1966). No entanto, Bill consegue fugir para o México e, assim, se junta com outro ex-membro do bando de John Marston, o mexicano Javier Escuela. É para lá que a narrativa se dirige. Com outra passagem alusiva ao léxico bíblico, “*We Shall be Together in Paradise*”, tem início o segundo ato, no qual o jogador confronta uma série de soldados enquanto atravessa de jangada para o outro lado do *San Luís River* (versão fictícia do Rio Grande, limite natural entre os Estados Unidos e o México).

Este primeiro ato estabelece alguns elementos fundamentais para o entendimento da narrativa de *Red Dead Redemption*. Em primeiro lugar, o protagonista, John Marston, é representado como um *cowboy* parcialmente estranho ao seu lugar de chegada. Ele conhece a vida no campo e, portanto, sabe lidar com afazeres cotidianos (tais como manejar o gado e lidar com cavalos). Ao mesmo tempo, o protagonista também possui uma distância racional e esclarecida aos provincianismos locais. Isso se dá por ele ser um ex-bandoleiro, além de um experiente *gunslinger*: um membro de uma “aristocracia guerreira” baseada no mérito excepcional do manejo de armas de fogo. Essa combinação de fatores faz com que a personagem, na trama, cumpra uma função de agente especial de contrainsurgência.

Conforme visto anteriormente, o “Culto ao Gunslinger”, que para Richard Slotkin começa a ser acentuado nos anos 1950, contempla aqui também outra tese, a da “regeneração pela violência”. Tal perspectiva se fundamenta, desde o século XVI, na colonização do Novo Mundo pelos puritanos e se pauta na ideia de um “retorno à natureza pura”, na qual distante da corrupção do mundo civilizado um “novo homem” vai surgir. Seu desenvolvimento, sobretudo no século XVII, é a ideia de que na brutalidade natural da *wilderness*, o homem será purificado através do exercício de sua internalização e dominação de sua própria violência²³¹.

²³¹ SLOTKIN, Richard. **Regeneration Through Violence: The Mythology of the American Frontier, 1600–1860**. Norman (OK): University of Oklahoma Press, 2000.

Já anunciado pelo título do *game*, *Redemption*, John Marston alcançará a redenção do passado corrompido em uma jornada de vivência na Fronteira, entre a civilização e a *wilderness*, que demanda o exercício da violência, tanto para enfrentar o banditismo quanto para superar os obstáculos impostos pela natureza animal. Enquanto comentário crítico, apenas alguns anos após as políticas reacionárias do governo estadunidense em relação ao “11 de Setembro”, o protagonista é forçado a agir como um agente de “contra-insurgência”, ou “contraterrorismo”, ao ser exigido caçar os membros de seu ex-bando, que ainda são bandidos-fora da lei no presente.

É também neste primeiro ato que se introduz o “verdadeiro” povo americano e suas mazelas, nas figuras da família MacFarlane, do *marshall* Leigh Johnson, mas também dos caricatos personagens (Dickens, Seth e *Irish*) que tentam sobreviver entre o mundo selvagem e a civilização. Nas falas do *marshall* Johnson, e também dos MacFarlane, o Governo Federal é representado como um *estrangeiro* e uma *organização secreta*. Assim, é interessante retomar a reflexão de Raoul Girardet, para quem existe uma tradição de longa data na história ocidental, a qual é definida pela ideia de um “mito conspiratório”, em que uma organização secreta, vinda de fora, intervém, manipula e controla o tecido social²³².

No caso estadunidense, essa repulsa às intrusões “de fora” do governo central pode ser reconstituída até os primórdios da história nacional. Afinal, o processo de criação da Constituição foi marcado pela querela entre os federalistas, defensores de um governo federal forte, e os antifederalistas, defensores da primazia dos estados locais. Outro capítulo importante das tensões referentes ao papel do governo central consiste na Guerra Civil e também nas representações dos sulistas derrotados no conflito. Finalmente, pode ser analisada sob a ótica da disputa sobre os limites do Governo Federal a disputa entre Republicanos e Democratas durante o século XX e também as diversas interpretações sobre o papel do FBI e da CIA internamente e externamente aos Estados Unidos²³³.

²³² GIRARDET, Raoul. **Mitos e Mitologias Políticas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.p.43

²³³ O tema da “conspiração” e da “moralidade” como veículos privilegiados do entendimento da Política na Indústria Cultural foi um tema importante no entendimento de *Assassin's Creed*, em meu mestrado. Cf. BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como Representação Histórica. Narrativa, Espaço e Jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade de São Paulo, 2016. Para mais detalhes, ver: BRATICH, Jack Z. **Conspiracy panics: political rationality and popular culture**. New York: State University of New York Press, 2008; ARNOLD, Gordon B. **Conspiracy theory in film, television, and politics**. Londres: Praeger: 2008; KNIGHT, Peter (Org.). **Conspiracy Theories in American History: an enciclopédia**. Santa Barbara (CA): ABC Clio, 2003.

2.2 Ato 2: New Mexico, ou o México do Oeste mitológico

Na cinematografia, sobretudo a partir dos anos 1950, o México foi um espaço de representação da alteridade, tanto do espaço quanto da representação narrativa. Em muitas dessas representações os *cowboys* estadunidenses intervinham nos conflitos locais a partir de uma posição de superioridade militar. Tal perspectiva correspondeu, no mundo político, ao “Problema Zapata” do governo Eisenhower, e a alegoria narrativa dizia respeito ao papel de intervenção americana em países estrangeiros²³⁴.

Diante desse cenário, apesar de *RDR* estabelecer uma visão irônica do Destino Manifesto, o jogo continua a tradição da intervenção da elite guerreira estadunidense dos *Mexico Westerns*. Assim, é interessante observar que sua interpretação mais se assemelha à de *The Undefeated* (Andrew McLagen, 1969), uma vez que ditadores e revolucionários serão criticados. Apesar de se passar em um espaço mitológico sobre o Oeste, a data histórica é determinada em 1910 e, por isso, é possível afirmar que o jogo possui uma interpretação da Revolução Mexicana. O jogador encontrará diversos personagens e grupos que estarão do lado do governo federal ou então dos “rebeldes”. Ademais, cabe destacar que o icônico banditismo local do período revolucionário também é representado na trama.

Assim, o contrainsurgente Marston é levado ao país e participa de uma representação metafórica da Revolução Mexicana de 1910. No discurso da trama, a sátira muda de lugar e passa a questionar outras ideologias. No papel de um guerreiro de elite estadunidense que a despeito de sua vontade, o jogador irá adentrar e intervir no conflito, resolvendo-o. Independente da crítica ao gênero, a permanência do pensamento imperialista e intervencionista continua sua base aqui – e terá continuidade também na sequência, em *RDR2*. A primeira missão desse segundo ato conduz o jogador a aproximar-se da residência do ditador, o Porfirio Diaz local de nome de “Colonel Allende” – em clara alusão irônica ao presidente chileno golpeado pelos EUA. Lá, o jogador recebe do tenente Vicente de Santa a *quest* de nome “*Civilization at any price*”, cujo objetivo é combater os rebeldes do governo. A série de missões posteriores continua a trama de combate aos insurgentes, de modo que o próprio Allende, representado como um típico “ditador dos trópicos” paternalista, ao reconhecer a habilidade de matar do protagonista tenta seduzi-lo à sua causa.

²³⁴ O “Problema Zapata” diz respeito às insurgências e revoluções no “terceiro mundo” e como oss EUA deveriam agir sobre eles. SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

Nesse início da incursão mexicana John Marston conhece Landon Ricketts, um pistoleiro estadunidense veterano, que resolveu por se aposentar longe da civilização. Do ponto de vista do jogo, Ricketts irá polir as técnicas de assassinato do jogador. Já no que diz respeito à trama, trata-se de personagem que abandonou a fama e fortuna e, por isso, se estabelece como possível futuro de Marston. O pistoleiro aposentado é também a representação dos tropos narrativos do “aristocrata guerreiro”, do “homem que conhece os índios” e do “velho sábio”. Por isso, ele informa o protagonista, de um ponto de vista racional, o significado do conflito naquela terra, o que possibilita a compreensão das razões revolucionárias e o encontro com a camponesa Luisa Fortuna. Luisa é, no México, o que os MacFarlane são nos Estados Unidos, representante do “povo”. Ela é humilde e trabalhadora – mas não educada, ou dona de posses, como Bonnie. Do ponto de vista psicológico, trata-se de uma pessoa ingênua, pois seu entusiasmo revolucionário reside na oposição à crueldade do ditador Allende e na paixão pelo líder da Revolução, Abraham Reyes.

Reyes, por sua vez, é representado como o estereótipo do latino revolucionário, uma espécie de Che Guevara. Trata-se de um homem romântico, idealista, utópico, mas que também assume um papel paternalista em relação ao “povo”. O líder também se destaca pela sexualidade que enfeitiça todas as mulheres camponesas a seu redor. A narrativa procede em estabelecer um paralelo entre John e Abraham:

Abraham: I will give you your friends, I promise. Just give me time. So how did you meet this Williamson and Escuela?

Marston: We ran in the same gang together. Under a fella called Dutch. We were all bad kids; lost, angry, and forgotten. He kinda saved us.

Abraham: And turned you into criminals?

Marston: Dutch didn't see it that way. We robbed banks, stole from the rich, and we gave the money to people who needed it more.

Abraham: So, he was a revolutionary too? Like me?

Marston: I suppose. He saw that the system of power was rotten; that good people had been crushed for too long, and he believed that change could only succeed if it was brutal and relentless. Make America what he felt it was supposed to be.

*Abraham: I like the sound of this, Dutch. Another violent idealist!*²³⁵

Ao aproximar o “banditismo idealista” de Dutch e do ex-bando de John ao movimento revolucionário, o jogo indica o idealismo como uma justificativa inócua à ação violenta. De fato, Marston não se deixa convencer pela luta de Reyes, concebido pela narrativa como um romântico idealista, que utiliza sua sensualidade para enganar Luísa e sua retórica utópica para ludibriar o próprio povo mexicano. Essa desconfiança do processo revolucionário aparece, no conjunto do

²³⁵ The Great Mexican Train Robbery. In: **Red Dead Redemption**. Rockstar, 2010

jogo, como uma desconfiança de todos os projetos de poder, de todas as ideologias. Isso imprime uma ideia “apolítica” de matriz liberal ao conjunto de representações propostas pelo jogo.

Os dilemas políticos enfrentados por John Marston são resolvidos pelo pragmatismo. Em meio às diversas missões de combate aos rebeldes ou de sabotagem do governo, ele percebe que fora enganado pelas forças governamentais: Bill Williamson havia se refugiado com o ditador e se associado com o segundo alvo de Marston, o seu também ex-companheiro Javier Escuela. Em termos narrativos, o conflito entre a ditadura e a revolução passa a ter contornos morais e, por isso, é resolvido pelo desejo de punir Allende por sua traição e sobretudo pela necessidade de capturar seus ex-companheiros.

Uma vez mais é a excelência em armas, exercida pelo jogador que movimenta a trama. O ditador cai e o jovem revolucionário promete substituí-lo. A jornada narrativa no México se encerra dando a entender que Reyes irá se tornar o futuro ditador, no lugar de Allende. Assim, ditadores e líderes revolucionários são postos na mesma chave de indivíduos paternalistas e utilizam de ideias para subir ao poder e manipular o povo, ignorante. Como se a diferença entre o ditador e o revolucionário fosse só a posição que ele ocupa em um determinado momento, de forma intercambiável. Talvez, no imaginário social dos produtores, a figura que encarne esse papel por excelência seja o Fidel Castro, à época do RDR, ainda vivo.

Já no plano da jornada pessoal de John Marston, Bill Williamson é morto, e Javier Escuela é assassinado ou capturado (a depender da decisão do jogador). Finalmente, ao fim deste arco, são introduzidos os personagens que representam o Governo Federal: os agentes Ross e Archer, que informam finalmente terem descoberto o paradeiro do ex-líder do bando, Dutch van der Linde.

2.3. Ato 3: *West Elizabeth*, ou o mundo já civilizado

New Elizabeth é o contraponto civilizacional ao processo civilizacional incompleto da terra sem lei de *New Austin* e de *Nuevo Paradiso*. Ela representa o ponto máximo que o progresso havia conquistado nos territórios de Fronteira em *Red Dead Redemption*, o que reforça o tema de “fim do Velho Oeste” presente na trama do jogo. Uma observação que corrobora essa afirmação é a comparação dos tipos de inimigos aleatórios que aparecem no espaço digitalmente simulado. Enquanto em *New Austin*, os adversários aleatórios eram texanos bandidos e em *Nuevo Paradiso* eram mexicanos, no espaço civilizado os inimigos aleatórios são caracterizados pela menor frequência de “bandidos comuns”, pela maior presença de agentes federais e pelo fato de abarcarem os últimos redutos de grupos de indígenas.

A narrativa é conduzida pelos agentes do governo, Ross e Archer, que haviam descoberto a aliança de Dutch van der Linde e um grupo de resistência indígena na região. Com tudo isso em vista, o tema deste ato são os subterfúgios empregados pelo poder central dos Estados Unidos, retomando as desconfianças apontadas pelo “povo comum” em *New Austin*, e o vazio das ideologias justificativas no arco de *Nuevo Paradiso*. A situação de John Marston aqui é, como em filmes *noir* da década de 1930, a de um sujeito que apesar de força individual, está sujeito às forças da grande conspiração.

Para dar conta do problema, os agentes introduzem Harold MacDougal, um antropólogo de Yale. Harold é uma caricata representação de um etnógrafo do século XIX ou do começo do XX: viciado em cocaína, discursa abertamente sobre as ciências e as práticas de entendimento da biologia dos povos, sobretudo dos “selvagens”. Seu primeiro questionamento a Marston é sobre sua origem “*Norse stock*”, um tipo de homem branco de tipo nobre, com um espírito selvagem. Suas proposições sobre a civilização e o selvagem são intencionalmente ridículas, para causar o riso e o descrédito. Por exemplo, seus argumentos iniciam com o pressuposto de que “o coração selvagem não pode ser civilizado convencionalmente”. Adiante o etnógrafo conclui “que o coração selvagem não pode ser civilizado”, sob protestos de estereotipar todo um povo, por parte de John Marston. Ou seja, Marston, um “verdadeiro americano”, aqui, discute com um “protonazista”, associado ao pensamento intelectual.

Prosseguindo com o desenvolvimento da trama, Harold também oferece sua perspectiva sobre Dutch Van der Linde:

Harold: Van der Linde fascinates me. A white man living among natives. A civilized mind turned savage. It's 'reverse integration', or 'regressive acculturation'. I don't know, I haven't found a name I like yet.

Marston: He was never that civilized.

Harold: [...] Well anyway, yes, some kind of Robin Hood-Oedipus-communist tale of naivety and betrayal, if I remember correctly²³⁶

A oposição entre seu conhecimento acadêmico e a opressão dos nativos também é deixada muito clara nos diálogos que opõe a dureza da realidade de seu amigo indígena, Nastas, com sua visão complacente e fora da realidade.

Nastas: My people have already endured many disasters. Before, this was all our land.

²³⁶ At Home with Dutch. In: **Red Dead Redemption**. Rockstar, 2010

Harold: And now we have brought you civilization. Well sure it hasn't been easy, but it hasn't been easy for anyone, Nastas. Why, I knew a man in Yale whose father once shot 18 natives in one afternoon out in Wyoming. The man was quite, quite traumatized. He took to lying with choirboys.[...]

*Harold: Nastas has set up a meeting. A pow-wow, I think they call it. A meeting of minds. Of souls! Indians and whites, academics and criminals, coming together to find a common understanding!*²³⁷

Eventualmente, o bando de indígenas, ao lado de Dutch Van der Linde, se engaja em uma caçada ao antropólogo. O episódio resulta na morte de Nastas, acusado de ser um “traidor”, e também na fuga de Harold da região. Essa visão sarcástica sobre o intelectual construída pela narrativa aponta, mais uma vez, o cinismo dos produtores em relação ao mundo das ideias e de seu contraste com a bruta realidade do mundo. A solução dos conflitos não passa por projetos políticos ou por debate de ideias, mas por uma imposição da violência e do poder. É disso que se trataria a aniquilação dos indígenas. Esse antirracionalismo e antiacademicismo tão em voga nos últimos anos, quiçá nas últimas décadas, alia-se à ação irrefletida e à violência impensada, que apesar de serem criticados narrativamente, são a tônica de toda a jogabilidade dentro do *game*. Assim, o jogo aqui expressa abertamente uma ideologia potente do presente: a solução dos conflitos através das armas e da força, que está no cerne do pensamento fascista ressurgente²³⁸.

O eixo central do ato é, no entanto, a disputa entre John Marston e os agentes federais, representados como típicos burocratas de terno e gravata, contra Dutch Van der Linde. É a partir desse momento também que a narrativa deixa claro por completo as razões pelas quais Marston aceitou (ou melhor, foi forçado a) agir como um agente de contrainsurgência recrutado pelo governo. Após abandonar o banditismo e se assentar em uma fazenda com a mulher e o filho, o protagonista foi ameaçado de ser preso e sua família foi sequestrada até que ele eliminasse seus ex-companheiros. Assim, toda a perspectiva negativa sobre o Governo Federal desde o primeiro ato é retomada aqui: o homem não pode mudar, por estar sujeito a essa força que despreza as demandas e preocupações dos indivíduos. Este é um momento de verdade, na medida em que expressa o esforço legítimo de libertação de uma estrutura opressora e manipuladora. Todavia, esse mesmo esforço recai em um conspiracionismo e na defesa de um individualismo autodeterminante e antissocial.

Manipuladores, os agentes do governo central são a própria hipocrisia da civilização, ao mesmo tempo em que representam a maior voz contra as utopias. No que considero o mais expressivo diálogo do jogo, junto com a introdução, o agente Ross compara a rebeldia de Dutch e se

²³⁷ For Purely Scientific Purposes. In: **Red Dead Redemption**. Rockstar, 2010

²³⁸ Não que a Rockstar ou RDR estejam politicamente alinhados ao “novo fascismo”, mas aqui é importante indicar formas culturais que atravessam diferentes espectros políticos e orientam a compreensão do mundo.

posiciona contra o “salto metafísico” que é passar de um “escritor do Leste” (inócuo, idealista) para a ação armada de guerrilha. Abaixo, fiz um recorte das principais falas do agente Ross que tornam explícitas certas premissas do jogo em relação ao governo federal e a outros entes políticos:

Ross: Yeah, I know it's tough. You like Dutch. He's a charming fellow. He makes sense. He's like one of those nature writers from back East. Only he gets things a tiny little step too far. Rather than just loving the flowers and the animals and the harmony between man and beast, he shoots people in the head for money. And disagreeing with him. [...]

Ross: Now, I'm not a great intellect, but the metaphysical leap from admiring the flower to shooting a man in the head because he doesn't like the flower, is a leap too far. So, I know it's easy. You see we, me and Archer, we're the bad guys. We enforce the rules. Now, while the rules may not be perfect, they're really not so bad.[...]

Ross: Yeah, see I'll tell you what the alternative is. It's not complicated. It's about one man and his gun versus another man. Sure, civilization may be dull, but the alternative, Mr. Marston, is hell.

Marston: And, the way you enforce this civilization, this freedom for men to like or not like flowers or whatever in God's name you were just talking about, is to kidnap a man's wife and son?

Ross: Well, I know there's contradictions. I'm not going to lie to you. As I said, I'm not a great intellect²³⁹.

Como mencionado no início da análise do jogo, alguns dos títulos de episódios são referências bíblicas. Particularmente, *todas* as quatro missões dadas pelos agentes tem alguma referência. “*Bear another burden*” refere-se à Epístola aos Galátas 6:2²⁴⁰; “*Great Men are not always wise*” a Jó 32:9²⁴¹; e “*And You will know the truth*” e “*And the truth will set you free*”, referem-se não só a João 8:32, como ao próprio mote da CIA: “*For you shall know the truth, and the truth shall set you free*”²⁴². O uso de frases que retomam religião aqui se amparam, novamente, na sátira ideológica e um sentido pastichizado do sentido bíblico.

Nesse ato, o antagonismo é, portanto, duplo: o Governo Federal que mantém John como refém, mas também o ex-líder do bando, Dutch Van der Linde, representado como um homem branco, mas desgastado por sua luta, tornado quase selvagem na condição de líder de uma guerrilha

²³⁹ And you will know the truth. In: **Red Dead Redemption**. Rockstar, 2010

²⁴⁰ “*Bear one another's burdens, and thus fulfill the law of Christ*”.

²⁴¹ “*Great men are not always wise; neither do the aged understand judgment*”

²⁴² As demais missões: “*Let the Dead Bury Their Dead*” – Mateus 8:22; “*Man Born unto trouble*” – Jó: 5:7: “*Yet man is born unto trouble; as the sparks fly upwards*”; “*We Shall be Together in Paradise; An appointed time*” – Habacuque 2:3 “*For the vision is yet for an appointed time, but at the end it shall speak, and not lie: though it tarry, wait for it; because it will surely come, it will not tarry*”; “*The Prodigal son returns (To yale)*” – Lucas 15:11; “*A continual feast*” – Provérbios 15:15; “*All the days of the afflicted are bad, but one with a cheerful heart has a continual feast*”; “*The Last Enemy that Shall be Destroyed*”: Primeira Espístola de Paulo aos Coríntios: “*The last enemy that shall be destroyed is death.*”

de resistência indígena ao Norte (Figura 32). Conforme exposto, a brutalidade da realidade e a injustiça da opressão indígena são contrapostos à vulgaridade do antropólogo Harold e também às maquinações dos Agentes. A figura de Dutch aparece como alguém idealista que foi levado ao barbarismo pelas forças da civilização. Assim, seus atos violentos são interpretados sob a ótica da justificação utópica ao exercício do poder, como já visto no conflito no México. Ele também é um “homem que conhece os índios”, descrição dada por Richard Slotkin, para os homens do Oeste que entendem melhor as dinâmicas da terra quando comparados aos forasteiros²⁴³.

Figura 32: Dutch van der Linde



Fonte: Imagem própria do pesquisador

Tematicamente, o fim de Dutch é também representativo do fim da terra sem lei e da vitória da hipocrisia da Civilização. Reproduzo seus últimos diálogos, abaixo:

Dutch: You're just like me, John. You can't change who you are.
Marston: I ain't like you.
Dutch: You can't erase the past, John. Killin' me, it won't make it go away.
Marston: That's where you're wrong. [...]
Dutch: We can't always fight nature, John. We can't fight change. We can't fight gravity. We can't fight nothing. My whole life, all I ever did was fight.
Marston: Then give up, Dutch.
Dutch: But I can't give up, neither. I can't fight my own nature. That's the paradox, John. You see?
Marston: Then I have to shoot you.
Dutch: When I'm gone, they'll just find another monster. They have to, because they have to justify their wages.
Marston: That's their business.

²⁴³ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

*Dutch: Our time is passed, John*²⁴⁴.

Natureza, mudança, gravidade, “*nothing*”. Aqui novamente ocorre um momento de verdade que revela uma estrutura opressora ao indivíduo. Na perspectiva da personagem, essa estrutura se aproxima da natureza e aparece como *necessária, inevitável e essencial* – bem aos moldes, vale lembrar, do discurso determinista do antropólogo sobre os indígenas. Ademais, como reforço narrativo, o personagem tensiona com essa estrutura e sem conseguir superá-la, uma vez reafirma um discurso de naturalização (“*I can’t fight my own nature*”). Com efeito, o encerramento desse arco aponta para a conclusão da missão de “contra-insurgência” dada a John Marston. A última fala de Dutch torna-se, então, uma espécie de provocação: seria papel do governo criar uma nova justificativa (um “monstro”) para exercício de sua violência e controle.

A provocação da personagem remete ao já citado debate sobre o papel do Governo Central e da sua relação com os entes estaduais na estruturação de poder dos Estados Unidos da América. No século XXI, após os atentados de 11 de setembro, essas discussões ganharam um novo capítulo. Assim, de um ponto de vista que enfatiza mais as perspectivas políticas do que culturais, Gary Gerstle, em *Liberty and Coercion*²⁴⁵, aponta como o Governo Federal se instalou como um Leviatã no século XXI, mas a partir de improvisações, concessões e disputas com os Estados. Entretanto, Gerstle é enfático de como a força onipotente do poder central não passa de um mito, pois ele teve de adotar diversas estratégias para disseminar-se, justamente por não deter o controle total. A ideia de um governo totalizante é premente nas representações dos Estados Unidos e os *games* não são exceção.

Após a morte de Dutch, em vez de encerrar a narrativa, o jogo fornece uma série de missões que funcionam como um “epílogo” ao jogador. Nelas, o protagonista reencontra sua mulher, filho e um amigo de velha data chamado simplesmente de “*Uncle*”. As missões distanciam-se do caráter violento do resto do jogo, concentrando-se em uma reencenação das missões de pastoreio com Bonnie, no início da jornada. Trata-se, pois, da recuperação do sentido familiar e da valorização do trabalho duro e honesto que poderia florescer sem intervenção externa. São aventuras cotidianas de um indivíduo “verdadeiro” e livre das amarras da estrutura. Distante da violenta luta entre a Civilização e a *wilderness*, essa *Homestead* é a fantasia da vida mais simples,

²⁴⁴ And You will Know the Truth. In: **Red Dead Redemption**. Rockstar, 2010.

²⁴⁵ GERSTLE, Gary. **Liberty and Coercion: The Paradox of American Government from the Founding to the Present**. Princeton: Princeton University Press, 2015.

parecida a dos pioneiros, os quais teriam se assentado nos Estados Unidos em busca de liberdade e de uma vida de virtude.

As últimas missões desse sonho idílico retomam, novamente, o sentido bíblico. “A *continual feast*” aponta para a Última Ceia e é seguida de “*The Last Enemy shall be destroyed*” quando os Agentes Federais rompem a promessa de libertação dada a Marston, e cumprem a profecia anunciada por Dutch sob a criação de um “novo monstro”. Tropas do exército invadem a fazenda, obrigando o núcleo familiar a realizar um novo êxodo e John Marston, em um último ato de sacrifício, combate o governo, mas acaba morto no final. O único mártir legítimo é o do projeto individual, familiar, não do coletivo ou social.

Após essa cena melodramaticamente trágica, a narrativa apresenta uma elipse de dez anos. Após a morte de Abigail, em um último episódio, o jogador passa a ter o controle de Jack Marston, filho de John. Jack, que havia sido representado como um garoto que gostava de ler, distante da realidade bruta de seu pai, torna-se um novo *gunslinger*, com o objetivo de restauração da honra paterna perdida pela traição. O único objetivo fornecido pelo *game*, a partir desse momento, é o de procurar o Agente Ross, e assassiná-lo em um duelo, encerrando o ciclo de violência e, finalmente, apresentando os créditos. A tragédia do final de RDR se expressa, portanto, em uma cascata de acontecimentos violentos e destruições de sonhos e esperanças do homem comum: o governo federal trai o espírito do American Dream e brutalmente assassina John Marston. Desse modo, o filho, Jack, que sonhava com as aventuras literárias, é roubado de sua educação para uma vida em violência.

Em linhas gerais, o terceiro ato e tragédia do epílogo aparecem também como uma reinterpretação dos produtores sobre a *Lost Cause*, gestada pelos sulistas após a Guerra Civil Americana. Para a historiadora Mary Anne Junqueira, a *Lost Cause* foi uma memória construída *a posteriori* que entendeu o Sul dos Estados Unidos sob uma perspectiva romântica, em que brancos e negros viviam em harmonia até a chegada e imposição do governo central²⁴⁶.

Por sua vez, a totalidade narrativa e o encerramento de *RDR* fornece uma série de informações sobre o presente do chamado “Mito da Fronteira” e sobre o estado da ideologia do progresso e do cidadão armado, bem como do gênero-em-si do *Western*. Enquanto uma mercadoria cultural que se estabelece sobre as bases de outras memórias reificadas sobre o Oeste Americano, *RDR* se insere no momento histórico no qual a ideologia e o mito que fundamentaram as ações dos

²⁴⁶ JUNQUEIRA, Mary Anne. **Estados Unidos: Estado Nacional e Narrativa da Nação (1776-1900)**. São Paulo, EDUSP, 2018.

colonizadores no século XIX já esteve em crise há décadas na representação cultural hegemônica, ainda que sobreviva no subterrâneo das correntes culturais, onde os videogames são veículos privilegiados para explicitá-la.

Enquanto construção narrativa particular, este jogo aponta a hipocrisia e a mentira das ideologias, que ocultariam e justificariam interesses escusos e a disputa de poder e o uso da violência. Isso é visto desde o início, mas, sobretudo, no uso propagandístico das ideias a partir do segundo e do terceiro ato pelo rebelde e o ditador mexicanos, bem como pelo governo federal americano.

Fundamentalmente, *RDR* tem uma contradição dialética quando satiriza e critica tanto o Mito da Fronteira quanto o uso da violência em sua narrativa. Enquanto as críticas são *enunciadas* em suas cenas fílmicas e diálogos escritos, ocorre uma continuidade (e até mesmo seu fortalecimento) desses tropos ideológicos criticados na construção do espaço e da jogabilidade. Ou seja, a centralidade do ato violento que baliza a relação com a natureza e com os outros avatares, em certa medida, acaba por reforçar os discursos que a narrativa ambiciona criticar.

3. Narrativa, espaço e jogabilidade em *Red Dead Redemption 2*

O primeiro *RDR* se passa em 1910, período em que, de acordo com a construção narrativa do jogo, o “Velho Oeste” está em seu fim. *Red Dead Redemption 2*, por sua vez, se passa alguns anos antes, em 1899, período inicial do declínio do *Western*. A narrativa do segundo *game* se inicia em tons já trágicos, apontando para uma mudança significativa de tom em relação ao primeiro jogo. A citação presente na introdução da aventura já deixa claro essa mudança de tom: “*By 1899, the age of outlaws and gunslingers was at an end. America was becoming a land of laws... Even the west had mostly been tamed. A few gangs still roamed but they were being hunted down and destroyed*”²⁴⁷.

Tendo em vista que as representações podem ser analisadas como um pêndulo entre a paródia e o pastiche, enquanto o primeiro *Red Dead Redemption* traz elementos paródicos e apresenta satiricamente o “Velho Oeste” e o Mito do progresso em seu fim, *Red Dead Redemption 2* é uma prequela que opera um deslocamento temporal e temático em relação ao primeiro título da série. O segundo jogo, então, é um pastiche que leva a sério suas próprias premissas, que trata por tragédia o esfacelamento de uma comunidade utópica de bandoleiros aspirantes à liberdade. Ainda

²⁴⁷ Red Dead Redemption 2. Introdução.

que também se aproprie da filmografia do *Spaghetti Western* para sua espetacularização da violência, em uma narrativa trágica que conta como foi desbandado o grupo de Dutch van der Linde e como teve início a trama do jogo original.

Dada a diferença temporal entre os dois jogos, não é difícil imaginar que RDR2 verse justamente sobre os tempos em que o bando de Dutch estava em seu auge. Em entrevista para a *Variety*, o escritor sênior Michael Unsworth discorre sobre essa e outras questões construção da narrativa do segundo *game*.

I don't think I'm giving too much away when I say that the gang at the end of the game feels very different than it did at the beginning, both in terms of vibe and numbers. Every member of the gang goes through their own transformation, for better or worse, and they all help to drive the narrative to its conclusion in their own way. If this was a two-hour movie, a cast this big would be daunting, but in a game of this scale, it's very necessary to keep things believable. There were certainly a few times I asked myself if we really needed 23 gang members when we were writing fairly massive AI dialogue scripts toward the end of the project – but I knew we needed all of them – they all balance each other out, and give the game its shape²⁴⁸.

A interação com o bando se torna um paradigma fundamental da narrativa, cada personagem, diferentemente dos arquétipos do primeiro *RDR*, possui backgrounds e personalidades distintas. Em entrevista, os produtores dão os seguintes testemunhos:

A big cast of main characters was an advantage in many ways...it gave us a broad and varied set of perspectives and personalities to draw from and helped create the story we wanted – a gang on the run that functions as its own society, but it also created a lot of complexity. [...] We knew we needed a diverse and interesting mix of characters for Dutch's gang and the challenge with any big ensemble cast like this is making them all stand out in some way and feel distinct from one another without descending into stereotype.²⁴⁹

E também:

There are some similarities with TV drama series in that our narratives tend to be somewhat episodic in structure though we're able to develop characters and storylines more gradually over an extended timeframe, [...] However, television is still a fixed, passive experience. You might have a favorite character in a TV show but, in 'RDR2,' you can actually choose to have a direct, active relationship with that character. You can spend time with them, get to know them better. Arthur doesn't fully belong to us as the storytellers, nor is he purely an agent of the player; it's a delicate push and pull between the two. You're partly experiencing the story,

²⁴⁸ CRECENTE, Brian. The Story Behind the Story of 'Red Dead Redemption 2'. *Variety*. 28 out. 2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/>

²⁴⁹ Ibidem.

*but partly shaping it, and that's something that only an interactive experience can do.*²⁵⁰

Para desenvolver essa história, foram criados seis capítulos e dois epílogos, os quais contemplam a narrativa principal de *Red Dead Redemption 2*. Cada um representa um deslocamento do espaço, mas não necessariamente do eixo temático, como no primeiro jogo. O primeiro capítulo inicia com o bando fugindo da Lei, uma da fuga do Oeste para um Norte nevado. No segundo, eles se locomovem para o Leste em busca de grandes pastos para se reestabilizar, mas são forçados a se mover novamente. No Capítulo 3 o bando se embrenha em uma disputa shakespeariana entre duas famílias proprietárias de *plantations* próximas a uma cidade mais pobre. No quarto capítulo, eles são novamente empurrados para o Leste, para um *Bayou* na proximidade da metrópole de Saint Dennis, remetendo a uma narrativa mais urbana e mais próxima a representações de New Orleans e arredores. No quinto, um *interregno* na história representa Guarma, uma ilha fictícia ao lado de Cuba, onde eles se juntam a uma rebelião negra contra um ditador. Finalmente, no último capítulo da história, o bando se locomove novamente a uma área mais ao norte, em Beaver's Hollow, um lugar de florestas mais densas. Após a conclusão da história principal, abrem-se dois epílogos com o personagem do jogo original, John Marston, em que finalmente direciona-se para o Oeste em duas das localizações do jogo original: Black Water e New Austin.

O paradigma da imersão e da interação com os personagens e o cenário se torna, em RDR2²⁵¹, fundamentalmente distinto e ainda mais importante que no primeiro RDR. O teor mais “sério” da narrativa coloca o jogador em um espaço cujas interações são mais detalhadas e pormenorizadas para produzir um efeito de verossimilhança com o que está acontecendo ao seu redor. É por essa razão que as relações com os diversos membros do bando se tornam uma questão integral para a construção de sentido dentro da experiência de jogo.

Essa busca pela seriedade e pela verossimilhança na reconstituição do espaço virtual e da imersão no passado digital tem consequências na estrutura narrativa do jogo. Distintamente da visão satírica e alegórica do Mito da Fronteira em RDR, a narrativa de RDR2 se aproxima muito mais do melodrama e do romance psicológico burguês. Assim, é interessante observar a preocupação

²⁵⁰ CRECENTE, Brian. The Story Behind the Story of ‘Red Dead Redemption 2’. **Variety**. 28 out. 2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/>

²⁵¹ A estética dos espaços de *RDR2* é vigorosamente inspirada pelas pinturas românticas do Oeste feitos pela chamada Escola do Rio Hudson. Isso demonstra uma apropriação e uma permanência de escolas de pintura histórica na composição dos mais modernos, tridimensionais e “naturalistas” espaços de exploração e simulação.

GIES, Arthur. The painted world of Red Dead Redemption 2. **Polygon**. 14 dez. 2018. Disponível em: <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>

narrativa de abordar a decadência de um modo de vida (o do “Velho Oeste”) a partir dos conflitos internos do protagonista Arthur Morgan. Em termos de jogabilidade, isso se expressa em um “diário” disponível ao jogador, no qual é possível encontrar muitas das reflexões do personagem. Além disso, a narrativa acompanha seu desenvolvimento de personalidade até sua morte ao fim dos primeiros seis capítulos.

3.1. Capítulo 1: O *Western* contra a neve

Já desde a introdução, o tom da narrativa é muito diferente em relação ao primeiro jogo. A cena inicial de RDR2 consiste em uma cena de fuga do bando de Dutch em meio a uma nevasca. O grupo tentava escapar das consequências legais de um ato malsucedido. Enquanto o primeiro jogo havia iniciado em uma viagem de trem (alusão ao progresso) e debaixo do sol escaldante na cidade de Armadillo, em RDR2 a situação é bem mais dramática em seu começo. Arthur Morgan, o novo protagonista, deve ser controlado em uma jogabilidade pesada no meio da neve densa à noite em uma busca por sobreviventes²⁵². Logo, o jogador encontra uma casa que está com luzes acesas e membros da gangue rival – os O’Driscoll – e o tiroteio começa. O resultado é o resgate de Sadie Adler, uma viúva que estava sequestrada e acaba por integrar o bando.

Aos poucos somos introduzidos aos personagens do grupo, e o destaque é obviamente o líder, Dutch Van der Linde. Vale observar que ele não é ainda o “selvagem” do final do jogo anterior, mas sim um *gentleman*, bem vestido, e um líder otimista, utópico e inspirador (

Figura 33). Dutch é o avatar carismático do bando, e sua personalidade é construída em torno da ideia de um (pseudo)intelectual thoureniano, com frases de efeito e inspiradoras. É ele quem mantém o grupo unido e muitas referências aos seus ideais passados (como não efetuar vingança) são “lembrados” pelos personagens, contrastando com suas atitudes no presente. É

²⁵² Poucos são os *Westerns* filmicos cuja narrativa se passa em um cenário nevado. Alguns deles são Jeremiah Johnson (Sydney Pollack, 1972), McCabe and Mrs Miller (Robert Altman, 1971) já em um momento de desconstrução da afirmatividade do deserto e do Mito da Fronteira. Os tons sóbrios da paleta de cores ressaltam um ambiente ainda mais inóspito que o deserto e, certamente, menos viril.

justamente a derrocada de Dutch e de seus ideais que conduzem à tragédia experimentada pelo grupo ao final da narrativa.

Figura 33: O, agora, bem-vestido e carismático Dutch de RDR2



Fonte: IGN

As missões iniciais, que incluem resgatar o protagonista do primeiro jogo, John Marston, e mais encontros com os O'Driscoll funcionam, em termos narrativos, como a apresentação do bando de Dutch. Já em termos de *gameplay*, essas missões cumprem o papel de um tutorial no qual são ensinados comandos básicos: andar e andar a cavalo, falar com pessoas, atirar, caçar e etc. Há várias diferenças em relação ao jogo original em como funciona a “vida” e a “*stamina*”, de modo que o jogador deve levar em conta elementos como a alimentação e a temperatura corporal do avatar. Essas variáveis devem ser adequadas ao ambiente, pois condições extremadas de fome ou de temperatura corporal podem acarretar a morte de Arthur e, portanto, o *game over*. A ampliação de variáveis ressoa como uma representação mais “realista” (e, portanto, mais imersiva) do Oeste quando comparada à do primeiro RDR.

Eventualmente o bando rouba um trem e, assim, é introduzido ao nome de um dos principais antagonistas da trama: o magnata Leviticus Cornwall, capitalista dono de ferrovias e de poços de petróleo. Como se verá adiante, Cornwall será um dos representantes, da narrativa, do que está

errado com os Estados Unidos nesse período. Nesse sentido, não é que o jogo adote uma postura anticapitalista, mas sim a tradicional postura de crítica moral aos ricos inescrupulosos. Posteriormente, os personagens decidem abandonar as montanhas geladas e seguem a sugestão de Hosea para ir para um lugar em Horseshoe Overlook ao leste. Cabe realçar que em um diálogo com a personagem, Arthur exclama: “*East? Into all that... that civilization?*”

No caminho para o novo acampamento, o bando de Dutch observa um grupo de indígenas. O homem meio negro, meio indígena, Charles, diz que se eles não quisessem ser vistos, não o seriam vistos, reproduzindo o tropo do “*man who know indians*” que Slotkin descreveu²⁵³. Hosea, então, conta a tragédia que lhes ocorreu:

Hosea Matthews: Poor bastards... we really screwed them over down here. Come on... let's not push our luck.

Arthur Morgan: What happened?

Hosea Matthews: Well... get in... and I'll tell you. Not too far now. Stay on this trail. We'll follow the river then cut left inland. So... yes, the Indians in these parts got sold a very raw deal. This is the Heartlands we're going to, good farming and grazing country, they lost it all. Stolen clean away from them it was, every blade of grass. Killed or herded up to the reservations in the middle of nowhere.

*Charles Smith: And how's that different from anywhere else?*²⁵⁴

O papel dos nativos americanos torna-se importante mais tarde no decorrer da narrativa, pois eles se associarão ao bando de Dutch. Apesar da tematização metafórica da questão indígena, é notório apontar como a invenção fictícia de “mais uma” tribo oprimida pelo governo federal reforça a ideia de uma memória-imagem sem historicidade, esvaziando as razões reais do conflito no passado americano. Ademais, essa se torna uma memória reificada sobre a vitimização dos nativos americanos, os quais acabam reduzidos à condição de vítimas, já que a resistência é sempre inútil.

Como já mencionado, outra diferença entre a jornada individual de John Marston, em RDR, e a de Arthur Morgan, em RDR2, é a presença do bando de Dutch. Esse grupo se constitui a partir de uma perspectiva marginal à sociedade e se estabelece como uma família multicultural e representativa de um microcosmo dos Estados Unidos. Dentro do grupo, há uma predominância branca, sobretudo masculina, mas há também personagens negros, imigrantes europeus, latinos. Além disso, um dos personagens mais interessantes e importantes da narrativa é Charles, filho de um pai negro e uma mãe indígena. A equipe multicultural se apresenta como continuidade de filmes

²⁵³ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²⁵⁴ Red Dead Redemption 2. Chapter 1: Colter. Eastward Bound.

significativos da crise do Mito da Fronteira, como *Outlaw Josey Wales* (1976), mas sobretudo em uma tonada de composição de super-heróis diversos, como em *Magnificent Seven* (2016). O demarcador não é a raça ou o gênero, e sim a moralidade individual.

Arthur Morgan: So... what happened to your tribe?

Charles Smith: I don't even know if I have one... least not that I can remember. My father was a colored man. They told me he lived with our people for a while, a number of free men did, but... when we were forced to move from our lands, the three of us fled. I was too young to really remember much. All life I've been on the run. A couple years later, some soldiers captured my mother, took her somewhere. We never saw her again. We drifted around... He was a very sad man and the drink had a mean hold on him. Around thirteen... I just took off on my own²⁵⁵.

Tal intenção de representação multicultural é confirmada em entrevista:

All our games, as far I can remember, have featured multiracial, diverse casts, like the worlds they are depicting," Unsworth said. "I don't think we approached 'RDR2' remotely differently in that regard. However, since John had spoken at length in the last game about how, for all his flaws, Dutch was equitable in his approach to the gang, we already had this precedent and opportunity to create a diverse and multifaceted group of characters within the gang.²⁵⁶

O multiculturalismo se expressa, assim, como uma agremiação de indivíduos-síntese de vários grupos sociais e etnias. Isso reforça o individualismo epistemológico, ao mesmo tempo em que aborda o bando como uma agremiação associativa de um microcosmo político dos EUA. É como se fosse possível sintetizar todas as contradições inerentes aos coletivos e indivíduos sociohistóricos em uma utopia liberal.

3.2. Capítulo 2: New Hannover e as Grandes Planícies

O segundo capítulo se inicia com o estabelecimento do acampamento em Horseshoe Overlook, a partir de onde a dinâmica do jogo expande-se consideravelmente. Sobretudo construída a partir de tons verdes, a região de *New Hannover* traz grandes planícies e florestas. Nesse segundo capítulo do jogo, torna-se possível explorar em quase sua completude o extenso mapa do jogo e realizar inúmeras atividades e *sidequests* disponíveis. O paradigma da imersão em RDR2 se torna ainda mais imperativo: há dezenas de missões voltadas a explorar o espaço e interagir com a

²⁵⁵ Red Dead Redemption 2. Chapter 1: Colter. Eastward Bound.

²⁵⁶ CRECENTE, Brian. The Story Behind the Story of 'Red Dead Redemption 2'. *Variety*. 28 out. 2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/>

extensa natureza cuidadosamente planejada e arquitetada pelos *game designers*. O bando se reúne em um acampamento nos planaltos de Horseshoe Overlook, um espaço onde é possível interagir constantemente com os outros membros do bando e que se configura como uma base de operações para as missões.

Figura 34: A típica cidade de Valentine



Fonte: ArtStation

Logo os jogadores são também introduzidos à primeira cidade do jogo: *Valentine*. Representada como uma típica cidade do Velho Oeste em pastos verdes, *Valentine* é pequena e tem vielas e ruas enlameadas. Nessas ruas há lojas, *saloons* e os símbolos principais do que se constata como uma ideia arquetípica (Figura 34). Igualmente às cidades do primeiro RDR, ela opera como uma “ilha de civilização” em contraste com a grande *wilderness* a sua volta. Assim, desde que o jogador não inicie nenhuma atividade violenta, ele estará ali protegido dos perigos da natureza e do jogo. Em *Valentine* é possível interagir com inúmeros personagens e estabelecimentos, além de comprar objetos, armas, cortar o cabelo e até mesmo beber álcool. É sobretudo a relação com as lojas e com o dinheiro que destaca o modo de ser na cidade, expressando seu vínculo com o nosso tempo. Afinal, é através do consumo que se dá acesso às maravilhas da civilização, contrastando com as inúmeras outras atividades – não pagas – que se dão no ambiente da *wilderness*.

Em termos narrativos, nesse momento a gangue está sem dinheiro e precisa se estabilizar. Para tanto, eles realizam uma série de empreitadas, tais como roubo de carruagens e trem. Em várias missões, o jogador deve ajudar os membros da gangue a realizarem assaltos e esquemas

ilícitos, a serem resgatados de situações difíceis com a lei, ou a interagir pacificamente com o mundo ao redor, como no hilário episódio de bebedeira com Lenny, após uma situação traumática. Na moralmente mais complicada das missões, com o contador Leopold Strauss, o jogador deve fazer Morgan ser um leão-de-chácara cobrando dinheiro emprestado para pessoas desesperadas, algo que irá ter consequências morais no sistema de *score* que orienta as consequências das escolhas no jogo. Assim, Arthur irá contrair tuberculose e irá morrer por essa razão. O capítulo volta-se a estabelecer a comunidade bandoleira idílica enquanto microcosmo multicultural da marginalidade, sujeitos que não são bons ou maus, mas que recusam a aceitar o “sistema” e, por isso, se voltam ao crime. Ao final do capítulo, Abigail (a esposa de John Marston, protagonista do primeiro jogo) pede que o jogador leve Jack para passear e ambos vão à pesca. Essa passagem é a primeira vez que encontram agentes da agência de detetives Pinkerton, braço privado da Lei. Eles realizam o seguinte diálogo:

Arthur Morgan: You see, I haven't done anything wrong... aside from not play the games to your rules.

Andrew Milton: Spare me the philosophy lesson...

Andrew Milton: I enjoy society... flaws and all. You people venerate savagery... and you will die... savagely. All of you²⁵⁷.

Essa brincadeira com a ambiguidade moral da civilidade e da selvageria, do certo e do errado retoma e explicita as diversas desconstruções do Mito da Fronteira e do paradigma da civilização e da barbárie que foram questionadas com mais afincio no primeiro *RDR*, mas que estão na fundamentação cultural das representações de *RDR2*.

O capítulo se encerra quando Leviticus Cornwall aparece junto à lei para perseguir os protagonistas. A associação entre o poder da lei e o “mau capitalista” que conforme um projeto de poder corrupto é um dos motes da série. Essa aliança inicia uma perseguição que força o bando a procurar um novo acampamento ao sul, em um novo afastamento do Oeste, geográfico e ideológico. Quanto mais a gangue se move para longe do oeste e do “*free country*”, mais as coisas dão errado, pois se afastam da promessa do Oeste e da Liberdade. Nesse sentido, a narrativa opera o Mito da Fronteira em um sentido inverso, em uma interpretação da máxima de Henry Thoreau: “*Eastward I go only by force. Westward I go free*”. São as forças das circunstâncias que empurram o bando dos protagonistas para o Leste para uma situação cada vez mais difícil e aprisionadora. Ao reproduzir tais elementos, *RDR2* reforça o Mito da Fronteira com clareza e potência. Não só isso, mas tal tematização evoca a reificação de uma memória de forma distinta que a usual dos elementos do gênero *Western* (em si, a memória já codificada em elementos mais ou menos estáveis): ela retoma

²⁵⁷ Red Dead Redemption 2. Chapter 2 – Horseshoe Overlook. A Fisher of Men.

de forma não reflexiva a ideia da oposição entre Norte/Leste civilizados e Sul/Oestes como terra da *wilderness*, e a desconfiança dos aparatos da sociedade democrática.

3.3. Capítulo 3: Rhodes e a representação do Sul dos Estados Unidos

No terceiro capítulo a situação se mantém razoavelmente parecida ao ato anterior, já que os principais desafios do bando continuam a ser o de se manter estabilizado. Nessa nova etapa da jornada, eles acabam se envolvendo em questões políticas na cidade de Rhodes, cuja representação é mais próxima das típicas cidades de “velho oeste” de tons desérticos, repletas de areia. Em termos práticos esses desafios se traduzem na necessidade de manipular duas Casas Grandes, famílias donas de *plantation*, na busca de um “tesouro” que uma das duas teria escondido. Para tanto, eles atuam em missões para ambos os lados na antiga disputa mortal entre os Gray e os Braithwait. Nesse processo a gangue se envolve com uma história de Romeu e Julieta, roubo de mercadorias, cavalos e queima de plantações. A situação é caracterizada por uma constante dualidade entre os terríveis crimes cometidos e a idílica composição do bando, como expresso nesse diálogo entre Dutch e Arthur:

Dutch van der Linde: We have lofty goals, Arthur. We're trying to reform society to a kinder, truer, better way, now of course there's gonna be casualties.
Arthur Morgan: We're thieves... In a world that don't want us no more.
Dutch van der Linde: We are dreamers in an ever duller world of facts, now I'll give you that, but come on... We got the day. It's nice out²⁵⁸.

Entre o viver a fantasia do bandido romântico e a dura realidade de serem perseguidos pela lei, o jogador encontra uma miríade de situações que contrapõem o ilusório e o real. Em termos narrativos, tem-se como exemplo dessas situações a trama das famílias donas de *plantation* e a do “tesouro” hipotético e o enfrentamento aos Lemoyne Raiders (uma gangue que ainda acredita estar lutando na Guerra Civil Americana). É possível afirmar que essa dualidade entre ilusão e realidade aparece também na ficcionalização espacial do jogo, pois o sul do mapa do jogo, o *county* fictício de Leymone, representa o próprio Sul dos Estados Unidos e suas marcas raciais, que são expostas por Lenny, o membro negro da gangue:

Lenny: All respect, Mr. Morgan, you wouldn't notice. Might call you a nigger lover, they see us riding like this... but most of it's a... a glance, or a word.... my and after that... a visit in the night²⁵⁹.

²⁵⁸ Red Dead Redemption 2. Capítulo 3 – Clemens Point. The New South.

²⁵⁹ Red Dead Redemption 2. Capítulo 3 – Clemens Point. Preaching Forgiveness As He Went.

A narrativa episódica de *Red Dead Redemption 2* também opera na dualidade entre contar uma história – que sabemos que será de desagregação da “gangue-família” (devidamente contraposta às famílias abastadas da *plantation*) – e construir uma experiência, uma vivência participativa do mítico Oeste Americano. É por isso que o início de cada novo segmento narrativo uma parte do *gameplay* (como, por exemplo, roubar diligências, bancos e trens) é apresentado.

No que diz respeito à trama, o terceiro capítulo apresenta uma novidade, pois começa a introduzir a alteridade feminina em termos positivos. Inicialmente se destaca a missão com Sadie Adler, que se mostra mais capaz de enfrentar inimigos, e uma missão posterior, na qual Arthur protege uma marcha das mulheres pelo Direito ao Voto. Quando questionado sobre esse aspecto em particular, o produtor Dan Houser ofereceu a seguinte resposta:

*This is a time when the women's movement had begun in its infancy. Women were beginning to challenge their very constrained place in society, and that gave us some interesting characters. We're not trying to tap into 'He's a black man so he should speak this way, and she's an Indian woman so she should speak that way'. We're trying to feel what they're like as people. Maybe that's my own idiocy, naivety or delusion about what people are fighting about now; I know that there are some people who believe that the only fiction you should do is basically your own autobiography, but I think that's really limiting and you can't tell stories. I hope that we've found a sensitive way of discussing those issues.*²⁶⁰

Essas seções narrativas e entrevista indicam que no momento de criação de *RDR2* a pauta feminista de representatividade dentro das produções da Indústria Cultural estava crescendo, ainda que não o suficiente para garantir um maior protagonismo das personagens em relação ao controle dos jogadores. Entretanto, mesmo esse pequeno avanço de representatividade foi rechaçado, já que à época do lançamento do jogo era razoavelmente popular difundir vídeos de ataques às sufragistas²⁶¹. Nesse sentido, é interessante observar que a proposta da produtora de valorizar o multiculturalismo não deixa de ser um posicionamento no cenário da intensa disputa de uma guerra cultural que tem caracterizado o debate público no ocidente, em geral, e o nicho de *gamers*, em específico.

A passagem da gangue pela região de Rhodes é marcada por uma série de desventuras que incluem o roubo acidental de uma diligência do antagonista Leviticus Cornwall e o sequestro de Arthur Morgan pelos arquirrivais O'Driscoll. Ademais, a narrativa prossegue com a “traição”

²⁶⁰ WHITE, Sam. Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever. **GQ Magazine**. 24 out. 2018. Disponível em: <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>

²⁶¹ CRECENTE, Brian. The Story Behind the Story of 'Red Dead Redemption 2'. **Variety**. 28 out. 2018. Disponível em: <https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/>

realizada pelas duas famílias em conflito no episódio em que o bando de Dutch é emboscado. O resultado do conflito é a morte do irlandês Seann e o sequestro do jovem filho de John, Jack Marston. O bando se reúne em algumas das *mise-en-scène* mais épicas do jogo, que retoma pelo menos uma construção cinematográfica parecida, a de *Django Unchained* (2012) (Figura 35)

Figura 35: Django x RDR2



Fonte: Reddit²⁶²

A catártica cena de vingança é um empoderamento da pulsão de destruição e do tropo de vingança no Velho Oeste. É também a realização do desejo de união coletiva e exercício de uma fantasia de poder que é recompensada: juntos, o bando de Dutch extermina os *rednecks* de ambas as famílias. Esse será o primeiro e último momento que a comunidade funciona em uníssono, pois a tragédia da fragmentação inicia-se logo em seguida diante dos desafios impostos para o resgate do pequeno Jack, filho de John Marston, que havia sido raptado e levado para a cidade grande de Saint Dennis.

3.4. O ambiente urbano de Saint Dennis

O quarto capítulo se inicia com a aparição dos membros da agência de detetives Pinkerton. Uma vez mais a cabeça de Dutch torna-se alvo privilegiado dos agentes da lei, o que impulsiona o bando a novamente mudar de posição. A nova base de operações é estabelecida ainda mais para o sudeste, agora perto de Saint Dennis, uma cidade inspirada em New Orleans. Vale destacar que esse

²⁶²https://www.reddit.com/r/reddeadredemption/comments/oxf97h/i_watched_django_unchained_2012_today_and_came/

capítulo destoa dos anteriores por focar suas atividades quase exclusivamente no ambiente de uma grande cidade. Distintamente das pequenas cidades anteriores, Saint Dennis é uma grande metrópole industrial, que mimetiza uma New Orleans moderna, próxima a um *bayou* (Figura 36). Há grandes edifícios e ruas de pedra, chaminés lançando fumaça, muitas pessoas e estabelecimentos. Em termos de *gameplay*, ocorrem transformações por conta da necessidade em se movimentar no meio das massas. Além disso, diversas novas atividades aparecem como possibilidade: é possível, por exemplo, gastar muitas horas de jogo somente explorando os *shows* construídos para os cabarés, ou perambulando pelas vielas e encontrando personagens com eventos e agendas próprias. Enquanto cidade-conceito, Saint Dennis funciona como uma espécie de *wilderness* urbana: se na natureza o jogador deve caçar animais e explorar os diferentes terrenos e forma de navegá-lo, aqui não há caça, mas estabelecimentos e segredos a serem descobertos. Trata-se, pois, de um terreno igualmente difícil e labiríntico de se adequar.

Figura 36: Panorama da cidade industrial de Saint Dennis



Fonte: Red Dead Wiki – Fandom

Essa “selva urbana” em seus perigos próprios é expressa logo na primeira empreitada dentro da cidade. Ao procurar o homem que mantém Jack de refém, Arthur é assaltado e rendido por um bando de adolescentes. Apesar da situação inusitada, ele consegue obter a informação desejada. Com o desenvolvimento da trama, conhecesse-se Angelo Bronte, o principal antagonista desse capítulo, um italiano rico e esnobe que detém pelo medo e pela força o controle corrupto do local. Após libertar Jack, ele convida o bando para uma festa de gala só para humilhá-los. Posteriormente, Bronte propõe um golpe fácil para a gangue realizar, o qual se mostra uma armadilha. Recorrentemente episódios como esse acontecem, de modo que Dutch se irrita e cede ao descontrole ao assassinar o antagonista de forma brutal no bayou aos fundos de sua mansão. Essa é

mais uma da série de contraposições e paralelos entre brutalidade da wilderness da natureza e da urbanidade.

Outro dos temas retomados é a questão indígena que será desenvolvida de forma mais aprofundada no último capítulo. Nesse momento da trama, Arthur conhece através de Evelyn Miller, uma espécie de Henry Thoreau fictício, o chefe Rain Falls e seu filho Eagle Flies. Eles estão na cidade tentando fazer com que os acordos de demarcação de terra sejam respeitados, mas se veem presos na espiral de burocracia e corrupção. O jogador deve então entrar escondido em uma refinaria de petróleo e adquirir documentos probatórios de que Leviticus Cornwall está desrespeitando os acordos. Sobre o problema dos indígenas um diálogo entre Bill Williamson e Dutch é bastante significativo, especialmente quando o líder do bando enfatiza suas aspirações românticas e thoreanianas:

Bill Williamson: Them Indians were savages.

Dutch van der Linde: Watch your mouth there boy. Watch it. Only type of savage in these parts... are moonshine swilling, pompous, inbred locals.

Bill Williamson: Dutch, I saw things out there.

Dutch van der Linde: I don't doubt you saw things, Bill... but your tiny little mind... was too small to comprehend what you saw. What you saw, was people who lost everything to savagery. The savagery of peasants... failures come from Europe to reap some... awful vengeance on God's last creation²⁶³.

Sonhador e eloquente, Dutch elabora um novo “plano”. Tratava-se de adquirir dinheiro o suficiente para levar todos do bando para longe dos Estados Unidos, seja para o Taiti, ou para a Austrália. Cresce, então, o sentimento de que o país não comporta mais foras da lei e utópicos, ou seja, os que fogem as regras. Interessante observar que Dutch inclui nesse caldeirão os nativos americanos. Dessa forma, o que a trama de *RDR2* aponta é como o mundo não possui lugar para sonhadores e utópicos. Por essa razão, os *outsiders*, como Dutch, estão fadados à loucura, à decepção e à frustração. Tal como o primeiro jogo, *RDR2* opera um projeto de representação que nega a política e a utopia.

3.5. Guarma: Os cowboys na América Latina, de novo

No quinto capítulo, os conflitos e as tragédias do bando se intensificam. Pelo menos três personagens acabam mortos, na medida em que eles atuam de forma cada vez mais agressiva e perigosa em prol de dinheiro para fugirem. Após uma tentativa frustrada de assalto a um banco, cinco deles são obrigados a fugirem escondidos em um navio, que acaba por naufragar perto de

²⁶³ Red Dead Redemption 2. Capítulo 4 – Saint Dennis. Revenge Is A Dish Best Eaten.

Cuba, na fictícia ilha de Guarma. No conjunto da trama, esse capítulo se configura como uma espécie de interlúdio que retoma a ideia dos *cowboys* como uma aristocracia armada legitimada pela perícia em armas. Uma vez mais os pistoleiros foras da lei se encontram diante de um processo de revolta contra um ditador latino-americano. Repete-se, então, o tropo presente no primeiro *Red Dead Redemption* e em tantos *Mexico Westerns*.

Logo após se salvarem do naufrágio, o bando é rendido pelos soldados do tirano Alberto Fussar. Cabe realçar que Fussar estava presente na festa do prefeito no capítulo anterior quando os membros do bando foram humilhados. Após tomarem contato com os conflitos internos da ilha, os *cowboys* são salvos pelos rebeldes locais. Assim, acabam recrutados para participar de algumas missões que incluem salvar trabalhadores e se preparar para um ataque armado. A diferença entre este episódio e o México de *RDR* é que enquanto naquele se tratava de um processo revolucionário – satirizado – que mimetizava a Revolução Mexicana de 1910, aqui se tem uma pequena rebelião de trabalhadores sequestrados pelo ditador local. Em linhas gerais, o bando de Dutch é uma vítima das circunstâncias, já que a própria chegada à ilha foi resultado de um naufrágio. Assim, continuando o mote narrativo da força das circunstâncias, no processo de arranjar os meios para escapar da ilha, os *cowboys* acabam matando o ditador.

Finalmente, é interessante notar como este episódio não traz nenhum elemento novo à narrativa geral e funciona simplesmente como a retomada do tropo da aristocracia estadunidense guerreira em um ambiente latino-americano. Essa opção narrativa demonstra a permanência da força dessa representação no imaginário e nos tropos de memória que figuram o Mito da Fronteira dentro da Indústria Cultural. Há algo de notório na criação de todo um segmento narrativo, e um ambiente tridimensional complexo (a ilha de Guarma, que só é explorável durante esse breve período da história, diferentemente dos demais espaços de jogo), para representar a velha história dos guerreiros americanos, os quais por conta de sua superioridade militar auxiliam (ou até mesmo protagonizam) o processo de libertação dos locais. O velho imperialismo americano enquanto valor aparece assim subsumido em uma aparente inofensiva representação. A aparente contradição do multiculturalismo é evidente, pois o mesmo jogo que preza pelo microcosmo cosmopolita não vê problema em reproduzir um tropo imperialista em relação aos países latinos.

3.6. O esfacelamento da comunidade utópica

O sexto capítulo abarca o retorno aos EUA, onde mais conflitos com os Pinkerton aguardam os protagonistas. Assim, o bando é obrigado a se mudar outra vez para um lugar cada vez mais

longe do Oeste. Vale observar que o deslocamento espacial da narrativa sempre acompanha o deslocamento temporal em RDR2. Esses dois deslocamentos, articulados, desenvolve, o processo de desintegração psicológica e comunitária de Dutch e seu bando. Assim, a trajetória iniciada nas montanhas e em nevascas; seguiu para os pastos verdes; passou por uma grande cidade e por uma ilha latino-americana; encontra seu final em meio a florestas úmidas e chuvosas, cuja paleta de cor cada vez mais se aproxima do cinza.

E em uma reviravolta na narrativa que aponta para seu final, ao retornar para Saint Dennis, Arthur tem um ataque massivo de tosse e tontura e é levado para o médico. O diagnóstico é tuberculose. No processo, ele se lembra de Mary e de Thomas Downes, que ele surrou por Strauss, e de quem ele contraiu a doença. A tuberculose, portanto, aparece como uma marca punitiva moral ao personagem, como em várias histórias do século XIX. Aqui novamente, a marca do gênero e da reificação da memória aparecem de forma clara, repetindo os valores morais de histórias anteriores. No que diz respeito ao conjunto da trama, a iminente morte de Arthur Morgan coincide com a conclusão do processo de esfacelamento da comunidade bandida utópica.

Nesse contexto, a personagem Molly, que havia desaparecido do acampamento algum tempo atrás, reaparece e afirma que havia sido ela quem entregou o assalto fracassado ao banco para os Pinkerton. Seu ato era uma forma de se vingar da falta de atenção de seu companheiro Dutch. Posteriormente, descobre-se que essa admissão era mentira e um ato de desespero pelo amor, mas como prova do processo de fragmentação do grupo, ela é baleada e morta por alguém do grupo por “ter fugido das regras”.

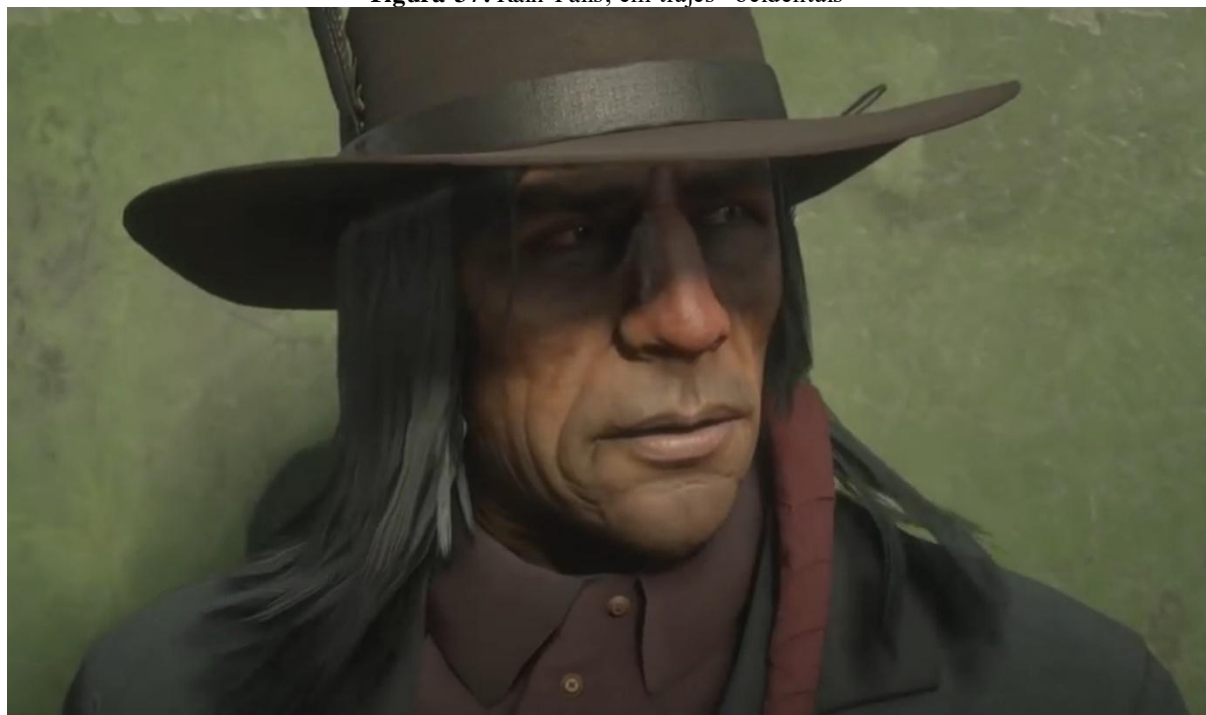
Desespero e desconfiança passam a ser a tônica da relação entre os membros da gangue. Dutch passa a ficar cada vez mais atônito e passa a trair os ideais que sempre defendeu. Arthur se sentindo cada vez mais traído, e agora adoecido, sente-se no dever de garantir, pelo menos para seu “irmão” John Marston, uma saída para a situação destrutiva que se encontram. Esse segmento narrativo, portanto, constrói a ideia de uma redenção possível para os atos pecaminosos de Arthur durante a vida.

Para Arthur, tornam-se cada vez mais incompreensíveis algumas das atitudes de Dutch, tais como deixar John preso em uma penitenciária para libertá-lo em um momento “oportuno”; a vingança pessoal contra Leviticus Cornwall, apresentado como um empresário mais destrutivo ao espírito da nação que o banditismo; e a manipulação dos nativos americanos para acentuarem o conflito com o exército (assim, o bando poderia se aproveitar da confusão e eventualmente fugir do

país). A cada uma dessas etapas, Arthur reflete sobre sua relação com sua figura paterna e eventualmente a ideia de “lealdade” deixa de ser tão importante.

O arco de desintegração do bando e das diversas tragédias pessoais, nesse capítulo, ocorre de maneira integrada à questão dos nativos americanos. Por essa razão, é fundamental refletir detidamente sobre as representações que o jogo realiza sobre o tema. A trama com os nativos americanos é centrada em dois personagens: Rain Falls, chefe da comunidade indígena, que deseja a paz, e Eagle Flies, seu filho, que enxerga na guerra a única alternativa para a existência de seu povo. O povoado nativo americano em questão se vê ameaçado pela presença de petróleo em suas terras, o que teria atiçado a cobiça de Leviticus Cornwall e de militares corruptos e carreiristas.

Figura 37: Rain Falls, em trajes “ocidentais”



Fonte: Red Dead Wiki Fandom

Rain Falls é representado como o indígena “sábio”, tradicional, conhecedor dos ritos e da medicina indígena. Sua personalidade também é composta por um quê individualista voltado à sua família nuclear: ele já havia perdido a esposa e um filho e, por isso, quer poupar seu outro filho. Ele entende que uma guerra contra o governo e o exército americano já estaria perdida desde o começo e só mais vítimas seriam criadas, assim o que mais deseja é respeito aos acordos territoriais. Apesar de amigo de um “bom soldado”, o capitão Monroe, seus esforços diplomáticos são constantemente frustrados sobretudo na figura dos soldados e do Coronel Favours, um militar que deseja fazer do enfrentamento aos indígenas uma marca de seu tempo na instituição.

Eagle Flies, por outro lado, é um jovem honrado e idealista, que vê seu povo cada vez mais acuado e humilhado, sem terras para a própria subsistência. Ele também acredita que a paz desejada por seu pai é marca de covardia e cansaço. Sua impetuosidade e ingenuidade leva-o a agir violentamente e eventualmente ser manipulado por Dutch van der Linde para realizar uma série de ações que são mais positivas para aquele do que para os próprios nativos americanos. Assim, Eagle Flies chega a ser preso e salva a vida de Arthur em um ato heroico que tem como consequência sua morte nos braços do pai.

É interessante observar que essa representação alegórica dos indígenas em RDR2 é mais complexa do que a realizada pela maioria dos jogos que tematizam o assunto. Assim, é interessante observar que nesse jogo os nativos americanos são representados como um coletivo repleto de conflitos internos e de contradições, ao mesmo tempo em que são vítimas do desrespeito de acordos e da violência institucional capitalista dos americanos. As soluções para o problema da terra também são representadas como múltiplas e estão em debate, como demonstram as alegorias de Rain Falls e de Eagle Flies. Ainda assim, essas representações indígenas recaem no estereótipo ao elaborar a agência indígena como manipulável e como dependente dos agentes externos. Apesar de Eagle Flies se referir a tal manipulação como uma decisão consciente de “adultos”, é impossível deixar de inferir que a trágica situação ao final não teria chegado se não pelas mãos perversas de Dutch.

A representação ameríndia a partir de uma etnia fictícia pretende alegorizar a situação de injustiça acometida pelo governo americano em relação às guerras indígenas, mas dá continuidade a certas visões estereotipadas sobre estes povos, ao mesmo tempo em que tenta enfatizar a complexidade de sua situação no final do século XIX. Esvaziados de qualquer relação com o processo histórico factual da história dos Estados Unidos, a questão indígena aparece como memória-imagem deslocada do processo material, síntese de um esvaziamento político da questão.

O encerramento do enredo com os nativos americanos coincide com a escalada no desespero de Dutch e das contradições entre os personagens do bando. A situação se desenrola com a elaboração de um complexo – e confuso – plano de roubar um trem com pagamento para o exército, incluindo roubo de dinamite, e explosões de ponte. Progressivamente o bando vai se desmantelando, seja por que alguns indivíduos morrem, seja por que outros percebem a mudança na situação e acabam fugindo por conta própria. No ato final, sabendo da traição de Micah em relação aos Pinkerton, Arthur o enfrenta enquanto é perseguido pelos agentes e morre em exaustão.

Neste momento é importante destacar um dos mecanismos da ferramenta da ideologia da participação nos videogames, onde é possível escolher auxiliar a fuga de John, Abigail e Jack para que eles possam ter uma nova vida, ou voltar-se para buscar o dinheiro, de forma egoísta. Nesse sentido, a trama principal que se constitui por uma espécie de romance burguês da psicologia moral interna da redenção de Arthur, coloca a decisão final ao jogador para determinar qual seu fim.

Como tentarei demonstrar em uma discussão mais ampla no capítulo 7, essa passagem é um dos momentos de verdade do que eu chamo de ideologia participativa: a ilusão de controle dada ao jogador de que ele tem uma decisão real sobre a narrativa – e no limite, sobre a vida política. Por hora, basta dizer que a decisão dos jogadores de facto afeta brevemente o percurso da narrativa, que logo volta a ser centralizada nos epílogos com John Marston, recontando os momentos antes do início do primeiro *RDR*.

3.7. Os epílogos

A morte de Arthur, entretanto, não encerra a narrativa completamente. Assim, sucedem-se dois epílogos em que o jogador controla John Marston, protagonista do primeiro *Red Dead Redemption*. O mapa explorável se abre ainda mais. Agora é possível visitar dois dos três cenários do primeiro jogo – New Austin e West Elizabeth – o que uma vez mais indica a imensa empreitada técnica oferecida pela continuação. Se a narrativa até então sobre Arthur Morgan é a da tragédia psicológica do homem burguês em um conflito interno de bem contra o mal em uma comunidade que se esfacela, daqui para frente, a narrativa passa a ser a de construção alegórica do mito e do homem comum americano e de sua família na figura de John Marston.

Tal como os epílogos do primeiro jogo, esses episódios representam a conquista do *American Dream*. A narrativa dessa etapa se com John se dirigindo ao Oeste, procurando emprego e se tornando um trabalhador braçal de um pequeno rancho, cujo dono era rigoroso, mas compreensível e bondoso. Apesar de o protagonista esconder seu nome, não ter nenhuma experiência de trabalho e deixar escapar, através de suas ações, o passado violento, o rancheiro Mr. Geddes o aceita de braços abertos. O discurso do chefe justificava a opção, pois aquela era a terra das “segundas oportunidades”, em uma clara apologia à “verdadeira América” e ao *American Dream*. A narrativa e o *gameplay* voltam-se sobretudo a pequenas missões de “trabalho duro” e “honesto” tais como: tirar leite das vacas, construir cercas e domar animais bravos. Apesar de certo conflito moral entre o John-violento e o John-trabalhador, a narrativa se distancia da complexidade psicológica apresentada no arco de Arthur Morgan e se filia à alegoria mitológica do Oeste como terra de oportunidades.

Passados alguns meses, John Marston decide pedir um empréstimo para o banco e, para isso, solicita o apadrinhamento de seu ex-chefe. Apesar do passado obscuro do personagem, o banco apresenta boa vontade e empresta o dinheiro. Completa-se, portanto, o circuito ideológico da representação do “*self-made man*” nos EUA, afinal todas as pessoas podem ter um novo começo e, através do trabalho duro, conseguir sua própria propriedade para viver o sonho americano. O banco funciona como em um sonho liberal, disposto a se arriscar para ver um homem comum realizar-se. Um sonho liberal em que o mundo está pronto para consumo. Por exemplo, as casas já vêm com as madeiras cortadas e instruções de montagem. Eventualmente, o ex-chefe de John chega a mandar toda a mobília para sua nova casa montada. Ademais, é interessante observar que o débito junto ao banco, apesar de reiteradamente mencionado nos diálogos, nunca se torna um elemento constituinte da mecânica de jogo. O problema da amortização do empréstimo é resolvido com pequenas missões de caça-de-recompensas junto com Sadie Adler, de modo que o ato de trabalho nunca está relacionado ao cansaço ou à exploração. Em linhas gerais, a desconfiança ideológica de *RDR* e *RDR2* se veem cegas às próprias ideologias: apesar de crítico a “todas” as ideologias e projetos de poder, ambos os jogos não conseguem, obviamente, se eximir de terem uma. Vale retomar, então, as observações de Tompkins sobre o elogio à ideologia do trabalho duro nos *Westerns*.

It is, however, an escape from something else. Though it reproduces with amazing thoroughness and intensity the emotional experience of performing intolerable labor, it removes the feelings associated with doing work from their usual surroundings and places them in a locale and a set of circumstances that expand their meaning, endow them with an overriding purpose, and fill them with excitement. In short, hard work is transformed here from the necessity one wants to escape into the most desirable of human endeavors: action that totally saturates the present moment, totally absorbs the body and mind, and directs one's life to the service of an unquestioned goal. What the reader and the hero feel at the end of the episode is a sense of hard-won achievement. The laboriousness of the experience, its mind-numbing and backbreaking demands, are essential to the form of satisfaction the narrative affords.²⁶⁴

Nesse primeiro momento do epílogo, com o sonho da *homestead*, a família se reintegra após um período de separação. O bucolismo do trabalho duro no ambiente rural se realiza na instituição do matrimônio, penúltimo capítulo da história. Entretanto, o final propriamente dito da narrativa ocorre na segunda e, última, parte do epílogo. Trata-se do episódio composto pela missão de vingança contra a figura do personagem Micah, o que permitiria Marston eliminar (e purificar) o elemento da “corrupção” do bando original presente em sua trajetória. Nos créditos finais, anuncia-se a chegada do agente Ross, agora pertencente ao governo federal, portador das exigências que

²⁶⁴ TOMPKINS, Jane. **The West of Everything. The inner life of Westerns**. Oxford: Oxford University Press, 1992 p. 12.

dariam início à trama do primeiro *Red Dead Redemption*. Vale lembrar que na trama do primeiro jogo a interferência “externa” do governo federal era vista como uma traição ao *American Dream*. Mas em *RDR2*, que figura a mitologia do Oeste em seus parâmetros mais profundos, essa traição nunca ocorre, pois a liberdade de explorar o cenário do jogo acompanha a liberdade de John Marston e sua família em viver a vida idílica do campo.

4. Considerações finais

Red Dead Redemption (Rockstar, 2010) e *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018) são narrativas ficcionais que, diferentemente da maior parte de produção do *Western* fílmico, não se passam em uma localidade real, mas em regiões inventadas. Nesse sentido, é possível afirmar que a ficcionalização do espaço funciona como um importante elemento de impressão de um sentido mítico ao espaço da Fronteira. Por sua vez, os jogadores podem reconhecer nos diversos elementos estéticos e nos tropos narrativos os diálogos e referências a um conjunto de representações construído no imaginário coletivo da Indústria Cultural há mais de um século.

Do ponto de vista histórico e de circulação da memória sobre o passado, ambos os jogos estão ancorados em uma longa tradição de memórias reificadas produzidas sobre o Oeste Americano. As representações eletrônicas, então, completam o processo de deshistoricização, desprendendo-se de referências aos espaços e histórias “reais” e tornando-se pura memória espetáculo voltada ao consumo participativo do jogador na experiência representada.

Ademais, os dois *RDR* têm uma relação acentuada com a mimese, pois é ela que fundamentalmente rege a memória e experiência do jogar. É possível observar dois níveis da mimese na construção das representações eletrônicas do Velho Oeste propostas pelos jogos. O primeiro deles diz respeito à rememoração mimética da gigantesca cultura fílmica de *Western* em seus tropos narrativos e estéticos. O segundo, já específico da linguagem eletrônica dos *games*, consiste na tentativa mimética (simulação) de rerepresentar em níveis detalhistas um “*esprit du temps*”, um espaço e práticas culturais. Em *RDR2* essa acentuação beira à obsessão, dado o nível de detalhes da representação. Para além da qualidade técnica audiovisual, com gráficos naturalistas em alto nível, existe uma infinidade de combinações possíveis entre os elementos em tela. Por exemplo, as diversas canções cantaroladas pelo protagonista, a centena de diferentes espécies de animais para serem estudados e/ou caçados, além de inúmeras atividades e práticas estão dispostas na criação da imersão mimética na memória.

Enquanto construção narrativa, o primeiro *Red Dead Redemption* apresentou uma narrativa sobre o “Fim do Oeste” que é balizada pela crítica à própria ideia de civilização, caricaturada em diversos momentos do jogo. Essa crítica é acompanhada por um discurso de desconfiança e de negação da intervenção externa do poder, sobretudo central. São diversos os exemplos dessa desconfiança na trama: o ceticismo das pessoas em New Austin no começo do jogo; os projetos paternalistas de poder na Revolução Mexicana, tanto por ditadores e revolucionários; e, por último, a manipulação e a traição dos agentes federais no último ato e no epílogo. Ainda assim, é interessante observar que o mesmo jogo reafirma muitos dos pressupostos ideológicos criticados em sua narrativa. Em contraposição, *Red Dead Redemption 2*, levou suas premissas muito mais a sério em uma experiência de imersão em uma narrativa trágica. Na trama do segundo jogo um coletivo multicultural, marginal, e utópico enfrenta poderes milicianos (os Pinkerton), federais e burgueses, e eventualmente descende ao seu fim trágico ao perder seus valores. Quando a trama de RDR2 é analisada de maneira conjunta à sua jogabilidade, é possível afirmar que o segundo *game* acabou por reforçar (e até mesmo revitalizar) o Mito da Fronteira.

As tensões entre a narrativa enunciada em tela e as opções de jogabilidade expressam muitas das opções ideológicas dos produtores do jogo. É possível analisá-las nos termos propostos por Žižek, segundo quem: “*the prevailing ideology is that of cynicism; people no longer believe in ideological truth; they do not take ideological propositions seriously*”²⁶⁵. É por isso que em ambos os jogos a narrativa também insiste em uma crítica às “ideologias” e “utopias”, compreendidas como elaborações falsas e idealistas, justificadoras da violência. Assim, os jogos combatem a ideologia do progresso, a ideologia do Destino Manifesto, e também a ideologia revolucionária e resistente. Suas posições críticas posicionam-se na isenção de grandes poderes e no controle do Estado, ressaltando a ideia “antipaternalista”, sem negar o patriarcalismo, em que os homens podem cuidar deles próprios sem alguém dizendo o que é melhor para eles.

Em linhas gerais, o discurso narrativo do jogo defende a necessidade de se garantir as liberdades e direitos individuais, acima de qualquer ideologia ou poder. Assim, de forma aparentemente contraditória, dá continuidade a um dos cernes da ideologia do Destino Manifesto. Afinal, o pressuposto dos jogos reside na perspectiva liberal, segundo a qual os indivíduos, sozinhos no mundo, devem ser livres para trabalhar e colher os frutos de seu esforço sem interferência de nenhum poder central.

²⁶⁵ ŽIŽEK, Slavoj. *The Sublime Object of Ideology*. London: Verso, 2008. p. 30.

No primeiro RDR as vozes legítimas são dadas aos indivíduos pertencentes ao "povo" comum e trabalhador e ao pequeno poder: os MacFarlane defendendo o direito do homem ser livre e poder trabalhar; o pequeno Marshall trabalhando com os conflitos locais; a aldeã mexicana Luisa que acredita fielmente na revolução e na melhora das condições de seu povo; o velho pistoleiro que já viveu por muito tempo entre as pessoas comuns e "sabe" que os governos são corruptos; e, finalmente, o próprio John Marston que é um simples peão de engrenagens maiores cujo objetivo é o de viver uma vida em paz como fazendeiro, junto a sua família.

Do ponto de vista da representação das identidades culturais, apesar de atribuir valor ao "povo comum", RDR é uma narrativa predominantemente branca e masculina quando está nos Estados Unidos, além de estereotipar os latinos quando se passa no México. Em New Austin (Texas) e New Elizabeth (Leste civilizado), não há personagens negros, somente alguns avatares perambulando aleatoriamente pelos cenários. Os latinos, em Nuevo Paradiso, são representados como autoritários (no lado do ditador), românticos e malandros (no lado revolucionário), ou ingênuos (a camponesa Luíza, que se deixa enganar, diferentemente dos MacFarlane). Todos esses arquétipos são construídos em oposição à sabedoria e ao domínio técnico da arte de matar do pistoleiro Landon Ricketts. Finalmente, em New Elizabeth, os indígenas são um povo valorizado e dotado de racionalidade, já que a intenção da construção dessa representação é a de mostrar a negatividade do processo civilizacional. Contudo, eles não são vistos como protagonistas de sua própria história, uma vez que não deixam de ser acessórios ao antagonista Dutch Van der Linde ou, então, cumprem o papel narrativo de explicitar o ridículo do antropólogo.

No tocante ao feminino, só existem três personagens na narrativa, que são: Bonnie MacFarlane, uma mulher "autossuficiente" e educada, mas também trabalhadora, que introduz o jogador ao mundo de jogo e ao final deve ter sua vida salva; Luísa, a aldeã mexicana apaixonada pela revolução e por seu líder, que é morta pelos capangas da ditadura; e Abigail, a esposa-refém que volta e restaura os valores familiares. São três mulheres fortes, mas que cumprem os papéis estereotípicos designados, em ordem, de donzela a ser resgatada, jovem assassinada que propulsiona os esforços masculinos e, finalmente, a esposa. Já em RDR2, o multiculturalismo assume um papel mais importante. A começar pelo grupo de bandoleiros de Dutch que inclui algumas mulheres e diferentes representantes raciais e étnicos: há um homem negro (Lenny), um negro-indígena (Charles), um latino (Javier), um irlandês (Sean), entre outros. Dessa forma, o bando funciona como um microcosmo cosmopolita e utópico das identidades presentes nos Estados Unidos. Não há conflitos internos salvo o racismo do antagonista e *hillbilly*, Micah, antagonista do jogo.

Mais importante é o caráter de classe que conduz o bando. Todos são considerados marginais, foras da lei, pela sociedade. Seu algoz é a luta pela sobrevivência contra o “sistema” de poderes estabelecidos. Essa disputa ocorre justamente em um mundo onde a natureza já foi conquistada pela civilização. Assim, do ponto de vista dos marginais esse mundo é composto por regras e ideologias falsas, de modo que a vida é vista como uma disputa individual pela liberdade contra o mais forte. Por exemplo, em termos narrativos, a punição moral de Arthur Morgan, que contrai tuberculose, se dá por ele roubar de pessoas pobres.

A centralidade da disputa entre o poder central civilizado e a marginalidade em ambos os jogos faz com que o papel da identidade nacional seja relegado a uma “subidentidade” nestas representações. Assim, é reforçada a ideia de que o Mito da Fronteira não mais responde às demandas de constituição de um papel nacional, sem deixar, entretanto, de marcar uma excepcionalidade do processo estadunidense de conquista do espaço e de expansão capitalista.

A noção de “conquista de espaço” na marcha para o Oeste traz consigo uma ideologia oculta, que no jogo pode ser percebida no fato de que as cidades são retratadas como “ilhas de civilização” pacíficas no meio da ampla *wilderness*, onde há homens e animais violentos. Nesse sentido, apesar de criticar a civilização, o jogo reforça a positividade da sua ideia, fazendo com que os espaços civilizados sejam os únicos seguros. Enquanto no mundo “selvagem”, o jogador pode ser atacado a qualquer momento, em qualquer uma das cidades, a violência só pode ser iniciada por ele próprio. Enquanto memória reificada, reproduz velhas compreensões do mundo do século XIX.

As representações espaciais – tanto das cidades quanto da *wilderness* – em ambos *Red Dead Redemption* retratam espaços *míticos*, inspirados em certa noção de memória sobre o que eram os espaços do Oeste Americano. Diferentemente de outros jogos históricos, como *Assassin's Creed*, os dois jogos da série RDR não tentam reproduzir um espaço “real” do passado, mas criam territórios completamente novos baseados no que os consumidores imaginam que tenha sido a experiência da Fronteira. Dan Houser colocou em entrevista que:

*this seamless, natural-feeling experience in a world that appears real, an interactive homage to the American rural experience. [It's] a vast four-dimensional mosaic in which the fourth dimension is time, in which the world unfolds around you, dependent on what you do.*²⁶⁶

²⁶⁶ GOLDBERG, Harold. How the West Was Digitized The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2. *Vulture*. 14 out. 2018. Disponível em: <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>

Em certa medida, é possível afirmar que a empreitada de construir um mundo digitalmente explorável funciona de maneira análoga a um parque de diversões, cujos elementos combinam entre si para criar uma reencenação de um passado mitológico. Em análise de RDR2, Westerside e Holopainen apontam como é construído o espaço evocativo de memória:

It employs the four modes of environmental storytelling suggested by Henry Jenkins (2004): evocative spaces, enacting stories, embedded narratives, and emergent narratives. The interweaving of these narrative tactics enhances the vibrancy and believability of the game world while, as a permanent backdrop, mediated understandings of ‘The Wild West’ as a place permeates the player’s every encounter. The different regions in the game evoke archetypal environments of the southern states from Louisiana swamps to Texan oilfields (evocative spaces), and these environmental features form a kind of background reference point, attuning the players to expect actions, activities, events, locales and architectures common to the Western genre (enacting stories). The myriad of seemingly tangential micronarratives – such as side-quests and random roadside encounters – always refer either to the history of the place in which they unfold, or to current events happening elsewhere (embedded narratives). These story beats embedded in the gameworld – together with those of the main story – form a coherent whole, even though the narrative information is spatially distributed and requires non-trivial effort from the players to unravel. Lastly, the dynamic nature of the game environment and the freedom of the player’s activities give rise to emergent narratives from hunting animals to the pillaging of randomly encountered homesteads. The combination of these four modes of environmental storytelling creates a gameworld with vast narrative potential and is crucial to the ways in which RDR2 creates its sense of place²⁶⁷.

Essas observações podem ser complementadas com os comentários de Bailes sobre a série-irmã de RDR, a série *Grand Theft Auto*, que funciona sobre alguns dos mesmos princípios especialmente no que diz respeito à exploração do espaço:

For all the cynical satirical commentary, the game would barely be worth playing if not for the enjoyment of its myriad distractions. As a huge sandbox game, it is filled with all manner of easily accessible activities for its characters, including playing golf, tennis or darts, parachute jumping, visiting strip clubs, illegal street racing, or joy riding and high-speed pursuits with police. So, as much as GTAV distances itself from the “earnest” hedonism of SRIV, a good portion of our time in the game will likely be spent on these frivolous pursuits. Second, however, it is not only the consumerist side of the neoliberal demand that is embraced, as the game’s structure in fact recreates a kind of work-leisure cycle. In the missions that advance the story and introduce new locations and support characters, players regularly receive tasks that look suspiciously like labour. In some cases, these are actual forms of “legitimate” work, from repossessing cars, to driving a taxi or tow truck. But even the criminal “jobs,” including major heists, often reduce interaction to

²⁶⁷ WESTERSIDE, Andrew and HOLOPAINEN, Jussi (2019) Sites of Play: Locating Gamepace in Red Dead Redemption 2. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 2019, Utrecht. **Anais eletrônicos** [...] DIGRA, 2019, Disponível em: <http://eprints.lincoln.ac.uk/id/eprint/37362/>

*following a series of precise orders*²⁶⁸.

Como é possível observar pela análise realizada aqui os paralelos entre as dinâmicas de GTA e RDR são precisos. Afinal, RDR se utiliza de comentários satíricos e cínicos sobre o Oeste e sobre a ideologia. E são muitas as atividades “acessíveis” e “frívolas”, incluindo o uso de cavalos, ajudar pessoas, jogos de tabuleiro, etc. em um circuito de trabalho-e-lazer. Mas as *quests* são tratadas com o olhar de missões militares com ordens precisas. Nesse sentido, o próprio jogo tem um discurso sobre o tempo livre: ele deve ser executado com a eficiência de uma máquina – e do mundo do trabalho.

A produção de RDR e RDR2 ocorreu em um momento no qual o Mito da Fronteira e toda a ideologia do progresso já se encontravam em consolidada decadência, a ponto de que os lugares comuns da construção estética, imagética, narrativa e mítica podem ser satirizados com grande força em uma mercadoria cultural de alto custo, sem que os criadores e investidores tenham medo de repercussões negativas. Por outro lado, seu alto investimento e sucesso comercial, bem como de sua sequência, indicam a força da permanência do Oeste Americano como uma memória-reificada de alta rentabilidade, popular o suficiente para render grandes produções que colocaram milhões de jogadores para explorar e interagir com os tropos narrativos de representação do período e do gênero. Insisto nesse ponto: *RDR* é uma das maiores desconstruções discursivas da ideologia do progresso já realizadas na Indústria Cultural, ao mesmo tempo em que fornece uma das maiores representações monumentalizadas da memória da Fronteira. Nesse sentido, ao observar a forma histórica o conceito da *Frontier*, é possível encontrar o aparente esvaziamento de seu conteúdo mítico original, como espaço de avanço progressivo da civilização, mas a relutância da noção de um espaço em transição entre dita civilização e a *wilderness*. O desejo e o destino da *wilderness*, entendida como espaço não-ocupado é, justamente, sua ocupação, sua transição para um espaço produtivo, de acordo com os ditames do Capital.

Este jogo de mudança e permanência no sentido do conceito é confirmado, por um lado, pelas diversas narrativas de ficção científica – e recentes empreendimentos multibilionários, como da Tesla – que opõem a civilização à wilderness do espaço a ser conquistado. Por outro, é a sequência, *RDR2*, que ao ilustrar uma narrativa muito mais melodramática, demonstra que a desconstrução da ideologia mítica do progresso já não precisa mais ser feito, e o espaço do Oeste Americano existe enquanto memória-imagem-espetáculo a ser consumido, de forma domesticada, e

²⁶⁸ BAILES, Jon. **Ideology and Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism.** Portland (OR): Zero Books, 2018.

tão somente perpetua a distinção de civilização e *wilderness* como paradigma de compreensão do mundo no capitalismo.

Coaduna a esses fatores a interpretação particular de ambos os jogos de crítica feroz à “ideologia”, vista como fundamentalmente uma desculpa para a violência. Em *RDR*, a ideologia é encarnada de diversas maneiras: como discurso do progresso; como utopia revolucionária; como defesa da nação e da civilização. Todas elas ocultam a violência, seja do processo civilizatório, ou de jovens revolucionários, velhos ditadores, e bandidos românticos. Em *RDR2*, é Dutch Van der Linde o grande protagonista do pensamento pseudosofisticado da ideologia, da retórica e da utopia, e a sua narrativa é também a narrativa de desconstrução do discurso enquanto vazio para as entranhas da ambição e do egoísmo. Nesse sentido, ambos os jogos são profundamente cínicos, céticos e moralistas quanto ao plano das ideias, valorizando a experiência “concreta”, a ação como prática da verdade, mas em um sentido particular, que é a experiência e a sabedoria do homem que se desvincula da ideologia, que vive a dureza da materialidade tal como ela é – bem, como um *cowboy*. O fim da ideologia não é um fim de um palco de conflitos políticos como em Fukuyama, mas o fim da hipocrisia moral. O mundo “sem ideologia” de ambos *RDR* é onde finalmente admitimos que o homem é o lobo do homem, e que nenhum projeto de transformação social pode ser levado a sério, desaguando assim no liberalismo individualista. E a memória-reificada-espetáculo se completa em sua elaboração na medida em que é analisado o papel da violência nesses jogos e sua suposta contradição com a crítica que ela recebe narrativamente. Por um lado, o enredo de ambos os jogos critica as vicissitudes da ideologia como pano que encoberta a violência mais profunda dos homens. Por outro, todas as soluções, tanto de *RDR* quanto de *RDR2* passam pelo jogador controlar da melhor forma possível as técnicas de jogabilidade que exerçam com maior efetividade à violência para a destruição dos inimigos dos protagonistas.

A competição com os obstáculos impostos pela máquina é guiada por uma lógica de amigo-inimigo, a qual se distingue da lógica do adversário – competidor a ser superado, e coloca-se na ideia do Outro a ser destruído. Basta dizer que a despeito do pretense liberalismo progressista das representações, a estrutura de regras de jogo trabalha com esse tipo de ação irrefletida.

A relação vertiginosa de se projetar em um avatar em terceira pessoa segue em grande parte a tradição dos jogos eletrônicos, sobretudo, em ambientes tridimensionais. No caso dos jogos *RDR* essa relação vertiginosa é composta por diversos elementos, tais como: tridimensionalidade espacial e narrativa; a monumentalidade na representação de um passado mítico; a complexidade e detalhamento de suposta reconstituição da experiência do Oeste Americano; e a miríade de

“escolhas” que o jogador pode fazer. Entretanto, o guia norteador da simulação nos dois jogos é, fundamentalmente o ato da violência irrefletida, a pulsão do destruir o inimigo como obstáculo para os objetivos. Apesar do uso de diálogos enriquecer a narrativa, o dialogo-em-si nunca é uma solução jogável para qualquer problema. Ao contrário, do ponto de vista de fruição do jogador, o diálogo sempre sai ao seu controle, pois ao *player* resta o papel de “jagunço” e executor da ação violenta. Isso poderia ser colocado na conta de se tratar de um jogo do gênero “ação”, mas tal resposta só corrobora com a reificação da experiência enquanto problema.

Assim, a violência aparece como parâmetro principal e fundamental de interação com o espaço. Apesar dela ser criticada em toda a narrativa, a maior parte da jogabilidade é centrada no exercício da força contra o Outro. De fato, no primeiro RDR sequer é possível avançar na história ou descobrir novos espaços (como Nuevo Paraiso e New Elizabeth) sem cumprir as missões, que são em sua maioria, objetivadas por assassinar uma legião de inimigos sem rosto. Mas em ambos os jogos, a violência, seja no combate aos inimigos ou na caça, para cumprir os objetivos, é a força motor da imersão. Assim, explicita-se na tensão entre forma e conteúdo, a contradição entre a crítica à violência, e seu uso como elemento central de jogabilidade.

A estruturação da violência está para além das regras gerais de jogabilidade, pois se encontra nos dois conjuntos de “metarregras” orientadores da narrativa e a jogabilidade de *RDR* e *RDR2*. Chamo-as de metarregras, por que elas não dizem respeito nem à narrativa, nem às diversas ações disponibilizadas ao jogador, mas condicionam objetivos e a interação. Nos mecanismos de metarregras e de “honra” (o jogador pode ser pontuado sendo honrado ou desonrado), a cultura e a ideologia da participação aparecem de maneira determinante. Na medida em que a narrativa principal é imutável, são as decisões tomadas pelos jogadores no espaço as quais, premiadas ou punidas pela mecânica, condicionam os atributos de John e Arthur como homens bons ou maus, honrados ou desonrados. Esses elementos também determinam as leituras possíveis da redenção do curso narrativo desses personagens.

Um primeiro elemento sobre o qual as escolhas dos jogadores incide é o sistema de “moralidade” presente em ambos os jogos. Para cada ação que o jogador exerce, ele pode ser “premiado” com pontos de “honra” ou “desonra”. Por exemplo, salvar uma donzela indefesa ou então matá-la renderá uma pontuação de acordo. O acúmulo desses pontos é medido por uma “barra” que define se o personagem é um “bom *cowboy*” ou então um “vilão”. Não há praticamente qualquer repercussão na narrativa principal disso, mas os avatares de diferentes grupos sociais reagirão de acordo: se o personagem for um herói, ele receberá descontos nas lojas, além de outros

auxílios de xerifes e da população local em certas áreas. A condição de herói também desperta a atenção de bandidos comuns, os quais irão constantemente tentar atacá-lo ou mesmo desafiá-lo para um duelo. Entretanto, se ele for considerado um “vilão”, ocorrerá o inverso. Xerifes e pessoas irão atacá-lo, mas ele será respeitado pelos gangsteres. Afirmo que esse sistema condiciona a experiência, por que ela irá auxiliar, de antemão, o “tipo” de John Marston ou Arthur Morgan que o jogador quer construir, pautado no “tipo” de violência que o jogador exerce.

O outro conjunto de metarregras são os chamados “troféus” ou *achievements*. Eles são pequenos objetivos internos ao sistema de cada console, que para serem ganhos, dizem algo que o jogador deve fazer. Por exemplo, como explicitado na introdução, ao matar todos os búfalos de New Elizabeth, o jogador ganha o troféu “*Manifest Destiny*”, mas há muitos outros. Esses pequenos objetivos no espaço são, muitas vezes, desafios sem maior importância, de maior dificuldade que as missões principais, para o jogador coletar e comparar com outros jogadores. Apesar dos objetivos variados para se conseguir esses troféus, via de regra é o domínio da jogabilidade da violência que permite novos prêmios.

CAPÍTULO 4 - Memória e reapresentações do Oeste Americano: mito, gênero e historiografia

“This is the West, sir. When the legend becomes fact, print the legend” – The Man who Shot Liberty Valance (1962)

“I don't know. People are always looking for something in this part of the West. To the historian, it's the "Old West." To the book writers, it's the "Wild West." To the businessmen, it's the "Undeveloped West.”” – Bad Day at Black Rock (1955)

O Oeste Americano, sobretudo para além do Rio Mississipi, ficou marcado na memória coletiva como um espaço mítico, da *frontier* e do *wild west*, uma terra numa região entre a civilização e a *wilderness*. A palavra-conceito *frontier* desenvolveu um significado social e histórico bastante específico dentro da cultura estadunidense, sobretudo ao final do século XIX. Em línguas latinas como o português, o espanhol ou o francês, respectivamente, as palavras, “fronteira”, “*frontera*”, “*frontiere*” significam aquilo que está no limite entre uma coisa e outra, como por exemplo, a fronteira entre países. Conceitualmente, estas palavras estão mais próximas ao vocábulo inglês *border*. No entanto, a particularidade do conceito de *frontier*, no imaginário estadunidense dos séculos XIX ao XXI, é um espaço limítrofe, mas não estagnado, e sim de transição entre a civilização e a *wilderness*. A história da palavra-conceito *frontier* em seu significado e uso no século XX e XXI, tem provavelmente origem nas palavras em latim “*frons*”, que significava frente, e do latim medieval “*fronteria*”, do francês antigo “*frontiere*” ou “*front*”, que significava uma frente de ocupação, ou uma frente de batalha.

Nesse espaço, caracterizado pela exploração, ocupação e conquista, os agentes da civilização disputavam constantemente com a própria natureza, com os nativos selvagens, assim como com os foras da lei sem escrúpulos. Essa determinada concepção de tempo e espaço acerca do Oeste Americano tem suas raízes sendo construídas pelo menos desde o século XVII e passou a ser disseminada de forma mais ampla em meados do século XIX. A difusão desse imaginário foi amplificada no contexto de estruturação de um mercado transnacional que proporcionou a circulação de ideias e de obras literárias que tematizavam o conflito do processo civilizacional na *frontier*. Um elemento fundamental desse imaginário eram os homens que desbravam o mundo selvagem e levam os valores civilizatórios. Esses ficaram conhecidos como os *frontiersmen*. Se *frontier* é o espaço em que ocorre a ocupação e transformação da *wilderness* e em espaço civilizado,

os *frontiersmen* são os homens que residem e possuem elementos de ambos os espaços para efetuar esse objetivo.

Ainda sobre a nomenclatura das terras exploráveis no processo de colonização dos Estados Unidos, cabe destacar que a palavra “*wilderness*” é ainda outro conceito sem tradução plena para o português. A expressão possui um sentido particular na língua inglesa. Enquanto “*wild*” significa “selva” ou “lugar selvagem”, o sufixo “*-ness*” confere qualidade a um lugar: a *wilderness* é um espaço onde as práticas, sensações e experiências são diferentes dos espaços civilizados. Até o século XVII o conceito designava espaços inóspitos, entretanto, a partir do século XVIII, as interpretações de ligadas ao romantismo passaram a utilizar o termo para designar um espaço de isolamento, espiritualidade e pureza²⁶⁹.

A oposição entre civilização e *wilderness* não deve ser tratada como natural. Ela é, em primeiro lugar, uma oposição arbitrária entre natureza e cultura. A antropologia há muito tempo já discute a artificialidade dessa oposição. Em segundo lugar, como apontou Philippe Descola, a referida dicotomia nega as diversas alterações e domesticações ambientais feitas por nativos ao longo de muito tempo em determinados espaços, que são tratados como *terra nullis*²⁷⁰. Reproduzo aqui essa longa, mas interessante citação em que Descola discute a questão com maior profundidade a respeito da oposição entre natureza e cultura:

To claim that hunter-gatherers perceive their environment as a “wilderness”—in contrast to a domesticity that one would be hard put to define—is to deny that they are aware that, in the course of time, they modify the local ecology by their techniques of subsistence. Over recent years, for example, Aborigines have been protesting to the Australian government against its use of the term “wilderness” to qualify the territories that they occupy and by so doing frequently justifying the creation of natural reserves that they do not want. The notion of a “wilderness,” with all its connotations of terra nullius, of an original and preserved naturalness, an ecosystem to be protected against the degradations liable to be introduced by human beings, certainly runs contrary to the Aborigines’ own concept of the environment and the multiple relations that they have established with it, and above all it ignores the subtle transformations that they have produced in it. As a leader of the Jawoyn of the Northern Territory said, when part of their land was converted into a natural reserve, “Nitmiluk national park is not a wilderness..., it is a human artefact. It is a land constructed by us over tens of thousands of years through our ceremonies and ties of kinship, through fire and through hunting.” Clearly, for the Aborigines, as for other hunting peoples, the opposition between wild and domesticated is not very meaningful, not only because of their lack of domesticated animals but above all because they inhabit the entire environment as a spacious and familiar dwelling place, rearranged to suit successive generations with such discretion that the touch of its inhabitants becomes almost

²⁶⁹ Cf. NASH, Roderick. **Wilderness and the American Mind**. New Haven: Yale University Press, 1967.

²⁷⁰ DESCOLA, Philippe. **Beyond Nature and Culture**. Chicago: University of Chicago Press, 2013. p. 36

*imperceptible*²⁷¹.

Poucos são os casos históricos mais propícios do que o Oeste Americano para discutir certas questões de tempo e espaço, o entrelaçamento entre História e Memória, e a disseminação global de uma memória reificada. Estas duas categorias, articuladas que são na prática social, contêm diferentes dimensões que lhes são particulares, sobretudo dentro dos Estados Unidos, mas que se articulam através de discursos ideológicos e narrativas míticas. Proponho, dessa forma, que para pensar a Memória e as reapresentações do Oeste Americano no século XIX seja necessário estabelecer uma distinção tripartite entre produção mítica/ideológica, historiográfica, e enquanto gênero ficcional narrativo reificado em mercadorias culturais. A memória do Oeste Americano é composta por uma intersecção e disputa entre pelo menos estas três dimensões.

O mito/ideologia são as representações sociopolíticas, culturais e artísticas que aparecem nos sujeitos históricos, tanto do período quanto posteriormente, e sintetizam ideias, práticas e valores. O historiador Richard Slotkin propôs a distinção entre a ideologia (prática discursiva que elabora intelectualmente sobre certos fundamentos) e o mito (a demonstração dessa mesma ideologia através de imagens e exemplos)²⁷². Em termos mais concretos, enquanto a ideologia afirma que o *frontiersmen* é um homem valente, o mito o torna valente na ação de suas representações. Os fundamentos mítico-ideológicos do que Slotkin veio a chamar de “Mito da Fronteira” vão aparecer e estruturar diversas formas de rememoração histórica e construiu uma espécie de visão de mundo ao qual a realidade passa a ser compreendida a partir dessas premissas. Assim, é comum encontrar os principais conceitos, como a ideia de civilização e barbárie e a de progresso, embasando diversos discursos políticos e representações sociais. Essa construção mítico-ideológica vai aparecer na rememoração de eventos e conjunturas do Oeste oitocentista por vários grupos sociais, mas também na fundamentação cultural de compreensão da alteridade como um todo: não à toa o Vietnã, ou o Oriente Médio, foi muitas vezes visto dentro desses paradigmas²⁷³.

No entanto, a produção cultural sobre a *Frontier* sofreu um processo muito particular e se tornou um “gênero”: o *Western*. Trata-se de um gênero ficcional que nasceu como uma forma específica e artística de representação do Oeste Americano que reúne tropos e convenções estilísticas, estético-formais e narrativas. Ademais, o estabelecimento desses padrões de

²⁷¹ DESCOLA, Philippe. **Beyond Nature and Culture**. Chicago: University of Chicago Press, 2013.

²⁷² SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²⁷³ BELLO, R. O Mito da Fronteira e a imaginação do Outro: Os Estados Unidos e a representação dos conflitos no Oeste Americano, no Oriente Médio e no Futuro Espacial. **EXILIUM Revista de Estudos da Contemporaneidade**, v. 2, n. 3, p. 181–209, 2021.

representação ocorreu de maneira concomitante à mundialização do capitalismo e, portanto, eles foram pensados para vender para as massas. Poucos gêneros são definidos a partir de períodos históricos específicos: a chamada fantasia medieval, as aventuras de capa e espada de pirataria, a ficção científica. Todavia, ao contrário do *Western*, nenhum alcançou tamanha força e popularidade a ponto de suas convenções passarem a ultrapassar a representação do próprio período histórico original e configurarem novos subtipos de gêneros. Cabe realçar que esse processo não ocorreu exclusivamente nos Estados Unidos, pois versões dessas representações foram criadas em outros países e, por isso, adotaram particularidades próprias ou, então, reproduzem algumas características do gênero em outras regiões e tempos que não o do Oeste Americano no século XIX. É o caso, por exemplo, do *Spaghetti Western*, que abandona alguns dos fundamentos ideológicos do Mito da Fronteira, mas explora as convenções do gênero e lhe adiciona novos elementos, como uma maior estetização da violência. Outros incluem os *Red Westerns*, focado no Leste Asiático, ou os *Space Westerns*, em situações futurísticas, além de uma miríade de outros experimentos estéticos.

Fenômeno particular do processo de desenvolvimento da Indústria Cultural e da transformação da memória cultural em mercadoria, o gênero *Western* indica uma das facetas mais evidentes do processo de reificação de uma memória. O lembrar do Oeste Americano passa a ser sempre compreendido dentro de certas convenções e fórmulas, a partir de certos criadores, e paulatinamente a partir da lógica do *show business* – deve encontrar uma reverberação com a compreensão e o consumo pelas massas. E é fundamentalmente essa determinada produção de memória que será disseminada para a venda global e passará a pautar uma memória histórica global sobre o Oeste Americano e a experiência da Fronteira. Esse mecanismo funcionou em sentidos contraditórios, mas de certa forma complementares, tanto como forma de veiculação de valores do Mito da Fronteira quanto como simples entretenimento reificador. Ainda assim, essas ambiguidades também fomentaram reações críticas à “cultura do *cowboy*” e, após os anos 1970, passou a conter em si, enquanto gênero em crise, a própria crítica de suas representações.

A historiografia, por sua vez, se configurou como elaboração intelectualizada a partir de documentos históricos, fontes empíricas e reflexões teóricas que produziram constituir um conhecimento objetivável sobre o passado. A iniciativa acadêmica tem como objetivo construir uma interpretação sobre esse período particular da história dos Estados Unidos. A tradição de se pensar o Oeste Americano intercalou descobertas e discussões historiográficas, desde os trabalhos de Frederick Jackson Turner e de Theodore Roosevelt no final do século XIX às novas interpretações que questionaram seus pressupostos durante todo o século XX. A partir da década de 1980 surgiu um movimento de historiadores críticos a muitos dos pressupostos que pautavam o debate

acadêmico sobre o tema até então. Daí surgiu o que veio a ficar conhecido como *New Western History*.

A produção historiográfica muitas vezes esteve muito próxima da linguagem e de pressupostos que reforçavam a interpretação mitológica do Oeste. Por isso, é possível afirmar que essa tendência intelectual participou das próprias instâncias de produção de memória, fornecendo argumentos e legitimidade acadêmica para certas perspectivas sociais. Nesse sentido, influenciou práticas de rememoração, celebração e reencenação de personagens e eventos históricos; e produções sociais, tanto discurso políticos quanto obras artísticas que constituem e disputam uma base mítica e ideológica sobre a nação estadunidense.

No presente capítulo, pretendo me desdobrar mais cuidadosamente sobre estas três dimensões de representação do passado sobre o Oeste Americano no século XIX: mito/ideologia, historiografia, e gênero ficcional. Essa divisão tripartite separa, respectivamente, os diversos discursos e práticas sociais do cotidiano comum, da produção intelectualizada e historiográfica sobre o passado, e finalmente, o passado tornado um gênero em específico – o *Western* – algo bastante particular do Oeste Americano. Em seguida, irei elaborar sobre a “crise” nos anos 1970 e 1980 do Mito da Fronteira, da historiografia e do gênero de *Western*, que demarca senão uma ruptura, uma transformação qualitativa no modo o qual o Oeste Americano é pensado. A partir dessa constatação, aponto outros gêneros ficcionais nos quais a ideologia passa a ter seguimento, com particularidades próprias. Finalmente, nas considerações finais, irei discutir a questão da reificação da memória no tocante particular às três dimensões da memória do Oeste Americano.

1. A Ideologia e o Mito da Fronteira

Em 1845 o jornalista John O’Sullivan, em defesa da anexação do Texas pelos Estados Unidos em guerra contra o México, cunhou o termo “Destino Manifesto” (*Manifest Destiny*) para advogar a excepcionalidade do povo estadunidense enquanto um povo escolhido, especial, e destinado a disseminar seus valores em direção do Oeste de seu território. Na ideologia do *Manifest Destiny*, os Estados Unidos foram compreendidos como uma sociedade civilizada, racional, democrática e avançada tecnologicamente e moralmente, em oposição aos mexicanos e aos nativos americanos, (vistos como sociedades atrasadas, primitivas, selvagens, irracionais, místicas e ingênuas). A tese alcançou imensa popularidade na época e perdurou ao longo de muitas décadas, até pelo menos meados do século XX. Assim, foram alimentadas esperanças e expectativas que concebiam o avanço para o Oeste e a conquista da Fronteira como o passo necessário que

permitiriam – ou permitiram, quando rememorado – ao homem comum a obtenção de um pequeno espaço de terra para cultivar subsistência, estabelecer uma família e uma comunidade.

O debate historiográfico teve clara a importância do Destino Manifesto enquanto paradigma da história dos Estados Unidos em muitas esferas. Para o historiador David Stephanson, a ideologia do Destino Manifesto foi o modelo pelo qual os Estados Unidos se entenderam e se posicionaram nas relações internacionais. Nos termos desse modelo, o país se concebia como portador de um destino que consistia em “liderar ao mundo a coisas novas e melhores”²⁷⁴. Para o historiador Frederick Merk, tratou-se um projeto de redenção do Velho Mundo, no qual a ação no Novo Mundo se tornava um “exemplo” de que seria possível criar um paraíso na nova terra²⁷⁵. Outro historiador que apontou o caráter messiânico e religioso da ideologia do Destino Manifesto foi Nicolas Shumway. Shumway entendeu a narrativa da nação estadunidense teria se institucionalizado a partir de um discurso messiânico que veio a ser reinterpretado em diferentes momentos históricos. Assim, o espírito do puritanismo foi fundamental na constituição da identidade nas novas colônias, ao defender que um novo homem poderia surgir em uma “terra prometida”, deixando para trás os pecados do Velho Mundo²⁷⁶.

A Fronteira enquanto espaço e ideologia se tornou assim um elemento mítico de rememoração e de projeção. Nesse sentido, seguindo as reflexões de LeFebvre, a relação entre ideologia e espaço deve ser sublinhada: “*What is an ideology without a space to which it refers, a space which it describes, whose vocabulary and links it makes use of, and whose code it embodies ?*”²⁷⁷. É a experiência histórica no avanço colonialista no Oeste Americano que produz as práticas discursivas que constituem o “mito”.

O historiador Richard Slotkin conceituou o conjunto de ideias e práticas em torno desse movimento como o “Mito da Fronteira”, uma espécie de versão particular dos Estados Unidos de uma ideologia mais ampla e anterior que foi a ideia de progresso. Para Slotkin, o “mito” é a forma narrativa da ideologia, no qual a construção não se dá de forma discursiva e argumentativa, mas na demonstração, na imagem, nos exemplos. No lugar de afirmar que os homens devem agir de tal forma, o mito nos narra como heróis agem e por que devemos seguir seu comportamento e seus

²⁷⁴ STEPHANSON, Anders. **Manifest Destiny: American Expansion and the Empire of Right**. New York: Hill & Wang, 1995.

²⁷⁵ Cf. MERK, Frederick. **Manifest Destiny and Mission in American History**. Cambridge: Harvard University, 1996.

²⁷⁶ SHUMWAY, Nicolas. Estados Unidos da América: alegorias do apocalipse no Discurso sobre a Nação. In: PRADO, Maria Lígia Coelho; VIDAL, Diane Gonçalves (Orgs.) **À margem dos 500 anos. Reflexões irreverentes**. São Paulo: Edusp, 2002. pp. 219 – 232.

²⁷⁷ LEFEBVRE, Henry. **The production of space**. Oxford: Blackwell, 1991 p. 44.

valores²⁷⁸. A ideologia e o mito estão nos fundamentos da leitura da historiografia e da memória de um determinado período, mas tanto história quanto memória estão impregnadas de mito e ideologia.

O “Mito da Fronteira” deve ser entendido, portanto, como uma ideologia e um mito fundacional que se refere à conquista do Oeste dos Estados Unidos. Todavia, seus códigos e pressupostos ultrapassaram o que muitos vieram a reconhecer como o “Velho Oeste Americano” e vieram a embasar uma multiplicidade de narrativas, discursos políticos e compreensões sobre o mundo e seus conflitos. Da conquista do Oeste Americano, passando pela Guerra Fria e a Guerra do Vietnã, até histórias de gangsteres, super-heróis e ficções científicas, a “Fronteira” significou uma estrutura ideológica e um conjunto de referências e tropos onde a centralidade da solução do conflito se dá através da violência especializada.

A ideologia do progresso entendeu os homens e as sociedades humanas em um movimento de escala ascendente, etapista e perfectível. A humanidade rumava ao progresso e certas sociedades, como as europeias, estavam mais “avançadas”, enquanto outras estariam “atrasadas” ou seriam “primitivas”, como as sociedades ameríndias. No entanto, diferentemente da formulação iluminista europeia, segundo a qual o progresso hierarquizava o mundo e associava povos distantes a estágios inferiores, nos Estados Unidos, essa abstração teve de lidar com o fato de que as populações nativas coexistiam com a colonização branca. Assim, os povos originários eram entendidos passíveis de serem observados quão mais distante fosse-se ao Oeste²⁷⁹.

Todo esse constructo discursivo e ideológico foi elaborado em um contexto de intensas transformações na técnica e na relação com o tempo e com o espaço trazidas pelas revoluções industriais. Suas consequências decorreram da diminuição do tempo de produção nas fábricas e o encurtamento das distâncias, por conta do desenvolvimento (e a difusão) de transportes como o trem ou o barco a vapor. A ideologia se constituiu por que uma série de diferenças materiais e espirituais se colocava diante dos estadunidenses. Na Europa, a industrialização e o movimento de expansão do capitalismo tenderam à concentração urbana e à tensão entre a burguesia e o proletariado nas fábricas. Isso levou a revoltas sociais, demandas por melhores condições de trabalho e aspirações revolucionárias.

Nos Estados Unidos, diante deste mesmo fenômeno industrial-capitalista, houve uma série de disputas em relação ao controle e ocupação de terras ao Oeste. O *Homestead Act*, de 1862, foi

²⁷⁸ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²⁷⁹ SMITH, Henry Nash. **Virgin Land: The American West as Symbol and Myth**. Cambridge: Harvard University Press, 2000 p. 219

uma das várias respostas da União aos Confederados. O estabelecimento da lei pretendeu fragmentar as terras controladas pelos monopólios latifundiários das *plantations* em prol de uma ocupação da pequena propriedade, o que levou ao deslocamento de enormes contingentes populacionais para áreas rurais. Essa forma de colonização arrefeceu as tensões fundiárias e constituiu uma ideologia que valorizava o indivíduo e sua pequena propriedade no campo.

Entre românticos e progressistas, o progresso é visto como uma missão civilizadora ao Oeste. Esse processo é caracterizado por uma dialética em que a industrialização e a modernização trazem luz à escuridão da *wilderness*, renovando-a através do combate ao mundo selvagem e seus habitantes. Ao mesmo tempo, essa modernidade é entendida como uma violência em um sentido negativo, pois destrói a própria natureza pura e idílica e, conseqüentemente, o sonho do homem comum agricultor.

Um dos fenômenos mais interessantes para se observar no desenvolvimento da cultura do espetáculo foram os circos itinerantes, como o *Buffalo Bill's Wild West Show*. Criado e dirigido por décadas por um dos caçadores de indígenas mais famosos do Oeste Americano, William Cody, o *Wild West Show* fazia apresentações teatrais que reencenavam grandes batalhas da cavalaria do exército estadunidense contra uma miríade de nações indo-americanas. De fato, há toda uma dimensão do lúdico na rememoração do Oeste Americano: está na literatura, nos filmes, nos *games*, mas também nas canções e nos rituais de rememoração.

Por sua vez, a pintura histórica seguiu, com características próprias, o modelo literário de mitificação do Oeste. Tratava-se de apresentar uma cultura da imagem que valorizava a caminhada iluminadora da civilização às terras obscuras da *wilderness*. Destaco a seguir dois quadros que me parecem sintetizar essa visão

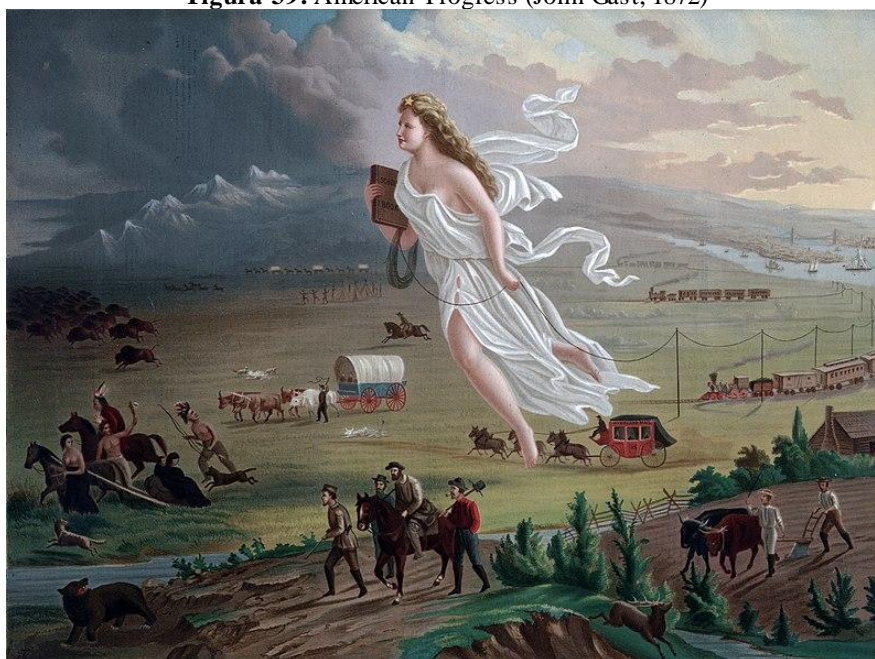
Figura 38 : “Daniel Boone escorting settlers through the Cumberland Gap” (George Caleb Bingham, 1851-52)



Fonte: The Bridgeman Art Library, Object 29102 (Wiki Commons)

A pintura de 1851-52, “*Daniel Boone escorting settlers through the Cumberland Gap*”, obra de George Caleb Bingham, apresenta o lendário Daniel Boone como um pastor armado trazendo um grupo de pessoas em direção à tela, iluminado por uma luz quase sagrada. Este quadro apresenta algumas das ideias mais proeminentes no século XIX, a do *frontiersmen* que guia o povo comum, desbrava a *wilderness* e traz a luz para regiões escuras do território.

Figura 39: American Progress (John Gast, 1872)



Fonte: Wiki Commons

Em 1872, John Gast, um prussiano radicado no Brooklyn, pintou o popular quadro “*American Progress*”, que sintetizou, de certa forma, o pensamento da ideologia do progresso e da mitologia da *frontier* nos Estados Unidos. O quadro representa a Dama do progresso apontando a direção de um Oeste ainda obscuro, para o qual os americanos e a civilização devem se guiar. Observe-se também que a caminhada ocorre no sentido de carregar a luz vinda do Leste e iluminar o Oeste escuro. Em sua mão direita, ela carrega um livro escolar, e na sua esquerda, a linha de um telégrafo, representando respectivamente a educação e a comunicação. Em seu encaço, estendem-se trilhos de trens, alegorizando o avanço tecnológico, e uma natureza docilizada, cercada, com pioneiros, desbravadores da *wilderness*, marchando com ferramentas à mão. À sua frente, ao Oeste, a natureza obscura e vazia apresenta-se em planícies, animais soltos, como um urso e um enorme contingente de búfalos, e também alguns nativos americanos, pouco vestidos, representados como primitivos.

Entre o avanço civilizacional e a idealização do mundo rural, uma tensão dialética expressava-se nas fantasias do gênero. Daniel Boone, por exemplo, que fora um *frontiersmen* do início do século XX foi logo elevado à condição de figura mítica e personagem literário. Entre seus contemporâneos (e também em representações posteriores), foi tanto interpretado como um homem civilizado que enfrentava a *wilderness* e ajudava a construir a civilização como também um homem selvagem, primitivo e impulsivo, que não se encaixava na civilização, e, por isso, buscava a natureza.

Os mitos e a memória do Oeste Americano estão, portanto, inseridos em um longo desenvolvimento tanto da construção da sua narrativa nacional e de sua produção cultural quanto da própria da consolidação do estado nacional. Para a historiadora Mary Anne Junqueira, este processo pode ser retomado até a ida dos *pilgrims* para as colônias inglesas na América e teve na elaboração da Constituição um marco determinante. As disputas com as populações nativas e entre o poder federal e os poderes estaduais, seja na política, economia ou cultura foram balizadas por visões civilizatórias, mas também de uma “excepcionalidade americana”²⁸⁰. Tal perspectiva perdura até hoje, e é um paradigma que define, muitas vezes, como país exportou seus valores através da ação militar, econômica, mas também através da Indústria Cultural.

Patrícia Limerick vai analisar a narrativa e a colonização do Oeste pela ideia de “inocência” e um sentimento de vitimização. Ela narra como, sobretudo no século XIX, foram criadas

²⁸⁰ JUNQUEIRA, Mary Anne. **Estados Unidos. Estado Nacional e Narrativa da Nação (1776-1900)**. São Paulo: EDUSP, 2018.

expectativas e esperanças sobre a agricultura, a pecuária, a mineração e sobre outras atividades econômicas no Oeste Americano. Entretanto, quando os *frontiersmen* alcançavam seu destino, os pastos não eram verdes, as terras não eram férteis, o mineiro não acha ouro. Desse modo, ocorre a criação de uma frustração e ressentimento que passa a buscar culpados externos. Isso teria, para Limerick, resultado na construção de um ressentimento expresso em uma autovitimização por parte dos colonizadores em relação a diferentes circunstâncias. As dificuldades, nos discursos e representações do Oeste, passaram a serem atribuídas à dura realidade da natureza, a outras pessoas, (como foras da lei, corruptos, competidores e indígenas) e ao governo federal²⁸¹.

Tomando esse interessante *insight* como chave de compreensão, é possível entender a narrativa do século XIX como uma memória da vitimização. Ademais, essa vitimização é um artifício imperialista, pois funciona como justificativa ideológica da violência e da agressão característica da expansão territorial. Ou seja, a violência seria justificada por se tratar da defesa contra as forças atuantes do “mal”. Nesse sentido, essa leitura invalida a inversão proposta por certo senso comum que tenta associar as interpretações crítica do passado a um suposto discurso de vitimização de minorias. Tal perspectiva se aproxima assim de certo discurso reacionário do politicamente incorreto, ou do empreendedor que culpa o governo e os impostos por suas frustrações. Por essa razão, é interessante observar que a perspectiva “vitimista” pertenceu sempre às “maiorias” sem seu afã de ideologizar a agressão.

A produção cultural e discursiva não deve ser entendida como afirmadora de um único espectro político. O que Slotkin chamou de ideologia do “Mito da Fronteira” esteve presente no discurso tanto de Democratas, quanto de Republicanos, ainda que de diferentes formas²⁸². Entre os grupos mais conservadores, a *frontier* se expressou no resgate de símbolos e códigos ligados aos *frontiersmen*, homens fortes que enfrentam as ameaças aos Estados Unidos. Outra característica dessa construção simbólica é a busca do retorno a uma “América Grande”, como foi o caso nos *slogans* tanto de Ronald Reagan – *Make America Great* – quanto de Donald Trump – *Make America Great Again*. Entre os Democratas, alguns presidentes também foram considerados *cowboy presidents*, como Lyndon B. Johnson e Jimmy Carter pelo resgate de símbolos e códigos do mito²⁸³.

²⁸¹ LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987.

²⁸² SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²⁸³ SMITH, David A. **Cowboy Politics: The Changing Frontier Myth And Presidencies Of Theodore Roosevelt, Lyndon Johnson, Ronald Reagan And George W. Bush**. Tese (Doutorado em Estudos Interdisciplinares) – University Of Saskatchewan, Saskatoon, EUA, 2016.

No discurso de nomeação da Convenção Democrata em 1960, John F. Kennedy discursava sobre a *New Frontier*:

*Today some would say that those struggles are all over – that all the horizons have been explored – that all the battles have been won – that there is no longer an American frontier. But I trust that no one in this vast assemblage will agree with those sentiments. For the problems are not all solved and the battles are not all won – and we stand today on the edge of a New Frontier – the frontier of the 1960's – a frontier of unknown opportunities and perils – a frontier of unfulfilled hopes and threats. But I tell you the New Frontier is here, whether we seek it or not. Beyond that frontier are the uncharted areas of science and space, unsolved problems of peace and war, unconquered pockets of ignorance and prejudice, unanswered questions of poverty and surplus. It would be easier to shrink back from that frontier, to look to the safe mediocrity of the past, to be lulled by good intentions and high rhetoric--and those who prefer that course should not cast their votes for me, regardless of party.*²⁸⁴

Esta mesma estrutura do mito e da memória, devidamente reencenados e adaptados nas diferentes circunstâncias espaciais e históricas, é a base do pensamento que legitima a entrada dos EUA na Guerra do Vietnã nos anos 1960. De fato, as metáforas em torno da ideia dos *cowboys* contra os indígenas e da “cavalaria americana” no formato de helicópteros e bombas incendiárias foram utilizada constantemente por oficiais e soldados. A Guerra do Vietnã foi sendo interpretada no imaginário americano como uma reencenação da guerra contra os indígenas e a concretização no mundo real da solução para o problema Zapata²⁸⁵.

Após a Guerra do Vietnã, Slotkin argumenta que ocorre uma crise na função ritual do mito e o Oeste Americano paulatinamente deixa de ser o espaço para fornecer respostas ideológicas para os problemas contemporâneos dos Estados Unidos. Ainda assim, os fundamentos da ideologia do progresso civilizatório, especialmente no que diz respeito ao combate no espaço onde a lei não é presente e ao espaço estranho e vazio da *wilderness* encontram continuidade em outros espaços e gêneros. Dentre essas produções culturais destacam-se: as histórias de super-herói a partir da década de 1960, os filmes de máfia e, sobretudo após os anos 1980, a ficção científica Adorno e Horkheimer já apontavam, nos anos 1940, como a Indústria Cultural propõe uma indistinção, um prolongamento de sua produção na vida.²⁸⁶

²⁸⁴ KENNEDY, J. F. Address of Senator John F. Kennedy Accepting the Democratic Party Nomination for the Presidency of the United States - Memorial Coliseum, Los Angeles. **The American Presidency Project**. Disponível em: <https://www.presidency.ucsb.edu/documents/address-accepting-the-democratic-nomination-for-president-the-memorial-coliseum-los>

²⁸⁵ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

²⁸⁶ ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge

1.1. O Mito da Fronteira e o tempo histórico do progresso

Em seu fundamental conjunto de textos reunidos sobre a coleção chamada *Futuro Passado*, Koselleck aponta que a partir da Revolução Francesa foi inaugurado na modernidade um “novo tempo histórico”. Esse novo tempo histórico passou a submeter o passado sob o imperativo do futuro, tornando o presente o momento do “fazer histórico”. O passado deixou de ter importância diante do “novo”, que devia ser construído pelas próprias mãos humanas, deixando para trás as perspectivas teológicas da espera do fim do mundo do imaginário cristão, bem como o caráter de repetitividade concebido desde Aristóteles. Esta mudança temporal cujas ações se voltam para o futuro, instaura a própria ideologia do progresso, a qual Koselleck associa ao processo de consolidação da burguesia ao final do século XVIII. Conjuntamente, a noção de História, antes concebida, no contexto germânico, como conjuntos de histórias individuais, se torna a *História em si*, um coletivo singular, cujas histórias se somam em um único fluxo contínuo²⁸⁷.

A partir de então, as visões sobre o futuro ideal, dentro dessa concepção linear da História, buscam enquadrar as demais culturas em noções de “avanço” e “atraso” de acordo com os novos parâmetros europeus e com as disputas de projetos políticos, concebidas sob a égide do “progresso” e da “reação”. Ao estabelecer o progresso como um fim autojustificado, o presente é submetido à ordem das disputas pela verdade sobre o futuro esperado. O tempo histórico adquire um sentido próprio:

O Tempo passa a ser não apenas a forma em que todas as histórias se desenrolam; ele próprio adquire uma qualidade histórica. A história, então, passa a realizar-se não apenas no tempo, mas através do tempo. O Tempo se dinamiza como uma força da própria história.²⁸⁸

A “aceleração histórica”, ou seja, a transformação constante das condições políticas, sociais e técnicas, deve ser compreendida a partir de categorias conceituais meta-históricas de espaço de experiência e horizonte de expectativa. Nesse sentido, esses conceitos propostos de Koselleck fundamentam não apenas a compreensão do passado, mas também como os agentes históricos orientam as práticas do mundo social. Tanto Koselleck quanto Adorno e Horkheimer concordam, cada qual à sua maneira, que as promessas vazias do liberalismo e do progresso reforçam, por sua

Zahar, 1985. p 104.

²⁸⁷ KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2006.

²⁸⁸ KOSELLECK, R. Sobre a Modernidade. In: KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2006. p. 283

vez, o mito e a ideologia. Para Koselleck, isso leva a uma crise que se perpetua nos séculos seguintes, nos quais uma obsessão com o novo é criada e a lutas políticas passam a serem gestadas dentro do binômio avanço/atraso, revolução/reação, não como as guerras civis que elas foram. Para Adorno e Horkheimer, a falsa promessa é uma falsa promessa de emancipação social, a qual prometeu liberdade, mas tornou os homens ainda mais prisioneiros e alienados.

2. A Historiografia do Oeste Americano

2.1. A *Frontier thesis* e a *New Western History*

A chamada “*Frontier*” do Oeste Americano, enquanto espaço geográfico, mitológico e sua importância para um entendimento da história estadunidense foi amplamente discutida ao longo da historiografia e o conceito ganhou estatuto acadêmico no final do século XIX. Foi em um congresso historiográfico, dentro de uma Exposição Universal, a *World’s Columbian Exposition*, ocorrida em Chicago, em 1893, que Frederick Jackson Turner, um jovem historiador, defendeu em uma conferência que o avanço e a ocupação da Fronteira (*Frontier*) em direção ao Oeste foram os fatores determinantes na constituição da história dos Estados Unidos. Turner afirmou que:

Até nossos dias, a História Americana foi em grande medida a história da colonização do Grande Oeste. A existência de uma área de terra desocupada, sua contínua recessão, e o avanço das ocupações americanas em direção ao oeste, explicam o desenvolvimento americano.²⁸⁹

Para Turner, o “primeiro período” da História dos Estados Unidos se encerrava ali, no momento que o *Census Bureau* declarara, em 1890, que a Fronteira estava terminada. Pouca atenção é em geral dada a isso, mas não foi ao acaso que a conferência de Turner foi proferida no espaço-maior de espetáculo do progresso no século XIX: uma Exposição Universal. Em meio a panoramas e exposições diversas que espetacularizavam a tecnologia, o espaço, o passado e o futuro, Frederick Jackson Turner fez provavelmente a conferência mais importante dentro da historiografia até então e dotou a noção de *frontier* de um estatuto acadêmico, cuja influência é sentida até os dias de hoje.

A *Frontier Thesis* turneriana, como ficou conhecida, deslocou a historiografia centrada nos grandes eventos políticos, realizados por grandes homens, para uma história econômica centralizada

²⁸⁹ TURNER, Frederick Jackson. **The Frontier in American History**. New York: Dover, 1996. Em português, uma coletânea de artigos de Turner, organizada por Paulo Knauss, pode ser lida em KNAUSS, Paulo (Org.). **O Oeste Americano: quatro ensaios de história americana**. Rio de Janeiro: EdUFF, 2004

em grandes contingentes populacionais, sobretudo de pequenos fazendeiros e comerciantes, os quais justamente ao migrar, ocupavam e desenvolviam o oeste da nação. Assim, na visão turneriana, foi a partir da experiência social na Fronteira, que a própria democracia americana teria sido desenvolvida. Para um dos seguidores de Turner, o historiador estadunidense Ray Billington, os textos de Frederick Turner, assim como os dos historiadores que deram continuidade a sua perspectiva, deslocaram a história dos “grandes heróis” para o movimento de ocupação de “novas terras”,²⁹⁰.

Ao mesmo tempo, Turner também rompia com outras explicações preponderantes nos debates intelectuais sobre a história dos Estados Unidos: a primeira, de cunho biológico e racial, atribuía as causas do sucesso de um país a uma superioridade natural de determinados povos (no caso dos EUA, a superioridade da origem teutônica fundamentaria o sucesso do país); a segunda, por sua vez, centralizava a explicação em torno da luta entre o Norte e o Sul pela escravidão e diferentes modelos econômicos que deveriam ser adotados.

A partir de sua *frontier thesis*, o conceito de Fronteira se tornou um paradigma para entender um espaço em cuja direção a civilização estadunidense se expandiu e se desenvolveu. Como afirmou o historiador José Vasconcelos:

podemos perceber duas fases no desenvolvimento da historiografia científica norte-americana até o início década de 1930. Num primeiro momento observamos a ascensão de uma abordagem conservadora, voltada principalmente para o estudo das instituições, e enfatizando sua continuidade ao longo do tempo. [...] Num segundo momento, sem que ainda se esgote a tendência conservadora, vemos emergir uma história de caráter progressista, também chamada de “Nova História”, pelos seus contemporâneos. Nela observamos um maior comprometimento com os problemas sociais do presente, assim como uma maior abertura para o diálogo interdisciplinar, especialmente com a Sociologia. Como representantes da historiografia progressista desse período, podemos citar Frederick Jackson Turner, que, em sua obra *The frontier in American History*, salientava a importância da fronteira para reduzir a dependência americana em relação à Inglaterra, e Charles Beard, que, em *An economic interpretation of the Constitution*, apresentava as discussões da convenção constituinte como resultado do conflito de interesses entre credores e devedores naquela conjuntura específica²⁹¹.

O progresso, na filosofia iluminista europeia, era pautado na ideia de etapismo civilizacional, isso é, as sociedades partiam de formas primitivas, arcaicas, e rumavam em direção a sociedades desenvolvidas, complexas, avançadas. Nos Estados Unidos, para Turner, mas também

²⁹⁰ BILLINGTON, Ray Allen. **The Westward Expansion**. New York: McMillan. 1949.

²⁹¹ VASCONCELOS, José Antonio. **Quem tem Medo da Teoria? A ameaça do pós-modernismo na historiografia americana**. São Paulo: Annablume; Fapesp, 2005.

outros intelectuais, ocorria um caso único de experimento social, no qual as “culturas” nativas ao oeste, consideradas primitivas, conviviam e se chocavam com a civilização avançada de origem ocidental, ao leste. A Fronteira eram os pontos onde o primitivo e o avançado, a *wilderness* e o civilizado se estabeleciam.

Mas a tese de Turner não pode ser pensada somente enquanto uma espécie de revolução historiográfica que renovava o entendimento sobre o passado. A *Frontier Thesis* deu estatuto acadêmico para a ideia de que o progresso da civilização sobre a *wilderness* e o atraso foi o motor da história dos Estados Unidos. Dessa forma, o historiador acabou por legitimar uma centena de anos de ideologia e narrativas que compreendiam o Oeste como um espaço vazio e seus habitantes, os nativos americanos, como um povo atrasado que impedia o avanço do progresso. Para Turner, o avanço da civilização para o oeste era feito pela ação de homens comuns. Entretanto como a historiografia posterior apontou, o que ele chamava de “homens comuns” é o que hoje se denomina de WASP – *White Anglo Saxon Protestants* (brancos anglo-saxões protestantes). A naturalização do predomínio WASP acabou por silenciar o papel de as diversas outras etnias presentes no processo de marcha para o Oeste, tais como franceses, espanhóis, judeus, nativos americanos e negros.

No tocante à discussão conceitual, em 1890 o *Census Bureau* definiu a *frontier* como terminada, e Frederick Jackson Turner, o pai da *Frontier Thesis*, definiu-a em duas passagens: a mais sucinta, diz respeito à diferença conceitual que aponte: "*In American thought and speech the term 'frontier' has come to mean the edge of settlement, rather than, as in Europe, the political boundary*"²⁹². Mas Turner também forneceu uma definição mais elaborada, e como ele mesmo disse, mais “elástica”, logo no início:

*The American frontier is sharply distinguished from the European frontier – a fortified boundary line running through dense populations. The most significant thing about the American frontier is, that it lies at the hither edge of free land. In the census reports it is treated as the margin of that settlement which has a density of two or more to the square mile. The term is an elastic one, and for our purposes does not need sharp definition. We shall consider the whole frontier belt, including the Indian country and the outer margin of the "settled area" of the census reports*²⁹³.

John Juriceck, em um artigo sobre o uso histórico da palavra *frontier*, apontou vários problemas na definição de Turner. Para os turnerianos, a *frontier* consistiu na direção (o Oeste) para a qual se movimentou a ocupação dos Estados Unidos, além disso seria definida por certa densidade

²⁹² TURNER, Frederick Jackson. **The Frontier in American History**. New York: Dover, 1996. p. 41.

²⁹³ *Ibidem* p. 3.

populacional. Juriceck demonstra, através de extenso uso de fontes, que ao longo dos séculos XVI ao XIX, *frontier* foi um conceito polissêmico que poderia ser sinônimo de “*border*”, “*borderland*” “*boundary*”, “*outpost*”, “*barrier*” e até mesmo ser associado a “*frontier-man*”, homem da fronteira. Ou seja, o historicamente o conceito não necessariamente utilizado como sinônimo de ocupação, com qualquer densidade populacional, ou mesmo como “frente” de expansão. Foi somente no período de Turner que a conotação do termo fixou-se em seu sentido²⁹⁴. Nesse sentido, Turner e os turnernianos teriam não somente dado seguimento a linguagem do mito, mas contribuíram a uma rememoração unificada da experiência da Fronteira.

Apesar de Turner ter sido um historiador preocupado com o desenvolvimento regional dos estados da Fronteira, ele não ficou conhecido por isso²⁹⁵. Outros historiadores, como Walter Prescott Webb, Bernard DeVoto²⁹⁶ e James C. Malin²⁹⁷, focaram nas particularidades das características de cada região do Oeste. No prestigiado livro “*The Great Plains*”, Webb apontou as várias características próprias da região das *Great Plains*, como as particularidades físicas e os diferentes grupos que a habitaram, para apontar uma cultura separada e distinta de outras do Oeste. Muitos desses autores responsabilizaram as interferências do Norte pelos problemas econômicos do Sul e do Oeste, incentivando a busca de uma identidade própria²⁹⁸.

A *Frontier Thesis* foi, desde sua concepção, provavelmente a mais importante, popular e influente explicação sobre a história dos Estados Unidos. No decorrer do século XX outras correntes historiográficas a desafiaram, repensando a Fronteira não como um processo diacrônico de expansão, mas sob um olhar sincrônico regional. Mas, foi somente após a crise da ideologia da Fronteira nos anos 1970, que, nos idos dos anos 1980, a chamada escola *New Western* conseguiu com que a perspectiva de Turner perdesse legitimidade considerável na academia²⁹⁹.

Nos anos 1980, o movimento *New Western*, encabeçado por historiadores como Patrícia Limerick³⁰⁰, Donald Worst³⁰¹, Richard White³⁰² e William Cronon³⁰³, questionou a *Frontier Thesis*.

²⁹⁴ JURICECK, John T. "American Usage of the Word "Frontier" from Colonial Times to Frederick Jackson Turner". **Proceedings of the American Philosophical Society**. v.110, n.1, p.10–34. 1966.

²⁹⁵ Cf. TURNER, Frederick Jackson. The Significance of the Section in American History. **Wisconsin Magazine of History**, n. 8, mar. 1925.

²⁹⁶ DEVOTO, Bernard. The West: A Plundered Province. **Harpers Magazine**, n.169, ago. 1934.

²⁹⁷ MALIN, James C., **History and Ecology: Studies of the Grassland**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1984.

²⁹⁸ ETULAIN, Richard W. **Reimagining the Modern American West: a century of fiction, history and art**. Tucson: University Press of Arizona, 1996.

²⁹⁹ AVILA, Arthur de Lima. **Território Contestado: a reescrita da história do Oeste norte-americano. (c.1985-c.1995)**. Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2010

³⁰⁰ LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987.

Os renovadores buscavam apontar como, ao valorizar o processo progressivo de ocupação do Oeste, a perspectiva de Turner ocultou a conquista violenta do espaço e apagou as contradições do processo civilizatório, como as transformações ambientais e a morte de milhões de nativos americanos. Para esta corrente historiográfica, Turner e os turnerianos teriam continuado o entendimento de que o Oeste Americano era um grande espaço vazio, cuja história ocorreu enquanto um processo de colonização liderada por homens brancos anglo-saxões protestantes. Em última instância, esse processo colonizador teria sido simplesmente a difusão das benesses e do avanço da civilização rumo os rincões do país.

Os historiadores do movimento *New Western* procuraram escrever com uma preocupação voltada à chamada *environmental history* e à diversidade cultural que compunha o Oeste. Tratava-se de trazer à tona diversos grupos sociais anteriormente deixados de lado, como os próprios nativos americanos, mas também as mulheres, as populações negras, hispânicas, bem como a ocupação judia ou a intensa colonização francesa na Louisiana. Patricia Limerick, uma das pioneiras do movimento, vai entender O Oeste Americano não como um processo como na perspectiva turneriana, mas um lugar, circunscrito no tempo. Isso permitiria pensar não como algo único e isolado, mas como um capítulo do expansionismo global europeu.

2.2 História Cultural do Oeste Americano e da *Frontier*

No campo da história cultural, um dos grandes críticos da historiografia turneriana, Henry Nash Smith, em 1950, publicou o influente livro “*Virgin Land: The American West as Symbol and Myth*”, que contestou muitos dos fundamentos da *Frontier Thesis*³⁰⁴. Para Nash Smith, a teoria turneriana teria continuado as expressões e fundamentos do mito do Oeste, cujo progresso parecia tudo avançar e segundo o qual os bosques e florestas americanas ofereceriam um espaço de regeneração e renascimento.

Smith se contrapõe à perspectiva turneriana ao afirmar que no século XIX a ideologia do progresso civilizatório, sobretudo a partir do Norte-Leste urbano e industrial, coexistiu com um primitivismo romântico agrário. Tão importante quanto a ideologia do progresso, então, foram as

³⁰¹ WORSTER, Donald E. *Rivers of Empire: water, aridity and the growth of the American West*. New York: Oxford University Press, 1985.

³⁰² WHITE, Richard. “*It’s Your Misfortune and None of My Own*”: A History of the American West. University Of Oklahoma Press, 1991

³⁰³ CRONON, William. *Nature’s Metropolis: Chicago and the Great West*. New York: W. W. Norton, 1991.

³⁰⁴ SMITH, Henry Nash. *Virgin Land: The American West as Symbol and Myth*. Cambridge: Harvard University Press, 2000

diversas narrativas míticas a respeito do *agrarianism* ao qual ele veio a chamar de Mito do Jardim [*Myth of the Garden*]³⁰⁵. Pelo menos desde a presidência de Thomas Jefferson, o *yeoman*, o pequeno e comum fazendeiro, era o tipo social ideal que representaria a nova nação: um trabalhador simples, honesto, preocupado com a família, que ocuparia o continente levando os valores civilizacionais, cristãos e democráticos. Dessa forma, o estabelecimento desse “homem comum” na terra teria sido a base de sustentação dos Estados Unidos. Com efeito, o *agrarianism* ideal, reivindicado e promulgado sobretudo pelos escritores, políticos e ideólogos do Leste e do Norte, logo entrou em conflito com os donos de terra do Oeste e do Sul, cujo modo de produção estava centrado no monopólio de grandes *plantations* de trabalho escravo. O conflito entre o ideal de uma sociedade composta de *yeoman* contra a ideal de sistema de *plantations* escrava já estava posto em 1832, após a morte de Thomas Jefferson.

Essa tensão entre o pequeno agricultor livre e a concentração de terra pelos latifundiários sulistas foi um dos principais vetores de ampliação do debate sobre a abolição da escravidão, assim como uma das principais razões que gerou a Guerra Civil Americana (1861-1865). A *Homestead Bill*, de 1860, que propunha o desmantelamento das grandes terras e a venda de terras públicas para pequenos fazendeiros foi vetada no mesmo ano pelo presidente Democrata James Buchanan, que deu lugar ao Republicano, Abraham Lincoln, em março de 1861. Um mês depois, a Secessão foi declarada pelos Confederados. E em 1862, com o Congresso esvaziado pelos sulistas (que não mais o reconheciam), foi votado a *Homestead Act*, que codificava o projeto estatal de ocupação dos *yeoman* – pequenos pedaços de terra de 160 acres para núcleos familiares restritos, articulando assim, mito e projeto político. Ao menos nos vinte anos subsequentes ao fim da Guerra Civil, no período chamado de Reconstrução, o *Homestead Act* teria sido uma das forças propulsoras da nação. No entanto, não teria funcionado justamente por que era “incongruente com a Revolução Industrial”. O *yeoman* se tornou na prática, ainda que não no mito, muito menos importante que o comerciante, o industrial e o banqueiro³⁰⁶.

Prosseguindo com o movimento de renovação historiográfica, Richard Slotkin, em três extensos volumes, desenvolveu o mais extenso e completo das análises sobre a ideologia da Fronteira e do Oeste Americano. Slotkin apontou como a memória histórica e a ideologia o Oeste Americano se formaram sob a estrutura do que ele chamou de “Mito da Fronteira”. Ele afirmou que:

³⁰⁵ No original, em inglês, *Garden* remete a diferentes significados: o de um jardim, mas também o sentido bíblico de *Garden of the Eden*, bem como o de uma “horta”, local onde se dá a plantação.

³⁰⁶ SMITH, Henry Nash. **Virgin Land: The American West as Symbol and Myth**. Cambridge: Harvard University Press, 2000. p. 191.

The Myth of the Frontier is arguably the longest-lived of American myths, with origins in the colonial period and a powerful continuing presence in contemporary culture. Although the Myth of the Frontier is only one of the operative myth/ideological systems that form American culture, it is an extremely important and persistent one. Its ideological underpinnings are those same "laws" of capitalist competition, of supply and demand, of Social Darwinian "survival of the fittest" as a rationale for social order, and of "Manifest Destiny" that have been the building blocks of our dominant historiographical tradition and political ideology³⁰⁷.

O primeiro livro, “*Regeneration Through Violence: The Mythology of the American Frontier 1600-1860*”, argumentou que a principal característica das narrativas mítico-ideológicas no século XVIII sobre o espaço da *frontier* estava baseada em uma ideia de “regeneração pela violência”. Isso teria se dado a partir do conflito entre as ideias trazidas pelos puritanos do Velho Mundo em choque com experiência com a *wilderness* no oeste do Novo Mundo. Desenraizados de uma “terra dada por Deus”, os puritanos dirigiram-se a uma terra repleta de temores, com pessoas de pele mais escura de costumes e crenças estranhas, fornecendo o palco ideal para um conflito étnico-racial entre os dois povos. Esse confronto com os nativos americanos e com a *wilderness* se realizou em um duplo plano: terreno e simbólico. Era necessário ocupar as novas terras e torná-las produtivas aos desígnios de Deus, mas era também a oportunidade de converter os indígenas, e levar a palavra divina na ocupação do Oeste, criando uma Nova Jerusalém. Para Slotkin, os puritanos teriam visto os ameríndios representando forças das trevas que tentavam ao demoníaco. A superação dessa situação seria, portanto, o equivalente terreno do triunfo do bem ante o mal.

Muitas das narrativas puritanas do século XVIII consistiam em sequestros de mulheres e crianças pelos nativos americanos racializados enquanto malignos, sexualizados, glutões e cruéis. Essas representações tratavam, então, de um conflito entre o mundano e o sagrado, entre o Cristo e o Diabo. A perda das famílias, nestas narrativas de sequestro, ao serem levadas a terras obscuras por seres estranhos, era representada como uma ferida no seio da comunidade. O resgate não era simplesmente um salvamento, mas uma expiação dos pecados do próprio sequestrado, que era espiritualmente e materialmente salvo por heróis dotados de atributos e virtudes necessários para um exorcismo da mácula causada pelos indígenas. Personagens como Daniel Boone,

³⁰⁷ O Mito da Fronteira [Myth of the Frontier] é possivelmente o mais longêvo dos mitos Americanos, com origens no período colonial e uma presença contínua e poderosa na cultura contemporânea. Apesar do Mito da Fronteira ser apenas um dos operados pelo sistema mítico-ideológico que forma a cultura Americana, é extremamente importante e persistente. Suas bases ideológicas são as mesmas das “leis” da competição capitalista, da oferta e demanda, da “sobrevivência do melhor” do Darwinismo Social como uma racionalização para a ordem social, e também do “Destino Manifesto”, que foram os blocos construtores de nossa tradição historiográfica e ideologia políticas dominantes. SLOTKIN, Richard. **The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890**. University of Oklahoma Press, 1998. p. 15.

“Leatherstocking” e o General Armstrong Custer, eram modelos capazes de adentrar a *wilderness* e saírem ilesos dela, exterminarem indígenas e manterem a pureza racial. Estes heróis precisavam se tornar “estranhos”, selvagens, para levar a civilização, eliminando no processo, os nativos americanos que a pervertem. As diferentes histórias de cativeiros simbolizam uma expurgação do pecado que também se dá sobre a lógica do extermínio; e os derrotados, como Custer, inspiravam novos heróis por sua bravura e resistência até o fim³⁰⁸.

Em *Fatal Environment*, Slotkin reflete sobre o Mito da Fronteira a partir das guerras indígenas e do processo de industrialização. O General George Armstrong Custer aparece como figura central que sintetiza muitos dos elementos dessa construção, tendo sido derrotado na Batalha de Little Bighorn (1876), poucos meses antes do centenário da Independência e da Exposição Universal na Philadelphia. Já em *Gunfighter Nation*, o historiador aborda o Mito da Fronteira transformado no gênero *Western* fílmico. Slotkin periodiza muitos dos filmes a partir da categoria de “cultos” dentro do mito: o culto do *Outlaw* como em *Jesse James* (Henry King, 1939); do Indígena, como em *Devil’s Doorway* (Anthony Mann, 1950) e *Broken Arrow* (Delmer Daves, 1950); e, finalmente, o “Culto do Pistoleiro” presente em filmes como *Shane* (George Steven, 1953), *The Gunfighter* (Henry King, 1950), ou *Winchester 73* (Anthony Mann, 1950). Nessas representações fílmicas a excepcionalidade no uso da arma de fogo é característica principal que define os rumos da narrativa³⁰⁹. Mas uma das teses centrais, exploradas sobretudo na parte final de *Gunfighter Nation*, é a análise de como o Mito da Fronteira foi utilizado para embasar e justificar a Guerra do Vietnã, orientando o olhar ao Outro como uma reencenação das guerras indígenas. O impacto negativo e impopular da Guerra do Vietnã na consciência americana foi um dos principais responsáveis por criar uma crise no Mito da Fronteira no final dos anos 1960. Essa crise trouxe ao debate público a questão de se repensar os pressupostos e fundamentos do Mito da Fronteira. Afinal, se os massacres no Vietnã eram comparáveis aos massacres indígenas, então o velho Oeste Americano não oferecia mais um espaço razoável para fornecer perguntas e respostas para a direção que a nação estadunidense deveria seguir.

³⁰⁸ SLOTKIN, Richard. **Regeneration Through Violence. The Mythology of the American Frontier 1600-1860** University of Oklahoma Press, 2000 ver também SLOTKIN, R. Dreams and Genocide: The American Myth of Regeneration Through Violence. **Journal of Popular Culture**, jun. 1971.

³⁰⁹ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

3. O gênero *Western*

O Oeste Americano foi, ao longo do tempo, se tornando um espaço-tempo-tema tão popular que, em si, acabou por se transformar em um gênero ficcional. É importante destacar diferença entre o que é o gênero do *Western*, um tipo de narrativa ficcional com tropos narrativos e parâmetros particulares, e o Mito da Fronteira, que abrange fundamentos ideológicos mais amplos e atravessa múltiplas dimensões da vida cultural.

O *Western* pode ser definido como a forma reificada da memória por excelência. Ou seja, a transformação da rememoração em uma cristalização formulaica. Essa transformação ocorre sob a lógica da mercadoria, já que a memória reificada deve ser vendida para as, e a partir dos parâmetros das, massas. Assim, nesse sentido em particular, o *Western* e essa noção particular de gênero, devem ser entendidas dentro do conceito de Indústria Cultural e em suas particularidades: há uma imposição de cima para baixo de um modo específico de se representar o passado, procurando alcançar certos efeitos, e reduzindo os consumidores a estatísticas para vender o produto. O historiador John Cawelti definiu a “formula” do gênero de *Western* como o ponto de encontro e conflito entre a civilização, lei e ordem, contra a barbárie (*savagery*), representada por índios e foras da lei. A aventura ocorre precisamente nesse embate antitético em um espaço ficcional, sem que isso signifique levantar questionamentos profundos sobre o tecido social³¹⁰. Eu argumento, no entanto, que enquanto memória reificada em gênero, em acordo com as teses de Adorno e Horkheimer, o *Western* não significa apenas a ausência de um questionamento, mas sim uma obediência à hierarquia e à ordem social. Ou seja, o gênero de *western*, assim, ajudou a modelar através do exemplo, comportamentos e valores à vida americana.

No final do século XIX a literatura popular, *pulps* e *dime novels*, passou a romantizar a violência de foras da lei, representados como injustiçados por uma classe de poderosos. Conexão entre literatura e a longa tradição de “*sensational literature*” que lida com criminosos e marginais, essa literatura popular pode ser entendida como a expressão de um ressentimento e de rebeldia contra as classes mais altas. Nesse sentido, o *Western* é uma forma de resolver e ocultar as contradições violentas internas aos EUA, tornando a realidade em narrativas de pureza moral e redenção social através da violência. Tomemos, por exemplo, os romances da série *Leatherstocking*, de James Fennimore Cooper. O protagonista dessas histórias, Natty Bumppo, era um homem branco criado entre nativos americanos, incorporava elementos da civilização cristã ao conhecimento da natureza e da terra dos grupos indígenas. Dessa forma, Bumppo habitava ambigualmente ambos os

³¹⁰ CAWELTI, John G. *The six-gun mystique sequel*. Madison (WI): Popular Press, 1999. p. 20-21.

mundos e, por isso, era capaz de, melhor que ninguém, civilizar a *wilderness*. Este mesmo tropo literário e mítico do *frontiersmen* (homem da Fronteira) não era qualidade única de Fennimore Cooper, pois esteve presente na mitificação de personagens lendários do Oeste, como Davy Crockett, Daniel Boone, dentre outros. Para John Cawelti, enquanto James Fennimore Cooper fazia com que em *Leatherstocking* houvesse uma oposição entre a natureza e a civilização, Owen Wister expandiu essa noção, associando-a à ideologia do sucesso e do progresso. Dessa forma, na perspectiva de Wister, o herói foi transformado em um expoente da lei natural e dos ideais americanos³¹¹. Já no que diz respeito à produção fílmica do gênero *Western* no século XX, Jacqueline Smetak afirmou:

*If anything distinguishes the Western from other action-adventure films, it is the land raised to mythic significance. Slotkin, like many students of the genre, regards the frontier as a mythic space, "a region defined by the illusions we create about it," and Paul Coates, in "The Story of the Lost Reflection," talks about Westerns in terms of a psychic space in which society "views the lost image of itself."*³¹²

Para Cawelti, os ideais do progresso e do sucesso não reservava espaço para acolher os que não conseguiam. Desse modo, as experiências de fracasso e obsolescência eram comuns o suficiente para existir igualmente um rechaço social a essas ideias. Isso teria contribuído para a "literatura Americana séria" se tornar crítica dos ideais de sucesso e progresso³¹³. Apesar de tentar se afastar da discussão de "alta" e "baixa" cultura, sobretudo procurando dar legitimidade a um gênero popular como o *Western*, a distinção entre literatura "séria" e não "séria" em Cawelti, é problemática. Nesse sentido, entendo que a Indústria Cultural progressivamente rompeu as barreiras entre tais divisões transformando todas as produções em mercadorias culturais. E se Cawelti pretendia dizer que as obras mais "complexas" eram críticas do progresso e da ideia do sucesso, isso também não se verifica quando são observados filmes de alta qualidade de diretores como John Ford ou Howard Hanks, até os anos 1960. De fato, o que vai mudar a posição ideológica do *Western* é a crise do mito ao final da Guerra do Vietnã, em que socialmente passam a serem questionados muitos dos fundamentos da ideologia da Fronteira. Já pensando nos chamados "*Western tardios*", Lee Clark Mitchell propõe que "*the West in the Western matters less as veritable topography than as space removed from cultural coercion, lying beyond ideology*"³¹⁴.

³¹¹ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (WI): Popular Press, 1999. p. 73.

³¹² SMETAK, Jacqueline. *The American Eden*. In: ENGEL, Leonard. **The Big empty: essays on Western landscapes as narrative**. Albuquerque (NM): University of New Mexico Press, 1994.

³¹³ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (WI): Popular Press, 1999. p. 50-51

³¹⁴ MITCHELL, Lee Clark. **Late Westerns. The Persistence of a Genre**. University of Nebraska Press, 2018

Em uma interpretação radicalmente diferente, para Jane Tompkins, o gênero de *Western* rejeitou o cristianismo como um quadro de referência, deslocando a primazia do pecado e da domesticidade em favor de um mundo muito mais materialista³¹⁵. A autora também argumenta que em sua oposição aos valores domésticos e femininos, o *Western* se opõe à própria linguagem. “*Doing, not talking, is what it values*”³¹⁶. Há uma constante oposição entre quem “só fala” e quem vai à ação. Enquanto revolta contra a cultura vitoriana que confere à manipulação da linguagem o poder, a “não-linguagem” enquanto poder se iguala a masculinidade. Não falar demonstra controle sobre os sentimentos e também sobre a divisão entre o corpo e o mundo – o corpo se mantém “fechado” e “hermético”. A maior perda de controle ocorre quando essa barreira é perfurada com o tiro do revólver. O herói do *Western* aspirou em sua não-linguagem a ser a própria natureza árida que o cerca³¹⁷.

O rechaço à linguagem e à domesticidade significa, nessa linha de raciocínio, uma repressão da vida interior, um distanciamento das emoções. Também um corte entre o Eu e o Outro. As emoções reconectam o masculino a sua vulnerabilidade, com os *constraints* sociais e econômicos. A interioridade relembra o masculino de sua inferioridade em relação à natureza, em relação ao feminino e às relações sociais que detém superioridade sobre as sensações e sobre a linguagem³¹⁸.

Tompkins levanta uma hipótese muito interessante sobre o surgimento do *Western* enquanto gênero narrativo nas *novels* do final do século XIX. Para ela, o *Western* é uma “resposta” ao romance doméstico, escrito, sobretudo, por mulheres. Em uma perspectiva mais ampla, a autora credita a popularidade e as características fundamentais do *Western* a uma reação à dominância da cultura feminina e à invasão da esfera pública por grupos de mulheres, sobretudo entre 1880 e 1990. Além disso, o gênero também é a antítese aos valores civilizatórios apologéticos à domesticidade que dominou a cultura vitoriana nos Estados Unidos nesse período³¹⁹. A autora argumenta uma lista de movimentações feitas no período:

During the reform era, millions of women involved themselves in socially improving activities outside the home. Here is a list of the issues they addressed, compiled by two economic historians: prohibition of alcoholic beverages; ending prostitution; sterilization of criminals; improvement of prisons; physical education

³¹⁵ TOMPKINS, Jane. **The West of Everything. The inner life of Westerns.** Oxford: Oxford University Press, 1992. p. 33-35.

³¹⁶ Ibidem. p.50.

³¹⁷ Ibidem. p. 51-57.

³¹⁸ Ibidem. p.66.

³¹⁹ Ibidem. p.39.

for girls and boys; sex education as a means of ending "vice"; pure food laws and the cleaning up of food-processing plants; child labor; public sewers; antitrust laws; tax reform; public utilities; wiping out political machines; vocational training for girls and boys; good nutrition; free libraries; parks and recreation; protecting historical landmarks; public transportation, and peace. (Hymowitz and Weissman, 219) This list may seem exhaustive, but to it can be added: working with the immigrant populations in the inner city (Jane Addams and the Settlement House movement); agitation for Indian rights; the founding of schools of higher education for women (this was the era when the women's Seven Sisters colleges were established); the women's labor movement (the forming of women's groups within the already existing unions and the founding of the ILGWU); and, of course, the suffrage movement which ended in 1920 with women getting the vote.³²⁰

Nesse sentido, argumenta Tompkins, a imaginação masculina, tanto de escritores quanto de leitores, teria gravitado em direção a narrativas que se afastavam da polidez social em favor do combate e da resiliência física. Essas narrativas criariam um espaço inóspito onde não os códigos civilizacionais tradicionais, mas sim a masculinidade e a força seriam os elementos preponderantes. Não à toa enquanto as organizações moralizantes de mulheres combatiam o álcool, o jogo de aposta e a prostituição, é justamente no *saloon* – espaço do *Western* por excelência – onde se bebe, joga, e faz contato com prostitutas³²¹.

Para Tompkins, seria então o medo da perda de controle masculino que explicaria o êxito do gênero e não uma adesão à ideologia do progresso. Pelo contrário, não haveria culto à tecnologia e à civilização no gênero de *Western*: a tecnologia era primitiva, antiga e arcaica; e a civilização prospera de forma rarefeita, pois o que impera são as condições sociais e ambientais difíceis.

Certamente não é possível concordar com essa afirmação de Tompkins ao final. Apesar de nem todas as produções do gênero *Western* assumirem todos os componentes ideológicos do Mito da Fronteira, há sim um culto ao progresso e a uma tecnologia que é desgastada não pelo uso no tempo – isso é, é arcaica e primitiva – mas sim pelo seu uso em um espaço árido, ainda não completamente civilizado. É justamente a marca da rarefação da civilização que aponta uma das primazias do masculino, que é considerado o gênero forte para dar conta de seus problemas. Entretanto, seus apontamentos para uma crítica do gênero feminino enquanto contraponto dialético da cultura masculina afirmativa, ainda podem ser proveitosos. Afinal, o que o gênero *Western*, ou em outros termos, a rememoração reificada do Oeste, expressa, é uma tensão entre masculino e feminino, progresso e romantismo, avanço e conservação, e sobretudo violência, ora civilizatória moral, ora agressiva e controlada, em contraponto a uma violência selvagem.

³²⁰ TOMPKINS, Jane. *The West of Everything. The inner life of Westerns*. Oxford: Oxford University Press, 1992. p.43.

³²¹ *Ibidem*. p.44.

Tompkins também argumentou que as mulheres e os povos indígenas são reprimidos nos *Westerns*, pois suas representações estão lá, mas não estão, isso é, aparecem de forma dialeticamente subordinada à primazia do masculino branco³²². Mas a repressão ao Outro externo à masculinidade branca, na Memória do Oeste, não se limita a esses dois grupos. O papel de outros grupos sociais, tais como negros, asiáticos e judeus, também é relegado, até pelo menos os anos 1970, a uma nota de rodapé, a uma condição subordinada. E mesmo a alteridade interna é suprimida: os homens do oeste não foram somente compostos por *White Anglo Saxon Protestants*, descendentes de colonos americanos e ingleses, mas sim por uma miríade de imigrantes brancos de outras nacionalidades, que também são reprimidos na maior parte das representações. Nem todos cultuavam a mesma religião protestante em um cristianismo abstrato e messiânico, pois havia católicos, mórmons e uma pluralidade de cultos e relações com a espiritualidade. Para Tompkins, o próprio conceito de representação de certa masculinidade autorreprimida sexualmente e agressiva com o Outro ao seu redor acabou por ocultar outras maneiras de se lidar com a própria masculinidade, com as relações familiares e com o Outro. Ademais, essa perspectiva de masculinidade reprimiu sistematicamente, a homossexualidade e as pulsões sexuais abertas. Dessa repressão sexual intensa materializada narrativamente, muito já foi dito como produziu representações homoeróticas disfuncionais entre o Eu masculino em confronto violento com o Outro³²³.

Os estudos históricos e, sobretudo, a crítica feminista, há muito tempo já estabeleceram, com vasta evidência empírica, que o papel da mulher em grande parte das produções audiovisuais no século XX e XXI é a de objeto de desejo masculino. Isso implica um duplo sentido. O primeiro, e talvez mais difundido, é o da “objetificação” do corpo feminino, esvaziado de humanidade, transformado em funcionalidade narrativa, seja para a apreciação estética do corpo nu sexualizado, seja por sua utilização por meio da pulsão de destruição masculina. Nesse sentido, a alteridade é esvaziada como mecanismo propulsor da ação ou como recompensa gratificadora dentro da narrativa. As narrativas que mobilizam o Mito da Fronteira são cheios de exemplos do tipo: a donzela raptada que deve ser salva; a esposa morta que deve ser vingada; a donzela que deve ser protegida de inimigos que a ameaçam. Apesar da maioria desses casos tratarem da mulher como objeto sexual, o limite com o parentesco feminino é borrado, e a proteção e vingança pode ser em relação à filha ou à sobrinha, como em *The Searchers* (John Ford, 1956). Em todos estes casos, com pouca perda de sentido, a mulher poderia ser substituída por um objeto, uma propriedade ou animal

³²² TOMPKINS, Jane. *The West of Everything. The inner life of Westerns*. Oxford: Oxford University Press, 1992. p.9

³²³ Ibidem.

qualquer. De forma análoga, seria possível conceber que o roubo de um banco ou de um cavalo mobiliza a perseguição aos criminosos. Ou então, uma casa é destruída e, por isso, é necessário se defender de novas investidas e vingar-se dos ofensores. Em quaisquer dos casos, as recompensas vêm no reconhecimento público, na adoração das mulheres e na sensação de dever cumprido. A materialidade do mundo é o que constrói as bases dessa masculinidade, muito embora ela seja mobilizada por uma metafísica do espírito, da moral e dos desejos.

Um segundo sentido, paralelo ao primeiro, mas que não se encerra neste, é o feminino como objeto ao qual a pulsão de prazer do masculino é direcionada. Essa relação na qual o sujeito (homem) deseja o objeto (mulher) não pode ser compreendida somente em termos reificadores, pois deve contemplar a operação antropológica e psicológica da identidade e alteridade. Nesta relação, há a possibilidade de inversão entre os sujeitos da ação, pois, por exemplo, a mulher (sujeito) pode desejar o objeto (homem), e serão suas pulsões que serão mobilizadas. Ademais, é este segundo sentido que melhor explica a relação com o Outro-nativo-americano, ao qual é direcionada a pulsão de destruição do protagonista masculino branco. O Outro-indígena ameaça tanto o objeto (mulher, casa, cavalo) quanto à própria pulsão, que é castrada. Outro elemento importante é como a relação com o cavalo simbolizava alegoricamente e definia a alteridade racializada. Por exemplo, os indígenas de James Fenimore Cooper, entre o final do século XVIII e o início do XIX, eram sobretudo nações que habitavam regiões mais florestais. Entretanto, a marcha para o Oeste levou os colonos ao maior contato com as populações das *Great Plains*, como os Sioux, Cheyenne, Comanche e Kiowa. Esses povos possuíam uma cultura que atribuía maior importância ao cavalo e isso reverberou nas narrativas. A visão racializada entendia a própria relação com o animal, por exemplo, na literatura sulista após a Guerra Civil as representações dos negros os associaram à mula e um medo dos cavalos³²⁴.

O mito sugeriu que a relação do nativo americano com os cavalos era ainda mais próxima do que a do civilizado ocidental branco. Cawelti sugere que se para o *cowboy* o cavalo era um amigo, para o indígena o cavalo era sua extensão. Esses indígenas míticos costumeiramente cavalgavam sem sela, ou mesmo de pé, enquanto o *cowboy* precisava usar uma elaborada sela, implicando uma relação de controle e não de similaridade. Ou seja, o cavalo era para o homem branco, um instrumento de controle e conquista, mas para o indígena, ele intensificava sua selvageria³²⁵.

³²⁴ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (WI): Popular Press, 1999. p. 77

³²⁵ *Ibidem*. p. 77.

John Cawelti acrescenta que o cavalo foi animal por excelência tanto do *cowboy* e das narrativas sobre o Oeste, quanto dos *Southern-gentleman* característicos do Mito da Causa Perdida. É interessante observar que, nesses casos, a definição da vilania muitas vezes se dava pelo mau tratamento aos cavalos.

*The horse represented a mythic force out of the primal wildness of nature, which was a major source of energy, mobility, military power and status in traditional societies. In Southern fiction as in the Western, the hero had great skill with horses. Along with this, he was a master of restrained and controlled violence, for only through his willingness to risk encountering the dangerous power of the horse and overcoming it with a combination of strength and gentleness could he become a true horseman*³²⁶

Jane Tompkins vai propor entender a morte como um elemento central dos *Westerns*. A morte está constantemente presente e é constantemente ritualizada, seja nos duelos armados, no ambiente inóspito, na fragilidade da vida ou no próprio uso da morte como mecanismo narrativo. Dessa forma, cabe realçar que o *Western* também representou uma mudança na forma de compreender e representar a morte na literatura do final do século XIX. Argumenta Tompkins que nos romances religiosos do final do século XIX, a morte não era um problema e tampouco um foco narrativo. Nessa visão cristã, a imortalidade da alma faria com o que as personagens temessem mais o pecado e a danação eterna do que a morte em si. A própria morte pode servir para a redenção dos pecados, ou como punição por eles em vida³²⁷. Já nos *Westerns*, ao secularizarem o mundo, o sentido da morte e da vida se tornam um só. Como a vida após a morte não está mais em primeiro plano, arriscar a própria vida seria uma “*supreme form of heroism, the bravest thing a person can do*”. A trama, portanto, teria se transformado. Os conflitos internos para superar o pecado deram lugar à predominância dos conflitos externos, com o ambiente e com o Outro, nos quais os homens provam sua coragem a si mesmos e ao mundo. Nos termos da autora, uma vez que a vida em si está em risco, a vida social se torna trivial: nascimentos, casamentos, trabalho, preocupações e atividades comuns parecem absurdas³²⁸. Finalmente, Alexandre Keller sintetiza definição sobre o gênero, à qual endosso por conta de sua clareza e precisão:

Before 1980, a Western could be “affirmative” like My Darling Clementine (1946), Red River (1947), or Shane (1952), lauding “regeneration through violence” (cf. Slotkin, Regeneration through Violence), the centrality of the individual, the inevitability of progress, the virtues of capitalism, the necessity of force and law, as well as the primacy of a community of men. Or it could be “critical” like High Noon (1952), Cheyenne Autumn (1964), or Little Big Man (1970), condemning

³²⁶ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (WI): Popular Press, 1999. p. 76

³²⁷ TOMPKINS, Jane. **The West of Everything. The inner life of Westerns**. Oxford: Oxford University Press, 1992.

³²⁸ *Ibidem*. p.30-3.

*violence and the genocide of Native Americans and trading the simplistic hero for more complex figures. Either way, there was little questioning of the cultural utility of the Western itself*³²⁹.

4. Crise do Mito, do Gênero e da Modernidade

Richard Slotkin aponta o surgimento de uma crise no caráter público e ritualístico do Mito Fronteira enquanto formulação ideológica para as questões de identidade e fundação da nação estadunidense. Essa crise, perceptível já no final dos anos 1960, está relacionada ao contexto de transformações políticas, econômicas, culturais e sociais que atravessavam os Estados Unidos, como demonstram a ascensão dos movimentos de luta pela igualdade racial (os *civil rights*), os movimentos de contracultura e os movimentos pacifistas contra a Guerra do Vietnã. Do ponto de vista do imaginário, essa crise representou, sobretudo, uma transformação radical na forma de rememorar o Oeste Americano. Entretanto, é interessante observar que no campo da representação cultural do cinema, já em décadas anteriores as rememorações fílmicas de alguma forma antecipavam elementos da crise do Mito da Fronteira. Assim, cabe realçar que filmes como *Bad day at Black Rock* (John Sturges, 1955) e *Man of the West* (Anthony Mann, 1958) já desafiavam as convenções tradicionais do gênero.

Eu argumento que a principal transformação da “crise” foi a transformação dos significados da violência. Houve mudanças também nas concepções sobre os sujeitos e objetos de sua prática. No lugar de narrativas que elogiassem e justificassem o progresso, a produção cultural desse período passou a desnaturalizá-lo ao apontar sua violência. Muitos filmes passaram a incorporar questões de representatividade multicultural de indígenas, negros e mulheres em suas narrativas. Cawelti destaca que novas e contraditórias formas e atitudes em relação à violência surgiram a partir dos anos 1970. A ênfase na violência continua de certa maneira no mesmo grau, mas há uma mudança qualitativa de como ela é representada e o que passa a significar. No *Western* mais tradicional havia uma distinção muito clara e maniqueísta entre o bom e o mau (ou seja, uma boa violência, realizada pelo herói, em oposição a uma má violência, efetuada pelo vilão). Já no contexto da crise do Mito da Fronteira, o herói passou a ser apresentado como alguém relutante, que só se voltava à violência como última opção. Assim, contraditoriamente, a perpetuação da violência era glorificada e sintetizava o ato de redenção do espírito e da justiça como a punição apropriada ao

³²⁹ KELLER, Alexandra. Historical Discourse And American Identity In Westerns Since The Reagan Era. In: ROLLINS, Peter C; O'CONNOR, John E. (Org.). **Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television, and History**. Lexington (KY): The University Press of Kentucky: 2005.

vilão³³⁰. Em uma sociedade mais autoconsciente da violência (por exemplo no que diz respeito às limitações dos papéis sexuais), argumentou Cawelti, a violência gratuita, divertida, ressoa negativamente³³¹.

A principal diferença entre os *Westerns* mais críticos e à esquerda e os filmes antimito após a crise é sobretudo o questionamento dos próprios fundamentos da ideologia da Fronteira e do gênero narrativo. Nas representações filmicas do *Western* realizadas anteriormente à crise, as críticas são direcionadas à corrupção moral das pessoas e instituições frente ao projeto do progresso. São exemplos dessa estratégia narrativa os filmes de fora da lei que tratam os *outlaws* como Robin Hoods virtuosos. Ou seja, os bandidos denunciam e combatem banqueiros ou xerifes maldosos, sem que isso coloque em xeque o sentido da sociedade do Oeste para a sociedade contemporânea estadunidense. Já a filmografia produzida após a emergência da crise do Mito da Fronteira pode ser compreendida como um conjunto de filmes antimíticos. Em linhas gerais, essas representações questionam a própria lógica do progresso e também os pressupostos do gênero *Western* em geral. Essa crítica é construída a partir do uso de recursos estilísticos audiovisuais ou então pelo uso de tropos e narrativas que celebram a conquista da terra, e denunciam seu caráter racial e de gênero.

E há também uma inversão da memória de vítima colonizadora que Limerick aponta, e agora uma nova memória de vitimização se estabelece, sobretudo a partir das vítimas e dos oprimidos do processo civilizacional. Enzo Traverso, por sua vez, vai apontar como a memória do Holocausto acaba por contribuir para uma vitimização da memória, ao se colocar no lugar de uma memória de resistência, daqueles que lutaram contra os opressores³³². É possível observar as raízes da narrativa vitimizadora pelos oprimidos nas narrativas sobre os nativos americanos. Há portanto, uma transição, do colonizador, WASP, enquanto vítima da natureza, das circunstâncias e do governo, para o colonizador enquanto agressor, e agora, a própria natureza, junto às minorias, passam a ser as vítimas das circunstâncias. No entanto, no lugar de uma celebração da luta das vítimas-colonizadores em seu esforço e luta para o alcance do progresso, as vítimas-minorias passam a ser vistas em um drama de uma tragédia que nunca cessou de acontecer.

Com essas observações em mente, cabe salientar que um dos elementos da chamada crise do Mito da Fronteira tem paralelo com a crise da Teoria da Modernização, contemporânea à produção dos *Westerns* que acabei de apresentar. Em linhas gerais, a Teoria da Modernização preconizava a

³³⁰ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (Wi): Popular Press, 1999. p.120.

³³¹ *Ibidem*. p.121.

³³² TRAVERSO, Enzo. **Left-wing Melancholia**. Columbia: Columbia University Press, 2016.

ideia de que os países tinham um processo evolucionário em que estavam avançados ou atrasados em relação à modernidade. Essa perspectiva teórica tinha seus fundamentos e analogias na visão teleológica de que a completude do processo civilizacional ocidental significaria o fim do “atraso”. Para o intelectual estadunidense Nils Gilman, a *Modernity Theory* foi um projeto totalizante e homogeneizador de sociedade a qual era concebida nos termos da dicotomia entre o Arcaico/Tradicional e o Moderno³³³. No caso dos EUA, esse processo se completaria na marcha para o Oeste e, por isso, foi uma das respostas ideológicas que a Indústria Cultural forneceu e serviu de representações para as ações na política estadunidense, tanto no âmbito doméstico quanto no exterior.

Observe-se, então, que essa teoria é correlata ao “Mito da Fronteira” e à ideologia do progresso, já que compreendia e dividia as nações do mundo entre “avançadas”, “modernas” e “atrasadas”, “arcaicas”, dentro do processo de modernização. A ideia de “modernidade” girava em torno de certos elementos que uma sociedade deveria desenvolver: urbanização, industrialização, secularização, democratização, educação e ampliação da participação das mídias de massa. Para Gilman, a *Modernity Theory* expressava os desejos de como os *american liberals* desejavam que seu país, o mundo e o futuro se tornassem. Por essa razão, essa perspectiva teórica e política “refletia” o lugar e espaço de sua elaboração e, não ao acaso, foi utilizada como paradigma em muitas intervenções militares nas décadas seguintes³³⁴.

No aparato conceitual proposto pela Teoria Crítica, especialmente em autores como Adorno, Horkheimer e Marcuse, as contradições de uma teoria que preconiza o “avanço”, mas que ao mesmo tempo é mobilizada como justificativa para invasões militares, evocam a promessa do iluminismo de que a razão traria o progresso e a solução para todos os problemas da humanidade. Nos termos propostos por esses autores, essa promessa falhou, pois a razão capitalista se tornou uma razão instrumental, isso é, se incumbiu em administrar e dominar o corpo social.

Em termos mais concretos da história estadunidense, um dos principais marcos constitutivos dessa teoria foi o plano *New Deal*. Esperava-se que o *New Deal* pudesse trazer emprego pleno, acabar com a miséria, abraçar o sindicalismo e grandes empresas, estabelecer governamentalidade, respeitar liberdades civis e promover tolerância social e igualdade. Dessa

³³³ GILMAN, Nils. **Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America**. Baltimore: The John Hopkins U Press, 2007.

³³⁴ GILMAN, Nils. Modernization theory and American modernism; e The postmodern turn and aftermath of modernization theory. In: GILMAN, Nils. **Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America**. Baltimore: The John Hopkins U Press, 2007.

forma, o liberalismo foi considerado sinônimo da forma estadunidense de modernidade, e tal modernização era considerada a “normal”. Em certo sentido, seus teóricos defendiam que a utopia (do progresso) já fora alcançada. Bastava que os outros se tornassem como eles. Por oposição, o comunismo era considerado também um projeto modernizador, mas “patológico” ou “desviante”. Já o nazifascismo não era considerado um projeto modernizador, e sim um populismo com “resíduos pré-modernos”. Nesse sentido, ao mesmo tempo, propunha a definir os EUA e atacar o comunismo e distanciar-se do fascismo³³⁵. Isso foi muito importante na perspectiva das ações do *New Deal* no Japão e Alemanha.

Posteriormente, o projeto e a teoria da modernização se tornaram a principal forma de compreender e organizar os próprios Estados Unidos no contexto de um mundo em processo de descolonização. Assim, era possível produzir um sentido para as incertezas da situação geopolítica pós-guerra. Seu pressuposto residia na *confiança* de que os Estados Unidos deveriam e tinham o dever de ser um modelo para os demais países, que diante de sua orientação técnica e ajuda financeira, poderiam alcançar seu exemplo.

Os Teóricos da Modernização acreditavam que a burocracia, os experts técnicos e os engenheiros sociais deveriam impor ordem econômica e política. As massas deveriam ser “dóceis” e submetidas ao gestor. O bom governo seria *of the people, for the people*, mas não *by the people*. Com isso, pretendiam alcançar um Estado de bem-estar social (*Welfare State*) baseado na taxaço progressiva, na responsabilização democrática, no desenvolvimento tecnológico e industrial e no nivelamento e integração como solução para os conflitos. Era, portanto um projeto de Engenharia Social baseada na autoridade científica esclarecida que negava outras formas de conhecimento. Essas formas de conhecimento, por sua vez, provinham base para resistência política. Houve um movimento paulatino de 1950 até 1970 em que a visão modernizadora foi se tornando mais autoritária. Desse modo, a Guerra do Vietnã teria sido justificada por essa perspectiva autoritária, por conta de uma “pressa” para modernizar e combater o comunismo.³³⁶

A “crise” da *Modernization Theory* começou quando as *American Liberals* modernizantes começaram a falhar, sobretudo nas relações internas. As propostas de seguridade nacional de saúde ou de trabalho garantido foram travadas pelas disputas com os conservadores e tal fracasso levou à difusão de projetos liberais no terceiro mundo. Assim, o mundo “pós-colonial” se tornou um palco

³³⁵ Em um certo sentido, seus teóricos defendiam que a Utopia (do progresso) já fora alcançada. Bastava que os outros se tornassem como eles.

³³⁶ GILMAN, Nils. *Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America*. Baltimore: The John Hopkins U Press, 2007.

em que os liberais podiam atuar. Subsequentemente, ataques foram realizados às bases de sustentação de toda Teoria da Modernização: o racionalismo, o secularismo e o cientificismo. Como os elementos dessa base ideológica alimentavam uns aos outros, a estrutura foi sendo derrubada.

4.1. Continuidade do Mito da Fronteira em outros gêneros

A partir dos anos 1960, o Oeste Americano foi paulatinamente deixando de ser o espaço por excelência da ideologia do progresso e da Fronteira. A memória sobre o Oeste foi evanescendo, ainda que sua ideologia permanecesse reconfigurada em outros espaços, muitas vezes presentistas. A crise do Mito da Fronteira durante os anos 1960-1970 questionou o Oeste Americano como lugar por excelência de resposta as questões nacionais, como diz Slotkin³³⁷. Todavia, essa crise abriu espaço para pelo menos três “gêneros” que de certa forma, deram continuidades a vários dos elementos fundamentais do Mito da Fronteira: os quadrinhos de super-herói, sobretudo a partir de 1962 (e posteriormente também nas diversas adaptações de quadrinhos para o cinema nos anos 2000); os filmes de Máfia, a partir de 1972 com *The Godfather* (Francis Coppola, 1972), cujo ápice ocorreu nos anos 1980; e a ficção científica, que já possuía muita adesão desde os anos 1930, que entra com força no meio audiovisual a partir de *Star Trek* (1966-1969) e *Star Wars* (George Lucas, 1977).

Como diria Adorno, em todas essas narrativas, há um ar de semelhança. Por exemplo, na literatura infanto-juvenil, a era de prata e bronze dos quadrinhos de super-heróis sobretudo nos anos 1960, é caracterizada pela explosão de personagens da *Marvel Comics*, como *Spiderman*, *Ironman*, *Thor*. Essas narrativas de super-heróis deslocaram o espaço-tempo do Oeste Americano para os centros urbanos, sobretudo New York, que se torna o local definidor central da cultura estadunidense. No lugar de desertos áridos e do esforço de *frontiersmen* que construíam uma nação, altos arranha-céus passavam a demonstrar o fruto desse esforço, já que milhões de pessoas agora tinham vidas confortáveis. No lugar de *cowboys* e pistoleiros, vigilantes que enfrentavam indígenas e foras da lei, agora super-heróis mascarados, também vigilantes, enfrentavam supervilões que o Estado e a Lei sozinhos não eram capazes de eliminar.

Tendo em vista os termos de Slotkin, segundo os quais os *cowboys* eram uma espécie de aristocracia guerreira que protegia o povo comum através do domínio das armas, é possível afirmar que os super-heróis tomaram os lugares de protetores, com o domínio de superarmas mágicas.

³³⁷ SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

Ademais, não raramente essas armas mágicas são adquiridas após a exposição acidental – e benéfica – a isótopos radioativos que os concediam poderes. Os Estados Unidos, afinal, eram líderes da produção de armas de fogo e também nucleares. Outra analogia entre os *cowboys* e os super-heróis pode ser observada na ideia de que o *cowboy* representava a violência controlada e polida frente à violência selvagem de seus opositores³³⁸. Nesse sentido, os super-heróis não matavam, e sua violência especializada e honrada também servia aos propósitos de impedir os supervilões megalomaniacos e suas armas terríveis. Antes de fazer *Spiderman* (2002), o diretor Sam Raimi havia dirigido *The Quick and the Dead* (1997), *Western* bastante estilizado.

Foi só na virada do milênio que os Super-Heróis passaram a alcançar um sucesso que se comparava ao do ápice dos *Westerns*. Os filmes de *X-Men* e *Spiderman* abriram espaço para a própria *Marvel Studios* em 2008 fazer um razoável sucesso com *Ironman* (Jon Favreau, 2008), de modo que os estúdios da famosa editora de quadrinhos logo foram comprados pela gigante Disney. Com todo seu capital, a Disney alçou os super-heróis a recorde de bilheteria, rivalizando a bilheteria de *Avatar* (James Cameron, 2010) e o rendimento de *Gone with the Wind* (Victor Fleming, 1939). No mesmo período, em 2012, a Disney comprou os direitos sobre *Star Wars*.

Já os filmes sobre máfia, gangsteres e organizações criminosas, fossem elas italianas, irlandesas, judias, etc. tiveram grande importância já nos anos 1930, poucos anos após o fim da *Prohibition* (1920-1933). Essa filmografia, muitas vezes, representou casos históricos de alguns anos anteriores. Slotkin aponta que é na retração dos *Westerns* durante os anos 1930 que os filmes de gangster aparecem. E é igualmente possível dizer que a relativa retração do *Western* na década de 1980 consolida o espaço aberto pela série *The Godfather* ao incrementar o potencial para a produção fílmica de nomes como de Martin Scorsese e Brian De Palma. Este tipo de narrativa desloca o foco das forças da civilização para a celebração do criminoso, que age na, e por causa da, ausência ou corrupção do Estado e da Lei. A *frontier* é a própria cidade violenta, aonde a civilização não chegou completamente, ou então falhou. Como são também narrativas teleológicas, o progresso implica um eventual processo civilizatório que leva a muito desses mafiosos à legalização.

Mas provavelmente, são nas ficções científicas que os pressupostos e fundamentos do Mito da Fronteira continuaram em maior evidência. Afinal, o espaço sideral é um cenário, análogo deserto dos *cowboys*, que representa a *wilderness* – um ambiente inóspito que conecta várias ilhas de civilização. Nessas aventuras, espaçonaves são como carruagens atravessando *canyons*. Outro paralelo reside no aventureiro, o homem de ação, representado como aquele que explora e

³³⁸ Cf. CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Madison (WI): Popular Press, 1999.

conquista, em nome de seus desejos, ou da civilização, esse ambiente. Um dos casos mais emblemáticos disso é a série *Star Trek* (Jornada nas Estrelas), como bem demonstra a frase de abertura presente em todos os episódios das temporadas originais:

Space: the final frontier. These are the voyages of the starship Enterprise. Its five-year mission: to explore strange new worlds. To seek out new life and new civilizations. To boldly go where no man has gone before!

O enredo de *Star Trek* gira em torno da tripulação da nave Enterprise e de sua busca por novas vidas e civilizações. Essa empreitada ocorre sob a égide da *Federação*, uma instituição supranacional intergaláctica, cuja capital é o próprio planeta Terra. Cultuada por suas tramas com temas filosóficos e representações identitárias progressistas (sobretudo pelo fato de se tratar de uma produção dos anos 1960), a série apresenta a reprodução ideológica de diversas características da cultura estadunidense e da dominação branca e ocidental. Os paralelos se tornam claros: a Federação, apresentada como uma instituição supranacional, é na verdade a versão futura dos Estados Unidos. Afinal, trata-se de brancos, falantes de inglês e portadores de uma missão civilizacional para a nova, e última, fronteira que é a infinitude do Universo. Sob a égide de um cidadão terráqueo “universal” e multinacional, *Star Trek* apresenta a “excepcionalidade americana” e a luta dos bravos cidadãos armados em mapear e colonizar o mundo. Nada é mais evidente do que as diversas tramas de episódios, em que se fazendo “necessário”, Kirk e sua tripulação são juízes, executores e não hesitam em usar sua força militar superior para impor a “paz” e a “justiça”.

Ocultado sobre o pretexto de “conhecer” (tal como ocorreu com inúmeros usos imperialistas das ciências sociais europeias durante o século XIX) outras culturas, a missão da Enterprise compreende os diversos povos do universo sob a escala do progresso, as classifica e distingue como “culturas” e “civilizações”. O que define a distinção de “culturas” e “civilizações” é justamente progresso tecnológico. Fundamentalmente, *Star Trek* apresenta um cenário futurista, mas realiza a reprodução da vida em sociedade de seu tempo. As questões filosóficas giram em torno do que é o “ser” humano, universalizando (e, portanto, os alocando foram de uma chave histórica de compreensão) os comportamentos e práticas dos homens e das mulheres no tempo. Sob as vestes de uma civilização mais “evoluída”, que deixou erros passados para trás, a série acaba por não reconhecer o estatuto histórico de seus problemas – localizados sobretudo entre os séculos XIX e XX – e deixa de problematizar ou transformar a continuidade presente em seus pressupostos narrativos, tais como as perspectivas do homem de ação, da colonização e o olhar evolucionista.

Retomo aqui, mais uma vez, as categorias conceituais de Koselleck para ajudar a explicar o fenômeno: a ideologia e o mito da *frontier* no Oeste Americano enquanto espaço de experiência são reificados e transformados em leituras tanto do passado (filmes de Máfia), do presente (histórias de super-herói) quanto de futuro (a ficção científica). sendo, neste último caso, uma projeção à categoria de horizonte de expectativas. É aqui que também se encontra, de forma explícita, a tese de Fredrick Jameson³³⁹, para quem a memória-diacronia é substituída pelo espaço-sincronia. Ou seja, substitui-se a “imagem” do espaço narrativo (Oeste Americano, 1930s, presente, espaço sideral), como em um deck de cartas intercambiáveis.

5. Considerações finais: a reificação da memória e do passado

Entre os séculos XIX e XXI, o “Mito da Fronteira”, o gênero de *Western*, e seus códigos narrativos e ideológicos expandiram-se por inúmeros países, em diversos produtos da Indústria Cultural e imaginários³⁴⁰. Sobretudo até a década de 1960, milhares de romances e filmes de *Western* foram produzidos rememorando a experiência social da Fronteira e circularam não apenas dentro dos Estados Unidos, mas por inúmeros países do globo. Ou seja, o *Western* que usualmente representou o breve período entre 1865 (fim da Guerra Civil Americana) e meados de 1890, passou a fazer parte de uma memória histórica global. Esse processo ocorreu através do imenso aparato de produção, distribuição, e controle de distribuição da Indústria Cultural estadunidense. E partir dos anos 1970, houve uma diminuição geral na produção de filmes de *Western*, e muitos deles passaram a questionar as bases da ideologia da Fronteira.

O que é possível perceber através da observação empírica da produção da Indústria Cultural sobre o Oeste Americano é a reificação da memória da experiência neste espaço, ao transformá-la em mercadorias voltadas ao consumo de massas. Esse é um processo que se inicia no século XIX com os romances e as *dime novels*, mas só vai alcançar um estatuto generalizante no século XX com a volumosa e massiva produção de livros, filmes, séries de TV, e eventualmente histórias em quadrinhos e *games*. Por sua vez, a criação de um “gênero” de *Western* representou a reificação da rememoração da experiência do Oeste Americano em uma série de fórmulas e tropos que enquadraram e formataram o que seria este espaço-tempo como uma narrativa ideológica.

³³⁹ JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

³⁴⁰ Na base da própria visão de futuro estadunidense, é possível encontrar a aproximação entre os temas. Por exemplo, em *Toy Story*, cujos protagonistas são bonecos de um *cowboy* e um astronauta (popularmente, um *cowboy do espaço*), ou na famosa série *Star Trek*, cujo subtítulo *The Last Frontier* compreende o universo como outro deslocamento da expansão civilizacional.

A reificação da memória é um aspecto totalizante da sociedade, que coloniza o imaginário e as identidades em sua relação sobre o passado. Em se tratando de uma lógica mercantil, a rentabilidade é o principal elemento que mobiliza a massiva produção de mercadorias culturais que direcionam olhares, alienam da experiência real e reificam a memória. Ou seja, são interesses financeiros que levam, portanto, determinados filmes e jogos a produzirem certas narrativas mais alinhadas a um ou outro projeto político. Como diz a famosa sentença: “*There is no business like show business*”³⁴¹.

Nesse jogo mercantil da produção de representações culturais, diferentes estratégias são empregadas para recontar o passado. Ao rememorá-lo celebra, vitimiza, culpabiliza e alegoriza problemas do presente, situando-os em narrativas fundacionais que interpretam questões a partir da ótica de um espaço-tempo determinado. Assim, ao se tornarem mercadorias voltadas sobretudo ao valor de troca, isso é, a venda para massas de consumidores, os filmes, livros e eventualmente videogames sobre o Oeste Americano passam a incutir uma rememoração reificada da experiência. Essas representações se assentam em fórmulas e tropos narrativos que passam a conceber a violência como um mal necessário ou como um elemento fortuito e aventureesco, sem maiores implicações ou consequências. Por mais diferentes que sejam as narrativas e chaves ideológicas que produzam os *Westerns*, a teleologia do progresso aparece enquanto condutor intrínseco. No passado, as coisas eram assim, e precisavam ser assim, para que tenhamos chegado ao que somos hoje.

Sem maiores enraizamentos com uma produção endêmica de uma comunidade, as várias produções sobre o Oeste Americano se tornam uma massa de cultura a ser consumida e intercambiável, voltada ao puro divertimento, não à reflexão. A alienação aparece, portanto, não como postulado moral, mas como distanciamento entre o meio social e a rememoração. Assim, é interessante observar que apesar da diminuição geral na produção de filmes de *Western*, a partir dos anos 1970, diversos produtos culturais que deram continuidade ao tropos narrativos do *Western* continuaram a fazer muito sucesso. Esse foi o caso de *Star Wars* (George Lucas, 1977) ou de *Avatar* (James Cameron, 2010), ambos recordistas de bilheteria, e que realizaram pastiche de muitas obras sobre o Oeste Americano. Igualmente, brinquedos como o “Forte Apache”, brincadeiras como os “*cowboys vs. indígenas*”, videogames sobre o “*Wild West*” continuaram a circular nos mercados da Indústria Cultural. Como exemplo do alcance, em 2010, e 2018, *Red Dead Redemption* e *Red Dead*

³⁴¹ Curiosamente, essa frase é originalmente o nome de uma música feita para o musical *Annie Get your Gun* (Irving Bellin, 1946), sobre a excepcional atiradora Annie Oakley, que trabalhou para o *Buffalo's Bill Wild West Show*, o mais famoso espetáculo, no século XIX, sobre o Oeste Americano.

Redemption 2 foram dois *games* que alcançaram milhões de vendas e figuraram entre os jogos históricos mais bem vendidos da história da indústria.

Finalmente, em todo esse circuito mercadológico, o público é tornado estatística. Por exemplo, os grandes estúdios realizam pesquisas de mercado e avaliam o nicho, o público-alvo, e como ele deve ser agradado. Assim, o público se torna “fã” e passa a defender suas franquias, estúdios e atores favoritos. Esse mecanismo garante, então, as condições de sua reprodução e perpetuação, pois como alertam Adorno e Horkheimer, “o poder da indústria cultural provém de sua identificação com a necessidade produzida”³⁴² .

³⁴² ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p 113.

CAPÍTULO 5 - Reflexões sobre a violência e os filmes de *Western*

A ideologia, a memória e as narrativas da Fronteira foram concebidas na experiência social da colonização desde a vinda do *Mayflower* no século XVI, e se desenvolveram de diferentes formas nos séculos seguintes. Mas no século XIX elas começaram a assumir uma forma reificada a partir do gênero do *Western*, onde prolíficos e criativos autores, distantes da vida na Fronteira, passaram a escrever livros que rememoravam fantasiosamente o contato entre o *frontiersmen* e a *wilderness*. No entanto, é somente no século XX, sobretudo com a ascensão da indústria cinematográfica, que muito bebeu na produção literária, que esse processo se completou. As produções fílmicas do gênero *Western* não mais dizem respeito a uma experiência que estava ocorrendo (ou que eles imaginavam que estaria ocorrendo), mas sim a memória de um passado mítico cujo progresso civilizacional já havia sido considerado completo. Velhos “cowboys” como o ex-xerife Wyatt Earp se tornaram assessores da nascente indústria e prestavam autenticidade às narrativas, ao mesmo tempo em que espetacularizavam seus próprios atos os tornando lendas. Novos “cowboys” inventados pelo cinema, como John Wayne e Henry Fonda, se tornaram símbolos do Velho Oeste, sem nunca terem vivido naquele tempo-espaço.

Proveniente, sobretudo, da literatura, o cinema de *Western* trouxe à visibilidade popular audiovisual uma memória, acima de tudo, aventureira e violenta sobre o Oeste Americano do século XIX na forma do Velho Oeste, ou o *Wild West*. Os tropos narrativos fílmicos, ora formulaicos, ora inovadores, levaram em conta a produção ficcional anterior e passo a passo, construíram uma memória própria, que ganhou tamanha força que colonizou o imaginário histórico do século XX e XXI sobre o período.

Há no senso comum uma ideia vigente e predominante de como os Westerns tratam de narrativas somente sobre *cowboys* x indígenas, ou homens da lei x foras da lei. Apesar de estas serem categorias predominantes e muitas vezes estruturantes, há um apagamento da memória de que os Westerns alegorizaram e fabularizaram diferentes discussões políticas e representações sobre os Estados Unidos no palco da narrativa fundacional do Oeste. Muitas dessas narrativas são utópicas sobre um XIX possível, desejado - não se trata de puro mito pastoral, em que o passado é idealizado sem conflitos. O utópico reside no fato de mesmo o mundo não tendo sido daquela forma, é desejado que fosse e é um mundo que, se houvesse existido, seria melhor. Esse passado utópico, por sua vez, pode conter elementos que inspiram a utopia em nosso próprio mundo (esquerda, progressista), ou mesmo o vê como utópico (liberal-conservador, já resolvemos os

problemas). Esse passado utópico se aproxima da noção freudiana de elaboração fantasiosa da realidade, não só como um escapismo alienador, mas uma elaboração sobre o trauma.

The American Western, the signature art form of this country, for seven decades dominated the U.S. film industry, defining it and influencing other types of films, even non-American ones. The stories were often small, but the myth they enacted was large, as big as the land that produced it. However, studying this thing required a narrowing down to the study of a genre rather than the myth itself. This mode of study has a tendency to sidestep that which it examines, because the essence of genre studies is to note the recurrence of certain kinds of structures. In film, however, because the classification is done by those who produce and distribute the movies rather than those who write scholarly articles about them, definitions can get rather sloppy, in that the structure is less important than such things as dominant images³⁴³.

Essa memória deve ser compreendida a partir de múltiplas temporalidades: ela é trabalhada em cada filme a partir de uma longa duração – tropos do mito existentes desde séculos anteriores; uma média duração – circunstâncias políticas, econômicas e culturais circunstanciais que estavam em destaque no momento de sua produção; e uma curta duração, que entendo como a memória produzida pelo evento-filme em si, que se adiciona ao repertório de imagens do mito e que tem ação de rememoração. A memória reificada produz uma centralidade do espaço, onde importa menos o *quando* acontece, e mais o *onde*, e a diacronia é substituída pela sincronia das imagens voltadas ao consumo.

Há uma multiplicidade de espaços que se sobrepõem representacionalmente. As quatro principais locações de conflito são: 1) o vazio que circunda a ilha de civilização na *frontier* e onde via de regra se dá o conflito com nativos americanos; 2) o espaço da cidade, onde via de regra se dá o conflito com os fora da lei; 3) o espaço da fazenda e da agropecuária, onde via de regra se dá o conflito entre *homesteaders* e rancheiros; 4) O espaço Mexicano, historicamente localizado nos filmes dos anos 1950, onde a narrativa da contrainsurgência revolucionária é posto entre camponeses e o poder exterior da monarquia. Uma série de outros importantes espaços também figura como centrais: o *saloon*, os acampamentos na *frontier* (dos protagonistas ou de foras da lei), as aldeias indígenas, etc. O espaço estrutura os conflitos sociais: entre brancos versus indígenas, a lei versus a antilei, os homens versus mulheres, os *ranchers* versus *homesteaders*, etc.

³⁴³ SMETAK, Jacqueline. The American Eden. In: ENGEL, Leonard. **The Big empty : essays on Western landscapes as narrative**. University of New Mexico Press, 1994

O espaço é fundamental para entender o Mito da Fronteira. O espaço é onde se dá a ideologia, o espaço representacional, mas é também dos diferentes espaços que se constituem diferentes representações do Oeste Americano.

A partir da década de 1960, há uma internacionalização da produção de *Westerns*, e apesar dos *Spaghetis* italianos serem os mais conhecidos e que mais causaram impacto na rememoração do gênero, há produções espanholas, soviéticas, brasileiras, inglesas, e tantos outros países do mundo se apropriam dos códigos estéticos e narrativos do *Western* para suas próprias obras. O espaço de circulação dessas memórias expõe como a memória histórica do Mito da Fronteira circula globalmente por força da indústria estadunidense, ainda que cada lugar faça sua própria reinterpretação a partir de suas próprias preocupações.

Historiadores como Richard Slotkin, John Cawelti, e outros, apontaram a existência de uma “crise” no Mito da Fronteira a partir do final da década de 1960, que transformou o significado da ideologia em seus símbolos e significados. A historiografia é bastante consolidada neste *turning point* da mitologia do Oeste e seguiremos aqui essa tradição, periodizando esta análise em dois momentos, um período pré-crise de trinta anos, entre o *boom* de filmes de *Western* “A” em 1939 até 1969 e um período de pós-crise, entre 1969 e os dias atuais.

Apesar de separados em dois períodos distintos, a produção não deve ser entendida como uma ruptura completa, e muito dos significados da ideologia da Fronteira permanecem, ainda que de certa forma alterados, no momento do pós-crise. O que foi observado é que ao final da década de 1960, a partir das consequências na consciência americana da luta pelos *civil rights* e do fracasso da Guerra do Vietnã, a ideologia da Fronteira e o espaço do Velho Oeste Americano deixam fundamentalmente de dar respostas satisfatórias à identidade nacional.

Essa periodização, no entanto, funciona para efeito de análise, onde há distinções interessantes na produção entre a média de filmes do pré e pós-crise, sempre mantendo em mente o diálogo entre os dois períodos. Os dois problemas que serão eixo deste capítulo serão a ludicidade e a violência na composição dos filmes de *Western* destes dois períodos. O lúdico é um elemento importante para se entender como os filmes se caracterizam em seu caráter de entretenimento e espaço mágico, como definiu Huizinga. A violência, por sua vez, é fundamental em enunciar e alegoriza modos estéticos e políticos de lidar com o espaço social e na relação com o Outro.

1. O lúdico no cinema.

O campo lúdico da produção fílmica é o da produção da mimese, ou da simulação, por excelência. Para Caillois, a mimese/simulação é a tentativa de imitar a realidade e de transformá-la mimeticamente. Do ponto de vista da criação das obras fílmicas, diretores, roteiristas, atores e toda a equipe de produção se empenham em exercer a criatividade e compor uma fantasia audiovisual. É um fazer-de-conta especializado e materializado. A tela do cinema é, como diz Huizinga, um círculo mágico onde valem outras regras e representações. De certa forma, muitas vezes é uma versão mais sofisticada da brincadeira dos “cowboys contra os indígenas”. Muitos dos filmes de Western adaptaram – mimetizaram – obras literárias anteriores, e criaram uma simulação mítica do que era o passado.

A elaboração lúdica do *Western* pode ser compreendida como uma fantasia adulta coletiva onde o mito e a memória fundacional dos Estados Unidos mobilizam tipos heroicos, atores que se consagram, em uma caixa de brinquedos narrativa, onde se criam espaços e mobilizam figuras para um faz-de-conta apologetico ao progresso e a aventura.

Mas não só de mimese foi construído o cinema e a cultura cinematográfica. Sobretudo até meados do século XX, autores como Walter Benjamin se interessaram pelo impacto psíquico-corpóreo que as narrativas fílmicas trariam aos espectadores e nas relações sociais. A relação vertiginosa do corpo e do olhar no cinema já foi estudada?

Dentro do circuito da Indústria Cultural ainda outro elemento que não pode ser deixado de lado é o da competição, em vários níveis e de diferentes formas. Em primeiro lugar, o aspecto claro da competição predatória de mercado, onde filmes competem por recursos e rendimentos, e são usualmente os vencedores que dão continuidades a fórmulas de sucesso e produções posteriores. Mas mesmo de um ponto de vista mais artístico, há toda uma competição de status entre atores e criadores em geral pela notoriedade, e é impossível pensar o cinema sem levar em conta os inúmeros eventos ritualísticos de premiação, como o Oscar, Cannes, dentre tantos os outros, que estabelecem competições e elencam os melhores filmes. Também não é incomum a cultura do “fã” de certas obras e séries, que passa a ser não só um consumidor ávido, mas a torcer por sua franquia favorita.

Como Huizinga muito insistiu, não há uma contradição entre o jogo e a seriedade. Insisto no oposto, há uma ambiguidade constante entre a seriedade e a não seriedade em toda movimentação lúdica. O mesmo acontece com o mito, sobretudo nos filmes: entre a seriedade e a não seriedade,

entre o reconhecer John Wayne como um ator, e ao mesmo tempo, como um cowboy-modelo, a ideologia é demonstrada, e o jogo da memória reificada é instaurado. Em muitas línguas, como a inglesa, os atores “play” um papel na tela audiovisual.

Huizinga nega que a poíese possa ser explicada somente pelo elemento estético. Ele também nega que a poíese teria nascido do jogo e enquanto jogo³⁴⁴; pois tanto o mito quanto a poesia derivam da esfera lúdica.

O fato de a poesia, no sentido mais amplo da *poiesis* grega, sempre se encontrar dentro da esfera do jogo, não significa que seu caráter essencialmente lúdico seja sempre conscientemente mantido. A epopeia perde sua relação com o jogo a partir do momento em que não se destina mais a ser recitada em ocasiões festivas, mas apenas a ser lida. E também a lírica deixa de ser compreendida como função lúdica a partir do momento em que desaparece sua união com a música. Só o drama, devido a seu caráter intrinsecamente funcional e devido ao fato de constituir uma ação, continua permanentemente ligado ao jogo. A própria linguagem reflete este laço indissolúvel, sobretudo o latim e línguas aparentadas, e também as germânicas. Nessas línguas o drama é chamado "jogo", e interpretá-lo é "jogar"³⁴⁵.

Quando se refere à música, lembra “que tal como o jogo, a música assenta na aceitação voluntária e na rigorosa aplicação de um sistema de regras convencionais: ritmo, tonalidade, melodia, harmonia, etc.”³⁴⁶. O que é o filme é sua exibição se não uma aceitação voluntária e uma rigorosa aplicação também de um sistema de regras convencionais, como a montagem, a edição, a atuação, o enredo, e mesmo a música?

De fato, é possível entender que espectadores, ouvintes, e leitores devem “jogar” com a interpretação das obras, e constroem sentidos a partir de suas próprias perspectivas. Isso é dizer que o espectador fílmico não pode ser entendido como um sujeito passivo. A recepção da obra é sempre um processo ativo de concatenação das imagens e sons, de compreensão e reinterpretação da montagem e da edição da narrativa. Espectadores escolhem certos aspectos, e não outros, para dar ênfase em seu entendimento da narrativa fílmica, e jogam com os significados para aderir ou não ao ponto de vista da produção. Socialmente, este “jogo” de interpretações e reinterpretações a partir das próprias referências e inferências, levam diferentes grupos a disputar a compreensão e a memória veiculada pelo filme.

³⁴⁴HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980. P.136

³⁴⁵ Ibidem. p. 159

³⁴⁶ Ibidem. p.161

É, claro, demasiado óbvio e redundante dizer que o filme não é um jogo. O que fundamentalmente distingue um filme de um videogame, é que este necessita da participação e a interferência do jogador para que a narrativa se desenvolva. É o que alguns autores chamaram de narrativa procedimental. Espectadores interpretam e remontam a obra fílmica, mas esta não pressupõe que aqueles precisam interagir com ela. Em outras palavras, o filme não é um jogo, mas os espectadores jogam com ele.

1.1. A violência enquanto espetáculo e o *Western*

Em diversas oportunidades, Caillois apontou similaridades entre a competição (agon) e a mimese, entre a admiração do fã pelo campeão do esporte e pela estrela de cinema, e como ambos, esporte e cinema, são espetáculos³⁴⁷. Dentro da discussão marxista, foi Guy Debord quem, de forma mais sofisticada, tratou a questão do espetáculo. Para Debord, o espetáculo é a lógica própria que rege as relações sociais na sociedade do capital, relações sociais essas que são mediatizadas pelas imagens. Enquanto mercadoria, a sociedade-espetáculo aliena-se tanto na produção quanto no consumo deste espetáculo.³⁴⁸

Isso diz respeito a um problema que nos é particular ao analisar os *Westerns*, e na verdade, boa parte da produção da Indústria Cultural contemporânea: a fetichização, estetização, e por que não, espetacularização da violência³⁴⁹. Apesar da violência possuir múltiplos sentidos, todos esses conceitos remetem a um sentido uno: o da violência tornada imagem de consumo. Não se trata da violência enquanto prática, dentro de contextos específicos, por razões distintas, mas a produção e consumo de imagens de violência.

A violência – física, verbal, psicológica ou social – é realizada sempre direcionada a algo, o objeto do ato violento. O alvo da violência pode ser o próprio indivíduo, como se vê nos casos de autoflagelo e masoquismo, tema importante para as ciências e reflexões psicológicas, mas quando trabalhamos com a violência enquanto ação e representação nas relações sociais, ela é sempre direcionada a um Outro, seja um sujeito ou um grupo. As motivações que levam ao ato violento assim como seus efeitos, consequências e parâmetros são objetos de estudos dos mais variados campos das ciências sociais, cruzando a sociologia, a antropologia, a filosofia, a psicologia, e o

³⁴⁷ CAILLOIS, Roger. *Man, Play and Games*. University of Illinois Press, 2001. Pp.22-74.

³⁴⁸ DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Rio de Janeiro: Contraponto, 2009.

³⁴⁹ De fato, esses três sentidos se articulam na expressão da violência enquanto imagem de consumo, ou seja, mercadoria. O fetichismo da mercadoria aqui se aplica na alienação da violência enquanto prática social e seu esvaziamento em um artefato estético.

próprio campo historiográfico. Apesar do ato violento ser muitas vezes visível, muitas vezes mesmo gráfico, sobretudo no espaço da representação, o que fomenta a violência nem sempre é consciente aos sujeitos que a praticam. Ressentimentos e frustrações individuais e coletivos nem sempre são reconhecidos pelo que são. Estruturas de dominação de um grupo por outro nem sempre são interpretados como tal. A violência social, seja no campo do ato-em-si, ou de sua representação, expressa a totalidade das contradições entre o indivíduo e a sociedade em que está inserido. Os ressentimentos individuais aparecem no ensejo das relações sociais, mas não se esgotam nelas, e por sua vez, a violência das relações sociais é expressão de que a soma das partes não é idêntica à totalidade. As contradições sociais e a dominação do Outro, compreendidas muitas vezes como prática sociocultural, devem ser entendidos na relação com as próprias contradições dos sujeitos que estão inseridos em uma estrutura que ao mesmo tempo, é maior e anterior a eles mesmos, mas que eles compõem e intervêm ou dão continuidade. O racismo contra negros, por exemplo, é ao mesmo tempo uma prática sociocultural e econômica, a uma expressão da contradição psíquica dos sujeitos alienados de uma identidade com o Outro.

As contradições dos sujeitos em relação com outros cultiva [cultura] práticas, comportamentos e símbolos no seio da convivência social, que por sua vez, de forma circular, impactam nas contradições individuais dos sujeitos, que vão ler e reagir às contradições sociais e do mundo.

A ideologia, ao mesmo tempo, fundamenta, mobiliza e justifica a *priori* e a *posteriori* ação violenta em si. Ela fundamenta no plano estrutural, através das práticas e dos símbolos de longa duração, que distinguem o *nós* e o *eles*, naturaliza comportamentos agressivos, fornece interpretações de como o mundo funciona e deve funcionar. Ela mobiliza, diante de circunstâncias e conjunturas históricas e sociais específicas, como um indivíduo e um grupo deve se sentir e agir em relação ao outro. E justifica, antes, e depois do evento violento, o ato de agressão.

Para Lefebvre, a sociedade em sua super-repressão se caracteriza pelo controle social através, sobretudo, da Lei e do terror da violência, que mantém a classe dominada sob o jugo da classe dominante³⁵⁰.

Avelar vai mapear uma parte do debate filosófico sobre o conceito de violência. Em síntese, em Clausewitz há a argumentação da Guerra como continuação da política por outros meios, e em Foucault sua inversão, a Política como continuação da guerra por outros meios. Em Marx, a

³⁵⁰ LEFEBVRE, H. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ática, 1991.

Violência da opressão histórica será redimida quando a violência da Revolução interromper o processo, e em Fanon, que relê Marx sob a luz da colonização, ela é em si violenta, e a luta pela é uma violência necessária para sua interrupção. Já em Benjamin, outro tipo de violência estaria a vir, carregada de um potencial de redenção³⁵¹.

Em seu brilhante ensaio “*Critique of Violence*”, Walter Benjamin distingue como o direito natural entende a violência como natural, enquanto o direito positivo, parte da história, e enquanto significado. O criminoso é aquele que ameaça, mesmo que de forma impotente, criar uma nova Lei³⁵². Diz Benjamin:

It will be argued that a system of legal ends cannot be maintained if natural ends are anywhere still pursued violently. In the first place, however, this is a mere dogma. To counter it one might perhaps consider the surprising possibility that the law's interest in a monopoly of violence vis-a-vis individuals is not explained by the intention of preserving legal ends but, rather, by that of preserving the law itself; that violence, when not in the hands of the law, threatens it not by the ends that it may pursue but by its mere existence outside the law. The same may be more drastically suggested if one reflects how often the figure of the "great" criminal, however repellent his ends may have been, has aroused the secret admiration of the public. This cannot result from his deed, but only from the violence to which it bears witness. In this case, therefore, the violence of which present-day law is seeking in all areas of activity to deprive the individual appears really threatening, and arouses even in defeat the sympathy of the mass against law. By what function violence can with reason seem so threatening to law, and be so feared by it, must be especially evident where its application, even in the present legal system, is still permissible³⁵³.

Enquanto é possível ver a violência como algo natural, entendo neste trabalho como fruto e parte de um processo histórico que envolve a representação e a ideologização da violência praticada e a ser praticada. O progresso e a civilização em si são, e foram, uma violência, sobre o Outro-natureza, sobre o Outro-nativo-americano, entendido como parte natureza, e contra os próprios “civilizados”, em que a própria humanidade é tratada como segunda natureza a ser controlada, parte do processo da racionalidade instrumental. Esse Outro, na forma do selvagem, da massa, e sobretudo do fora da lei, constantemente desafia e pretende promulgar uma outra Lei a partir da violência, algo que é representado a ser combatido e impedido nas várias narrativas da Fronteira. A disputa entre a Civilização e os vários Outros é uma disputa por qual Lei irá valer no espaço da Fronteira, e que definirá os rumos, em sua forma teleológica, da nação estadunidense.

³⁵¹ AVELAR, Idelber. **The Letter of Violence**. Palgrave Macmillan, 2004

³⁵² BENJAMIN, Walter. Critique of Violence. In: **Reflections. Essays, Aphorisms, Autobiographical Writings**. Schochen Books, New York, 1986 p. 283.

³⁵³ Ibidem. p. 280-281

As forças da Lei, a polícia no século XX, e em nossos dias, são o que Benjamin coloca como o limite onde o Estado não consegue garantir a ordem através da força do sistema legal:

Rather, the "law" of the police really marks the point at which the state, whether from impotence or because of the immanent connections within any legal system, can no longer guarantee through the legal system the empirical ends that it desires at any price to attain. Therefore the police intervene "for security reasons" in countless cases where no clear legal situation exists, when they are not merely, without the slightest relation to legal ends, accompanying the citizen as a brutal encumbrance through a life regulated by ordinances, or simply supervising him. Unlike law, which acknowledges in the "decision" determined by place and time a metaphysical category that gives it a claim to critical evaluation, a consideration of the police institution encounters nothing essential at all. Its power is formless, like its nowhere tangible, all-pervasive, ghostly presence in the life of civilized states. And though the police may, in particulars, everywhere appear the same, it cannot finally be denied that their spirit is less devastating where they represent, in absolute monarchy, the power of a ruler in which legislative and executive supremacy are united, than in democracies where their existence, elevated by no such relation, bears witness to the greatest conceivable degeneration of violence³⁵⁴.

O Mito da Fronteira é a representação do imaginário estadunidense onde, por excelência, o sistema legal não alcança, ou não está completo. Disso as narrativas decorrem onde o xerife, o *marshall*, o cowboy-herói devem demonstrar coragem ímpar e fazer o “certo” – aquilo que moralmente é correto dentro dos ditames da lei do Estado e da Civilização, e através da excepcionalidade do uso da arma de fogo, da violência que só faz o necessário, ideologicamente oculta a barbárie da violência estatal e do processo civilizatório, visto como necessários, justos e corretos, para a manutenção do curso correto da História, da missão civilizacional que agrega a identidade estadunidense.

Estou de acordo com Cawelti, quando este diz que não basta olhar em admiração horrorizada ao espetáculo da violência, seja nos Westerns ou em qualquer obra artística. Ele argumenta que o ato da violência sempre possui sentido dentro da estrutura narrativa de uma determinada obra. Isso se torna evidente quando comparamos a violência brutal em *Hamlet* de Shakespeare, *Édipo* de Sófocles ou uma série de Western TV como *Gunsmoke* que chocou pela violência mais explicitada nos anos 1960.³⁵⁵

Cawelti expande essa noção ao conceituar o que seria o uso da arma enquanto símbolo fálico nos heróis dos *Westerns*. Ele afirma que a ideia da arma enquanto objeto fálico pode ser encontrada em muitas narrativas, mas o *cowboy* tem um uso específico, que se em algumas circunstâncias o

³⁵⁴ BENJAMIN, Walter. Critique of Violence. In: **Reflections. Essays, Aphorisms, Autobiographical Writings**. Schochen Books, New York, 1986 p. 287

³⁵⁵ CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Popular Press, 1999 p. 12

aproxima, também o distingue dos demais. Cawelti vai tomar o cavaleiro medieval como exemplo para sua comparação: seu encontro com adversário é um combate próximo frontal, corpo-a-corpo, onde ambos os oponentes sentem o impacto de suas investidas, e o sangue tirado do inimigo. Enquanto isso, o *cowboy* atira ou duela contra seu adversário à distância, e é a precisão e a objetividade que determinam o desfecho. O revólver permite o distanciamento da realidade mortal.

Cawelti também argumenta que o herói-*cowboy* recusa o combate em si, e o ato de matar é forçado enquanto uma necessidade, que ele efetua com precisão e habilidade de um cirurgião ou artista. Raramente é o herói-*cowboy* que inicia a violência. A ideia de pureza, castidade e restrição da violência dos cavaleiros medievais romantizados e da figura do *gentlemen* tem continuidade no herói-*cowboy*. Há uma ambiguidade estética do herói lacônico e a violência, entre o culto ao pacifismo e o avanço militarista.

2. Os filmes pré-crise

Ao longo do século XX, sobretudo até o final dos anos 1960, Hollywood tornou o *Western* um gênero fílmico de alcance global, repleto de narrativas e alegorias de orientações ideológicas divergentes. Patricia Limerick apontou como a conquista foi muitas vezes representada como uma grande aventura³⁵⁶

Alguns tomavam uma perspectiva em que o protagonista era o pequeno fazendeiro, o homem comum branco, cuja violência era reativa, de autopreservação. Muitos, por sua vez, valorizavam o indivíduo *self made man* empreendedor, que enfrentava as condições difíceis do ambiente, e a ameaça fora da civilização na figura dos indígenas e foras da lei enquanto tentava criar um oásis civilizatório³⁵⁷, como em “Dodge City” [“Uma Cidade que Surge”] (Michael Curtiz, 1939)³⁵⁸.

Apesar de cada filme, individualmente, apresentar diferentes interpretações sobre o passado, estruturalmente sua ideologia de compreensão do espaço e da ação dos homens, bem como sua estética perpassavam sua totalidade. Alguns elementos compõem um padrão mitológico/ideológico: 1) a ideologia do progresso é central, ou então jaz subjacente, enquanto tema e motivo das obras; 2) a violência, e seu uso contido e superior pelos protagonistas, é via de regra, o principal mecanismo

³⁵⁶ LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987. p. 18

³⁵⁷ SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

³⁵⁸

de solução dos problemas da trama; 3) a violência é distinguida entre uma violência moral, justa, adequada e justificada, pelas forças do progresso, e outra, imoral, injusta, tirânica, selvagem e injustificada, pelas forças dos opositores, sejam eles foras da lei, nativos americanos ou homens que desejam acumular poder egoisticamente; 4) são narrativas fundamentalmente centralizadas em WASPs – *White Anglo Saxon Protestants* – seguidores da lei e da moral dominante, em oposição a um Outro que segue outra lei e outra moral; 5) O espaço é sempre central a essas narrativas e aponta para uma pré-história do sucesso americano. Via de regra, a narrativa é uma disputa de quem controla a lei e a moral do espaço.

Em *Western Union* (Fritz Lang, 1941), a violência e a razão do progresso aparecem justificadas e até benéficas, quando em certa cena, os nativos americanos são enganados a serem eletrocutados pela fiação do telégrafo para serem convencidos a deixarem passar as construções por suas terras. Por outro lado, os antagonistas manipulam os nativos para a agressão, e ao tentarem destruir os esforços da companhia de telégrafo com um incêndio, estão na seara da violência injustificada e barbárica.

Há os filmes que diretamente defendem o progresso e toda a violência necessária para trazê-lo. Em *Union Pacific* (Cecil B. DeMille, 1939) o progresso trazido pela ferrovia justifica toda violência praticada pelos agentes ferroviários, que lutam contra capangas de um homem rico e corrupto que quer atrasar a obra, falsos grevistas, indígenas que chegam a descarrilhar e destruir um trem, e até mesmo contra a própria natureza. De fato, a Lei é deixada nas mãos de Jeff Butler, um contratado da companhia, que decide quando e como os corruptores são punidos. Ao final do filme, a chegada da linha férrea na Califórnia significa a união do estado e do povo americano.

Em *Santa Fe Trail* (Michael Curtiz, 1941), o abolicionista John Brown é representado como um homem violento que está injustificado em usar todos e quaisquer meios necessários para livrar os negros da escravidão. Jeb Stuart (Errol Flynn) massacra a rebelião de Brown, e justifica que o Sul provavelmente teria alcançado a elevação moral de abolir a escravidão por meios legais, como a Virgínia já havia feito, anunciando o erro que viria ser a Guerra Civil.

Outros filmes que vão defender o progresso e vão continuamente entender a violência como um mecanismo razoável e naturalizado de alcançá-lo são *The Iron Horse* (Henry Ford, 1924), *Stand Up and Fight* (WS Van Dyke, 1939), *Arizona* (1940), *Twenty Mule Team* (1940), *The Texans* (1938) e *American Empire* (1941). A lista é imensa, e se agrega a outros tantos filmes que vão naturalizar o processo histórico das guerras indígenas, como *Drums along the Mohawk* (1939), *Northwest*

Passage (1940), *Geronimo* (1940), *Northwest Mounted Police* (1940), *Badlands of Dakota* (1941) e *They Died with their boots on* (1941).

Nenhum filme, entretanto, representa tanto o louvor ao mito do progresso na expansão ao Oeste quanto, décadas mais tarde, o épico histórico *How the West was won* (Henry Hathaway, John Ford, George Marshall, 1962), que, em cinco segmentos, conta como progressivamente a história do Oeste foi avançando e se desenvolvendo, partindo da história de *frontiersmen* montanheiros que exploravam a *wilderness* ao lado de famílias pioneiras até a urbanizada e cosmopolita São Francisco, na cena final da película. A obra foi filmada em três lentes Cinerama e foi produzida para ser veiculada em um panorama de três telas. *How the West was won* sintetiza a ideologia pela qual grande parte dos *Westerns* hollywoodianos foram produzidos, enquanto eulogia de um processo que desembocou nos Estados Unidos da modernidade. Uma pré-história do avanço e do domínio imperialista sobre o mundo durante a Guerra Fria.

Alguns outros, por sua vez, partiam de uma ideia onde o fora da lei era um homem explorado que resistia aos banqueiros e ao sistema, como em “Jesse James” (Henry King, 1939), do mesmo ano. Nesse filme, o legendário fora da lei Jesse James é um herói do povo que luta contra a injustiça e o progresso, visto como um elemento externo que destrói a comunidade. O capitalismo aparece na forma de banqueiros gananciosos, governo e empresários que através da violência e coerção destituem o povo de suas terras e seus direitos. Outros filmes que se aproximam do que Slotkin define como o gênero “Good Outlaw”, de raiz turneriana de esquerda, que critica o progresso, são *The Return of Frank James* (1940), *The Oklahoma Kid* (Warner, 1939), *When the Daltons Rode* (1940), *Bad Men of Missouri* (1941), *Belle Starr* (1941) e *Billy the Kid* (1941). Mas mesmo essa crítica dos filmes de fora da lei vê o progresso como inexorável do processo histórico, ainda que em um tom romântico que vê sua violência como injustificada.

O gênero *western* hora ratificou hora nuançou muitos dos pressupostos da ideologia da Fronteira e do progresso, e alegorizou temas diversos através da rememoração do espaço mítico.

Sobretudo, através de diretores como John Ford, Howard Hanks, dentre outros, Hollywood *inventou* para a memória coletiva o espaço e um tempo mítico do Oeste Americano do século XIX, onde o espaço e o tempo eram monumentalizados, tornados grandiosos.

Writers and directors of western fiction and film have used western landscapes, with their towering peaks, deep valleys, and empty, lonely, immense spaces, to authenticate their stories, establish setting, and provide a definite sense of place in which the characters will enact their drama. These landscapes have inspired emotions ranging from ecstatic wonder and sublimity to awe and fear in the reader

*and viewer*³⁵⁹.

Para retomar as reflexões de Henri Lefebvre, o Oeste Americano das lembranças fílmicas passa a ser um espaço representado, isso é, uma construção hierárquica, de cima para baixo, feita por diretores, produtores, roteiristas, de *como* se lembrar desse passado.

Ford, um excepcional diretor, elevou sua locação, o Monument Valley, ao espaço por excelência da alteridade do Oeste: desértico, estranho, monumental. Ele veio a aparecer em inúmeros outros filmes, sobretudo de Ford, como *Fort Apache* (1948) e *The Searchers* (1956) e se tornou uma marca da cultura pop em relação ao Oeste Americano. Em *Fort Apache*, o acampamento militar é uma comunidade idílica onde todos cumprem suas funções sociais com apreço. A comunidade é, entretanto, *perturbada* pela chegada do personagem Henry Fonda, que desconhece as dinâmicas locais e pensa, arrogantemente, que a utilização da força por si só é suficiente para lidar com os problemas. É, entretanto, é o conhecimento da wilderness e do modo de vida dos indígenas que garante a John Wayne a sobrevivência, e não do general arrogante, cujo sacrifício, entretanto, paralelo ao de Custer e a Batalha de Little Big Horn.

Em “*Stagecoach*” [“No Tempo das Diligências”] (John Ford, 1939) um dos filmes mais celebrados do gênero, e que alçou John Wayne ao estrelato, narrou a história de um fora da lei chamado Ringo que viajava em uma diligência com vários personagens que sintetizavam um microcosmo do povo americano e tematizava conflitos morais e ideológicos entre o xerife (a lei) e o fora da lei, o homem comum e o banqueiro, a dama da sociedade e a prostituta, e os civilizados e os “selvagens” (os nativos americanos). Atacado por um bando nativo americano representado como selvagens, o grupo de protagonistas os derrotado com o uso da arma de fogo e a eventual chegada da Cavalaria. As contradições dos homens civilizados devem ser resolvidas, e o inimigo externo, barbárico e selvagem, é algo que os une e prova sua distinção. Apesar de ser um filme extremamente crítico e reflexivo para os padrões hollywoodianos de então, o ato de violência contra os indígenas regenera o espírito dos vencedores, e ao final do filme, John Wayne, com um ato de violência, mata seus opositores, e permite que ele e a prostituta sejam felizes, no Oeste.

³⁵⁹ ENGEL, Leonard. FREEDOM, ENTRAPMENT, AND “PLAYING THE STRING OFT TO THE END”: Imagery of Space and Enclosure in Sam Peckinpah’s *The Wild Bunch*. In: ENGEL, Leonard. **The Big empty : essays on Western landscapes as narrative**. University of New Mexico Press, 1994.

2.1. Lei e a moral

No tocante à violência e à lei moral, em *Destry Rides Again* (George Marshall, 1939) James Stewart é um “descendente” de Destry, um famoso Marshall. O novo Destry é chamado para ser um deputy da cidade, mas ele é contra a violência como solução dos problemas, que incluem uma série de conflitos com desordeiros na cidade. Ao final do filme, são as mulheres que fazem uma revolução com as próprias mãos, moralizando a cidade. Já *The Ox-Bow Incident* (1943) é outro filme que tematiza e critica a violência e o linchamento das massas fora da mão do Estado, mas aqui de forma crítica. A população de uma cidade erroneamente acusa e executa três homens, incluindo um mexicano culto e cristão, pelo assassinato de um dos seus. Esse filme é paradigmático no tratamento da violência da comunidade, e só *High Plain Drifter* (Clint Eastwood, 1973), três décadas mais tarde, vai tematizar com a mesma complexidade.

Outro caso interessante com paralelo a *disputa entre esses dois* é *The Man who shot Liberty Valance* (John Ford, 1962). Neste, o espaço da cidade é ameaçado por uma gangue de foras da lei e a solução reside entre Ranse Stoddard (James Stewart), um advogado pacifista que deseja solucionar tudo dentro da lei, e Tom Doniphon (John Wayne), que vê a necessidade de uma intervenção mais violenta. Eventualmente, Stoddard fica conhecido por matar o fora da lei, e isso o leva a ascensão na carreira política como alguém que resolve os problemas. Mas secretamente, havia sido Doniphon que resolveu matar o vilão. O filme é uma alegoria sobre como o progresso é alcançado na tensão entre democracia e meios não-violentos e a necessidade de força.

Um dos filmes que antecipa algumas das críticas e da crise a mitologia do Oeste foi *Man of the West* (Anthony Mann, 1958). Neste, a violência não é interpretada com a leveza da solução dos problemas de outros filmes do gênero, mas como um problema em si. A representação do sequestro e da tentativa do estupro pesa sobre a trama, e o ato final envolve o saque do banco de uma cidade que não existe mais, alegorizando a violência como sintoma de um mundo que não existe mais, e que o progresso extirpou.

Mas é só a partir da década de 1960 que a tensão entre as relações sociais começa a rememorar de formas mais críticas o próprio processo do progresso civilizacional, e isso se dá a partir da crise em um projeto de modernização nos Estados Unidos.

2.2. *Homesteaders vs. Ranchers*

Um tema central é a disputa entre modelos de cidadão a perpetuarem sua Lei, como nas várias narrativas entre *homesteaders* e rancheiros. Em *The Westerner* (William Wyler, 1940), a narrativa gira em torno do conflito entre os rancheiros de gado e os pequenos fazendeiros das *homesteaders* sobre a prioridade da ocupação do espaço. Baseado em um personagem histórico *sui generis*, o juiz da cidade é representado como um tirano enlouquecido, e julga e decide a favor dos rancheiros. O personagem de Gary Cooper, que é um cowboy esperto, auxilia na tensão entre ambos os lados, e os rancheiros chegam a colocar fogo nas fazendas. A disputa só ganha resolução quando o *cowboy* enfrenta e vence a disputa armada contra o juiz.

Em outra interpretação, *Red River* (Howard Hanks, 1948), conta a história de rancheiros que teriam feito a primeira grande mobilização de gado para as linhas férreas. O filme tenta demonstrar o trabalho duro de criar gado e montar uma vida, e a positividade da chegada do progresso. John Wayne se torna progressivamente um ditador autoritário da marcha, e entra em confronto com seu filho adotivo. A disputa entre *homesteaders* e rancheiros também aparece em *Shane* (George Stevens, 1953), cujo cowboy protagonista é um estrangeiro que chega ao espaço, e através de uma habilidade semidivina, sobretudo com a arma de fogo, protege a família e rechaça os Inimigos do povo. O tropo do estrangeiro que representa o mito do cowboy ideal também aparece em *Hondo* (John Farrow, 1953), do mesmo ano, em que John Wayne deve proteger a família da tribo de indígenas perigosa nas redondezas. Nestas representações, o *homesteader* é comumente representado como um povo ordeiro, mas vitimizado e passivo, que deve ser protegido por alguém mais forte.

Em ainda outras interpretações, muitas décadas mais tarde, em *Silverado* (Lawrence Kasdan, 1985) quatro cowboys que se encontram e vão para Silverado, onde um *cattle rustler* e um xerife corrupto dominam a cidade. O tema repete a fórmula do *law enforcement* corrupto, mas aqui parece como a instituição é estruturalmente ruim. O filme também tematiza – um pouco – a questão do racismo, dada a inclusão de Danny Glover como um cowboy negro, em um semblante de multiculturalismo que passará a ter mais força nas décadas seguintes, sobretudo. Já *Open Range* (Kevin Costner, 2003) vai encenar a disputa entre criadores de gado que utilizam pasto livre e os rancheiros que criam o gado cercado. Os primeiros são apresentados enquanto representantes do uso livre da terra em um “país livre”, contra empresários que cerceiam e monopolizam a terra para si.

2.3. Monopólio da arma de fogo

Dois filmes opõem-se como exemplos para discussão de como o domínio da arma de fogo define os rumos da narrativa e das soluções políticas ao conflito espacial. O primeiro é *High Noon* (Fred Zinneman, 1952) de 1952, escrito por um comunista, Carl Foreman, que fora colocado na lista negra de Hollywood. Nesse filme, o Xerife Will Kane (Gary Cooper) acabou de se aposentar, e casou com uma Quaker, uma religião pacifista. No entanto, Frank Miller, um bandido que um dia dominou a cidade, está voltando e reunindo-se com seus comparsas para assassinar o ex-xerife e voltar a controlar a cidade. Will Kane passa o filme tentando recrutar outros cidadãos para resistirem ao avanço do tirano, mas todos eles, desde os bons cidadãos da igreja e o juiz, até figuras não tão éticas que vivem nos bares, se recusam por diferentes motivos. O filme foi construído como uma crítica a Democracia americana, como as pessoas não se levantam para resistir e fazer o que é o certo – é tanto uma analogia a ascensão do macarthismo e do Fascismo, quanto ao *blacklisting* em Hollywood, que o roteirista, Carl Foreman, havia sido listado. Sozinho, Will Kane resiste aos algozes com seu domínio da arma de fogo, e ao final, a única pessoa a ajudar Will Kane é sua própria esposa, que apesar de ser uma pacifista convicta, decide que seu valor não é absoluto frente à ascensão da Tirania, e empunha também um revólver.

Em resposta a esse filme, John Wayne e Howard Hawks produzem em 1958, *Rio Bravo*, em que uma situação parecida acontece, e um bando de criminosos ameaça a cidade tentando resgatar um prisioneiro. Neste filme, é a coragem, um conjunto de amigos e o domínio das armas de Wayne, que se recusa a chamar outras pessoas para participar da resistência, que decide o conflito. Para Wayne e Hawks, o monopólio da violência deve permanecer dentro do Estado, por uma aristocracia que domina seu uso. Vale dizer que, a “lista negra de Hollywood” foi formulada pelo *House of Un-American Committee*, apoiada pela *Motion Picture Alliance for the Preservation of American Ideals*, presidida por um tempo pelo próprio John Wayne.

2.4. Custer

A figura de Custer merece uma atenção especial, dado que é tematizada constantemente nos Westerns. Em 25 de junho de 1876, poucos dias antes do aniversário do centenário da Independência norte-americana, o tenente-coronel “General” George Armstrong Custer (1839-1876) foi morto em batalha contra uma aliança de Lakotas, Cheyennes e outros povos originários, na chamada Batalha de Little Bighorn. Sua figura e sua derrota tiveram múltiplos significados que se

transformaram ao longo dos séculos XIX, XX e XXI continuam em disputa até hoje nos Estados Unidos.

A Batalha de Little Bighorn se tornou um ícone de memória por diversas razões. Palco de uma disputa de memórias e identidades, tanto por americanos indígenas e não-indígenas, ela foi, e ainda o é, uma espécie de síntese, um clímax da guerra entre os Estados Unidos e as Nações Indígenas. Por um lado, ela rememora o “Custer’s Last Stand” (*A última batalha* de Custer), um sacrifício heroico que inspirava a todo o esforço civilizatório contra os “selvagens”, por outro, demonstrava a bravura e a força da resistência ameríndia, capaz de derrotar o maior general das forças militares e o violento processo civilizacional estadunidense. Para ambos os lados, no entanto, a significância material parte de uma guerra já em seu fim: Custer é derrotado e morto, pausando por algum tempo os avanços dominadores vindos do Leste, por outro, ela é lembrada como parte de uma guerra em que os nativos já haviam perdido, e sua cultura e modo de vida praticamente destruídos.

O próprio Custer, não obstante, também se tornou uma personagem de disputa de representações. Desde antes da Batalha de Little Bighorn, a figura de Armstrong Custer passou por diversas transformações na mitologia, no imaginário e na memória a respeito do Oeste Americano. O esforço de memorialização passou pelo próprio homem. Ainda em vida, ele publicou um livro de memórias chamado “My Life on the Plains”, descrevendo os eventos e a situação do conflito entre as forças militares e as Nações Indígenas. Seu texto apresenta já de início uma preocupação com demonstrar uma visão autêntica sobre os nativos americanos, declarando-se opor a visões ficcionais como as do escritor James Fenimore Cooper. Ao mesmo tempo em que certamente demonstra um ímpeto de curiosidade no entendimento desse Outro, chegando a propor uma espécie de história antropológica da emigração para as Américas, ele não obstante demonstra uma visão colonialista sobre os povos indígenas, insistentemente justificando suas ações militares diante de sua suposta selvageria³⁶⁰.

Tão logo o general foi derrotado e morto, a ideia do *Custer’s Last Stand* circulou entre jornais e produções imagéticas e literárias na época, que celebraram seu espírito vitorioso e virtuoso, que se redimiu através da morte, e agora e motivava e dava sentido ainda maior aos

³⁶⁰ JOHANSEEN, Danielle. Depictions of American Indians in George Armstrong Custer’s *My Life on the Plains*. *Humanities*. 2019, 8(1), 56

esforços de guerra contra os Indígenas. O “*last stand*” foi interpretado em uma espécie de oposição a uma “vitória pírrica”, em que a vitória é uma perda maior que uma derrota³⁶¹.

“Custer’s Last Stand” foi o nome, por exemplo, de um seriado estadunidense lançado em 1936, dirigido por Elmer Clifton, em 15 capítulos. A força dessa memória se deu pelo menos até filmes como *Santa Fe Trail* (1940) em que o futuro presidente Ronald Reagan interpreta Custer, e *They Died with their Boots on* (1941), nome dado a uma perda honrada, estrelado pela superestrela Errol Flynn.

No pós-guerra, outros filmes também tematizaram a batalha perdida que dava um sentido maior à nação, mas dando maior atenção à questão indígena. Em *Fort Apache* (John Ford, 1948), Henry Fonda interpreta uma versão ficcional inspirada em Custer, onde ele é um general arrogante e desconhece o modo de vida e os problemas dos nativos americanos, e isso o leva a derrota. Mas é também virtuoso, e sua derrota inspira os esforços civilizacionais americanos. Em *Devil’s Doorway* (1950), o “*last stand*” é representado numa batalha em que os próprios indígenas são vencidos, mas deixam uma lição humanista para o futuro.

Já nos anos 1960, em pleno período da Guerra do Vietnã, *The Great Sioux Massacre* (1965) e *Custer of the West* (1967), a crítica ao extermínio dos nativos passa a ser ainda mais acentuada, estabelecendo paralelos muitas vezes diretos com os *vietcongs*, e Custer é visto como um simpatizante, que entra em conflito e opõe-se a outras figuras militares, sendo forçado a cometer a guerra a contragosto.

E é somente a partir de *Little Big Man* (1970) em que Custer é passado a ser visto como um homem vaidoso, megalomaniaco e estúpido, que eventualmente perde por sua própria arrogância na Batalha de Little Bighorn. Essa visão passou a ser a dominante desde então, e aproximações entre a Batalha, ou Massacre, de Washita, em 1868, com o Massacre de Mai Lai, exatamente cem anos depois, passaram a corroborar a ideia de um homem cruel e ganancioso, que é vencido pelo próprio orgulho. O debate entre se Washita foi um ataque de guerra comum ou um massacre é um caso em que a historiografia também até hoje se debruça, e destacam-se as diferentes contabilidades sobre o número de mortos³⁶². Contrainstintivamente aos dias de hoje, foram as figuras militares que mais exacerbaram a contagem (chegando a 140 mortos), enquanto as testemunhas indígenas contemporâneas tenderam a apontar entre 13 e 19 mortos.

³⁶¹ SLOTKIN, Richard. **The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890**. University of Oklahoma Press, 1998.

³⁶² HARDORFF, Richard G. (org). **Washita Memories: Eyewitness Views of Custer's Attack on Black Kettle's Village**. Norman, OK: University of Oklahoma Press, 2006

Para Michael Elliot, cujo objeto de estudo foi as manifestações de história pública sobre Custer até os dias de hoje em monumentos e reencenações, a disputa entre a legitimidade do processo civilizador, e o extermínio dos nativos americanos, desde o período das “*Indian Wars*” continha ambivalências, sendo possível ao mesmo tempo concordar com a premissa de civilizar e ocupar o Oeste e as terras nativas, ao mesmo tempo ver isso como uma grande tragédia. Parte da população branca, sobretudo do Leste, era muito crítica das ações militares, enquanto certas etnias nativas, como os Crow, que participaram ao lado das tropas de Custer em Little Bighorn, reinterpretaram por outras visões.³⁶³

2.5. *Mexico Westerns*

E se na maior parte dos filmes essa pergunta se dá em relação aos conflitos internos a sociedade americana, na forma dos indígenas ou dos fora da lei, no plano das relações externas, narrativas que se passam no México começam a ser plataforma para alegorizar uma política de contrainsurgência. De um lado, o presidente Eisenhower formulava política externa baseada no “Problema Zapata”, a Revolução Mexicana, como modelo para estabelecer uma política de contrainsurgência, de como os EUA deveriam agir no terceiro mundo. Em Hollywood, diversos filmes denotam um marco ideológico em relação à posição de intervenção no Terceiro Mundo, e são produzidos experimentando com a ideia de uma um grupo de soldados-cowboys que viajam para outro país e lidam com seus problemas. Esses *cowboys*-soldados empatizam com o sofrimento das pobres vítimas, e proficiente no uso de armas de fogo, são precisos o suficiente para resolver os problemas e matar somente bandidos, sem nenhuma vítima inocente.

Dentro da gigantesca produção dos Westerns, o *Mexico Western* é aquele em que a ideologia do mito é encenada a partir de espaços latino-americanos, sobretudo do México. Para o historiador Richard Slotkin, esses westerns foram um lugar privilegiado de um “experimento criativo” a respeito das políticas externas dos EUA durante o século XX, sobretudo durante o período da Guerra Fria. Para ele, o Mito do Oeste forneceu uma estrutura de pensamento tanto para essa produção cultural, quanto para as de facto políticas externas do Estado americano. É dessa mesma estrutura, que para Slotkin, diferentes representações emularam, previram, ou questionaram as ações políticas de seu país.

³⁶³ ELLIOT, Michael A. **Custerology: the enduring legacy of the Indian wars and George Armstrong**. The University of Chicago Press: Chicago, 2007

Desde o início da indústria, Hollywood se interessou pelo México. Os mexicanos eram compreendidos como uma raça mestiça com traços latinos e indígenas: cômicos e cruéis, sensuais e indolentes. O Rio Grande era uma fronteira física e moral. Durante a Revolução Mexicana, cinegrafistas eram tolerados pelo governo federal, e o próprio Pancho Villa incentivou, entendendo o poder da propaganda, sendo que nos anos iniciais, Hollywood viu o processo revolucionário em tons positivos, colocando heróis em suas fórmulas. O interesse só foi retomado nos anos após a Grande Depressão, como por exemplo, em *Viva Villa!* de 1933, feito por um diretor de esquerda, e em 1939, *Juarez* expandia tal visão a partir da política de boa vizinhança, apontando para uma divisão entre os revolucionários, próximos da América, e ditadores europeus fascistas, na figura da monarquia francesa dos anos 1860.

É, entretanto, após a segunda guerra que uma nova forma de conceber o mundo latino começa a se tomar forma. Em *Tesouros de Sierra Madre* de 1948, o espaço mexicano é mitificado para responder à demandas da moral estadunidense: a cidade de Tampico, dos capitalistas (americanos) inescrupulosos; o pobre vilarejo que é regido por um senso de justiça correto pelo prefeito patriarcal; a *wilderness*, em que não existe lei, somente a violência; e a tribo indígena, cheia de pessoas boas, ingênuas e voluntariosas. Dos dois protagonistas sobreviventes do filme, um fica na utopia indígena, o outro volta para os EUA, tirando de lição a importância da vida simples.

Slotkin aponta que ao mesmo tempo em que Eisenhower busca no “Problema Zapata”, a Revolução Mexicana, um modelo para estabelecer uma política de contrainsurgência (ou seja, de como os EUA deveriam agir no terceiro mundo), filmes como *A Águia e o Gavião* (*The Eagle and the Hawk*), de 1950, *Revolta do Desespero* (*Wings of the Hawk*), de 1953, e *Vera Cruz* de 1954, fazem o mesmo.

Os dois primeiros apresentam os *cowboys* como Cavaleiros puros em uma cruzada. Já *Vera Cruz*, eles são mercenários, profissionais, que são mudados pelo espaço, mas que também imprimem sua moral no México. Em sua narrativa, *cowboys* descem ao México em busca de trabalho após a Guerra Civil e são recrutados pela Monarquia para combater os insurgentes. Eventualmente, os protagonistas empatizam com a população campesina revoltando, e aliam-se a eles para combater os tiranos. O elemento que se destaca é que o valor reconhecido dos camponeses é o de *lutar*, e os *cowboys* emprestam sua capacidade aristocrática de luta a eles – levando-os a vitória.

Em *Magnificent Seven* (Antoine Fuqua, 1960), a lógica narrativa se acentua. É um *remake* de *Sete Samurais* (1954), que tematiza a aristocracia guerreira em união com os camponeses contra

a barbárie dos bandidos. Em *Sete Homens* seu espaço está fora do país de origem, no México, onde os sete cowboys são uma elite guerreira que se desloca para salvar o povo oprimido de seus próprios opressores. Diferente do filme japonês, a população local chega a preferir o opressor local no ato final do filme, mas os heróis os salvam deles mesmos. Sua proficiência em matar já denota outro marco da posição ideológica estadunidense: em um tiroteio caótico, eles são capazes de matar com precisão somente os bandidos, sem nenhuma vítima inocente.

Slotkin insiste que esta mesma estrutura do mito, que vai sendo reencenado e adaptado nas diferentes circunstâncias históricas, é a base do pensamento que legitima a entrada dos EUA na Guerra do Vietnã. De fato, a metáfora dos “cowboys contra os índios” é utilizada constantemente por oficiais e soldados e, para o historiador, uma das causas da derrota estadunidense é justamente a não compreensão da lógica do Outro em sua resistência contra sua “liberdade”.

Filmes do final dos anos 60, em plena crise da Guerra, apontam para outras representações. Em *Butch Cassidy e Sundance Kid*, de 1969, os heróis ainda são uma elite guerreira, mas são massacrados pelo exército na Bolívia. Em *Jamais foram Vencidos (The Undefeated)*, do mesmo ano, Revolucionários e Ditadores são igualmente questionados (mesmo sendo um filme de John Wayne). Em *Meu Ódio Será sua Herança (Wild Bunch)*, os heróis falham justamente por não perceberem as dinâmicas de poder no espaço que interviam.

Apesar da crise do Mito da Fronteira após os anos 1970, o México (e a América Latina) continuou sendo representados nos *Westerns* sob diferentes interpretações. A representação mais famosa das duas últimas décadas foi a da trilogia de Robert Rodriguez sobre “El Mariachi” (1992, 1995, 2003), que se apropria da iconografia sobre a excepcionalidade guerreira e a transporta para um músico mexicano em busca de vingança.

Dois casos chamam a atenção. O primeiro é “Vera Cruz” (Robert Aldrich, 1954), protagonizado por Gary Cooper e Burt Lancaster, que lideram grupos de *cowboys* que descem ao México em busca de trabalho e são recrutados pela Monarquia para combater os insurgentes que desejam uma pátria livre. Eventualmente, os *cowboys* compreendem e se compadecem da luta da população campesina revoltada, e aliam-se a eles para combater os tiranos. O elemento que se destaca é que o valor reconhecido dos camponeses é o de lutar, e os *cowboys* emprestam sua capacidade superior de combate, e leva-os a vitória³⁶⁴.

³⁶⁴ SLOTKIN, Richard. *The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America*. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.

Outro filme que tematiza a contrainsurgência em espaço latino-americano foi o popular “*Magnificent Seven*” [“Em Sete Homens e um Destino”] (John Sturges, 1960), *remake* de “Sete Samurais” (Akira Kurosawa, 1954). Enquanto o filme de Kurosawa tematizou o papel da aristocracia guerreira e do soldado no Japão pós-Segunda Guerra Mundial, o filme de Sturges não faz um discurso interno sob o papel do guerreiro na nação americana, mas sim, desloca seu espaço para fora do país de origem, agora no México. Diferente do filme japonês, em que a os samurais, a aristocracia armada, se junta a população para rechaçar os fora da lei, em “*Magnificent Seven*”, são sete cowboys, a elite guerreira, que se desloca para salvar o povo oprimido de seus próprios opressores, e quando a população local chega a preferir o opressor local no ato final do filme, os heróis tomam a decisão de salvar o ignorante povo deles próprios. Aqui a narrativa enseja e prevê, de certa forma, a política estadunidense de considerar os povos do terceiro mundo como inábeis de decidir seu próprio destino, e se outorgando a autoridade para decidir o que lhes é melhor.

Nos anos finais da Guerra do Vietnã, filmes sobre o México continuaram a serem feitos, mas a defesa ideológica evanesce. Em *The Undeafated* (Andrew McLagen, 1969) e *Two Mules for Sister Sarah* (Don Siegel, 1970), dois filmes bastante distintos, a intervenção dos *cowboys* no país latino-americano é dada pelas circunstâncias e os ideais não valem a pena.

3. Crise do Mito e da Memória

Como Reinhardt Koselleck já colocou, toda crise pressupõe uma crítica. Com o fim da Guerra do Vietnã, Slotkin apontou como a Fronteira parou de ser o espaço por excelência de dar um caminho para os problemas ideológicos da nação. O que se deu seguimento foi uma produção diminuída de *Westerns*, que dura até hoje, mas que trabalham com seus códigos estéticos para problematizar muitas de suas questões tomadas como naturais até a década de 1960. A ideia, muito presente, no senso comum, dos “cowboys vs. os indígenas”, não se vê, portanto, presente nos *Westerns* até hoje. Pelo contrário, os cowboys são desconstruídos e satirizados. Sua violência, questionada.

A crise do mito é fundamentalmente uma crise da representação cultural cinematográfica. Ela não representa uma ruptura completa com o passado, nem uma “revolução” na forma de se imaginar o Oeste Americano, mas de certo aponta uma fissura na construção desta narrativa fundacional, do discurso ideológico do progresso e da unidade da identidade nacional estadunidense.

A partir dos *Spaghetti Westerns*, e especialmente com o fim do Código de Hayes e o desenvolvimento das técnicas cinematográficas, a violência nos *Western* pós e durante a crise fica mais estetizada. Isso é, ela passa a ter maior ênfase estética, é mais visível, sanguinolenta e explosiva. Enquanto a violência em filmes de John Ford ou Howard Hanks pretendia simular um tiro de projétil em um ator que caía ao chão, agora metralhadoras, canhões, e sanguinolência começaram a fazer parte mais cotidiana. Isso é interessante por que, como tentarei demonstrar, a maior parte dos filmes desse momento tenta criticar e desnaturalizar a violência do progresso, mas ao fazê-lo, tornam o espetáculo – e a sua alienação subsequente – ainda mais grandiosos.

3.1, *Spaghetti Western*

Nos anos 1960, na Itália, um novo tipo de filme *Western* começou a ser produzido e veio a ser chamado de *Spaghetti Western*, onde o espaço estético dos *western* estadunidenses é apropriado, mas a memória e o mito são esvaziados e transformados em outras alegorias. Considerados “*Westerns* revisionistas”, apropriavam-se da estética dos filmes de Velho Oeste e dos filmes de *Samurai*, produzidos no Japão por Akira Kurosawa, mas esvaziavam o conteúdo mitológico do progresso civilizatório, substituindo-o por narrativas que problematizavam situações da conjuntura europeia.

Os filmes mais famosos são, sem dúvidas, a chamada “Trilogia do Dollar” de Sergio Leone. O primeiro, *A fistful of dollars* (Sergio Leone, 1964), é um *remake* de *Yojimbo* (Akira Kurosawa, 1961), em que o protagonista, um *Cowboy-sem-nome*, situa-se entre duas famílias rivais no México e manipula ambos os lados até destruí-los. No final, ele não quer lidar com uma nova guerra entre o governo federal e revolucionários. Em *For a few dollars more* (Sergio Leone, 1965), outro *Cowboy* sem nome atuado por Clint Eastwood, se junta com um major (Lee Van Cleef) para desbaratarem uma quadrilha assaltante de bancos. E *The Good, The Bad, and the Ugly* (Sergio Leone, 1966) os três personagens principais, representados pelos nomes do título, buscam um tesouro enterrado em um cemitério. A sequência final é um *shootout* estilizado que ressalta a estilística do gênero, com *close-ups* e música épica que ascende a vitória do Good.

Mas as obras do *Spaghetti Western* e suas alegorias impactaram profundamente na forma pelo qual o *Western* passou a ser construído foram muito além de Leone. Em *Django* (Sergio Corbucci, 1966), que deu origem a inúmeras sequências não oficiais, incluindo o filme *Django Livre* de Tarantino, em 2012, o protagonista carrega uma metralhadora dentro de um caixão, e o antagonista americano tem características de um líder fascista, com membros que usam capuzes

vermelhos, lembrando membros da Ku Klux Klan. Já em *The Great Silence* (Sergio Corbucci, 1968), o uso de caçadores-de-recompensa pelo governo é interpretado como o uso de milícias armadas contratadas pelo governo para o controle social, e eventualmente dão um golpe na cidade, em uma brilhante alegoria sobre o fascismo.

Mas a principal característica que foi carregada dos *Spaghetti Westerns* para produções posteriores foi a estetização e estilização da violência. O ato de violência dentro da linha dos Spaghetti Westerns é tornado um ato estético – a pistola que parece e funciona como um rifle de longa distância, a metralhadora que está escondida dentro de um caixão e destrói a legião de inimigos, os close-ups de câmera que destacam os olhos, derivando-se da composição de histórias em quadrinhos. O Spaghetti Western é fundamentalmente composto por uma estética onde a violência é potencializada à beleza surrealista

Por sua vez, os *Spaghetti Western* retornam aos EUA e são muito bem recebidos, parcialmente impactando na forma na qual eles são produzidos, e nesse sentido, rememorados. A relação alienada entre produtor cultural e mercadoria, explorada no capítulo I, aqui aparece na forma pela qual a reificação da memória atravessa o oceano e retorna, impactando na maneira ao qual se compreende a Fronteira e suas representações, que se diluem enquanto constituição de uma identidade nacional.

3.2. A crítica à violência contra o Outro: as minorias no Mito da Fronteira

A incorporação de minorias, como indígenas, negros e mulheres no plano central do palco do Oeste Americano representou uma mudança significativa na forma de rerepresentar o passado. Por um lado, por que tensionou, em sua oposição, aos *Westerns* clássicos em que a narrativa do progresso é vista como sempre positiva, e no plano central estão homens e mulheres brancos, que supostamente foram os agentes do desenvolvimento histórico. Por outro, tensionou a celebração com a incorporação de diversas formas de violência novas e espetacularizadas, é impossível incluir o Outro sem violenta-lo de alguma forma. Mas tão importante quanto, representa uma fissura no projeto de construção da identidade nacional americana. O Oeste Americano enquanto narrativa fundacional, “História”, unificada e teleológica do sucesso dos Estados Unidos dá lugar a “histórias”, fragmentadas, que satirizam e criticam a ideologia tradicional, e se estabelecem num

novo modo ideológico, o da multiplicidade das identidades políticas. *Isso indica uma reversão daquilo que Koselleck viu como unificação da História como processo singular*³⁶⁵.

Entre a multiplicidade de minorias, podemos encontrar filmes que trabalham a questão negra, a questão feminina e, sobretudo, a questão ameríndia. Apesar de nos anos 1930, haver uma série de filmes de comédia com protagonismo negro³⁶⁶. A questão negra vai aparecer enquanto ruptura identitária e crítica, em menor escala comparativamente, na produção fílmica, como em *Sergeant Rutledge* (John Ford, 1960), *Buck and the Preacher* (Sidney Poitier, 1972), e mais tarde, em *Glory* (Edward Zwick, 1989), que trabalham diferentes formas de violência racial. Hardaway aponta como, apesar da multidão de cowboys negros que se deslocaram para o Oeste no século XIX, a ficção prontamente tratou de ignorá-los³⁶⁷.

Buck and the Preacher vai narrar uma típica história de *Western*, mas que o coletivo de pessoas negras é deixado de lado e perseguido pelo próprio fato de serem negros, tratando de forma alegórica o que podemos chamar de “racismo estrutural”. *Glory*, com Mathew Broderick, Morgan Freeman, Denzel Washington, Andrea Braugher, narra a história sobre uma companhia feita por soldados negros, durante a Guerra Civil. A narrativa demonstra como, a partir da disciplina militar (ou seja, apropriação dos códigos civilizados), os homens negros podem ser tão bons quanto qualquer branco, em um filme de reconciliação racial. *Blazing Saddles* (Mel Brooks, 1976), a mais importante paródia feita pelo gênero, vai trazer um xerife negro para desmistificar toda a ideologia racial do gênero. A incorporação de um personagem negro enquanto um dos *cowboy*-protagonistas vai paulatinamente sendo vista em filmes de ação, como em *Silverado*, 1985, com Danny Glover, e no *remake* de 2016 de *Magnificent Seven* de 2016, onde o protagonismo negro parece indicar que o racismo é uma questão agora superada.

Mais recentemente, dois filmes de “cowboy negro” fizeram sucesso: *Django Unchained* (Quentin Tarantino, 2012) e *The Harder they Fall* (Jeymes Samuel, 2021). *Django Unchained* dá continuidade à tradição de *Spaghetti Westerns*, particularmente da grande produção de Djangos, para explorar uma faceta não muito vista dentro do gênero: anteriormente a Guerra Civil, o filme se passa entre plantations no sul dos Estados Unidos, e é uma história de resgate e vingança contra os opressores brancos e seus aliados.

³⁶⁵ KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto-Ed. PUC-Rio, 2006.

³⁶⁶ JOHNSON, Michael. Cowboys, Cooks, and Comics: African American Characters in Westerns of the 1930s, **Quarterly Review of Film and Video**, 22:3, 225-235, 2005

³⁶⁷ HARDAWAY, Roger D. "African American cowboys on the western frontier." **Negro History Bulletin**, Jan.-Dec. 2001

Filmes indigenistas, isso é, que tomaram posição a favor, ou de forma mais simpática aos nativos americanos, podem ser traçados ao menos até *Devil's Doorway* (Anthony Mann, 1950) e *Broken Arrow* (Delmer Daves, 1950), ambos de 1950. No longa de Anthony Mann, o protagonista é um chefe indígena interpretado em *red face* por Robert Taylor, e a trama é narrada do ponto de vista da injustiça acometida aos nativos pelos colonizadores. No ato final, os colonos massacram os nativos, e a cavalaria chega ao final somente para impedir a tragédia de continuar a ser feita sem restrições.

Broken Arrow (Delmer Daves, 1950) conta a história de um garimpeiro, Tom Jeffords (James Stewart), que cuida de um garoto da etnia Apache, e percebe que os nativos americanos são uma cultura honrada que deve ser respeitada e que é possível dialogar. Jeffords se dedica a aprender mais de sua língua e cultura, e negocia com o líder Apache, Cochise, para que eles parem de atacar os entregadores de correspondências. Em um momento posterior, ele negocia um tratado de paz entre os Apaches e os americanos, e eventualmente, no processo, ele se apaixona e casa com uma jovem indígena, e se torna parcialmente parte da tribo. A paz é frágil, e há traidores de ambos os lados. Geronimo, entre os Apaches, recusa-se a parar de lutar. E entre os americanos, há ainda os que odeiam Cochise e os indígenas. É a morte da esposa de Jeffords que consolida a paz entre os homens – literalmente e metaforicamente.

Os fundamentos narrativos de *Broken Arrow* se tornaram uma espécie de fórmula para os filmes indigenistas das décadas seguintes, sobretudo a partir das lutas pelos direitos civis, do fracasso da guerra do Vietnã, e da crise da mitologia da Fronteira nos anos 1970, que resulta em um retrabalhamento na memória do Velho Oeste dentro das obras cinematográficas.

O filme *A Man Called Horse* (Elliot Silverstein, 1970) dá solidez para a base ideológica da empatia em relação ao Outro presente em *Broken Arrow*, mas transforma significativamente um de seus pressupostos. Neste filme, o aristocrata inglês John Morgan é capturado por membros da tribo Shoshone, e após passar um tempo na aldeia, começa a valorizar sua cultura, mas passa por um processo de incorporação de si em sua nova identidade. O filme foi um sucesso e rendeu duas sequências.

No mesmo ano, *Little Big Man* (Arthur Penn, 1970), contou a história de Jack Crabb (Dustin Hoffman), um senhor de 121 anos que rememora, junto a um historiador, suas experiências com os indígenas. Inversamente a narrativa de sequestro, típica do Mito da Fronteira, Crabb sobrevive a um massacre de uma tribo de Pawnees, e é resgatado por alguém da tribo Cheyenne, sendo incorporado a sua cultura. Repleto de referências a eventos e personagens históricos quase lendários, Crabb

narra um vai e vem entre sua identidade branca e a identidade indígena, e ao final, dispensa o historiador para continuar em silêncio em suas lembranças. Mais crítico que os filmes anteriores, *Little Big Man* demonstra, em muitas passagens, atitudes cruéis e barbáricas do exército americano, que é responsabilizado por vários massacres de aldeias de nativos americanos.

Também de 1970, *Soldier Blue* (Ralph Nelson, 1970) alegoriza o Massacre de Mi Lai (1969) a partir dos eventos do Massacre de Sandcreek em 1864, dando ainda maior ênfase a como o exército americano chacinou indígenas – e vietnamitas – em seus afãs de conquista. O filme inicia com uma narração sobre o horror dos homens, e conta a história de um “soldadinho” (Soldier Blue) – Honus - encarregado de levar Cresta, uma mulher capturada pelos Cheyenne a seu noivo. No caminho, a comitiva é massacrada – mas logo isso é contextualizado e relativizado por Cresta: aquela é terra dos indígenas, e eles são constantemente atacados e massacrados. O filme narra a jornada de ambos até um forte, e é uma comédia romântica até metade da película. Eventualmente eles conhecem os planos do exército americano de massacrar os Cheyennes e vai avisá-los. Após vencê-los, o general massacra a vila, e os soldados são mostrados como bestas selvagens, queimando tendas, decependo crianças e velhos, e estuprando mulheres. Ao final, o narrador nos conta que esse foi o Sand Creek Massacre (1864). Aparentemente, o filme fracassou em bilheteria, e também chamou atenção pela excessiva violência nas cenas, destoando dos “bons costumes” da violência até então.

A narrativa de incorporação de um homem branco a uma cultura ameríndia e sua subsequente valorização e adesão aos seus princípios encontrou sua continuação e maior sucesso em *Dances with Wolves* (Kevin Costner, 1990). Este épico de três horas de duração acompanha a jornada do veterano da Guerra Civil, John Dunbar (Kevin Costner) em uma jornada até um outpost isolado na fronteira. Isolado da civilização, Dunbar eventualmente vêm a conhecer mais de perto os Sioux na região, casa-se na tribo e adota sua identidade. Ao final do filme, o protagonista é mandado para longe da aldeia que está para ser exterminada pelo exército americano, e é incumbido de passar adiante a memória da tribo. Cawelti afirma que o cenário de *Dances With Wolves* difere o suficiente dos *Westerns* tradicionais, no sentido de que ao mesmo tempo o reconhecemos, mas há ao mesmo tempo algo de distinto e irreconhecível³⁶⁸.

³⁶⁸ CAWELTI, John G. *The six-gun mystique sequel*. Popular Press, 1999

Dances with Wolves veio a ser chamado de *eco-western*³⁶⁹ dado o tratamento dado à questão ambiental, demonstrando o lixo e o desperdício de animais mortos sem uso deixado pelos colonizadores. Patricia Limerick já havia comentado isso nos anos 1980:

*Hollywood did not commemorate those heaps in Western movies, and yet, by the common wisdom of archaeologists, trash heaps say a great deal about their creators. Living out of cans, the Montana ranchers were typical Westerners, celebrating independence while relying on a vital connection to the outside world. More important, the cans represented continuity, simply by staying in place. The garbage collector never came. And the evidence of last week's—last year's—meals stayed in sight*³⁷⁰.

A fórmula narrativa de identificação do homem branco com os apuros dos nativos americanos atravessa o século e encontra em dois outros espaços sua continuidade: *The Last Samurai* (Edward Zwick, 2003), que se passa no Japão, e o sucesso de bilheteria, *Avatar* (James Cameron, 2010), uma ficção científica. *The Last Samurai* conta a história de um soldado do exército americano que é capturado e passa a se identificar com um grupo de samurais que recusa a modernidade ocidental. *Avatar* conta a história de um cientista que trabalha para uma grande corporação e adentra a tribo nativa do mundo de Pandora, e lá se identifica com sua cultura, e acaba lutando ao seu lado contra a exploração ambiental, e assim, dá continuidade ao *eco-western* e a preocupação ambiental de *Dances with wolves*. Ambos os filmes, ao deslocarem as discussões espacialmente, demonstram empiricamente a tese de Fredrick Jameson sobre a tendência de substituição da memória e da historicização à sincronia, ao espaço e a imagem intercambiável.

O que os filmes que dão sequência a fórmula de *Broken Arrow* fazem é uma longa tradição de construção de uma simpatia espetacularizada entre o “Eu”, homem branco, audiência, e o “Outro”, nativo americano, através de imagens de massacre que em seu choque, pretendem criar adesão ao ponto de vista indígena. Tomado inicialmente como “selvagem”, as imagens da cultura do Outro se deslocam dialeticamente como a verdadeira Civilização diante da barbárie da Civilização branca. Mas em um movimento de negação da negação, essa Civilização só existe enquanto consumo para a emoção da audiência.

³⁶⁹ KELLER, Alexandra. Historical Discourse And American Identity In Westerns Since The Reagan Era. In: **Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television, and History**. Org.: Peter C. Rollins e John E. O' Connor. Lexington/EUA, The University Press of Kentucky: 2005 p. 245

³⁷⁰ LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987 p. 18

3.3. O Projeto Mitológico de Clint Eastwood

Clint Eastwood subiu a fama fazendo não *Westerns* tradicionais como John Wayne, mas sim Spaghetti Westerns. Sua estreia como diretor de um *Western*, em *High Plains Drifter* (Clint Eastwood, 1973) demonstra claramente as diferentes sensibilidades que o gênero iria demonstrar deste período em diante. Enquanto Wayne sintetiza a naturalidade da violência do progresso, em Eastwood a violência aparece, sobretudo, enquanto crítica da violência, denunciando-a pelo que ela é. Vale a pena nos deter sobre algumas das interessantes obras dirigidas por Clint Eastwood para discutir algumas das mudanças no projeto ideológico dentro dos *Westerns*.

High Plains Drifter conta a história de um “Estranho sem nome” que chega a cidade (como em *Shane* e em vários Spaghetti) e a encontra extremamente temerosa de forasteiros, uma vez que bandidos estão logo a sair da prisão e voltar a oprimi-los (rememorando aqui filmes como *High Noon*).

Ao perceberem que o “Estranho sem nome” é um homem muito habilidoso, eles fazem um “contrato demoníaco” com ele, onde ele ajudará a proteger a cidade em troca de qualquer coisa que ele desejar. O resultado é o Estranho se tornar um ditador totalitário que manda e desmanda, e sujeita todos a seu capricho, inclusive uma mulher que ele previamente estuprado, mas que deseja e cobiça um homem forte. A alegoria gira em torno de como uma típica cidade americana do Oeste – e, portanto, a própria noção de cidadania americana – está pronta para abdicar de sua autonomia para um tirano forte. Eventualmente sabemos que essa não é a primeira vez que isso acontece, e a cidade havia, por omissão ou covardia, preterido um xerife justo pelos bandidos que agora a ameaçam. O Estranho pinta a cidade de vermelho para denotar as mãos sujas de sangue da população e instaura uma placa que avisa a todos que ali era o “Inferno”. Ao final, o Estranho mata os bandidos, não antes de revelar toda a hipocrisia social daquele microcosmo.

Uma narrativa como esta é impensável nas décadas anteriores, onde a ideologia da Fronteira se apresenta como mito fundacional do progresso e dos valores americanos. Não se trata só de um argumento moral no qual as pessoas que vivem em sociedade são covardes, agressivas, ou fracas, mas sim um diagnóstico estrutural da suspensão da autonomia em prol de um desejo pelo ditador. Em outros termos, um amor pelo *Führer*. Em *High Plains Drifter*, Clint denuncia o amor à força e as contradições da sociedade americana, produzindo, nesse sentido, um antimito da Fronteira.

Alguns anos depois, Eastwood opera novas transformações e inversões da ideologia da Fronteira em *The Outlaw Josey Wales* (Clint Eastwood, 1976) e *Pale Rider* (Clint Eastwood, 1980).

O primeiro inverte a naturalidade com que as personagens centrais se estabeleceram como somente WASPs, e apesar do protagonista ser interpretado pelo próprio Clint Eastwood, seu grupo é diverso e composto de diversas etnias e gêneros, e enfrenta antagonistas brancos masculinos, em um ensejo antecipado de multiculturalismo. Já *Pale Rider* propõe uma interpretação própria de narrativas como *Shane*, onde um estranho semidivino chega para resolver os problemas da comunidade, mas aqui o problema central é a exploração do trabalho e a destruição do meio ambiente pela companhia mineradora. A violência contra a natureza é chamada, literalmente, de “estupro da montanha”. Há aqui, portanto, a desnaturalização do domínio ambiental.

Mas poucos filmes chegam perto da profundidade com que *Unforgiven* (Clint Eastwood, 1992) desconstrói o Mito da Fronteira. O filme inicia com um violento ataque misógino a uma prostituta, Delilah Fitzgerald (Anna Thomson) que é cortada em seu rosto por ter rido do pequeno pênis de um de seus clientes, desafiando sua masculinidade. O xerife da cidade, Little Bill (Gene Hackman), personagem que metaforiza o autoritarismo e a força masculina do Estado, decide que a punição dos infratores seria uma indenização em um certo número de cavalos ao dono do *saloon*, reduzindo, de cima para baixo, o sofrimento humano a uma mercadoria, e incitando, no processo, a fúria do coletivo das prostitutas a reunirem dinheiro para contratarem um assassino para se vingarem – isso é, terem uma justiça adequada ao crime perpetrado.

Alguns *gunfighter* surgem para a tarefa, levando Little Bill a um controle rígido de armas dentro da cidade. Aqui, a alegoria do monopólio da violência e da justiça do Estado é clara, e o personagem não tem rédeas em como a executa, ameaçando e brutalizando os que ameaçam a Lei imposta. *Unforgiven* assim, inverte a proposição do xerife-herói defensor da lei, tão presente nos *Westerns* clássicos, representando-o como um ditador profascista. Enquanto em filmes como *Rio Bravo*, de Howard Hawks, ou tantos outros, em que a força do xerife ao bater e restringir os dissidentes e foras da lei é visto como uma força necessária e positiva ao progresso, esta mesma violência é desnudada pela agressão repressora que ela é.

William Munny (Clint Eastwood) foi, uma década atrás, um fora da lei que matou muitos homens, mulheres e crianças, mas foi redimido e transformado pela força civilizatória humanista de sua esposa, agora morta, tratada como uma santa em suas memórias. Vivendo em uma pequena *homestead* muito pobre com suas duas crianças pequenas, o personagem é tentado pelo jovem Schofield Kid (Jaimz Woolvett) a resolver o contrato de assassinato por dinheiro, e as circunstâncias sociais e materiais do personagem levam-no a decidir por agir. Ele recruta Ned Logan (Morgan Freeman), seu ex-parceiro e um cowboy negro, que apesar também de ter largado a vida de fora da

lei, é convencido ao saber da violência sofrida pela prostituta. Apesar de terem um passado de matadores, ambos os personagens são demonstrados como pessoas com muita culpa, arrependimento, e a violência do *bounty hunting*, da caça aos criminosos, também outro tropo celebrado no *Western* clássico, é visto como algo negativo. Contrasta-se a figura de Will e Ned, dois veteranos, com a do jovem Schofield Kid, que não tem experiência alguma, e se vê em um simulacro de um pistoleiro excepcional que já matou muitos homens.

Ainda outro personagem, English Bob (Richard Harris) é um famoso *gunfighter*, com um biógrafo próprio, com um olhar aristocrático que vê a monarquia inglesa como superior aquela terra barbárie americana, e seus presidentes que podem ser mortos a qualquer momento, pela falta de sacralidade do cargo. Diz English Bob, que ao apontar a arma para um Rei, alguém tremeria e não conseguiria. No restante do filme, o que vemos, entretanto, são os pistoleiros apontando a arma para o assassinato, e todos tremendo, mesmo quando conseguem. Isso indica, dentro do filme, não só uma certa ideia de sacralidade da vida humana, mas a contraposição entre a *ideia* de matar alguém, dentro dos ditames da fantasia, e a execução em si. Quando o Schonfield Kid finalmente mata alguém pela primeira vez, sua vítima está vulnerável em um banheiro, é uma morte degradante, e isso o leva consequentemente a abandonar qualquer pretensão de ser um famoso pistoleiro diante do peso de seu ato.

Quando English Bob chega ameaçadoramente na cidade, pronto para cumprir o contrato, ele é rapidamente desarmado por Little Bill, que não se contenta em só fazê-lo, e o brutaliza e prende, junto ao seu biógrafo. Na prisão, W.W. Beauchamp, o biógrafo, que dizia que as aventuras de English Bob tinham “testemunhas oculares”, e, portanto eram *autênticas*. Mas ele é contraposto ao relato de Little Bill, que desmistifica a fantasia do pistoleiro, e apresenta uma nova narrativa de verdade, onde bebedeira, acidente, covardia e sorte são os protagonistas. Maravilhado com a nova Verdade, o biógrafo muda de herói e começa a escrever as narrativas do xerife. Ele o faz sob o teto furado da casa que Little Bill construiu, em uma alegoria que suas histórias são também cheias de furo, e que o xerife é alguém que só sabe ser violento, e não construir algo.

Enquanto isso, o grupo de William Munny chega à cidade, e logo este é também brutalizado pelo porte de armas por Little Bill. Adoecido, Munny leva três dias para acordar e finalmente se juntar com seus parceiros na caça aos agressores da prostituta Delilah. A ambigüidade destes é colocada desde o início do filme. Após agredirem a prostituta, eles são protegidos pelo poder do Estado, por Little Bill. Em uma cena seguinte, o parceiro do agressor tenta oferecer um cavalo como pedido de desculpas e restituição à prostituta, mas é rechaçado pelo coletivo delas, apesar da

simpatia de Delilah. E no momento da morte, ambos são vitimizados pela narrativa, degradados no momento de sua morte.

A violência nunca é celebrada em *Unforgiven*, até seu final, quando ele assume uma posição de fábula e instaura um novo mito. Após Ned ir embora, desistindo de seguir o caminho de assassino, ele é capturado por Little Bill, que o tortura a chibatadas até a morte, e expõe seu corpo ao público à frente do *saloon*. Neste momento, o subtexto em defesa das minorias volta a seu posto no filme: fundamentalmente as verdadeiras vítimas das circunstâncias misóginas e autoritárias do establishment são os negros e as mulheres. O que Ned sofre é uma continuidade do tratamento dado aos negros durante a escravidão – a chibatada – e após: sua culpabilização mesmo quando são inocentes. Assim como em *High Plains Drifter*, Eastwood aponta o desejo pela Força e o autoritarismo pelo establishment da sociedade estadunidense.

E como em um ato de fantasia, Will Munny se dirige ao *saloon* e excepcionalmente mata todos seus adversários como um pistoleiro das fábulas. Beauchamp, o biógrafo-romancista ensaja deslocar-se novamente para o novo herói, mas Munny o rechaça – não há mais lugar para fantasias de pistoleiros. Em seu discurso final, William Munny obriga a sociedade a enterrar Ned, assim reconhecendo a humanidade dos negros, e não mais partilhar da violência coletiva as mulheres. Com uma bandeira americana atrás do personagem, ele afirma o novo mito: que virá e destruirá todos, e todo mito, que se levantem contra as minorias novamente.

3.4. As críticas ao Mito da Fronteira

É possível dizer que o Mito da Fronteira passou a ser criticado e desconstruído nos próprios *Westerns*, mas seguiu como um pastiche deshistoricizado, nos termos de Fredric Jameson, nas obras de ficção espacial, nos filmes de máfia, e nas histórias de super-herói.

Mas se o pastiche é a paródia sem humor, o filme mais emblemático da paródia do gênero foi *Blazing Saddles* (Mel Brooks, 1974). A premissa de início, em que o novo xerife da cidade é um homem negro, em meio a uma sociedade extremamente racista, já evoca risadas. O filme passa por satirizar todas as convenções do mito, e sobretudo do gênero, esvaziando-o no ato final, e transformando-se em uma meta narrativa em que expõe o *Western* como um gênero cenográfico, como tantos outros sendo filmados.

McCabe and Mrs. Miller (Robert Altman, 1971) e *Buffalo Bill and the Indians or Sitting Bull's History Lesson* (Robert Altman, 1971) são duas obras de Robert Altman que também impõem

uma desconstrução de categorias do gênero e do mito. Em *McCabe and Mrs. Miller* a ensolarada, desértica e higienizada cidade dos filmes de *Western* é substituída por uma cidade em contínua neve, suja e pobre. Mrs. Miller, ao invés de uma prostituta corrompida e de bom coração que será redimida, é uma mulher pragmática. McCabe é o oposto de John Wayne, e é um homem cheio de incertezas e inseguranças, e quando, ao final do filme consegue se livrar de seus assassinos, é para morrer em seguida. O retrato que o filme constrói da cidade na Fronteira é o de um lugar inóspito, não glorioso a uma narrativa fundacional. O que reside são dificuldades, sem nenhuma redenção. Em *Buffalo Bill*, o projeto de Altman caminha na mesma direção, e em vez de uma celebração do espetáculo do ex-caçador de indígenas, como no musical *Annie Get Your Gun* (1950), o filme narra um festival farsesco onde o protagonista é um homem caricato e patético que vive de explorar seus empregados e os indígenas.

Os *Westerns* a partir da década de 1980, e sobretudo 1990, marcaram por tentar corrigir o mito e mostrá-lo como verdadeiramente autêntico, e não legendário, autoconscientes de seu lugar histórico, e criando uma ilusão de historicidade³⁷¹.

O apelo à autenticidade naturalista e antimítica aparece já em *The Long Riders* (Walter Hill, 1980), em que os atores contratados enquanto parentes, são parentes fora da tela, como os irmãos Carradine, filhos do consagrado ator de *westerns*, John Carradine. A narrativa do longa conta a história do bando de Jesse James, e a família Younger, algo já feito em tantos outros filmes e livros, mas aqui distancia-se de pintá-los como Robin Hoods, e inclusive satiriza tal perspectiva como invenção da imprensa. O bando se torna criminoso após lutar na Guerra Civil, do lado Confederado. Por outro lado também é possível afirmar que a transformação em criminosos é consequência da guerra, pois o bando passou a se reconhecer como “rebeldes”. A representação crua, naturalista da criminalidade é uma desconstrução da mitologização de Jesse James e do bando, são homens que são levados ao banditismo “pelas circunstâncias”, mas sem justificativa. No final da década, *Young Guns* (Christopher Cain, 1988) e *Young Guns II* (Geoff Murphy, 1990) também pretendem uma biografia mais autêntica de outro fora da lei, Billy the Kid, mas em contornos que tomam uma posição de reencenação do mito.

A reencenação do mito em contornos supostamente mais autênticos vai aparecer em várias películas nos anos 1990, como nas biografias do lendário Wyatt Earp. Previamente figurado em filmes que se tornaram clássicos, como *My Dear Clementine* (John Ford, 1946) e *Gunfight at O.K*

³⁷¹ KELLER, Alexandra. Historical Discourse And American Identity In Westerns Since The Reagan Era. In: **Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television, and History**. Org.: Peter C. Rollins e John E. O' Connor. Lexington/EUA, The University Press of Kentucky: 2005 p. 241

Corral (John Sturges, 1957), dois filmes rerepresentaram Earp nos anos 1990 com um intervalo de seis meses entre um e o outro: *Tombstone* (George Cosmatos, 1993) e *Wyatt Earp* (Lawrence Kasdan, 1994). Em *Tombstone*, não só a violência está próxima de um *gritty realism*, como a famosa cena no O.K Corral acontece em poucos segundos e é menos decisiva a trama, corroborando a revisão historiográfica que apontou como ela havia sido escalada em tamanho e proporção anteriormente. Mas não obstante, a continuação do mito se dá na transformação de Earp em um avatar da vingança com frases de efeito como “I’m Thunder!”, e uma habilidade excepcional no combate armado, dando continuidade ao sucesso do gênero de ação dos anos 1980. Já *Wyatt Earp* pretende uma biografia mais completa, desde a infância do famoso personagem, pretendendo reconstituir a vida do personagem lendário de forma autêntica, mas no processo, reforça e reproduz o mito ao dar atenção especial aos seus feitos e desventuras.

Nos anos 2000, o gênero teve um *revival* com uma leva de filmes de *Western*, tanto questionando quanto reencenando alguns dos pressupostos do mito. Em *Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford* (Andrew Dominik, 2007) há uma brincadeira já com o título (“by the Coward Robert Ford”) já que “by” indica “morto por”, mas também, uma versão da história contada por Ford. O filme apresenta uma narrativa em voice-over que dramatiza a versão de Robert Ford sobre o famoso evento em que o personagem histórico trai e assassina o lendário fora da lei Jesse James, aqui interpretado por Brad Pitt. Ford é demonstrado como alguém frágil, tímido, obcecado com James legendário, o trata como uma celebridade. A narrativa constantemente contrapõe as fantasias e Jesse James como um herói-vilão das *dime novels*, ao “verdadeiro” Jesse James. Nesse sentido, o filme trabalha com uma produção de autenticidade, ao relegar certos mitos sobre a figura (como ser invencível, não ser pego desarmado, etc.) ao campo da fantasia, em contraste a vulnerabilidade, paranoia, nervosismo, e até tirania do personagem atuado por Brad Pitt. O narrador constantemente passa certas informações que corrigem, atestam a veracidade da história, ou mesmo coloca como Robert Ford sempre contou várias versões sobre seu encontro com o governador, que se contradizem.

Após a morte de James, a narrativa toma um reposicionamento de ser não mais uma dramaturgia, mas uma narrativa contada em voice-over sobre o que aconteceu com Ford: ele *re-enacted* mais de 800 vezes o assassinato de Jesse James em peças de teatro, estabelecendo iconicamente a cena, reproduzida em muitos filmes (e até mesmo em documentários, como “The West” (Robert Redford, 2016)) de James tirando o coldre, subindo em uma cadeira para arrumar um quadro de um cavalo empoeirado, e levando um tiro na cabeça. A narrativa enquadra então o Robert Ford como alguém jovem, que buscava reconhecimento, mas que mais velho, se arrepende e é

também assassinado por fama, em uma espécie de redenção. É um filme que depende muito de se conhecer muito bem a história de Jesse James por outros meios.

De forma distinta, *3:10 to Yuma* (James Mangold, 2007), é um *remake* do filme de 1957, com Russel Crowe e Christian Bale e muda absolutamente o original, em outras metáforas, que desafiam a tradicional divisão entre o Bem e o Mal, bem consolidados em *3:10 to Yuma* (1957). Nesse momento histórico, a utilização do Western como uma fábula moral, uma alegoria de questões como o bem contra o mal, estava em decadência. O filme original conta a história de Wade – um Mefisto – em tentação ao fazendeiro Dan que, apesar da dificuldade financeira e de todos os guardas o abandonarem e dizerem que não iam julgá-lo, ainda faz a coisa certa. No final, Wade reconhece a virtude de seu adversário, e resolve ajudá-lo em sua missão de levá-lo até o trem para Yuma. Uma narrativa com claros aspectos cristãos vê na perseverança, virtude e persistência no correto do cristo, a redenção do Mal.

Em *3:10 to Yuma* (2007), o Bem e o Mal assumem visões com contradições em si. Dan é um fazendeiro *crippled*, em que por um motivo aparentemente mesquinho, o dinheiro, é levado a aceitar a missão de levar Wade. Mas é sua virtude que o mantém na missão. Nesse sentido, é muito parecido com o original. Mas há outros aspectos. Seu filho é crítico de sua inação quando homens Maus queimam seu celeiro e o ameaçam expulsar da terra. Ele assume uma posição de ação e violência e acompanha o pai contra seus desejos. Ele adquire certo fascínio pela figura de Wade, mas em última instância, alia-se a visão do pai, e o valoriza na morte.

Wade é um homem Mau que constantemente cita a bíblia (símbolo do Bem), inclusive para testar os supostos homens Bons. Ele é um homem mau que ama sua mãe, apesar de mais tarde no filme, descobrimos que ela o abandonou (ato Mal), deixando com uma Bíblia na mão. Charlie, seu principal tenente, é um gunslinger habilidoso e Mal, mas mesmo ele dá uma surra em um dos capangas, o lembrando de “tudo” (Bem) que Wade fez por eles. Por outro lado, os guardas dos mineradores, homens com um trabalho legal, ao capturar Wade, o torturam por vingança – mesmo homens de Bem são capazes de fazer o Mal. Wade se sensibiliza (bem, humano) na morte de Dan e se redime, exterminando os seus capangas (o Mau). Ao final, assobia para seu cavalo o resgatar – a presença do bem e do mal em Wade é constante, e ele não é convertido ao final, apesar de sensibilizado.

Outro *remake*, *True Grit* (Joel Coen, Ethan Coen, 2010), faz uma releitura de *True Grit* (1968). Enquanto no filme original a narrativa centra-se na donzela branca indefesa que busca Rooster Cogburn, um John Wayne mais velho e brusco, mas ainda o John Wayne – ele tem “*true*

grit” por que sabe o que é o correto e o busca a todo custo, no filme de 2010 dos Irmãos Cohen, vários aspectos são transformados. Em primeiro lugar, um dos elementos que se destacam é do multiculturalismo: sem focar-se na questão, *True Grit* de 2010 é um Western Multicultural, em oposição ao Western Clássico predominante branco com minorias em posições estereotipadas e caricatas. Outras etnias aparecem no filme, apesar de majoritariamente branco – incluindo o horse dealer que é desonesto, e os outlaws. Cogburn e o Texas Ranger lutaram pelos confederados.

A narrativa dá centralidade à Mattie, cujas principais “armas” são a inteligência, astúcia e determinação, e o domínio da lei através do recurso do advogado. É através dessas ferramentas que ela derrota moralmente Cogburn e o Texas ranger, que reconhecem que ela é igual ou mais determinada e com maior virtude que eles. De fato, ela é a única personagem cuja “essência” não se transforma – característica dos heróis de western. Residente de um mundo cujas leis, força e valores são patriarcais, Mattie supera individualmente cada um destes. Ao final, vemos ela adulta, sem um braço (causado pela picada de cobra), e que se recusou a casar – ponto de vista dela, ela que não quis -, indo visitar Cogburn em um Wild West show (paralelo a John Wayne e Wyatt Earp), ainda verdadeira a ela mesma. Os homens não foram mais a visitar desde a perseguição – em um certo sentido, é como se eles se recusassem a ter ido vê-la pois isso lembrava que ela tinha mais “*true grit*” que eles.

Em *Magnificent Seven* (Antoine Fuqua, 2016), *remake* do filme de 1960 (um *remake* em si de *Seven Samurai*, de Kurosawa, em uma longa tradição, portanto, de pastiches), a nova interpretação também toma uma entonação multicultural e de crítica progressista. Enquanto *Seven Samurai* apontava o fim da utilidade dos soldados no Japão após a Segunda Guerra, e o *Magnificent Seven* indicava a problemática da contrainsurgência, o filme de 2016 trata de fazendeiros, estadunidenses comuns, que se veem oprimidos por um capitalista opressor que lhes quer roubar a terra, e não tem quaisquer escrúpulos. Os integrantes dos “sete homens” são, agora, um microcosmo cosmopolita multicultural integrado por além de homens brancos, um homem negro, um mexicano, um oriental, um nativo americano, e eventualmente uma mulher, representando o novo Estados Unidos. Como nos filmes anteriores, eles treinam a população para resistir aos opressores. Ao final, sua honra e sacrifício de lutar “pelos que não podem” apontam a reprodução da aristocracia guerreira – e do exército – como protetores dignos da pátria.

3.5. Os *Westerns* tardios

Um “subgênero” que passou a ser produzido pelo menos desde a década de 1950 que anteciparam e desenvolveram sobre a crise são o que Lee Clark Mitchell chamou de *late westerns*, e Neil Campbell de *post-westerns*, que são filmes que atualizam o espaço do Oeste Americano para um período contemporâneo. Um dos primeiros e mais importantes filmes foi *Bad Day at Black Rock* (John Sturges, 1955), um suspense inspirado em filmes noir sobre o assassinato de um fazendeiro nipo-americano por habitantes xenófobos, após Pearl Harbor. Neil Campbell vai definir que estes filmes oferecem “alternative counterfictions” que desafiam a autoridade do sensível tradicional sobre o Oeste Americano³⁷². Campbell vai se referir a uma *Westness*, em um paralelo com a teoria de Edward Said sobre o Orientalismo, para falar da apropriação e realocação de ideias para um determinado espaço que possui uma sensação que remete aos tropos do gênero, mas que mantém uma fluidez constante de identidade.³⁷³ Lee Clark Mitchell vai argumentar que estes filmes não podem ser designados como “pós”, enquanto uma ruptura, mas sim uma continuidade tardia dos *Westerns*, inscrevendo sobre o espaço para além da ideologia dos mitos³⁷⁴.

Estes filmes continuaram a serem feitos ao longo da década, expressando complexas alegorias sobre o Oeste Americano, e criticando muito dos fundamentos do Mito da Fronteira. Nos anos 2000 este tipo de produção ganhou ainda mais proeminência com filmes como *No Country for Old Men* (Tommy Lee Jones, 2007) e *Brokeback Mountain* (Ang Lee, 2005).

Em *Brokeback Mountain* a violência é social e repressora ao sensível. A história narra como dois jovens vão trabalhar no pastoreio de ovelhas ao lado de uma Reserva Nacional, e acabam se envolvendo sexualmente e sentimentalmente. O filme trabalha com as condições de expressão e repressão da orientação sexual. Ennies Del Mar (Heath Ledger) é o mais sisudo e preocupado com as repercussões sociais: em seu primeiro beijo, ele diz que não é um “queer”. Posteriormente, ele é o primeiro a casar e ter filhos, mas se reapaixona quando encontra Jake anos depois. Por todos os vinte anos, ele se recusa a persistência dos dois em irem morar juntos, temendo as consequências. A repressão começa logo na infância quando seu pai o leva para ver um velho fazendeiro homossexual que foi assassinado. O evento traumático leva Ennie à paranóia constante. Jake, por outro lado, é o mais festivo e mais aberto e bem resolvido com sua sexualidade. Ele acaba casando com uma jovem milionária – personagem de Anne Hathaway – mas continua a explorar sua sexualidade por toda a

³⁷² CAMPBELL, Neil. *Post-Westerns. Cinema, Region, West*. University of Nebraska Press, 2003

³⁷³ CAMPBELL, Neil. *The Rhizomatic West. Representing the American West in a Transnational*, Global, Media Age. University of Nebraska Press, 2008

³⁷⁴ MITCHELL, Lee Clark. *Late Westerns. The Persistence of a Genre*. University of Nebraska Press, 2018

vida. A rejeição de morar junto por Ennie o leva a buscar michês no México, mas ele se envolve também com outro fazendeiro, e com outras mulheres. A narrativa não se fecha em defini-los como homossexuais ou bissexuais, e Ennie parece estar só vestindo uma máscara social.

Ao final, eles têm uma discussão por que Ennie, mais uma vez, tinha um compromisso de trabalho e demoraria a poder voltar a vê-lo, e posteriormente recebe a notícia que Jake estava morto. Ao ligar para Hathaway, ela conta que ele morreu em um acidente com o pneu – e as imagens contrastam com ele ser assassinado: isso pode ser o que de fato aconteceu e Hathaway ocultou para poupá-lo, ou projeção de Ennie. Ennie busca a jaqueta preferida de Jake na casa dos pais – que sabem da sexualidade de Jake, mas não gostam e a guarda no armário – símbolo de que sua homossexualidade dali nunca sairá, mas cancela um trabalho para ir ao casamento da filha, reconhecendo o amor que aprendeu com Jake.

Geralmente situado temporalmente após o fim da conquista da Fronteira, o progresso e sua violência são pouco tematizados pelos *Westerns* tardios. Via de regra, aparece como um processo já consolidado que trouxe mais bem do que mal. E o que de fato é explicitado são as condições ambientais ainda difíceis aos quais os homens que lá vivem devem suportar.

Cawelti vai apontar que nos *westerns* tardios, o simbolismo clássico do Oeste não somente foi constantemente parodiado, mas também inspirou “novos desenvolvimentos no cinema (film), literatura and history”. A partir do conceito de “desterritorialização de Paul Blanton”, Cawelti vai pensar isso no sentido tanto de que *Westerns* são feitos agora em outros países quanto estes vão redefinir e expandir o sentido [meaning] do Oeste (ainda mais) como terreno/território mítico³⁷⁵. Para Cawelti, produções como a minissérie *Lonesome Dove* e o filme *Unforgiven* nos anos 1980 e 1990 apresentaram uma ambiguidade dialética entre o mito e a história, e constantemente demonstram como o mito se impõe sobre a realidade³⁷⁶.

4. Considerações Finais

Ao pensar o Oeste Americano de forma reificada, a memória assume um olhar de razão instrumental, isso é, voltado ao entretenimento e a reprodução do modo de produção das mercadorias culturais. Cada filme individual tem alegorias, problemas e representações próprias, ao mesmo tempo em que se remete a uma ideologia estruturante, seja a da apologia da violência, do progresso, ou do multiculturalismo. Como afirmou Douglas Kellner,

³⁷⁵ CAWELTI, John G. *The six-gun mystique sequel*. Popular Press, 1999 p. 103

³⁷⁶ *Ibidem*. p. 109.

os textos da cultura da mídia não são simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente. Ao contrário, são produções complexas que incorporam discursos sociais e políticos cuja análise e interpretação exigem métodos de leitura e crítica capazes de articular sua inserção na economia política, nas relações sociais e no meio político em que são criados, veiculados e recebidos³⁷⁷.

Kellner compreendeu a cultura da imagem dos meios de comunicação em massa como um *terreno de disputa* em que as lutas concretas de cada sociedade são postas em cena. Essas representações contribuem na constituição da visão de mundo e o senso de identidade do indivíduo, e induzem e mobilizam a identificação, à simpatia e ao desejo do espectador para certos modos de pensamento, comportamento e modelo³⁷⁸.

Isso por que há uma irredutibilidade da totalidade no filme e no espectador individual, ao mesmo tempo em que a totalidade, aqui entendida no sentido lukacsiano de conjunto de relações sociais que produzem e reproduzem a vida material de determinada sociedade, não é a soma das partes. Cada memória fílmica diz respeito a diferentes estratos temporais. Um único filme é um evento em si, e diz respeito a lutas políticas conjunturais, e remete a uma longa tradição de experiência e estrutural dentro do Mito da Fronteira.

A partir da década de 1970 foi possível observar uma mudança estrutural nas memórias sobre o Oeste Americano, em uma crise das identidades nacionais, que passaram a serem fragmentadas em identidades socioculturais de classe, gênero, etnia e raça. Stuart Hall apontou que essa concepção mais individualista do sujeito, em conjunto a ascensão de práticas de consumo global mais proeminentes, passou a criar “identidades partilhadas” entre os indivíduos-consumidores. Isso é, apesar de estarem em localidades diferentes, uma mulher estadunidense e uma mulher brasileira passaram a se identificar nas mercadorias culturais a partir do denominador comum da identidade feminina, e assim sucessivamente para as outras identidades culturais³⁷⁹. Esse desalojamento espaço-temporal das identidades em relação a lugares, histórias e tradições específicas ocultou ideologicamente o processo desigual da globalização, com sua própria “geometria de poder”, homogeneizando culturalmente as diferenças³⁸⁰.

³⁷⁷ KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.p. 13

³⁷⁸ *Ibidem*. p. 108.

³⁷⁹ HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.

³⁸⁰ *Ibidem*. p. 75-76.

Estou de acordo com o filósofo Slavoj Žižek, para quem a nova ideologia do capitalismo global ao final do século XX seria o multiculturalismo. Entendo aqui o multiculturalismo na chave de Herbert Marcuse como uma “tolerância repressiva” isso é, a alteridade identitária sem substância e sem contradições³⁸¹. Essa alteridade passa a ser somente valorizada na medida em que é lucrativa para a Indústria Cultural e não ameaça as estruturas de poder e dominação sobre o Outro-minoria social.

O que é possível observar tendencialmente na filmografia sobre o Oeste Americano é um deslocamento de narrativas voltadas à apologia do Mito da Fronteira e a ideologia do progresso, constituintes de certa ideia de nação estadunidense, para narrativas que questionam essa identidade e promulgam o multiculturalismo.

A violência, peça chave das construções narrativas, hora é problematizada enquanto força catalizadora do progresso, hora castradora dos setores excluídos da identidade WASP, e hora – para usar um chavão de nosso tempo – empoderadora destes setores excluídos como novos detentores do espírito do *cowboy* enquanto aristocracia guerreira. Aparentemente é impossível escapar da violência no *Western* e da perpetuação disso enquanto categoria. A memória que circula do Velho Oeste se torna essencialmente uma violenta.

Retomando a discussão sobre o lúdico no cinema, poucas coisas são mais contraditórias em aparência do que a atividade lúdica e o ato violento. Enquanto o primeiro é pensado enquanto um ato voluntário e do campo da representação que busca o prazer e o divertimento, a violência é uma prática arbitrária, autoritária, que leva ao desprazer. E, entretanto, como aparentes opostos, há intersecções constantes entre um e outro, seja na mimese da violência dentro das brincadeiras, nos jogos violentos (como os jogos romanos ou o boxe), na representação mimética e fantasiosa da violência como diversão ou na própria prática do ato violento, como na guerra, que é codificada a partir de regras e convenções. Os *Westerns* trazem essa dualidade constantemente em sua rememoração do passado: as “aventuras” de combate aos indígenas, os duelos de pistoleiros, e a contraposição entre uma comunidade lúdica e idílica, e a violência da natureza. O caso síntese da relação imbricada entre o lúdico e a violência é o duelo. Dois homens armados, prontos a atirar um no outro, mas que respeitam certos códigos que regram a disputa.

³⁸¹ ŽIŽEK, S. Multiculturalism, or, the Cultural Logic of Multinational Capitalism. *New Left Review*, set./out. 1997. pp. 28-51.

A crise do Mito da Fronteira foi também uma crise e uma perda processual da ludicidade na (e da) representação. Enquanto os *Westerns* tomavam tendencialmente uma forma de memória celebratória do passado, as comunidades, sobretudo idílicas, eram marcadas pelas festividades, muitas vezes pelo bom humor, pelo espaço do saloon enquanto ambientes de confraternização e de jogos, e pelo caráter aventureiro dos *cowboys* contra as forças do mal. Muitas vezes o lúdico e o divertimento apareciam enquanto sinônimo do processo civilizacional das cidades e postos militares, em oposição à seriedade vil dos fora da lei, dos indígenas, e do tratamento à natureza. Não a toa inúmeros foram os casos, em diversos filmes, que a ameaça externa aparecia interrompendo uma festividade (como em *Fort Apache*), ou, a narrativa que levava a conquista dos perigos pela civilização, findava-se em uma festa. O lúdico andava de mãos dadas à vitória da civilização em uma memória celebrativa e unificadora da identidade nacional americana.

Quando a Fronteira transforma seu significado para uma narrativa trágica e questionadora de seus pressupostos, a representação do lúdico perde seu caráter orientador. A violência deixa de ser uma representação circunscrita à aventura e o combate *playful*, e passa a ser um fim em si mesmo, ou a denotar uma seriedade opressora e virulenta. Se antes o exercício da violência, no combate a hordas de indígenas, é visto como um obstáculo mimético e competitivo a ser superado, nos remetendo sempre ao caráter ilusionário da produção fílmica, a violência, em filmes como *Soldier Blue*, ganha uma denotação de realidade, a barbárie aconteceu, e não é bela.

A relação estética entre a violência, o lúdico e o belo não pode ser subestimada. Há uma relação intrincada e complexa que torna o Outro enquanto adversário e inimigo a ser combatido. Façamos a distinção: o adversário é, ludicamente, alguém que está em um lado oposto, mas que segue as mesmas “regras do jogo” ao qual os competidores estão situados, e no *Western*, é aquele que compete pelo espaço do Oeste, seja pelo coração das pessoas, seja pelas terras a ocupar, ou o tesouro a adquirir. O competidor, dentro da ideologia liberal, que fundamenta o Mito da Fronteira, é por excelência o *businessman*. *Union Pacific* é um claro exemplo, onde a construção da ferrovia é encarada enquanto uma disputa competitiva entre duas grandes companhias. Mas a naturalidade com que a competição mercado é encarada é positiva como um todo, e vendedores de todas as estirpes aparecem comumente nas representações, e o bom vendedor é aquele que se destacou e mereceu sua posição social. A lógica meritocrática é nada se não a premiação dos considerados melhores dentro do darwinismo social. E o *self-made man* é o vencedor por excelência.

O adversário deve ser derrotado para a aquisição da vitória e do prêmio, mas não destruído. Esse é o papel do inimigo, um competidor que deve ser combatido, destruído e eliminado. O

inimigo é interpretado como alguém que tenta subjugar as regras, no caso, do processo civilizacional, sobretudo através da violência. O fora da lei desrespeita as regras impostas pela civilização e a lei, desafia a posição do xerife, e deve ser eliminado, ou punido. O indígena não respeita o progresso e o bom funcionamento da civilização, e deve ser retirado. Não é a premiação que rege a lógica do inimigo, mas sim a punição. No entanto, na prática mimética da representação fílmica, a punição, sobretudo através da coerção violenta, é moralizada e estetizada. Os conflitos contra indígenas e foras da lei são muitas vezes o clímax estético e narrativo das obras, e a barbárie da violência torna-se um show pirotécnico de tiroteios, explosões e destruições em massa – em suma, uma bela guerra. O inimigo deve ser destruído, mas o conflito é lido na chave melodramática do “mocinho contra o bandido”, uma competição entre o Bem e o Mal, regido obviamente pela mimese da ação, mas também, sobretudo, pela sorte e pela capacidade de domínio das armas de fogo e do corpo (vertigem). O bom *cowboy* é o atleta – e soldado – de alto nível no exercício do esporte da violência. A mimese, quando olhando ao adversário, branco, anglo-saxão, civilizado, projeta a igualdade e o respeito. Sua negativa é a projeção ao Outro de características moralmente inferiores.

A lógica do inimigo a ser destruído e a comunidade idílica sem contradições aponta tendências fascistas dentro da sociedade americana, levada a cabo por diretores e atores autoritários, como John Wayne, que não a toa organizaram ações anticomunistas.

CAPÍTULO 6 - Indústria da Memória Reificada

. “Toda reificação é um esquecimento”³⁸²

Ao tentarmos lembrar, em um exercício de livre-associação, do que conhecemos sobre a máfia italiana nos EUA, particularmente nos anos 1940, é muito provável que, independentemente do país em que residamos, a memória imagética advirá de *Godfather* (Francis Ford Coppola, 1972), *Goodfellas* (Martin Scorsese, 1990), *Sopranos* (1999-2007), *The Departed* (Martin Scorsese, 2006) ou de qualquer outro exemplo das centenas de filmes e séries de televisão sobre a máfia feitos em Hollywood, sobretudo a partir dos anos 1970. Se o pedido for para lembrar-se do “Velho Oeste”, gênero associado sobretudo às décadas entre 1865-1890 nos Estados Unidos, a origem da memória imagética provavelmente será similar. É provável que as imagens tenham origem em alguns filmes ou séries de televisão ou, então, em *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010). Em ambos os casos, talvez a memória ocorra de forma mais difusa de acordo com o grau de familiaridade do espectador com as mídias em questão. Contudo, é pouco provável que as lembranças escapem de uma ideia centrada em criminosos de terno e gravata, no primeiro caso, ou nos combates de “cowboys contra índios”, no segundo.

Esse fenômeno ocorre, em primeiro lugar, por conta do poder de aderência da imagem fílmica na sociedade da imagem e do espetáculo³⁸³. Em segundo lugar, porque o modo de produção de uma cultura industrializada é caracterizado pela concentração na produção – os principais polos situam-se nos Estados Unidos e na Europa – e na distribuição dos bens culturais. Nesse sentido, representações elaboradas nos países centrais do capitalismo disseminam memórias sociais por quase todo o globo. E em terceiro lugar, e talvez mais importante, essa construção e circulação não são neutras, mas sim uma transformação da memória em mercadoria. Isso produz muitos sentidos ao rememorar de modo que, como são popularmente consumidas, tais memórias são constantemente reinventadas e lembradas em novas mercadorias. Nesse processo, entretanto, há também um duplo esquecer: diante da obsolescência que a produção capitalista relega a toda produção industrial,

³⁸² ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p.190.

³⁸³ A discussão das mídias modernas, da fotografia e do rádio ao cinema e ao videogame enquanto tema de uma sociedade do espetáculo e de difusão de imagens é muito grande e não caberá por completo aqui. As obras mais importantes, sem dúvidas, são a de Walter Benjamin, Theodor Adorno, e Guy Debord. Uma pesquisadora do cinema, Inez Hedge, vai afirmar que tanto o filme quanto o vídeo, paradoxalmente adotam o realismo fotográfico e a fantasia onírica, persuadindo e inspirando, alcançando tanto o nível consciente quanto inconsciente HEDGES, Inez. **World Cinema and Cultural Memory**. London : Palgrave Mcmillan, 2015.

existe uma deterioração da memória quanto menos elas circulam. O segundo esquecimento consiste na reificação. Assim, a memória-mercadoria é alienada, em seu sentido marxista, do processo de produção social orgânico da memória coletiva. Isso é, diferentemente de uma memória construída coletivamente em determinado espaço, no bojo das relações sociais específicas, que dá continuidade a tradições, comportamentos, códigos, rememorações diversas, a memória-mercadoria produz seu oposto: a reificação do lembrar, a desconexão e a alienação com o todo social.

O caso das memórias sobre a máfia ou sobre o Velho Oeste, então, não são um acidente, nem casos únicos. A produção cultural sobre o passado – da pré-história aos dias atuais – e até mesmo sobre o futuro, tem incessantemente produzido uma nova categoria de memória. Muito já se discutiu sobre amnésia social, sobre a decadência das memórias nacionais. Contudo, o papel da Indústria Cultural nesse processo ainda não foi explorado de maneira exaustiva. Afinal, é necessário problematizar a produção cultural de uma memória estabelecida por uma Indústria Cultural que obsessivamente tematiza o passado a partir de uma lógica de obsolescência – mercadorias antigas são rapidamente trocadas por novas. O principal efeito derivado desse processo é a reificação, de modo que é possível afirmar se tratar de uma indústria que transformou a relação estrutural das sociedades, em seus grupos e indivíduos, com a memória.

O historiador francês Jacques Le Goff em seu ensaio clássico sobre o Documento e o Monumento recuperou o sentido etimológico de monumento – *monumentum* – para caracterizar sua conexão com o *poder de perpetuação* que institui – ou silencia – a permanência de um ato ou de uma pessoa à memória coletiva. O monumento tem como característica o ligar-se ao poder de perpetuação, voluntária ou involuntária, das sociedades, mas ele sempre é uma seleção do que lembrar e o que esquecer³⁸⁴. Enquanto documentos-monumentos sempre foram produzidos, ao menos nas “sociedades ocidentais”, o que o contexto contemporâneo apresenta de novidade é a produção industrializada e obcecada por produzir e fazer circular mercadorias de memória.

O primeiro a formular uma conceituação mais consistente sobre a memória enquanto fenômeno social foi o sociólogo francês Maurice Halbwachs. O sociológico chamou de “memória coletiva” todas as tradições e práticas sociais que tinham continuidade em diferentes grupos sociais, como a família, a religião ou as profissões. Décadas mais tarde, em uma crítica conservadora, Pierre Nora resgatou e popularizou Halbwachs, ao defender que a História, prática científica crítica que busca as discontinuidades, havia sido destruidora da Memória, prática social das continuidades.

³⁸⁴ LE GOFF, J. *Histoire et mémoire*. Paris : Gallimard, 1988.

Com efeito, tudo o que resta hoje são *lieux de memoire*, lugares de memória, resíduos onde tanto a Memória quanto a História se encontram³⁸⁵.

Concretamente, os *lieux de memoire* são constituídos pelos locais que atribuem sentido ao passado, tais como: livros didáticos, monumentos históricos, nomes de rua, edifícios, datações do calendário, festas diversas, museus, arquivos, centros históricos e patrimônios diversos. No mundo contemporâneo, entretanto, é impossível deixarmos de lado como esse lugares de memória foram paulatinamente resinificados por uma indústria produtora de cultura. Ademais, não é desejável ignorar o modo de produção de memórias mais eficaz do capitalismo tardio: as narrativas produzidas e disseminadas por enorme parte do globo no cinema, na televisão, nos livros e nos videogames. Cabe realçar que não se trata de mera reunião de mercadorias isoladas pra mostrar um fenômeno (essa perspectiva já é reificada), mas antes de apontar para o processo de produção industrial destas mercadorias. Há, afinal, uma transformação da estrutura de produção e circulação das memórias, que por uma vez passou a incorporar diversas esferas da vida cultural de diferentes sociedades.

As novas formas de circulação de cultura proporcionadas pelo desenvolvimento tecnológico capitalista foram alvo de escrutínio pelas ciências sociais em boa parte do século XX. Em um tom otimista, Alison Landsberg viu a possibilidade “democrática” da maior circulação de memórias distintas pelo desenvolvimento dos meios de comunicação de massa³⁸⁶. No entanto, acredito que esse ponto de vista deva ser problematizado. Nesse sentido, Andreas Huyssen aponta como a sociedade é amnésica e que a memória não funciona mais a partir da tradição e das relações sociais. Nos termos do autor, a partir dos anos 1980, a sociedade em processo de globalização se tornou obcecada com a memória³⁸⁷. Produções artísticas, museus, arquivos, memoriais, celebrações de eventos do passado, produtos variados, lutas pela identidade e sua memória, dentre tantos outros fenômenos, fazem parte da experiência de se viver nas últimas décadas. Huyssen argumenta, a partir de Reinhardt Koselleck, que se trata de uma mudança na concepção de temporalidade e de um *medo de esquecer*. Já Fredric Jameson coloca que a partir da lógica da mercadoria, a memória –

³⁸⁵ NORA, Pierre. Between Memory and History: Les Lieux De Mémoire. **Representations**, n.26, p. 7–24, 1989.

³⁸⁶ LANDSBERG, Alison. **Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture**. New York: Columbia Univ. Press, 2004.

³⁸⁷ HUYSEN, Andreas. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Stanford: Stanford University Press, 2003. p. 26-28.

diacronia – teria se tornado em “espaço” e pura “imagem” – sincronia. Isso é, sua historicidade teria se transformado em pastiche de elementos para o consumo de massas³⁸⁸.

A partir da teoria de Adorno e Horkheimer e das reflexões de Huyssen e Jameson, pretendo argumentar no presente capítulo que ocorreu o desenvolvimento de uma memória específica a partir da Indústria Cultural, Trata-se, pois, de uma memória transformada em mercadoria, e, portanto, reificada. Ao ser transformada em mercadoria, a memória perde seu caráter tradicional de memória coletiva e social, construída na tensão das relações sociais. Assim, o valor de uso da memória para uma comunidade é tendencialmente substituído pelo valor de troca. A terminologia marxiana não aparece aqui por acaso: é o valor de troca e o caráter de ser produzido para o consumo de massas que estruturam a memória circulada por livros, filmes, séries, museus e videogames. Mercadorias de memória são constantemente produzidas e esquecidas pela Indústria Cultural, sendo substituídas por novas ano a ano. Entretanto, algumas produções conseguem estabelecer e definir a imagem hegemônica sobre um período específico do passado. Por exemplo, *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) permanece na memória coletiva, ao menos de entusiastas do cinema, como a grande representação sobre a revolta espartaquista em Roma, ao mesmo tempo em que novas mercadorias sobre o líder escravizado e Roma são feitos constantemente.

Não obstante, essas obras produzem uma memória que se torna hegemônica sobre o passado e se acumulam como uma série de imagens representativas do período histórico-em-si. Ou seja, a elas são atribuídas a capacidade de representar o passado “como realmente foi”, apesar de serem produções históricas situadas em seu tempo. Mas há aqui um duplo problema: em primeiro lugar, há uma hierarquia determinada pela concentração dos meios de produção de mercadorias culturais. São os Estados Unidos os principais exportadores de memória-mercadoria, seguidos por alguns países europeus como Reino Unido, França e Alemanha e por uma menor quantidade de asiáticos, dentre os quais se destaca o Japão. As produções, sobretudo estadunidenses, controlam globalmente o setor de distribuição e, portanto, a própria produção e circulação de memória. Produções culturais nunca são neutras, pois são produtos sociais condicionados pelo tempo e espaço em que são construídos como representações, ou rerepresentações, do passado.

Essa constatação permite alcançar o segundo problema: como Marx argumentou, a divisão e especialização do trabalho e produção de mercadorias levou, nas sociedades capitalistas, a uma

³⁸⁸ JAMESON, Fredric. *Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. Durham: Duke University Press, 1991.

alienação dos trabalhadores em relação ao fruto de seu trabalho³⁸⁹. Isso é, constituiu-se um desconhecimento geral sobre o processo de produção de mercadorias, as quais passaram a ser relações fetichizadas com as “coisas” produzidas. Assim, o que argumento é que a alienação do trabalho, particularmente ao trabalho das produções da Indústria Cultural, levou a um esquecimento de como, por quem, para quem, essas memórias-mercadorias são produzidas, adquirindo a característica “mágica” que Marx atribuiu às relações fetichizadas, ou seja, sua naturalização. Por exemplo, o já mencionado filme *Spartacus*, ou qualquer outra produção, passou a ser lido como memórias “reais” do passado.

É a partir desse conjunto de problematizações que entendo a máxima de Adorno e Horkheimer, segundo a qual toda “reificação é um esquecimento”³⁹⁰. A transformação em mercadorias coisifica e aliena os sujeitos, os quais se esquecem da humanidade de sua criação. A cultura reificada aliena e separa os consumidores de sua historicidade, a qual é transformada em mais um produto. A memória reificada produz, portanto, lembranças reificadas e esquecimento.

Foi no contexto de desenvolvimento do capitalismo tardio e da criação e transformação da cultura em mercadorias, que a memória passou a figurar como mais uma mercadoria, dentre tantas, altamente rentável. Ao ser transformada em coisa, passa por um processo de reificação. Assim, o capital produz o sintoma do esquecimento social, ao mesmo tempo em que inunda o mercado de lembranças consumíveis e obsoletas. Nos termos propostos por Huyssen é possível afirmar que hoje o passado vende mais que o futuro, mas até quando não sabemos³⁹¹.

Minha discussão não irá adentrar profundamente no profícuo debate sobre trauma e memória, sobretudo quanto ao Holocausto. Isso porque ensejaria uma série de outras discussões próprias, as quais não fazem parte do escopo abarcado por esse trabalho. Entretanto, vale observar que, enquanto o trauma trata do muitas vezes indizível, a memória-mercadoria é obcecada com o dizer. Enquanto o trauma é a permanência indesejada do passado no presente e diz respeito aos silêncios, às repressões e à dor; a memória-mercadoria espetaculariza o passado, e lhe dá um sentido redentor pela imagem e pelo consumo. A mais bela imagem que eu conheço sobre essa oposição é a ilustração de Art Spiegelman presente no segundo volume de *Maus*. A ilustração representa a sensação de desconforto do autor com as diversas ofertas financeiras recebidas após

³⁸⁹ MARX, Karl. **O Capital. Livro I**. São Paulo: Boitempo, 2011

³⁹⁰ ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. p. 190.

³⁹¹ HUYSEN, Andreas. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Stanford: Stanford University Press, 2003. p. 20.

ganhar visibilidade com diversos prêmios. A sensação de reduzir sua produção artística a valores monetários é análoga após ele ganhar prêmios e visibilidade logo depois do primeiro volume, ele narra como foi aproximado por todo tipo de oferta para transformar sua obra em outra mercadoria, e sua sensação é de estar de frente para sua prancheta, em cima de uma pilha de corpos (**Figura 40**). Apesar de Maus também ser produzido enquanto uma memória-mercadoria, essa cena demonstra com uma clareza invejável a tensão entre a mais possível das sensibilidades do artista e a reificação do mercado, e a possibilidade concreta das produções da Indústria Cultural de serem críticas de si mesmas.



Fonte: Maus – Volume 2

1. Indústria Cultural e Memória

Quando os filósofos alemães Theodor Adorno e Max Horkheimer publicaram em 1947 a famosa coletânea de textos intitulada *Dialética do Esclarecimento*³⁹², – essa obra, cabe realçar, continha o famoso *Indústria Cultural e a mistificação das massas* – os filmes de Máfia eram

³⁹² ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Há uma contenda histórica na tradução brasileira de *Aufklärung* como “iluminismo” ou “esclarecimento”. Apesar de utilizar a tradução de Guido de Almeida como “esclarecimento” neste trabalho, não tomo posição particular no debate. Ver mais em: SAIZ, Gustavo dos Santos Rey. **A recepção de Theodor Adorno no universo intelectual e acadêmico brasileiro (1950-2015)**. 2017. 192 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.

poucos, John Wayne ainda era um ator em ascensão e os *Westerns* eram um prolífico gênero narrativo em que o mito da dominação e do progresso estadunidense sobre a *wilderness* no seu Oeste estava em seu auge. O livro foi escrito em um estilo hiperbólico, alegórico e a partir de uma constelação de conceitos da metafísica filosófica. Estes textos fundamentam-se na dialética hegeliana, na dialética materialista de Marx, na noção de reificação de Lukács, na racionalidade instrumental de Weber, bem como na teoria psicanalítica de Freud.

Apesar da teoria da Indústria Cultural já ter sido incessantemente criticada, e das intensas transformações tecnológicas e sociais que ocorreram nos últimos setenta anos, ainda entendo a obra de Adorno e Horkheimer como a melhor formulação sobre os problemas da cultura contemporânea. Em linhas gerais, compartilho da ideia dos filósofos alemães, segundo as quais a “cultura” – e a Memória, em meu argumento – foi, em parte, sendo destacada de sua organicidade com a vida social e transformada em mercadoria por uma produção industrial do entretenimento, voltada ao tempo livre do trabalho no capitalismo. Esse processo também passível de ser entendido como “indústria da cultura” ou “cultura industrializada”. Contudo, o conceito de Indústria Cultural (*Kulturindustrie*) foi proposto em oposição a intelectuais conservadores, como Ortega y Gasset, McLuhan e tantos outros. Ademais, o conceito cunhado por Adorno e Horkheimer permite problematizar a ideia de “cultura de massas” a qual advogaria uma cultura autônoma elaborada pela, e para, as massas em uma espécie de democratização da produção cultural³⁹³.

A ideia de Indústria Cultural, no entanto, apontaria para o caráter industrial característico das produções culturais elaboradas por um setor industrial do entretenimento. Esse setor, detentor dos meios de produção de mercadorias culturais, monopolizaria/hegemonizaria a produção voltada para o consumo das massas com o grande objetivo de obter o lucro. Trata-se, pois, de uma espécie de faceta da produção de mercadorias culturais do capitalismo industrial. Outro ponto a se destacar é o fato de que essa produção teria como função preencher o tempo livre do trabalho e fornecer aos consumidores produtos culturais para seu divertimento e relaxamento. É nesse sentido que Adorno e Horkheimer afirmam sua “totalidade”: no mundo industrial do trabalho, isso é, na esfera dialética em que todas as relações sociais são mediadas pela produção e consumo de mercadorias industrializadas, e todas as pulsões do homem são manipuladas/direcionadas à reprodução desta realidade.

³⁹³ De maneira respeitosa, o texto foi também uma resposta de Adorno e Horkheimer ao clássico texto de Walter Benjamin, “A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica”.

Esta perspectiva filosófica, contudo, não pode ser confundida com certa acepção comum dos conceitos de raiz sociológico-topológica. Apesar de a Indústria Cultural representar uma significativa divisão social e internacional do trabalho e da produção (de memórias, no que interessa aqui particularmente), não se trata de somente identificar quais são os polos produtores (Hollywood e Globo especificamente, ou Estados Unidos, genericamente, por exemplo) ou quais interesses de classe eles representam. Na perspectiva da Teoria Crítica, a indústria do entretenimento é uma totalidade sistêmica, uma lógica racional de funcionamento, da qual os sujeitos participam, reproduzem ou tentam criar rupturas. Por exemplo, a produção de “filmes B” ou “alternativos” e populares, ao serem voltados ao consumo, mesmo de nicho, integra essa lógica. Peças de teatro, literatura, jogos, ao partilharem códigos comuns da prática social, idem. Mesmo a tentativa de certas obras de romper com certas dinâmicas de linguagem, produção e até mesmo com o consumo, necessariamente trava diálogo com a lógica totalizante da mercadoria.

A Teoria Crítica parte da premissa de Marx segundo a qual há uma relação dialética entre oferta e demanda. Assim, é possível perceber que partir da Indústria Cultural, e das dinâmicas de propaganda, ocorre uma espécie de constituição social do gosto. Ou seja, se estabelece uma tendência em que é a oferta passa a definir a demanda. Nesse sentido, os teóricos de Frankfurt compreenderam que o movimento capitalista manipulava (no sentido de direcionar ou mobilizar) as classes mais populares ao trabalho, ao mesmo tempo em que restringia o seu “tempo livre”. Com efeito, o menor tempo disponível para desenvolver suas próprias criações (sua cultura) tornou as classes populares reféns do consumo dos “enlatados”, termo que se tornou popular no decorrer do século XX para definir os produtos estadunidenses. Por sua vez, o caráter estruturante da Indústria Cultural, ao invadir em sua lógica a totalidade da experiência social, passou a cooptar e direcionar a própria produção dos sujeitos e grupos populares – como é o caso do conhecido e polêmico estudo sobre o Jazz de Adorno – aos fundamentos da mercadoria. As produções culturais e artísticas, assim, passaram a ser vistas como produtos, frutos de um trabalho, voltados à venda enquanto mercadorias.

Dois outros paradigmas fazem parte deste diagnóstico. Por um lado, a Teoria Crítica desenvolve a premissa marxiana de fetichismo da mercadoria e entende, como postula Lukács, que a reificação das relações sociais e da consciência se torna o fundamento da vida no capitalismo. Por outro, utiliza o conceito de racionalidade instrumental, tomado de Max Weber, para problematizar a racionalidade técnica à qual toda a cultura contemporânea estava sujeita. Esses paradigmas explicam o “ar de semelhança” presente nas mais variadas representações culturais contemporâneas. Tudo fazia parte de um “sistema”, coerente em si mesmo, no qual podia ser encontrados não apenas

o cinema, o rádio e as revistas, mas também os prédios, semelhantes cada vez mais, por quase todo o globo. Era a supremacia do capital nas relações sociais³⁹⁴. A produção, padronizada, em série, para uma recepção diversa, tornavam a arte um negócio. Os autores apontavam que a racionalidade dos negócios tornava os sujeitos “reduzidos a um simples material estatístico”, e os consumidores, “distribuídos nos mapas dos institutos de pesquisa”³⁹⁵. É nesse sentido, portanto, que entendo a noção de “homogeneização” da cultura.

Da mesma forma que a mercadoria não é uma invenção do capitalismo, mas sim se torna a forma principal mediadora das relações sociais e de produção, criar objetos culturais e artísticos para serem vendidos também não é algo novo. A Indústria Cultural diferencia-se por suas criações e sua produção já terem como expectativa o consumo de massas. Tal parâmetro tem duas implicações correlatas. Como já apontou Miriam Hansen, o consumidor tornou-se historicamente um constructo ideológico³⁹⁶. Nesse sentido, ocorre uma passagem da romantizada expressão da subjetividade liberal do artista na produção para um foco na demanda do que os consumidores desejam consumir. Esse consumidor ideal passa a ser integrado às narrativas. Um exemplo disso é a transformação do personagem enquanto indivíduo psicológico do romance burguês no século XIX, como definido por Lukács³⁹⁷, para o personagem voltado ao indivíduo-espectador em Harry Potter, com o qual o leitor é incentivado a se identificar. No próximo capítulo, eu irei argumentar que há um desdobramento desse paradigma quando lidamos com videogames e narrativas *hyperlink*: o personagem estabelece uma relação de indivíduo-participante com o consumidor.

Partindo das concepções psicanalíticas de Isso, Eu, e Supereu, a Teoria Crítica propõe que no momento histórico do capitalismo avançado do século XX, a autoridade patriarcal, familiar, vai sendo substituída pelo Estado e pela Indústria Cultural. Nesse processo ocorre uma regressão do Eu ao Isso. Ou seja, a operação realizada é de suspender a autonomia do sujeito e relegá-la à busca irrefletida de seus desejos. Em outro ensaio, Adorno apontou que a única maneira imediata de impedir a repetição dos mecanismos que acarretaram a barbárie do Holocausto seria a construção da autonomia do sujeito³⁹⁸. Essa perspectiva é central dentro da Teoria Crítica: impactado pelos testemunhos de Eichmann – cuja defesa consistia em reiteradamente afirmar que “só” cumpria

³⁹⁴ ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

³⁹⁵ Ibidem. p. 131

³⁹⁶ HANSEN, M. B. **Cinema and experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno**. Berkeley: University of California Press, 2011.

³⁹⁷ LUKÁCS, G. **A teoria do romance**. São Paulo: Editora 34, 2000

³⁹⁸ ADORNO, T. Educação após Auschwitz. In: ADORNO T. **Educação e Emancipação**. São Paulo: Paz e Terra, 1995.

ordens, – Adorno não está preocupado em propor uma alteração ideal dentro da indústria, mas sim de educar criticamente os sujeitos para que eles possam tomar decisões por si mesmos. A ideia de “autonomia” passa pelo desenvolvimento de um “Eu” forte, capaz de balançar suas pulsões, por um lado, e as demandas sociais e dos coletivos, por outro³⁹⁹.

A relação entre Indústria Cultural e sujeito é sempre dialética: se por um lado ela conforma os seres humanos e os transforma em “objetos manipuláveis”, por outro, enquanto sujeitos, os seres humanos sempre limitarão a reificação, forçando a própria Indústria a se renovar⁴⁰⁰. Huysen vai apontar que a limitação da perspectiva adorniana é a de compreender a resistência como um aspecto individual, nunca dentro de uma organização coletiva de experiência cultural e ação social⁴⁰¹.

Já são conhecidas as críticas feitas pelos chamados “estudos culturais” britânicos à “escola” de Frankfurt. Autores como Raymond Williams e Stuart Hall apontaram fragilidades na compreensão sistêmica da produção de cultura e distanciaram-se de compreender a cultura a partir da “lógica de dominação” e enfatizaram o papel das disputas na conformação da produção da cultura. Ou seja, do ponto de vista da recepção os estudos culturais britânicos deram prioridade à diversidade de leituras e apropriações.

Entretanto, como sugerido em artigo pelo filósofo Douglas Kellner, essa aparente cisão entre as duas leituras pode ser revista entendendo-as complementares uma à outra⁴⁰². Em outra obra, ele afirmou que as mídias visuais devem ser entendidas não como simples veículos de uma ideologia dominante nem entretenimento puro e inocente, mas sim como produções complexas dotadas de discursos sociais e políticos que colocam em cena as lutas concretas da sociedade⁴⁰³. Para o sociólogo francês Frederic Martel, já não é mais possível falar em “uma Indústria Cultural”, mas sim em indústrias criativas globais e multinacionais. Ainda assim, o francês afirma que os Estados

³⁹⁹ A solução de Adorno, muito interessante, traz questões a serem refletidas. Em primeira instância, sua proposta a respeito do fortalecimento do Eu e a construção de autonomia do sujeito indica uma resposta individual a um problema estrutural, uma vez que ele não ousa imputar à educação um papel de transformação social. Em segundo lugar, a partir de suas próprias premissas, poder-se-ia questionar se é possível pensar em liberdade e autonomia dentro do sistema de dominação. Entendo que, para Adorno, a construção de um Eu forte, autônomo em relação às pressões das massas potencialmente fascistas, como ele havia presenciado recentemente, é, ao mesmo tempo, um movimento paliativo e um direcionamento para onde devem ir esforços estruturais contraproducentes à dominação e ao extermínio.

⁴⁰⁰ ADORNO, T. HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985. Trad. Guido Antonio de Almeida

⁴⁰¹ HUYSEN, A. **After the great divide; modernism, mass culture, postmodernism**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1986.

⁴⁰² KELLNER, Douglas. The Frankfurt School and British Cultural Studies: The Missed Articulation. **Illuminations: The Critical Theory Project**. Disponível em: <https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/Illumina%20Folder/kell16.htm>

⁴⁰³ KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.

Unidos são um dos principais expoentes de produção de uma “diversidade padronizada” ao exportarem seus produtos e seu modelo de produção cultural⁴⁰⁴.

Há um ressentimento contra a teoria da Indústria Cultural de Adorno muito proeminentemente nos estudos culturais contemporâneos. Acusações variam de um elitismo antipopular, passando por um pessimismo aporístico, à ideia de que a Indústria Cultural manipula todos seus consumidores que são passivos. Nenhuma dessas acusações sobrevive quando postas frente à leitura densa e histórica do filósofo alemão. Adorno defende o prazer que os consumidores buscam no consumo e levanta-se contra o ascetismo e a ideologia da vida dura, denunciando que o problema é a busca da liberdade em sua satisfação pelo consumo – uma crítica comum dentro do marxismo⁴⁰⁵. Adorno também não deve ser acusado de pessimista, uma vez que faz parte de toda a teoria crítica uma crença na possibilidade de superação das contradições existentes, a qual só pode acontecer a partir de uma noção de emancipação fundamentada em uma crítica insistente às relações de dominação. Russel Jacoby já descreveu de forma brilhante a noção de utopia iconoclasta da tradição judaica à qual tanto Adorno quanto Marx pertencem⁴⁰⁶.

Quanto à noção de que os espectadores são vítimas passivas da Indústria Cultural, o próprio Adorno revisou suas hipérboles mais radicais e reconheceu que os sujeitos não possuem um consumo plenamente passivo⁴⁰⁷. Christian Fuchs trabalha Adorno em relação a seus críticos e aponta como a obra adorniana vai muito além de um suposto elitismo cultural⁴⁰⁸.

Em linhas gerais, o ressentimento contra a crítica adorniana encontra seu lugar justamente em um momento no qual a cortina de ferro desapareceu, e o capitalismo passou a reinar triunfante. Esse ressentimento, cujo consumo sempre foi ostracizado, dá as mãos ao ressentimento dos “nerds” e o surgimento do orgulho *geek*, o orgulho de consumir sem culpa, e ver seu objeto de desejo valorizado pela grandiosidade do fenômeno cultural e os bilhões de cifras que giram em torno do mundo.

⁴⁰⁴ MARTEL, F. **Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. pp. 462-472.

⁴⁰⁵ ADORNO, T.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

⁴⁰⁶ Jacoby distingue duas espécies de pensamento utópico: a utopia planejada (como pensada pelos bolcheviques e por outras tradições) que imagina e postula o que seria a sociedade do futuro e as utopias iconoclastas (uma tradição muito presente no judaísmo) que apontam tendências e elementos básicos da utopia, mas nunca definem o que de fato seria esse futuro, deixando-o em aberto. Cf. JACOBY, Russel. **Imagem Imperfeita: Pensamento utópico para uma época antiutópica**, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.

⁴⁰⁷ ADORNO, T. Tempo Livre. In: ADORNO, T. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

⁴⁰⁸ FUCHS, Christian. **Critical Theory of Communication**. London: University of Westminster Press, 2016.

A partir das ponderações às principais críticas sofridas por Adorno, acredito ser importante balizar algumas de minhas perspectivas. O binômio “Indústria Cultural *versus* indústrias culturais” é paralelo à noção de capitalismo *versus* capitalismo nacionais, isso é, de certo existem particularidades socioculturais e históricas que distinguem o funcionamento do modo de produção em cada época e local, e certamente, a recepção é também um elemento a ser historicizado, mas há similaridades que, não obstante, são explícitas e estruturais.

Como é possível, então, pensar a teoria da Indústria Cultural em relação aos profícuos debates de História e Memória? Entendo que a relação deve ser entendida em uma perspectiva estrutural, de “longa duração” nas sociedades capitalistas, nas quais as memórias são produzidas enquanto mercadorias audiovisuais e circuladas de forma hierarquizada. A partir da reflexão adorniana sobre a Indústria Cultural, minha hipótese é de que há uma hegemonização da memória histórica a partir de certos locais de produção. Assim, os locais onde há maior capital são capazes de disseminar determinadas visões sobre diferentes momentos históricos. Por sua vez, essa memória se torna coletiva e partilhada pelo tecido social, apesar de ter sido gestada externamente. Não é incomum em discussões públicas sobre, por exemplo, o Império Romano, constatar que a imagem mental presente na mente do público advém de filmes como *Gladiator* (Ridley Scott, 2000), *Spartacus* (Stanley Kubrick, 1960) ou de outros de igual proveniência. Esse é o alvo da crítica que a Teoria Crítica faz ao poder da Indústria Cultural sobre a psique do gênero humano: aproximando-se da construção onírica, seus produtos preenchem o inconsciente de referências sobre o passado e o mundo social. Ademais, a pretensa naturalidade e neutralidade das representações da Indústria Cultural devem ser opostas à localização dos polos de irradiação e das construções ideológicas que perpassam suas formas e conteúdos.

Há diferentes processos de lembrar, tanto individual quanto coletivamente. Afinal, pessoas e grupos diferentes lembram-se de formas distintas. Enquanto indivíduo é possível ter uma memória fotográfica e lembrar-se de detalhes precisos da trama, do cenário e da filmagem. Ou, então, lembrar bem de certos filmes e não de outros e muitas vezes, lembrar vagamente de um aglomerado de cenários, vestimentas e tramas. Como anedota exemplar, em uma atividade de graduação de um curso de história, os alunos lembraram-se de toda a estrutura da trama de *Gladiator*, mas não quem eram os imperadores romanos representados (Marco Aurélio e Comodo). Alguns sabiam que o Comodo histórico havia sido morto também por um gladiador, enquanto outros não sabiam se o protagonista Maximus era ou não real. Neste sentido, retomo as reflexões do historiador americano Robert Rosenstone, para quem o conteúdo histórico é apreendido através da observação dos

elementos que ultrapassam a narrativa contada e compõem a estética contextual em que ela está inserida (cenário, figurinos, edifícios, monumentos e comportamentos)⁴⁰⁹.

As obras são também lembradas coletivamente e é assim que *Godfather* (Francis Ford Coppola, 1971) ou *Gladiador* (Ridley Scott, 1960) se tornam marcas de períodos históricos. Mais do que “influenciar” os espectadores, as produções da Indústria Cultural são um pacote de referências, isso é, um conjunto de diferentes abordagens e elementos que são reivindicados socialmente para dar compreensão, sobretudo visual, ao passado. Essas referências se tornam um “enquadramento”, uma tradição, que dá continuidade a certos modos de olhar a sociedade e, assim, como colocam Adorno e Horkheimer, se prolongam sobre a vida.

2. Memória coletiva x memória prostética

Quem primeiro formulou de maneira mais sistemática sobre o que hoje consideramos uma “memória coletiva” foi o sociólogo francês Maurice Halbwachs. Nas últimas décadas se tornou um lugar comum criticar sua obra por uma suposta estabilidade das memórias coletivas que não mais existiria. Interessa aqui recuperar Halbwachs especialmente para não deixar suas importantes reflexões serem relegadas a uma memória perdida e enquanto algo estanque e anacrônico em relação a um mundo hiper-acelerado e mais dinâmico.

Halbwachs se opõe às teorias interpretativas da memória como propriedade do indivíduo, realizadas pela psicologia para fundar a ideia de memória coletiva, em que a memória individual aparece no entrecruzamento das memórias coletivas de vários grupos específicos⁴¹⁰. Nesse sentido, para entender o pensamento individual, seria necessário encaixá-lo na respectiva memória coletiva dos grupos sociais. A interpretação dos filmes de John Ford nos obriga não a tentar entender sua originalidade e intencionalidade, mas sim compreender quais memórias de quais grupos sociais ele mobiliza em sua representação. É, em parte, dessa perspectiva que vão se desdobrar as pesquisas advindas da psicologia social sobre as representações sociais.

Halbwachs equivale a memória coletiva à noção de tradição, de modo que a rememoração nem sempre é intencional e consciente. Para o sociólogo francês, as memórias são sempre retiradas de um quadro, de uma tradição⁴¹¹. A memória individual é impenetrável ao Outro, mas só em certos aspectos é a constante troca de impressões e opiniões entre os membros de um grupo que

⁴⁰⁹ ROSENSTONE, Robert. *A história nos filmes, os filmes na história*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

⁴¹⁰ HALBWACHS, Maurice. *On Collective Memory*. Chicago: University of Chicago Press, 1992. p. 52-53

⁴¹¹ *Ibidem* p. 83.

irá reforçar os laços de união e identidade entre eles. Quando um sujeito entra em um grupo, sua posição é determinada pelas regras e costumes anteriores a sua existência⁴¹². As lembranças [recollections] de imagens individuais que subsistem na memória existiriam em dois tipos: as que podem ser lembradas pela memória de um grupo e as puramente individuais. “As lembranças pertencem a todos, mas a coerência ou ordenação de nossas lembranças pertencem somente a nós mesmos – somente nós próprios somos capazes de saber e chamá-las à mente.”⁴¹³ A vida existe sempre através de um ou mais sistemas de convenções. Os sonhos são determinados pelas imagens que estão preparadas por eles⁴¹⁴. As memórias tornam-se imagens-conceitos em nossas mentes e as lembranças são localizadas através de marcos da memória que estabelecemos. O esquecimento é explicado pelo desaparecimento dos enquadramentos (ou de parte deles) ou pela distração do foco estar em outro lugar⁴¹⁵

Halbwachs também concebe a historicidade pertinente a esses enquadramentos de memória. Muitas vezes, a série de valores e julgamentos realizados a partir de lembranças, a lógica de um sistema de ideias pode sequer ser mais lembrado, e é somente uma transposição de lembranças⁴¹⁶. As tradições e modos de pensar e agir seriam passados dentro dos grupos sociais pessoais através de gerações que lhe dão continuidade. Assim, os comportamentos, as regras, costumes, tudo que se transmite e lembra é continuidade sem que necessariamente exista uma reflexão sobre essa permanência. Muitas vezes, dentro de um grupo, ninguém sabe a resposta para o porquê se faz algo e o grupo dá continuidade a essa resposta e a reatualiza, sem refletir⁴¹⁷.

É difícil concordar com a acusação de que Halbwachs defende uma “estabilidade” da memória coletiva⁴¹⁸ quando o autor afirma que existem tantas memórias coletivas quanto existem funções sociais e que elas variam de acordo com a “flexibilidade e elasticidade das coisas sociais”⁴¹⁹. Os argumentos da multiplicidade de textos de memória e da atomização da memória, desconhecíveis ao sociólogo francês nos anos 1930 e 1940, não devem ser entendidos como uma ruptura completa com os modos de lembrança definidos por ele, mas sim em termos de complementaridade. Grupos sociais mais estáveis como a família, a religião e a classe, para não

⁴¹² HALBWACHS, Maurice. **On Collective Memory**. Chicago: University of Chicago Press, 1992. p. 55.

⁴¹³ Ibidem p. 171.

⁴¹⁴ Ibidem p. 172.

⁴¹⁵ Ibidem p. 172-174.

⁴¹⁶ Ibidem p. 129.

⁴¹⁷ Idem p. 160

⁴¹⁸ Dentre outros: HUYSSSEN, Andreas. **Twilight Memories: marking time in a culture of amnesia**. Routledge, NY: 1995.

⁴¹⁹ HALBWACHS, Maurice. **On Collective Memory**. Chicago: University of Chicago Press, 1992 p. 141

dizer a nacionalidade, podem ter perdido muito de sua importância na última centena de anos, mas não deixaram de ser espaços primordiais de socialização dos sujeitos. Ainda somos sujeitos à exposição de memórias nacionais desde a infância, a família nuclear ainda continua sendo a principal instituição onde a criança se desenvolve até a etapa adulta, a religião, menos totalizante que um dia foi, ainda cumpre seu papel em muitas localidades e grupos sociais, como ainda é possível ver em sua insistência em descreditar a ciência, e finalmente, por mais que a categoria de classe social esteja sendo deixada de lado em muitas análises, a divisão material do mundo ainda persiste. No que diz respeito especificamente às questões de classe, cabe realçar que os valores da burguesia ainda sobre-existem e a valorização do mérito e do sucesso encontram seu espaço tanto nos palimpsestos de memória quanto no seio das instituições mais tradicionais⁴²⁰.

Halbwachs aponta um fator interessante no processo de renovação da burguesia que já ocorria com certa intensidade no momento da sua escrita e que, talvez hoje, seja um processo ainda mais acelerado. Os “novos ricos”, isso é, os indivíduos e grupos cuja ascensão social é mais recente, não devem ser entendidos como um fenômeno completamente novo. Isso ocorre porque os elementos e os valores desses “novos ricos” necessariamente mantêm conexões com a memória coletiva da geração burguesa anterior. É necessário para a inovação, ou para o sucesso, que estes dependam justamente dos valores previamente estabelecidos⁴²¹.

Ao mesmo tempo, esse grupo de “novos ricos” apresenta novos modos de pensar que transformam os enquadramentos da memória que perdura até o surgimento de uma nova burguesia. Uma clara limitação de Halbwachs é sua perspectiva sobre o silêncio e a linguagem, além da recusa em se aproximar de qualquer forma da psicologia. Sua proposição teórica sobre experiências verdadeiramente únicas que não poderiam ser expressas pela linguagem, não pôde se confrontada à perspectiva do horror do Holocausto, no qual o trauma é único e coletivo, e que vitimou o próprio sociólogo, morto em Buchenwald. A elaboração sobre a perspectiva do trauma do Holocausto só viria a ser palco de debate intenso décadas após a morte de Halbwachs.

A noção de enquadramento social da memória, enquanto gestos, modos de pensar, e elementos mesmo inconscientes que são passados de geração a geração, é um fator importante para se pensar como a Indústria Cultural condiciona e reifica a cultura. A obra de Halbwachs, até seu resgate pelo historiador conterrâneo, Pierre Nora, manteve-se anônima. Em sua releitura, Nora propôs que a memória estaria desaparecendo ao final do século XX, vítima do processo

⁴²⁰ HALBWACHS, Maurice. **On Collective Memory**. Chicago: University of Chicago Press, 1992. p. 153.

⁴²¹ *Ibidem* p. 155-156.

contemporâneo de historicização. Ou seja, porque não temos mais memória, tivemos que criar *lieux de memoire* – lugares de memória⁴²². Para compreender essa proposição, é necessário entender que Pierre Nora tem definições muito precisas dos conceitos “memória” e “história”. A perspectiva halbwachiana de memória coletiva o afasta completamente de uma noção de rememoração individual, pelo contrário, ele vê a memória do sujeito singular enquanto uma necessidade opressora aos indivíduos, obrigados a terem o fardo de lembrar-se do passado sozinhos. Para Nora, a memória coletiva é algo vivenciado (no tempo presente) socialmente e possui raízes nos espaços, nos gestos, e nas imagens⁴²³. Mas a memória coletiva não é a soma das memórias individuais, ainda que obviamente produza subjetividades. Ao contrário, Nora entende que na virada do século XIX para o XX, a crise da memória é correlata ao desenvolvimento da ênfase na memória individual, seja em Bergson (filosofia), Freud (psicologia) e Proust (literatura).

O calendário gregoriano, citado pelo próprio Nora, é talvez um dos melhores exemplos para demonstrar sua conceituação. Nós revivemos e reencenamos os dias, as comemorações e os ritos do ciclo solar a cada 365 dias. Este ciclo ao mesmo tempo é algo que reconhecemos no presente e também nas antigas gerações. Entretanto, como uma grande linha de continuidade, esperamos que o ciclo se perpetue para as próximas gerações. Todos os anos celebramos o réveillon e certas datas comemorativas, dependendo do país, região ou cidade, em sua continuidade. O dia 25 de Janeiro é comemorado como o aniversário da cidade de São Paulo como se houvesse uma identidade contínua há mais de 460 anos. Avós, pais e filhos conhecem o Carnaval, independentemente de seu gosto ou prática pessoal com o evento. Qualquer criança introduzida ao primeiro ano do ensino básico sabe que o Brasil foi “descoberto” em 1500 por Pedro Álvares Cabral⁴²⁴. Tudo isso funda a tradição, a memória coletiva, algo que é constantemente rememorado e reencenado coletivamente por uma determinada sociedade.

Em oposição a essa “memória verdadeira”, a história seria aquilo que Meneses chamou de “ciência da diferença” “que é forma intelectual de conhecimento, operação cognitiva”⁴²⁵. Portanto, para Nora, a memória é a relação com passado que produz consensos e continuidades em relação ao passado. Por oposição, a história enquanto prática científica buscaria as discontinuidades e as diferenças. Se a memória afirma que o “Descobrimento do Brasil” ocorreu em 1500 por Pedro

⁴²² NORA, Pierre. Between Memory and History: Les Lieux De Mémoire. **Representations**, n.26, p. 7–24, 1989.

⁴²³ Ibidem p. 9.

⁴²⁴ Estes exemplos são facilmente traduzíveis para os Estados Unidos: comemoram-se a chegada do *Mayflower*, o *Thanksgiving* e o dia da Independência como todos fossem um grande contínuo que imprime coerência à identidade nacional há centenas de anos.

⁴²⁵ MENESES, Ulpiano. A História, cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das ciências sociais. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, n.34, p.9-23, 1992.

Alvares Cabral, à historiografia caberia problematizar o termo “descobrimento” que silencia e apaga as populações nativas que em 1500 habitavam esse continente.

Entre a memória e a história, defende Nora, estão os “lugares de memória”, objetos, espaços e datas que ajudam a sociedade a “lembrar” do passado. Nora vê na vitória da história enquanto prática social a derrocada da memória coletiva. Seu argumento é de que a valorização da diferença e da crítica implodiu as continuidades. Assim, a sociedade passou a catalogar e arquivar, além de ver tudo como representação⁴²⁶. O ápice desse movimento teria sido justamente o desenvolvimento da área da história da historiografia, que passou a tratar o próprio fazer historiográfico como parte da memória, historicizando tudo. E é justamente no fim da tradição vivida que aparecem os lugares de memória. Trata-se de espaços, gestos e objetos que existem para lembrar uma sociedade sem memória espontânea.

A instigante introdução de Pierre Nora à coleção dos *Lieux de Memoire*, entretanto, é limitada pelo não desenvolvimento do atrelamento da memória à constituição da identidade dos que sob ela vivem. Não é possível pensar a ideia de memória desconectada da ideia de identidade, assim como não é possível pensar identidade, sem sua contraposição, a alteridade. O próprio discurso historiográfico tem um papel na construção da memória coletiva e a historiografia oitocentista tem um papel já muito estudado enquanto consolidador da memória e da identidade nacional.

Também não é possível concordar que a historiografia somente procura distanciamento e historicidade, quando nas últimas décadas esta tem se questionado quanto aos seus pressupostos de objetividade, e buscado tanto as discontinuidades, como afirma Nora, mas também as continuidades do passado. Nora ignora que a história *também* produz memória.

Ulpiano Meneses, em um texto que, em certos pontos, apresenta paralelos e, em outros, se contrapõe ao de Pierre Nora, reflete sobre a reificação da memória, a gestão social da memória e a noção advinda da psicologia social, as representações sociais. Meneses, diferentemente de Nora, afirma que a história está cativa – ou seja, subordinada – da memória. O que ambos os autores estão tratando como memória, entretanto, tem diferenças. Ulpiano Meneses trata de uma obsessão social com a memória, enquanto Nora entende a proliferação de *lieux de memoire* como efeito de um momento histórico em que a memória não é mais vivida. Meneses vai apontar, como Nora, que

⁴²⁶ “Representation proceeds by strategic highlighting, selecting samples and multiplying examples. Ours is an intensely retinal and powerfully televisual memory. We can link the acclaimed “return of the narrative” evident in recent historical writing and the omnipotence of imagery and cinema in contemporary culture- even if, to be sure, this narrative is very different from traditional narrative, with its syncopated parts and formal closure”. NORA, Pierre. *Between Memory and History: Les Lieux De Mémoire. Representations*, n.26, p. 17, 1989.

apesar da memória nacional estar recuada – e isso pode ser dito também dos Estados Unidos e dos países europeus – há uma proliferação de memórias, das mulheres, dos oprimidos, dos movimentos sociais, da cidade, do bairro, da empresa, da família. Arquivos, centros de memória, bibliotecas, museus, coleções juntam-se a movimentos de preservação do patrimônio cultural⁴²⁷.

A historiadora estadunidense Alison Landsberg propõe uma revisão do conceito de “memória coletiva” desenvolvido por Halbwachs e continuado por Pierre Nora. Ao definir a memória coletiva a partir de um enquadramento cultural no qual as comunidades, locais ou nacionais, partilham um conjunto de valores e memórias, Halbwachs teria dado ênfase aos limites geográficos dessas comunidades, o que tornaria sua teoria inadequada para compreender o papel da memória no século XX. Para Landsberg, as tecnologias de cultura de massa, teriam alterado a forma pela qual a memória circula e é apropriada pelos indivíduos. Isso porque elas “passaram a estruturar as ‘comunidades imaginadas’ que não são geograficamente ou nacionalmente conectadas e não presumem qualquer afinidade entre os membros de uma comunidade”⁴²⁸.

A autora vem chamar esse novo tipo de memória de “memória prostética”, em oposição a uma memória biológica ou uma memória vinculada espacialmente a uma comunidade. Essas memórias prostéticas seriam transmitidas através das tecnologias de cultura de massa, que “emergiram em um sistema econômico capitalista em que virtualmente tudo podia ser comodificado. A comoditização faria com que ideias e imagens se tornem disponíveis para pessoas que residem em lugares diferentes e tem diferentes contextos raciais, étnicos e de classe”⁴²⁹.

Para utilizar uma metáfora, a “memória coletiva tradicional” seria como um processo de sementeira em que as sementes se espalham caindo das árvores, pela ação dos pássaros ou, então, semeada por um agricultor. De todas as formas, a sementeira dessa “memória coletiva tradicional” fica restrita a um espaço geográfico. A memória prostética, por sua vez, é como uma prótese em que se veste. É possível estender essa metáfora com uma comparação histórica de outra ordem. Há um desenvolvimento endógeno (orgânico) de vestimentas nas regiões da Índia no século XIX resultando em peças de roupa como o Sari ou o Kurti, cujo processo desenvolveu-se a partir de costumes e matérias-primas comercializadas localmente. No entanto, com o desenvolvimento da indústria têxtil inglesa, um volume imenso de roupas britânicas invadiu o mercado indiano.

⁴²⁷ MENESES, Ulpiano. A História, cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das ciências sociais. *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, n.34, p.9-23, 1992.

⁴²⁸ LANDSBERG, Alison. *Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture*. New York: Columbia Univ. Press, 2004. p. 8.

⁴²⁹ *Ibidem*. p. 8.

A metáfora da prótese em Landsberg tem alguns sentidos: distancia-se da ideia da memória orgânica; reforça a ideia de que, como uma prótese, ela é internalizada pelos sujeitos como uma experiência sensorial mediada por representações da cultura de massas; a comoditização faz com que, enquanto mercadoria, ela possa ser trocável entre si e em si. Ao mesmo tempo não se trata de pílulas de sentido engolidas completamente; pois sua atenção se dá na sua “utilidade” em produzir “empatia” e “responsabilidade social”. Nesse sentido, a autora se insurge quanto aos “críticos” da cultura de massas que veriam uma cultura industrializada somente em termos negativos⁴³⁰. A atenção de Landsberg está voltada à produção e disseminação de memórias apropriadas por indivíduos e constituem sua subjetividade, que por sua vez se transformam na *“the basis for mediated collective identification and the production of potentially counterhegemonic public spheres”*⁴³¹.

A memória prostética não pressuporia nenhum vínculo “autêntico” ou “natural” entre os sujeitos e a coletividade com a memória de um passado. A noção de memória coletiva halbwichsiana se expressa, por exemplo, na comemoração do Pesach judaico, em que os judeus modernos se veem conectados a uma continuidade identitária por conta da continuidade de um evento do passado de seu “próprio povo”. Em contraste, a “memória prostética” é fruto da circulação cultural intensa no mundo contemporâneo. Por exemplo, após sujeitos de comunidades diferentes assistirem a filmes sobre o Pesach, eles passariam a adquirir uma memória de um outro povo. Landsberg argumenta que isso cinde a noção de pertencimento e propriedade da memória. Nesse sentido, a comunidade e o sujeito judeu moderno não tiveram a experiência do evento histórico e, muito embora se considerem parte da tradição inaugurada pelo evento, a rigor não possuem nenhum vínculo material com ele. Por outro lado, um consumidor também sem ter experienciado essa memória, a adquire para si⁴³². Se a memória coletiva “orgânica” é ancorada na tradição, a memória prostética seria portátil, fluída e “não-essencialista”.

Outra importante diferença entre os dois conceitos consiste no fato de que a memória coletiva tradicional tem uma função ritualística e convida a comunidade a se conectar com o passado e vivê-lo como se fosse o presente, a memória prostética rememora o passado, mas sem desconectar-se do presente⁴³³. A forma contemporânea de rememorar, então, satura os espectadores de um passado que não viveram, derivando-se da experiência *mass-mediated* de uma pessoa sobre

⁴³⁰ LANDSBERG, Alison. **Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture**. New York: Columbia Univ. Press, 2004. p. 20-21

⁴³¹ Ibidem p. 21

⁴³² Ibidem p. 26-28.

⁴³³ Ibidem p. 9.

um evento traumático do passado. É particularmente através da forma moderna do melodrama, a apreensão dessas memórias se daria pela apreensão da subjetividade dos personagens que vivem no filme dramatizado.

No decorrer da análise proposta por Landsberg, temas traumáticos à memória dos Estados Unidos como a imigração europeia, a escravidão de africanos e o holocausto aparecem e são trabalhados a partir da produção fílmica de certos períodos. Landsberg observa, por exemplo, o processo de produção de homogeneização das diferenças culturais em uma identidade nacional americana na cultura dos anos 1920 e 30. Posteriormente, já nos anos 1960, temas como a escravidão ou o holocausto foram representados como eventos-trauma que pretenderam adequar o espectador a um ponto de vista empático em relação aos dramas subjetivos de personagens que participaram dos eventos históricos representados. Assim, a autora trata dessas representações nos termos de uma “pedagogia cultural de massas”⁴³⁴ e diz:

*Anxieties about immigration, race, and national identity found expression in yet another mass cultural arena: the cinema. After being targeted by the vice crusades as a dangerous and degraded medium, film was given a second chance provided it would serve an agenda of moral uplift*⁴³⁵.

A centralidade da reflexão passa pela ideia de que a memória próstética é um tipo de memória particular do capitalismo do século XX. Nesse contexto, as tecnologias de massa permitem uma relação de consumo com a memória, a qual passa a ser partilhada por grupos distintos. Forjar-se-iam, assim, uma solidariedade progressista. Na perspectiva da autora, isso ocorreria por conta do desejo das pessoas de “fazerem parte da história”, o que demanda uma postura de “*engaged*” e de “*experiential relationship*” com o passado. A memória coletiva é transformada em uma memória pessoal, orientada pelas tecnologias de memória.

O maior mérito do conceito de memória próstética desenvolvido por Landsberg é a introdução, na discussão sobre memória coletiva, da historicidade dessa própria memória coletiva. Uma memória da cultura de massas que circula por inúmeras regiões do planeta e insere consumidores em narrativas, representações e memórias diversas daquelas obtidas em seu espaço comunitário. Esse desenraizamento da memória coletiva de suas bases tradicionais explicita a insuficiência da ideia de que é somente a construção histórica local e nacional, realizada pelo Estado ou por comunidades “orgânicas”, que funda essencialmente a rememoração do passado. O

⁴³⁴ LANDSBERG, Alison. **Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture**. New York: Columbia Univ. Press, 2004. p. 109.

⁴³⁵ *Ibidem* p. 55

fundamental é a compreensão como essa nova forma de lembrar socialmente tem um modo de funcionamento distinto. A monumentalização do passado continua a ser produzida em estátuas, feriados, nomes de rua, espaços públicos e comemorações diversas, mas seu caráter quase exclusivamente local e nacional compete com uma produção cultural inúmeras vezes maior produzida em grandes conglomerados, os quais muitas vezes controlam globalmente os centros de distribuição.

Destaca-se também na tese de Landsberg a vinculação afetiva do sujeito consumidor com a subjetividade dos sujeitos de memória, personagens do melodrama fílmico. Por exemplo, no caso dessa “memória prostética”, a memória coletiva sobre o Holocausto consistiria a adesão à perspectiva de Roberto Benigni em *A Vida é Bela* (Benigni, 1997) ou de Liesel Meminger em “A Menina que Roubava Livros”. Observe-se que se trata de um mecanismo diferente dos diversos memoriais e museus sobre o Holocausto que existem ao redor do mundo, pois estes contam uma experiência coletiva através de vários testemunhos e documentação histórica.

Apesar de *insights* muito interessantes, a insurreição de Landsberg contra os “críticos” da cultura de massa, a leva por um caminho que a impede de pensar dialeticamente e criticamente esse novo papel da memória. Outro ponto frágil em sua obra são as múltiplas distorções do que autores anteriores, como Baudrillard e Jameson, vieram a teorizar sobre a produção estética no mesmo período. Ao negar a “morte do real” afirmando que hoje as pessoas têm uma obsessão com a experiência, ela não compreende que Baudrillard está justamente questionando como esse consumo de experiências não são experiências “reais”, mas sim reificadas. Ao negar a perda de historicidade proposta por Jameson, ela ignora a discussão sobre o pastiche. Assim, a crítica de Landsberg que relega a sofisticada reflexão de ambos a uma nostalgia do passado demonstra uma incompreensão profunda sobre as reflexões sobre identidade, teoria estética e a marxista em geral. Landsberg coloca, por exemplo, que

Constructing national identity is not exclusively the work of the state, or even of intellectuals who force-feed to “the masses” a specific version of the past; it is equally the work of individual immigrants, who accept prosthetic memories in order to craft American identities for themselves⁴³⁶.

Certamente, não é só o Estado, nem são os “intelectuais” que impõem “às massas” a ideologia determinada sem resistência ou disputa. Mas a criação espantoso intelectual, além da insistência em demonstrar a dimensão positiva da cultura de massas, ignoram que há uma

⁴³⁶ LANDSBERG, Alison. **Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture.** New York: Columbia Univ. Press, 2004. p. 51.

especificidade no modo de produção de cultura industrializada. No mundo contemporâneo há uma hierarquia de forças entre essa Indústria Cultural – que produz incessantemente imagens e visões sobre o passado, e imigrantes – comunidades étnicas, trabalhadores ou outras minorias – que resistem e questionam seus pressupostos.

Em toda a obra, o argumento de Landsberg concentra-se em demonstrar como consumir as memórias produzidas pela cultura de massas permite o acesso a memórias que não fazem parte de da própria tradição de uma localidade. Ao mesmo tempo, a autora ignora completamente que há um oligopólio concentrador da produção e da distribuição dessas memórias, seja o de Hollywood no caso dos filmes ou do Vale do Silício no caso dos games. Em termos nacionais, ela ignora que são os Estados Unidos quem detém praticamente o monopólio da grande construção de memórias. Ademais, quando afirma por exemplo: “*The prosthetic arm is a commodity that can be purchased by anyone with the means, and it is therefore more accessible than, say, a “real” arm*”⁴³⁷, Landsberg ignora a divisão de classes e o diferente acesso às memórias.

Há gradações e conflitos na própria circulação das memórias. Sujeitos anglo-saxões moradores de New York, ou do Texas, consomem as memórias produzidas em filmes e jogos as quais contrastam com suas memórias produzidas localmente. Os moradores de New York provavelmente terão uma relação de identidade e sentimento diferentes de texanos que assistam a um filme sobre a Batalha do Álamo ou sobre Little BigHorn. De forma ainda mais distinta, sujeitos pertencentes às Grandes Nações Indígenas entenderão de forma conflituosa um filme que enalteça Andrew Jackson ou George Custer. Estes sujeitos já têm estabelecido camadas de conjuntos de memória coletiva sobre estes eventos e personagens e um novo produto fílmico terá que se conectar, desafiar ou entrar em conflito com tal memória estabelecida. As respostas são múltiplas, muitas vezes coletivas (como um protesto, ou um manifesto de rechaço), ou individuais (o sujeito que gosta ou não gosta do filme por razões particulares). As próprias respostas individuais são também socialmente condicionadas.

No entanto, é um equívoco pensar simplesmente o contraste entre algumas produções culturais, como os filmes, em choque com o restante da construção da memória coletiva, pois dentro do capitalismo tardio, a gigantesca produção cultural industrializada se tornou uma das referências principais da construção memorialística. John Wayne passou a ser um personagem histórico vinculado ao Oeste Americano, mesmo que ele não fosse sequer nascido na época representada por

⁴³⁷ LANDSBERG, Alison. **Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture.** New York: Columbia Univ. Press, 2004. p. 27

seus filmes, muito menos fora um *cowboy* “de verdade”. Os diversos tropos narrativos presentes nos filmes, na literatura e nos games passaram a constituir em si uma memória – possivelmente hegemônica – sobre o Oeste Americano. Isso é válido para diversos outros gêneros de representação: a máfia, a pirataria no caribe, as guerras mundiais, dentre outros. Sobretudo a dimensão audiovisual, seja o olhar da câmera fílmica ou a interação com o espaço gamificado, estabelece uma visualidade da memória que se assemelha à memória vivida individualmente. Nesse sentido, a produção audiovisual pode ser interpretada como um artifício mnemônico, isso é, algo que não só produz e constitui memória, como auxilia e contribui à *rememoração*. Não à toa é muito comum em aulas de ensino básico, ou mesmo no ensino superior, transmitir um filme ou um trecho de um produto audiovisual para auxiliar na visualização e imaginação do passado, apesar de ser uma representação presentista. Igualmente, não é incomum filmes, séries e jogos aparecerem como memórias visuais aos indivíduos.

A gradação e o choque entre as memórias coletivas comodificadas e a memória coletiva orgânica têm, entretanto, significados diferentes quando ambas circulam para lugares além da sua origem. Se nova-iorquinos, texanos, e nativos americanos têm relações distintas e conflituosas com as memórias sobre Custer ou a conquista do Oeste, o que significa quando os *Westerns* alcançam a Itália, o Japão, a Rússia, ou o Brasil? Para além do local em que a memória coletiva orgânica se dissemina como uma sementeira – para usar a metáfora de Landsberg – o que as demais localidades recebem é unicamente a memória já reificada destes tempos históricos alheios a sua memória nacional e local.

Quando Hollywood vende a ideia globalmente por meio de centenas de filmes de uma América Latina corrupta, suja, traficante de drogas, essa não é uma memória produzida pelo Outro e transmitida para que possa estabelecer empatia. Ela é só uma memória produzida a partir de uma visão etnocêntrica e estereotipada sobre uma outra comunidade. Mesmo quando essa memória é “positiva”, ela ainda assim não é uma memória produzida pela própria América Latina. De fato, a ideia de América Latina já é uma construção de memória, criada inicialmente na Europa, unificando países diversos. E quando, por exemplo, os russos recebem essa imensa produção de memória sobre um continente tão diverso, dificilmente eles têm as ferramentas ou as memórias para disputá-la. A recepção que temos sobre representações torna tudo igual, padronizado por algumas poucas visões sobretudo vindas alguns poucos países ocidentais.

Há diferenciações dentro da própria disputa de memória. A memória coletiva local-nacional pode ser e é constantemente disputada, como no movimento *Black Lives Matter* e na derrubada de

estátuas. Mas a memória reificada vendida globalmente dificulta ou impede essa disputa de memória. Há casos de grupos e países se rebelando contra a representação grotesca que lhes são feitas, mas a disputa se torna inócua dada a ideia de que essas representações são inofensivas. Um dos casos mais claros disso é o filme *Borat* (Larry Charles, 2006), em que o brilhante Sacha Baron-Cohen satiriza o conservadorismo da cultura americana, mas através de um estereótipo de um jornalista cazaque. Apesar de inicialmente muitas iniciativas rejeitarem a produção⁴³⁸, o filme eventualmente passou a ser visto como um incentivador do turismo no país⁴³⁹ demonstrando mais um caso de homogeneização e retroalimentação da indústria.

Vinte anos se passaram desde o livro de Landsberg e, nesse período, a construção de “memórias progressistas” por meio da Indústria Cultural tem sido cada vez mais feita a partir das políticas de representatividade e identidade. Ainda assim, pouco mudou nas estruturas de alteridade. Isso porque a *forma* pela qual as pessoas lidam com o consumo de imagens e memórias continua essencialmente a mesma, como aquisição de uma mercadoria alienante e reificada, que separa os consumidores das experiências reais e concretas. Não temos contato com a “memória dos judeus” no Holocausto ou dos italianos imigrantes, dos negros escravizados e oprimidos, ou de povos de outros países quando consumimos um filme hollywoodiano sobre eles. Trata-se, pois, de contato com uma versão coisificada, tornada entretenimento e produzida a partir de uma leitura da indústria da diversão sobre essa memória⁴⁴⁰. No lugar de um fordismo cultural produtor de enlatados homogeneizados, o que existe hoje é um toyotismo cultural, uma produção industrializada da cultura feita *on demand*, voltada a nichos específicos, ao gosto dos clientes. Não é possível desafiar modos de pensamento dominante, memórias hegemônicas e estereotipantes, se o objetivo maior é fornecer aos clientes aquilo que eles já conhecem e querem consumir.

Se for verdade que a memória reificada distribuída pela Indústria Cultural dissemina certas memórias, não é possível afirmar com a convicção de Landsberg que isso se converte em uma aquisição de conhecimento. Sem crítica, não é conhecimento, é só consumo. Consume-se *fake news* e conhecimentos científicos da mesma forma.

⁴³⁸ WOLF, Buck. Kazakhstan Not Laughing at 'Ali G'. ABC, 15 nov. 2005. Disponível em: <https://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=1315240>

⁴³⁹ KAZAKHSTAN THANKS BORAT FOR 'BOOSTING TOURISM'. BBC. 24 abr. 2012. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-17826000>

⁴⁴⁰ Mesmo a obra de diretores como Spike Lee, por exemplo, sobre Malcom X, já é uma memória reificada, por que ela não é contada da comunidade para a comunidade, mas através de uma produção industrial. Esse caráter industrial “oculta” o mecanismo de representação ao disseminar o produto por todas as comunidades negras, tanto nos Estados Unidos quanto no exterior

Obviamente, ela está correta em também não condenar acriticamente essa indústria. Nada é tão reacionário quanto o sujeito esclarecido que critica o ato de se consumir produções culturais, mesmo as enlatadas. Esse ato só demonstra um movimento de censura e autoritarismo prescritivo de quem defende essa posição. O desejo pela satisfação é legítimo. O problema é os mecanismos de obtenção da satisfação estarem estruturados pelo consumo.

Apesar de Landsberg não reconhecer, o primeiro uso da ideia de uma memória-prótese está já em Pierre Nora⁴⁴¹. No que diz respeito à crítica da cultura contemporânea, tanto Nora quanto Landsberg dão demasiada ênfase ao “fim” da memória coletiva, seja causada pelo surgimento da memória prótese, ou pela vitória da história. Mas penso que essa hipérbole, ou exagero, confunde mais do que ajuda. Ambos podem estar certos quanto à atomização da memória, mas, há também os grupos sociais de consumidores de um certo produto que ajudam a lembrar. Esses grupos de consumidores, na época da internet, passaram a receber membros de várias localidades no globo – não se trata, portanto, de um consumo realizado de maneira puramente individual.

A proposta teórica de Maurice Halbwachs sobre a memória coletiva é a de que o lembrar individual é constituído dentro de um enquadramento social. Ou seja, o que nós lembramos individualmente sempre deve ser encaixado em parâmetros de relação a um agrupamento social, seja ele a família, a religião, a classe social ou qualquer outro⁴⁴². É sempre em relação aos Outros dentro desses grupos que o sujeito irá lembrar: por exemplo, uma memória infantil sobre um natal deve responder às memórias possuídas por irmãos e pais. Nesse sentido, há uma relação dialética na construção teórica de Halbwachs, em que ele pressupõe um “vai-e-vem” entre sujeitos e entre os grupos em que ele está inserido⁴⁴³.

Ao retornarmos a leitura atenta de Halbwachs, Nora e Landsberg, percebemos que os três tratam de formas bastante diferentes o que eles consideram ser a memória. Halbwachs se preocupa com uma dialética entre a memória individual e a estrutura social da memória dos grupos nos quais os indivíduos estão inseridos. Nora pensa a memória como uma relação com o passado e com a tradição que está em vias de desaparecer. E Landsberg está preocupada com a disseminação e a circulação de memórias, que ela distingue entre uma semente geograficamente limitada, e a memória-prótese, que pode circular entre qualquer pessoa. Como se vê, os dois teóricos

⁴⁴¹ NORA, Pierre. Between Memory and History: Les Lieux De Mémoire. **Representations**, n.26, p. 14, 1989.

⁴⁴² Halbwachs não compreende que somente a religião, a família, e a classe social são os únicos grupos responsáveis pelo estabelecimento dos *social frameworks of memory*, uma vez que o sociólogo francês reconhece que há outras formas de memória. HALBWACHS, Maurice. **On Collective Memory**. Chicago: University of Chicago Press, 1992 p. 40

⁴⁴³ Ibidem. p. 124-129.

contemporâneos formulam uma interpretação sobre a memória muito diferente da modesta proposta de Halbwachs caracterizada por sua insurreição contra a psicologia.

Se a história voltou-se contra a unificação da memória nacional, seu resultado não foi a completa atomização da memória, mas sim a construção de memórias unificadas em torno dos grupos que se reconhecem enquanto grupos a partir da fragmentação da memória nacional, . Essas diferentes identidades, por sua vez, passaram a construir memórias unificadoras em torno delas mesmas. Esse é o caso dos vários grupos étnicos e sexuais: como os negros de vários países e descendentes de diferentes regiões africanas; as diferentes populações nativas e grupos étnicos de vários países; as mulheres; e a comunidade LGBT. A historiografia voltada a investigar a história desses grupos constituiu também novas formas de lembrar, novas formas de memória. Por sua vez, como coloca Hall, essas identidades pós-modernas, que constroem suas próprias memórias, passaram a ser integradas facilmente como nichos de mercado no capitalismo⁴⁴⁴, incluindo produtos culturais sob a marca da “representatividade”. A própria produção de conteúdo histórico se tornou uma mercadoria altamente rentável e consumível.

3. Indústria Cultural: tempo x espaço

Questões análogas ao diagnóstico de crise e deterioração da memória colocado por Pierre Nora no final dos anos 1980 podem ser vistas em diferentes autores. Pensando o problema da Indústria Cultural e da memória tornada mercadoria, dois intelectuais trazem reflexões opostas que podem interessar à discussão. Por um lado, Andreas Huyssen compreendeu que ocorreu uma mudança da temporalidade em relação ao século XIX, transformando o pensamento utópico e a crença no futuro em um presente muito preocupado com seu passado. Ademais, o medo de esquecer teria produzido uma obsessão com a memória, visto na explosão de produtos culturais ligados a ela. Por outro, Fredric Jameson entendeu que a temporalidade e a memória foram subjugadas por uma perspectiva espacial, na qual tudo se tornou simulacro e imagem. Para Jameson, a memória se tornou um repositório degradado de imagens e simulacros que impõe o reificado e o estereotípico nos sujeitos consumidores.

Em primeiro lugar, para problematizar certos pontos teóricos e circunstâncias específicas da teoria da Indústria Cultural de Adorno e Horkheimer, me volto ao intelectual alemão Andreas Huyssen. Huyssen é um respeitoso crítico e atualizador da teoria adorniana, que possui pelo menos duas sofisticadas obras cujo tema central é a memória. Huyssen reconhece que a crítica da amnésia

⁴⁴⁴ HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.

social como um dos problemas fundamentais da cultura capitalista foi articulado por Adorno em seus trabalhos sobre a música nos anos 1930 e na *Dialética do Esclarecimento*.

Andreas Huyssen defendeu a tese de que desde o século XIX, a cultura da modernidade se caracterizou por uma relação tensa entre a “alta” e a “baixa” cultura: o modernismo e as vanguardas (*avant-garde*), de um lado, e a Indústria e a cultura de massas, de outro. O modernismo defenderia a autonomia da arte, a separação radical em relação à vida comum e à arte constituída para e pelas massas. “*The Great Divide*”, a “Grande Divisão” é o tipo de discurso que ele aponta como característico da hierarquização entre uma alta cultura – como uma arte superior e mais intelectualizada – e a baixa cultura – uma arte irrefletida. Teria sido Adorno quem insistiu na dignidade e na autonomia da arte em relação às pressões dos espetáculos totalitários dos fascistas, do realismo soviético e da cultura de massa como um todo, sobretudo no Ocidente⁴⁴⁵.

Seria necessário, portanto, apontar a importância do paradigma do conceito de arte de vanguarda (*avant-garde*), modernista, na compreensão de Adorno sobre a Indústria Cultural. É a partir da arte de vanguarda que o pensador alemão compreende uma filosofia da reflexão sobre o mundo. O pensamento adorniano é caracterizado por seu potencial emancipador e, por isso, contrasta a arte de vanguarda à reificação da arte na Indústria Cultural, seja na rádio nazifascista ou na intensa transformação da arte em mercadoria para as massas nos Estados Unidos dos anos 1940.

Apesar do projeto utópico das vanguardas modernistas, teria sido, do ponto de vista estético, a Indústria cultural que transformou a vida no século XX ao organizar a fantasia, as emoções e a sensualidade. No lugar de uma oposição, há um processo histórico em que a Indústria Cultural rompe com o modernismo e até mesmo o incorpora⁴⁴⁶. Daí o argumento de Huyssen sobre a impossibilidade de se pensar a Indústria Cultural nos séculos XX e XXI, sem ter em vista os processos de aceleração da comunicação, do transporte e da técnica como um todo⁴⁴⁷.

Na virada do milênio, a eletrônica e a computação tornaram esses processos ainda mais velozes e intensos. Isso permitiu um “encurtamento das distâncias” e uma circulação de produtos de forma muito mais intensa⁴⁴⁸. Essa relação, no entanto, não pode ser vista dentro de uma ideia de “aldeia global”, tão comum dentro do pensamento liberal. Trata-se, pois, de relações hierarquizadas pelo poder econômico: são os Estados Unidos, a Europa, o Japão e mais recentemente a China, que

⁴⁴⁵ HUYSEN, A. **After the great divide; modernism, mass culture, postmodernism**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1986. p. vii-ix.

⁴⁴⁶ *Ibidem*.

⁴⁴⁷ *Ibidem* p. 8

⁴⁴⁸ *Idem*

distribuem, ainda que de maneira desigual quando comparados entre si, suas produções culturais por todo o globo. Um país como o Brasil, por mais economicamente forte que seja na América do Sul, não consegue competir com estes centros produtores. Sem tomar isso em conta, é difícil compreender as diferentes recepções e transformações de significado.

É, no entanto, na obra seguinte, *Twilight Memories* que Huyssen apresenta a conexão de suas reflexões sobre o modernismo e a modernidade na perspectiva adorniana com as discussões sobre a memória. Em suas formulações, toda representação, seja na linguagem, narrativa, imagem ou som-gravado, é baseada na memória: através de um suporte, uma mídia, o conteúdo é reapresentado, com a “*delusion of pure presence*”. O corte entre a experiência do evento e sua rememoração deve ser entendido, para Huyssen, como *locus* da criatividade cultural e artística. A obsessão com a memória no capitalismo tardio deve ser apreendida no duplo problema tanto de como as memórias geracionais estão desaparecendo com o passar do tempo quanto de sua contínua aceleração do desenvolvimento tecnológico, cuja tensão faz aparecer um estatuto “crepuscular” da memória⁴⁴⁹.

Huyssen se distancia de entender a obsessão da memória como um sentimento de fim de século (no que ele está correto, uma vez que ainda dura na segunda década do século XXI) ou de entendê-la como um sintoma de um pastiche pós-moderno, teorização proposta por Frederic Jameson (a qual não acredito que possamos tão apressadamente descartar). Aproximando-se da perspectiva koselleckiana, Huyssen entende essa relação com a memória como uma crise na estrutura de temporalidade que marcou a era da modernidade com sua celebração do novo como utópico. O pensador alemão vê toda a tradição de crítica ao historicismo e valorização da memória, como Nietzsche, Bergson, Proust, Freud ou Benjamin, como defensora da recuperação (romântica) de uma perspectiva mais humana contra a objetificação. Contudo, essa tradição desaparece frente a uma compulsão contemporânea de resgatar a Memória⁴⁵⁰.

Nesse sentido, tal qual o modernismo, a memória não é mais um “antídoto” à reificação capitalista, como propunham estes autores, pois foi apropriada e se tornou uma nova forma de reificação em si. No mundo contemporâneo ocorreu, portanto, uma reorganização da estrutura de temporalidade. Para Huyssen, a crítica de Adorno, apesar do brilhantismo em apontar o

⁴⁴⁹ HUYSSSEN, Andreas. *Twilight Memories: marking time in a culture of amnesia*. Routledge, NY: 1995 p. 2-3.

⁴⁵⁰ Michel Lowy vai definir o romantismo sobretudo como uma resistência contra a reificação do mundo. LOWY, Michel. *Revolta e Melancolia*. São Paulo: Boitempo, 2017

“congelamento da memória na forma da mercadoria”, seria reducionista em simplificar a crítica na forma da mercadoria e da regressão psíquica⁴⁵¹.

Um dos sintomas de integração da obsessão da memória à Indústria Cultural é a transformação da relação social com as instituições museológicas. Tendo em vista a historicidade do papel social dos museus vale realçar que o modernismo do século XIX e de grande parte do século XX enxerga essas instituições como um sintoma de “ossificação cultural”. Na perspectiva dos críticos, o museu é um lugar onde a história é estanque, paralisada, tornada objetificada, e cuja função primordial é a articulação da tradição e da identidade nacional. Em oposição, pelo menos desde a década de 1980, o museu ressurgiu como um local positivo. No contexto do movimento geral de obsessão com a Memória, essas instituições culturais se tornaram local privilegiado de consumo reificado do passado. A sensibilidade museal passou a ocupar cada vez mais o dia a dia.

*If you think of the historicizing restoration of old urban centers, whole museum villages and landscapes, the boom of flea markets, retro fashions, and nostalgia waves, the obsessive self-musealization per video recorder, memoir writing and confessional literature, and if you add to that the electronic totalization of the world on data banks, then the museum can indeed no longer be described as a single institution with stable and well-drawn boundaries. The museum in this broad amorphous sense has become a key paradigm of contemporary cultural activities*⁴⁵².

Huyssen acredita que a popularidade atual dos museus é um sintoma cultural da crise na fé do Ocidente na modernidade. Em sua perspectiva, não se trata de vilificar esse processo, mas de apontá-lo como mais um sintoma da incorporação de tudo a uma lógica capitalista reificada.

*The new museum and exhibition practices correspond to changing audience expectations. Spectators in ever larger numbers seem to be looking for emphatic experiences, instant illuminations, stellar events, and blockbuster shows rather than serious and meticulous appropriation of cultural knowledge*⁴⁵³

O museu, assim, se tornou espetáculo. Por essa razão, existem cada vez mais museus, com orçamentos cada vez maiores, que procuram se adaptar ao público e tornar seu consumo mais fascinante, inclusivo e interativo. Não à toa o *boom* museológico ocorreu paralelamente ao dos “*blockbusters*” na indústria fílmica nos anos 1970 e 1980.

⁴⁵¹ HUYSEN, Andreas. **Twilight Memories: marking time in a culture of amnesia**. New York: Routledge, 1995. p.2-3

⁴⁵² HUYSEN, A. **After the great divide; modernism, mass culture, postmodernism**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1986. p. 14.

⁴⁵³ *Ibidem* p. 14

Para além do museu enquanto espaço e agente de legitimação da modernização capitalista, seja como exposição do imperialismo ou vitrine de consumo, Huyssen recupera a comparação de Adorno entre o Museu e o Mausoléu⁴⁵⁴. O resgate dessa comparação aponta como essa relação com o museu permite a possibilidade de negociar e articular uma relação com o passado.

Ainda segundo Huyssen, as transformações recentes na relação com o museu alteraram a própria dicotomia entre culto da modernidade e culto do passado nos museus. Em certa medida, esses dois polos tornaram-se a mesma coisa, balizada pelo consumo de massas.

Put hyperbolically, the museum is no longer simply the guardian of treasures and artifacts from the past discreetly exhibited for the select group of experts and connoisseurs; no longer is its position in the eye of the storm, nor do its walls provide a barrier against the world outside. Banners and billboards on museum fronts indicate how close the museum has moved to the world of spectacle, of the popular fair and mass entertainment. The museum itself has been sucked into the maelstrom of modernization: museum shows are managed and advertised as major spectacles with calculable benefits for sponsors, organizers, and city budgets, and the claim to fame of any major metropolis will depend considerably on the attractiveness of its museal sites⁴⁵⁵.

A perda da aura da obra de arte frente à reprodutibilidade técnica, em referência ao clássico texto de Walter Benjamin⁴⁵⁶, se esgarçou a tal ponto, que se tornou não uma simples democratização da cultura (ao qual liberais e benjaminianos de direita adoram se referir), mas uma intensa reprodução da obra de arte na forma de cartões postais, nos livros didáticos, em camisetas e pôsteres. Ou seja, a “obra original” passou a ser re-“auraticizada”. Em termos concretos, a Mona Lisa aumentou sua “aura” a partir de sua reprodução *ad infinitum* em. Por outro lado, estendendo um pouco o argumento de Huyssen e Benjamin, apesar da obra de arte reproduzida – como o filme ou o jogo – não possuir mais aura em si, a “película original”, os “cartuchos originais” se tornaram auraticizados. O culto à aura se tornou tamanho que em 2020 as NFT (*Non-Fungible Tokens*) tornaram-se uma forma de garantir e verificar o arquivo digital original que eventualmente se torna um meme na internet⁴⁵⁷.

Em seu livro seguinte, “*Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory*” (2003), Andreas Huyssen vai dar continuidade às reflexões sobre as transformações sofridas na

⁴⁵⁴ HUYSSSEN, A. **After the great divide; modernism, mass culture, postmodernism**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1986. p. 16

⁴⁵⁵ Ibidem p. 21,

⁴⁵⁶ BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Primeira versão. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

⁴⁵⁷ CLARK, Michael. NFT’s explained. **The Verve**, 6 jun. 2022. Disponível em: <https://www.theverge.com/22310188/nft-e-xplainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>

relação da memória a partir de sua comoditização no capitalismo. Nessa obra, o autor defende o caráter palimpséstico, fragmentado e disperso dessa produção e obsessão sobre o passado. A partir de Reinhart Koselleck, Huyssen estabelece uma discussão sobre a temporalidade histórica, a qual contempla o deslocamento do culto ao futuro e à utopia até o final do século XIX e sua transição para o que poderia se chamar de hipertrofia da memória no final do século XX⁴⁵⁸. No centro desse debate está a presente crise entre a história, científica e objetiva, e a memória enquanto produção social sensível, uma crise interna à própria história, e, fundamentalmente, uma crise em nossa imaginação de futuros alternativos.

Huyssen afirma que o preço do progresso foi a destruição das maneiras do passado de viver e estar no mundo. Assim, foram estabelecidos o esquecimento e novas formas de negociação com a memória. Michel Löwy definiu o romantismo do *fin-de-siecle* a idos do século XX como uma melancolia (no sentido freudiano do “Luto e Melancolia”) da perda de um mundo mais “humano” e menos reificado. A aceleração histórica do mundo industrial tornou essa relação com o passado significativa, mas vai opor àquilo que Nietzsche chamou de “hipertrofia da história” e acredita que no começo do século XXI o que vivemos é uma hipertrofia da memória, tomando cuidado na diferenciação semântica⁴⁵⁹.

Nos termos de Huyssen, o paradoxo da globalização consistiria no fato de que, por um lado, estaria a incapacidade da civilização de praticar anamnese e viver em paz com a diferença e a alteridade (tome-se o Holocausto, por exemplo). Por outro lado, o caráter totalizante do discurso sobre o Holocausto é acompanhado por uma dimensão que ao mesmo tempo particulariza e localiza, e assim, passa a funcionar como uma espécie de metáfora para outras histórias e memórias traumáticas⁴⁶⁰.

Com todas essas questões em vista, torna-se imperativo refletir sobre as razões dessa transformação. Por um lado, o autor defende a necessidade antropológica de ressignificarmos a memória e entendimento de nosso passado. E, por outro, em oposição, a partir dos anos 1980, uma mudança significativa teria transformado a relação com a temporalidade. Finalmente, teria sido um medo de esquecer que teria aumentado a produção de espaços de memória, seja memoriais sobre o holocausto, ou desaparecidos nas ditaduras da América Latina.

⁴⁵⁸ HUYSEN, Andreas. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Redwood City (CA): Stanford University Press, 2003.

⁴⁵⁹ LOWY, Michel. **Revolta e Melancolia**. São Paulo: Boitempo, 2017.

⁴⁶⁰ HUYSEN, Andreas. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Redwood City (CA): Stanford University Press, 2003. p. 13-14.

Huysen insistiu que, reconhecidas as diferenças intrínsecas entre o real e o representado, se deve olhar as diferentes estratégias de representação e comoditização nos distintos palcos sociais em que elas são criadas, opondo-se a qualquer noção de uma memória verdadeira contra uma memória trivial. Para o autor, a separação entre memória “real” e virtual inexistente, toda memória é virtual: transitória e não confiável [*unreliable*]. A proposição de Huysen indica, ao final de sua reflexão, que é necessário distinguir entre passados usáveis e inúteis, de modo a buscarmos um “rememorar produtivo”. Sua conclusão é a de que: “*perhaps it is time to remember the future, rather than simply to worry about the future of memory*”⁴⁶¹.

Apesar de seus brilhantes insights, é possível problematizar o uso que Huysen faz da perspectiva adorniana a partir de elementos presentes em sua própria obra. Em primeiro lugar, é necessário rechaçar o entendimento comum de que o consumidor é imaginado em um estado passivo. Em segundo lugar, também apontar a confusão comum que Adorno estabeleceu um “banimento” na poesia pós Auschwitz. Adorno nunca fez isso. O que ele questionou era como fazer uma crítica da arte, em um momento em que fazer poesia após Auschwitz era barbárico⁴⁶²: Com efeito, o filósofo não pode se responsabilizar pelas diversas interpretações e desenvolvimentos do debate após, sobretudo, sua morte.

Em terceiro lugar, Huysen afirma que a Indústria Cultural é o resultado de uma transformação fundamental da “superestrutura” das sociedades capitalistas⁴⁶³. Assim, apesar da obsessão com a memória estar dentro da lógica da Indústria Cultural, não é possível pensá-la dentro do conceito de fetichismo da mercadoria marxista ou adorniano. Afinal, o fetiche museológico ultrapassaria o valor de troca, pois carrega uma dimensão anamnésica: “uma espécie de valor da memória”⁴⁶⁴. Irei tentar responder estas questões no próximo tópico, mas por ora, basta adiantar que não é possível encaixar a teoria da Indústria Cultural em uma ortodoxia marxista. Além do que, nos termos propostos pela Teoria Crítica, a lógica do capital se desdobrou para todas as relações sociais.

Finalmente, cabe destacar a insistência de Huysen em apontar como algumas das novas culturas de memória estão intimamente conectadas aos processos de democratização e fortalecimento dos direitos humanos e das esferas públicas⁴⁶⁵. Esse otimismo deixa de lado que a

⁴⁶¹ HUYSEN, Andreas. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Redwood City (CA): Stanford University Press, 2003. p. 29.

⁴⁶² ADORNO, T. Cultural Criticism and Society. In: ADORNO, T. **Prisms**. Cambridge (MA): MIT Press, 1981.

⁴⁶³ HUYSEN, A. **After the great divide; modernism, mass culture, postmodernism**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1986. p. 21.

⁴⁶⁴ *Ibidem*. p. 33

⁴⁶⁵ HUYSEN, Andreas. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Stanford University Press,

obsessão com a memória também produz práticas que desafiam culturas afirmativas (para usar o conceito de Marcuse). Afinal, essas práticas (inclusive o exercício da crítica) *também* são transformadas em mercadoria. Além disso, Huyssen antecipou, ainda que de forma mais nuançada, vários dos problemas encontrados na busca utilitarista de memórias progressistas e que já discorri o suficiente. Já Fredric Jameson, como é possível deduzir do título de seu livro mais importante, o pós-modernismo é entendido como a “lógica cultural do capitalismo tardio”⁴⁶⁶. Nesse período do “pós-modernismo” houve uma imensa dilatação da dimensão das mercadorias, uma aculturação do real sem precedentes, além de uma intensa estetização da realidade, similar àquela vista por Benjamin no contexto da ascensão nazifascista. Enquanto o modernismo tendia, mesmo que mínima e tendencialmente, à crítica da mercadoria e sua superação, no pós-modernismo – mais moderno que o modernismo, o autor afirma – vê o consumo das mercadorias como um processo. O pastiche, a cópia desistoricizante do passado, se torna a regra das narrativas⁴⁶⁷. Jameson vê nesse processo a transformação da experiência psíquica agora dominada por categorias espaciais, substituindo as categorias temporais. O espaço e a lógica espacial teriam sido cada vez mais dominadores da cultura⁴⁶⁸.

Ou seja, a categoria de pastiche consiste no que, segundo Jameson, os historiadores da arquitetura chamavam de historicismo: a canibalização e uso aleatório de estilos e alusões estilísticas do passado. Isso se daria pela própria concepção platônica de simulacro: a cópia idêntica de algo que nunca existiu.

A interpretação de Jameson vale-se de duas matrizes: a primeira é a teoria do espaço de Henry Lefebvre. A segunda é a perspectiva de Guy Debord, e dos situacionistas, sobre o mundo transformado em imagens-espetáculos. Nesse sentido, a cultura do simulacro vem à tona em uma sociedade onde o valor de troca foi tão generalizado que o valor de uso foi transformado e a nova lógica espacial transformou a temporalidade. Por exemplo, se Lukács definiu o romance burguês como expressão da subjetividade, hoje as narrativas seriam somente uma vasta coleção de imagens⁴⁶⁹, ou seja, uma espacialização do temporal⁴⁷⁰.

Standford, 2003 P. 26-28

⁴⁶⁶ JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

⁴⁶⁷ Ibidem p. ix-x

⁴⁶⁸ Ibidem p. 15

⁴⁶⁹ Ibidem.p 17

⁴⁷⁰ Ibidem p. 155

A partir dessas premissas, Jameson problematiza o desaparecimento da própria separação marxista tradicional entre base e superestrutura, economia e cultura. Com o desaparecimento físico do mercado – afinal, hoje ele é um conjunto de instituições financeiras vinculadas a bancos e à bolsa de valores, não mais à feira onde comerciantes fazem trocas – a mercadoria passou a ser identificada com sua “marca”, seu “logo”, e as barreiras que separavam a coisa-em-si e o conceito desapareceram⁴⁷¹.

Essa dinâmica produz, por exemplo, no campo musical, o que Jameson chama de “espacialização da música”. Novas tecnologias da música – sejam de produção, reprodução, recepção ou consumo – funcionam em uma nova lógica de um “*sonorous space*” em torno do individual e do ouvinte coletivo. Assim, música não seria oferecida mais para contemplação e degustação, mas sim para tornar o espaço musical em torno do consumidor. Esta estratégia, a qual ele chamará de narrativização da realidade, produz um visual narrativizado de som e imagem, sem que essa narrativa venha de qualquer história, mas sim da própria trilha sonora⁴⁷².

A radicalidade do diagnóstico de Jameson postula que o passado, junto com o “*sense of the past*”, a historicidade e a memória coletiva desapareceram no “pós-modernismo”. Edifícios, renovados e restaurados, ao serem cristalizados no presente, tornam-se simulacro. A natureza e as práticas sociais tradicionais se tornaram organizadas e planejadas, tornando tudo muito mais homogeneizado e rompendo a lógica das não-simultaneidades e não-sincronicidades.⁴⁷³

Partindo da premissa de que a memória se enfraqueceu em nosso tempo, Jameson entende o espaço enquanto cultura, ideologia e representação pós-moderna. A crítica lefebvriana formula a concepção de que o capitalismo conquistou o espaço, tornando-o todo mercadoria. Não só os modos de produção passaram a ser organizados espacialmente, mas também constituem diferentes modos de “produção de espaço”. A diferenciação dialética anterior entre cidade e o campo desaparece na expansão urbana, tornando-se um espaço de infinitas transações comerciais, que se tornam o denominador comum. Enquanto espaços de valores de troca, tudo se torna igual e sincrônico.

Para Jameson, a utopia foi, para os modernos, o enclave espacial retirado de dentro do tempo, um espaço virtual, isso é, potencial, de transformação. Para os pós-modernos, no entanto, argumenta Jameson, a espacialização aconteceria de forma única: o espaço passa a ser um

⁴⁷¹ JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.p. 274.

⁴⁷² Ibidem p. 298-299.

⁴⁷³ Ibidem.p. 308.

dominante cultural e existencial, que incorpora o tempo. A hipótese de como isso aconteceu consiste na preferência dos teóricos do pós-modernismo pelo espaço enquanto uma reação às visões da temporalidade anterior, que postulava a busca do novo homem, da nova sociedade, das novas tecnologias e das emoções que isso poderia trazer. Se o moderno e o modernismo aparecem em uma modernização incompleta, apontando o caminho para onde o mundo deve caminhar, o pós-modernismo aparece quando ela já está completa. Nesse sentido, a temporalidade em busca do novo só podia existir enquanto o capital ainda não havia destruído a separação entre arcaico e moderno, entre tradição e modernidade, entre campo e cidade⁴⁷⁴.

Um outro modo de se entender a espacialidade seria o “intento ficcional” do pós-modernismo que reescreveria o passado como uma produção do imaginário. Isso apareceria na quantidade de “e se” no pensamento histórico: e se Stalin tivesse ido para Londres? E se Hitler tivesse conquistado a Europa? O espaço aqui aparece como uma forma anterior de classificação e compartimentalização do passado, fruto do que seria a própria divisão e especialização do trabalho. A tipologização, classificação e a junção de incompatíveis funcionariam como “canais de TV” nos quais a realidade é organizada⁴⁷⁵.

Jameson sustenta que para os modernos, nem o espaço nem o tempo são “naturais”, pois ambos são consequência da organização social e da estrutura de produção. Portanto, os espaços são necessariamente desiguais. Por outro lado, os pós-modernos facilmente criaram uma historiografia fantástica como um “*wild imaginary*”, repleta de genealogias e romances que “embaralham figuras e nomes históricos como tantas cartas de um baralho finito” (*postmodern fantastic historiography, as that is found alike in wild imaginary genealogies and novels that shuffle historical figures and names like so many cards from a finite deck*). O “retorno da narrativa” deve ser entendido como não uma nova verdade teórica, mas um “sintoma cultural” de uma emergência completa da narrativa e da narratologia⁴⁷⁶. Essa narrativa fantástica, que Jameson vê como sintoma cultural, é entendida como uma fabulação do passado, um contar-mentiras, e como sintoma de uma impotência histórica e social quanto às possibilidades de ação no mundo. Deixa-se, então, nesse lugar a imaginação, cuja implausibilidade se torna a figura de uma possibilidade de práxis enquanto projeção e reencenamento mimético⁴⁷⁷.

⁴⁷⁴ JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991p. 365

⁴⁷⁵ Ibidem p.369-372.

⁴⁷⁶ Ibidem. 366.

⁴⁷⁷ Ibidem p.368

De todos os autores discutidos até aqui, acredito que Jameson tenha sido o que chegou mais longe ao formular uma crítica mais radical e precisa ao caráter de transformação da cultura, da temporalidade e da memória em mercadoria. Nora ignora o aspecto do capital em sua análise. Landsberg vê como um processo inofensivo ou até positivo. Huyssen vê como uma incorporação pela Indústria Cultural e uma mudança na temporalidade. Jameson, por sua vez, alcança o âmago do problema da transformação da mercadoria: o passado é transformado em imagem, em reificação.

No entanto, o estilo hiperbólico de Jameson, em certo sentido muito parecido com o de Adorno, acaba por perder certas nuances da mercadoria e da memória que acredito fundamentais para entender o processo. Em primeiro lugar, parto de seu próprio exemplo da espacialização da música, a qual não mais é produzida para degustação, mas sim para a produção de um espaço sonoro. De fato, a produção do espaço sonoro, do espaço fílmico, em que o sujeito em seu real se vê inserido em uma narrativa hollywoodiana, está correta. Mas isso só é possível por que em primeiro lugar, a construção da mercadoria, sua circulação, e seu consumo se dão pelo aspecto da degustação – experimentada. Nesse sentido o que acontece é um duplo efeito: a cultura é tornada mercadoria consumível (e degustada) e, em seguida, se torna espacial. Memória, ou temporalidade, e espaço, convivem dialeticamente no capitalismo avançado. A memória é tornada espaço-imagem, mas ela também é lembrada.

Isso por que, apesar do sentimento de “fim da história” tão proeminente nos anos 1990, o fato do capital ter completado sua modernização na maior parte do mundo, não interrompeu seu processo de colonização da realidade, pelo contrário. Há um processo que se acelerou ainda mais nos anos 2000 de reinvenção dos espaços, a ver, por exemplo, o mundo digital da internet. Hoje, um dos parâmetros civilizatórios é quão incluso está uma região, ou um, país na web. A busca da ruptura, ou da hiperaceleração entre modernos e pós-modernos que Jameson encontra, é um fruto de seu tempo. Estou de acordo que uma espacialização ocorreu, mas não como substituição, e sim como achatamento do tempo histórico. Nesse sentido, é impossível discordar de Huyssen e de outros autores sobre o processo de obsessão com a memória, seja por que há um medo de esquecer e uma mudança de temporalidade, seja por que dentro da transformação do espaço em mercadoria, como diz Jameson, ela se tornou ainda mais valiosa.

Em segundo lugar, não é por que a perspectiva dos pós-modernos transformou tudo em espaço, que a memória, individual e coletiva, desapareceu. Isso por que o lembrar, condição ontológica humana, é sempre presente. Por um lado, ainda existem tradições e práticas sociais que os indivíduos reproduzem inconscientemente, como colocou Halbwachs. Por outro, esse lembrar, eu

argumento, se tornou reificado, um rememorar de imagens produzidas pela Indústria Cultural, destacados de uma compreensão histórica sobre o passado. Reificar é esquecer, como diz Adorno, mas o processo de esquecimento produz outras lembranças. A narrativização de vários museus ao redor do globo, como forma de tornar didático seu conteúdo aos seus consumidores, ou de fazê-los se sentir “parte da História”, indica propriamente essa invenção imaginária que substitui os personagens e grupos históricos envolvidos, por qualquer participante. A proliferação de histórias alternativas, que, por uma ou duas razões, substituem a infinidade de razões sociais condicionantes de determinados eventos históricos (como Hitler vencer a guerra, ou o viajante no tempo que tropeça em um galho) são sintomas desta perspectiva. Historiadores debruçam-se e debatem até hoje sobre uma miríade de eventos históricos e suas diferentes possíveis explicações, mas para as narrativas-imagens, basta que um elemento se substitua para tudo se transformar.

Mas lembrar-se das memórias-mercadorias é também um processo temporal, e essas imagens se tornam parte da memória coletiva. Lembrar e esquecer lhe fazem parte. Solapar tudo enquanto imagem nos faz perder de vista a historicidade das obras, mas também, o próprio caráter de pastiche que Jameson propõe. Assim, essa análise pode acabar como vítima da própria dinâmica da Indústria Cultural. Através do pastiche a Indústria Cultural realiza uma bricolagem de autorreferências às suas próprias narrativas e narrativizações do mundo, mas as desistoriciza: um dos casos mais emblemáticos é *Star Wars*, que resgata tropos e tipos de *Flash Gordon*, dos *Westerns*, dos nazistas, da guerra fria, de mitos fundacionais e utopias futuristas, as embaralha, e constitui algo novo que se desprende das representações passadas. Essa reinvenção *plus ça change, plus ça continue* das mercadorias culturais passa a ser a regra do jogo: o recordista de bilheteria *Avatar* (James Cameron, 2010) reencena a mesma estrutura narrativa de *A Man Called Horse* (Elliot Silverstein, 1970), *Dances with Wolves* (Kevin Costner, 1990) e *The Last Samurai* (Edward Zwick, 2003), sem que reconheça as permanências.

Hoestrey concorda com Jameson quanto ao pastiche ser uma marca central do pós-modernismo, mas está em desacordo quanto ao que considera um fatalismo sintomático do capitalismo tardio. Assim, Hoestrey postula que há uma positividade no uso do gênero em si como ferramenta estilística na arte. O autor, então, propõe recuperar as origens do conceito no *pasticci* renascentista, segundo o qual as obras de arte eram copiadas ou amalgamadas e vendidas como obras autênticas ou de “verdadeiros” mestres. Finalmente, Hoestrey aponta uma série de termos utilizados genericamente para descrever o pastiche ao longo do tempo: “adaptação”, “apropriação”, “bricolagem”, “*capriccio*”, “cento”, “*collage*”, “*contrefaçon*”, “falso”, “*farrago*”, “*faux*”, “imitação”, “montagem”, “palimpsesto”, “paródia”, “plágio”, “reciclagem”, “simulacro”,

“*travesty*”⁴⁷⁸. Seguindo sua indicação, é possível perceber que há um processo dialético do lembrar e do esquecer no pastiche.

Finalmente, retomando o argumento da internet, algo muito incipiente ainda quando Jameson escreveu “*Pós-modernismo*” há aí uma nova característica espacial caracterizada justamente pelo inchaço dos espaços. Onde antes havia uma mesa, hoje existe um computador com acesso a bibliotecas, videotecas e fóruns de discussão do mundo todo. Quando antes o passageiro de ônibus podia somente ler um livro e olhar no relógio, hoje ele acessa este gigantesco espaço com um celular na mão. O mundo digital ampliou o espaço infinitas vezes e ainda estamos longe de compreender completamente esta nova configuração espacial. Mas se eu puder levantar algumas hipóteses, por um lado, este espaço é repleto de memórias: redes sociais como o Facebook possuem um recurso de “lembranças”, em que é apresentado para os usuários textos, fotos e amigos que eles criaram ou tiveram contato no passado; ou o Twitter, cenário importantíssimo dentro da política moderna, onde não é incomum uma celebridade ser cobrada por registros de algo dito há uma década. A amnésia social acelera-se também, ao mesmo tempo, na internet, uma vez que sites, imagens, postagens, e e-mails antigos vão desaparecendo, sem nenhum registro físico. Se um dia foi possível coletar as trocas de cartas entre dois intelectuais, dificilmente um historiador conseguirá, no futuro, coletar suas trocas de e-mail. “Espacialização da memória” convive com amnésia social, como no mundo não digital.

Por outro lado, aqui tocante aos meus esforços de mais longa data, há uma espécie de “memória espacializada” se pensarmos nestes mundos virtuais, sobretudo os videogames. Pretendo me desdobrar sobre esse aspecto no capítulo seguinte. Por ora, basta dizer que diferentemente de qualquer registro sobre o espaço do Coliseu na Roma Antiga (imagem, fotografia ou um filme), no videogame esse espaço é explorável, ou seja, o jogador pode olhá-lo por diferentes pontos de vista, e até mesmo escalá-lo ou “participar” de seus eventos.

4. Memórias reificadas

Dada a perspectiva de que a memória fundamentalmente se alterou nas últimas décadas, há a necessidade de se pensar tanto em uma materialidade quanto em uma essência dessa nova forma histórica de memória. O que a perda da organicidade e a comoditização da memória representam? Não concordo com Nora, para quem foi a historicização da memória a causa da crise. Entendo que

⁴⁷⁸ HOESTEREY, Ingeborg. **Pastiche: cultural memory in art, film, literature**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 2001.

foi o desenvolvimento das forças produtivas dentro das relações do capitalismo – ou seja, seu desenvolvimento tecnológico e a expansão da forma-mercadoria para uma dimensão maior da vida social – que melhor explica esse fenômeno. Por essa razão, é impossível concordar com Landsberg que somente o conteúdo dessas memórias “prostéticas” é variável, enquanto a forma-mercadoria é neutra. Huyssen aponta como a dimensão mercadológica das memórias afetou todas as áreas do social, mas também vê pouca transformação na relação dialética entre forma e conteúdo. Jameson, no entanto, deixa de lado a historicidade e temporalidade das memórias-mercadorias afirmando que tudo se tornou imagem. Assim, insisto na retomada da Teoria Crítica e de suas bases fundamentais para se pensar a questão. Para tanto, quero dar atenção a duas dinâmicas principais: a perspectiva freudiana de memória e sua relação com a historiografia, e a dimensão da mercadoria enquanto reificação e alienação como proposto por Marx.

Patrick Hutton apresenta outra discussão em relação a Halbwachs ao propor uma comparação com a noção de memória e inconsciente de Freud. Hutton defende que o conceito halbwachiano, junto a sua recuperação por Pierre Nora, associou-se a preceitos já fundamentados da historiografia: a de que é impossível recuperar o passado tal como ele foi, e o “que realmente aconteceu”. Portanto, cabe ao historiador lidar com a memória sobre o passado como um exercício de representação e construção social⁴⁷⁹. Nesse sentido, importa menos se Cristo existiu ou não, mas quais foram as representações do cristianismo. Daí cabe observar as transformações dessas representações ao longo do tempo e das relações sociais, além de como e por que elas se transformaram. Por outro lado, o esforço psicanalítico de Sigmund Freud iria a uma direção contrária, pois a investigação parte justamente de que a memória do paciente é uma reconstrução e um ocultamento, pelo inconsciente, do que “realmente aconteceu”. A prática psicanalista entende a memória como o fruto de certos traumas e repressões psíquicas. O trabalho do analista é fazer com que o paciente passe por elas para alcançar o que constituiu o sofrimento.

A perspectiva da prática historiográfica das representações sociais, conceito retirado da psicologia e pautado na abordagem halbwachiana, portanto, é caracterizada por um problema fundamental: ela ignora a materialidade do acontecido e os processos de repressão da memória. Nesse sentido a história opera não como desafiadora da memória, mas como continuidade a uma temporalidade de presentificação do passado, em concordância com a Indústria Cultural. Obviamente, não se trata de reduzir a primeira à segunda.

⁴⁷⁹ HUTTON, Patrick H. Sigmund Freud and Maurice Halbwachs: The Problem of Memory in Historical Psychology. *The History Teacher*, v.27, n.2, p. 145-15, fev. 1994. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/494716>

Nos termos propostos pela Teoria Crítica, a memória é tecida nas relações sociais, mas há uma irredutibilidade do sujeito, não há só um entrecruzamento. Há algo no fazer humano que é a potencialidade de se esvaír do coletivo, de ter autonomia. Social e Individual nunca se integram completamente. Mas mesmo em Freud, há processos da memória que são individuais: é a disputa da metapsicologia entre o Isso (aquilo que seu corpo quer/precisa), o Supereu (o que o indivíduo crê que a Sociedade e o Outro consideram importante, a Moral, etc.), e o Eu (que se dá na tensão entre os dois e constitui a individualidade do sujeito).

Outro problema do Halbwachs é que em seu esquema, tudo é produção de memória no presente, portanto tudo é representação social. Hutton vai demonstrar como os debates em torno do Holocausto apontam a impossibilidade de desqualificar a memória enquanto potencial verdade. Para Halbwachs e todo o conceito sobre representações, importa muito pouco se existiu Cristo, ou outros eventos históricos, e o mais importante é entender tudo como construção social, isso é, como as sociedades imaginaram e rememoraram esse passado. Mas o Holocausto coloca isso em cheque, afinal, como não ouvir as vítimas da maior barbárie ocorrida no século XX? E essa crise leva a uma retomada de conceitos psicanalíticos como o trauma pra pensar a memória. A partir dessas observações, é possível constatar um problema dentro do trato historiográfico: se, nos termos da proposta de Halbwachs, é necessário abandonar a pretensão metodológica positivista sobre o que realmente aconteceu, e o que importa são as expressões e representações, como lidamos com um dos problemas do nosso tempo, que é o negacionismo? Bastará dizer, no futuro talvez, que mais importante que o Holocausto durante a Segunda Guerra Mundial, foram suas representações, uma vez que não temos como alcançar o passado tal como ele foi?

Apesar de meu trabalho situar-se no campo das representações, a noção de memória freudiana abre novas possibilidades para enfrentar esses problemas. As representações e a memória não podem ser compreendidas simplesmente em-si com o risco de acentuarmos a alienação sobre o passado. Mas, além disso, o olhar psicanalítico traz a necessidade de entender um processo mais amplo de repressão psíquica no campo social, que elabora sobre o ressentimento e o trauma. Não é mais possível compreender a representação somente como um ato artístico-político e consciente. O conceito de representação expressa, mesmo que tenhamos dificuldade de alcançar, elementos que estão na base do inconsciente político de uma era.

Recuperar Freud é também recuperar a dimensão dialética da memória em relação ao lembrar/esquecer, segundo a qual toda lembrança requer e produz esquecimento. Isso pode ser desenvolvido de várias formas. Primeiramente, o que se lembra, e como se lembra, tem uma

historicidade tanto na vida dos indivíduos quanto nas sociedades. Estas memórias podem remeter-se a eventos reais do passado ou a memórias imaginadas. A própria realidade do passado pode ser reimaginada – não é incomum alguém rememorar sua experiência em terceira pessoa ou se lembrar “errado”. Aqui se entende a memória em seu sentido clássico, como o processo de constituição de uma continuidade e uma identidade com o passado.

Em segundo lugar, o esquecimento é um processo ontológico ligado à memória, seja no indivíduo pelas limitações biológicas/fisiológicas, seja por que a reapresentação do passado é sempre um recorte. Esse recorte exige escolhas, interpretações e exclusões, pois não é possível reapresentar o passado em sua completude. A partir dessas premissas, Le Goff desenvolver a questão do documento/monumento para entender como as sociedades produzem monumentos que selecionam e recortam o que querem lembrar do passado, necessariamente deixando para trás outros aspectos⁴⁸⁰. Walter Benjamin⁴⁸¹, em sua radicalidade crítica, aponta como dialeticamente todo monumento é um monumento da cultura e, portanto, também da barbárie⁴⁸². Afinal, esses monumentos lembram os vencedores e jogam para as ruínas da história os vencidos.

Finalmente, nem toda memória é consciente – muitas fazem parte do hábito, ou da tradição, como se refere Halbwachs. Essas memórias estão reprimidas graças a um evento traumático e devem ser resgatadas a partir de um gatilho ou, simplesmente, a partir de conexões sociais. Na materialidade da experiência, só é possível resgatar algumas memórias, não todas, e não sempre que desejado. Freud fala da compulsão pela repetição (*Wiederholungszwang*) para trabalhar os comportamentos que o indivíduo repete sem saber, de modo que o processo da terapia vai ajudá-lo a elaborar. Daí o título do famoso ensaio “Recordar, Repetir e Elaborar⁴⁸³” – o paciente deve recordar, para então tomar consciência através da repetição, elaborar e, então, transformá-la. É possível entender esse aspecto como um “lembrar do lembrar” ou um “esquecer do esquecer”, operação societal feita em nossos tempos pela história, que chama atenção para os aspectos estruturais e inconscientes da reprodução da dominação.

⁴⁸⁰ LEGOFF, J. **Histoire et Mémoire**. Paris: Gallimard, 1988

⁴⁸¹ BENJAMIN, Walter. Sobre o conceito de História. In: BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.

⁴⁸² Ibidem.

⁴⁸³ FREUD, S.. Recordar, repetir e elaborar (Novas recomendações sobre a técnica da Psicanálise). In: FREUD, S. **Obras Psicológicas Completas (Vol. XII)**. Rio de Janeiro: Imago, 1980. pp. 191-203.

4.1 Marx – a lógica da mercadoria

A transformação da memória em algo reificado não é uma simples metáfora essencialista, tampouco foi um processo inventado pela Indústria Cultural. Trata-se de um processo que constitui a própria estrutura que condiciona as recepções sociais. Muitas vezes durante o curso das sociedades, objetos foram imbuídos de memória: as relíquias da Igreja, as Constituições originais, como a Americana, as pedras fundamentais de cada edifício. Todos estes possuíram, ao menos em algum momento, uma “aura”, como diria Benjamin, de sua unicidade e historicidade. Mas, na “era da reprodutibilidade técnica”, a noção de objetos que contêm memória expandiu-se consideravelmente. Tanto pela profusão de museus, arquivos e santuários de objetos de memória quanto pela produção de narrativas de memória a partir da reprodutibilidade técnica das manifestações artísticas. Se no passado, cada espaço social reencenava a memória dentro de seus próprios códigos, fossem os jogos romanos lembrando os atos gloriosos do passado, a redenção dos pecados de Cristo em cada igreja, as peças teatrais que elaboravam artisticamente um período, hoje um mesmo produtor localizado, consegue distribuir sua própria memória para locais e grupos sociais muito distantes. Isso poderia, de fato, ter um sentido de democratização da memória, mas diante da bruta concentração de recursos e meios de produção, há hierarquias e desigualdades evidentes sobre quem produz a maior parte dessas mercadorias de memória e sobre como e para quem elas são distribuídas. A própria herança dessas memórias se alterou e daí se entende o processo de transferência da autoridade familiar (primeira instância de constituição de memória) para a Indústria Cultural: quais e quantas crianças hoje não são colocadas em frente à TV, o monitor ou um celular e acabam expostas constantemente à produção infantil? Não se trata de um argumento moral, de decadência, muito menos da defesa de que os pais deveriam retomar o controle do que seus filhos consomem: os próprios adultos estão constantemente condicionados pelas memórias reificadas. Nesse sentido, é possível estender à Indústria Cultural e as memórias reificadas o insight de Marcos Napolitano sobre as memórias das vítimas. Afinal, nos termos propostos pelo historiador, existe uma necessidade de *condições sociais da memória*, ou seja, condições sociais, políticas, culturais – e eu adicionaria econômicas – para a reprodução e legitimação dessas memórias⁴⁸⁴.

Com todas essas questões em mente, acho necessário desenvolver o conceito de mercadoria, para entender as propriedades intrínsecas das relações sociais mediadas por ela. Para a memória se

⁴⁸⁴ NAPOLITANO, Marcos. Aporias de uma dupla crise: história e memória diante de novos enquadramentos teóricos. *SÆCULUM - REVISTA DE HISTÓRIA*, n.39, p.210, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/srh/article/view/40930>

tornar uma coisa, é necessário um suporte, uma materialidade. Seja um objeto religioso, um objeto exposto em um museu, uma fotografia, um filme, um jogo, uma peça de teatro. O chamado “conteúdo digital” não rompe esse pressuposto, uma vez que ainda é necessário um “arquivo” desse conteúdo, um software para abri-lo, e um suporte, seja um computador, um *tablet* ou um telefone celular. Esse suporte tem tanto uma materialidade quanto convenções de apresentação de uma narrativa sobre o passado. Doze vitrais contando o martírio de Cristo não contarão a mesma história, e tampouco da mesma forma, que *The Passion of Christ* (Mel Gibson, 200_). Da mesma forma que a história em quadrinhos 300 (Frank Miller, 1998) e sua adaptação fílmica, 300 (Snyder, 2007), por mais semelhantes que sejam, possuem diferenças formais e de conteúdo significativas.

Para entender o funcionamento da Memória enquanto coisa e mercadoria, ninguém melhor para trabalhar com essas categorias do que Marx. Para Marx, toda mercadoria possui um valor de uso. O valor de uso dessas memórias reificadas é o conteúdo narrativo que elas possuem: a visão artística sobre o passado. Mas somente possuir um valor de uso não basta para algo ser mercadoria: alguém que tira uma foto da família em férias para auxiliar a memória anos a frente, não está criando uma. Para se tornar mercadoria é necessário que o produto adquira valor através de dispêndio de tempo-trabalho e seja trocado por algo, adquirindo assim, um valor de troca⁴⁸⁵. Se essa mesma família passar a tirar fotos de paisagens exóticas e trocar por dinheiro, ou por outros produtos e serviços equivalentes, ela passou a produzir fotografias enquanto mercadorias. Um filme, um jogo, uma peça de teatro, uma entrada para uma coleção de museu, um livro didático adquirido pelo Estado para ser distribuído em escolas públicas, todo produto cuja troca é mediada pelo dinheiro ou por um produto considerado equivalente, é, necessariamente, uma troca mercadológica.

O que a teoria crítica propõe é que no processo de desenvolvimento do capitalismo e da cultura industrializada a *lógica da mercadoria* passa a tomar a forma das relações sociais em uma maior abrangência, se não na totalidade. Marx descreveu como o servo que pagava os impostos na forma de sua produção para o senhor feudal sabia que essa relação era caracterizada como um trabalho cujo destino da produção era conhecido. No entanto, cada vez mais o que se observa é uma relação de consumidor-mercadoria segundo a qual, por exemplo, o cidadão considera o pagamento de impostos como uma relação de troca com o Estado. Assim, o ente estatal deveria fornecer o equivalente em resposta, tal como ocorre em uma compra regular. A relação de consumo com uma mercadoria passa, portanto, a ser aplicada em todas as relações sociais, mediadas sempre pela troca,

⁴⁸⁵ MARX, Karl. **O Capital. Livro I.** São Paulo: Boitempo, 2011.

ainda que supostamente equivalente. O leitor atento terá percebido que isso configuraria praticamente toda a produção artística moderna como mercadoria e todo artista contemporâneo, inclusive o pequeno produtor, seria um mercador de arte. E esse é exatamente o caso. Apesar da noção ideológica de que a arte é algo sublime-em-si, a arte nasce enquanto mercadoria no capitalismo. Como Adorno coloca já na introdução do capítulo sobre Indústria Cultural: ela é só a forma mais desenvolvida da arte.

Diferentes produções culturais de memória têm valores de uso diferentes, isso é, cada filme, jogo, museu, etc. contém distintas memórias encenadas e narrativizadas de formas particulares. Igualmente, cada indivíduo pode jogar um jogo quantas vezes quiser, se dedicar a ele ou não, completá-lo ou não; pode ler um livro inteiro algumas vezes, ou parar na metade, pode rabiscá-lo, ou fazer dobras (para o desespero de muitos bibliófilos); pode interpretar literalmente uma peça de teatro ou um objeto em um museu, ou conseguir estabelecer vínculos simbólicos e propor uma interpretação alegórica; pode produzir uma *fanfic*, um *fanart* ou um meme sobre uma obra que gosta ou que gostaria de ver de outra forma; e assim por diante.

Mas no que diz respeito ao valor de troca há uma equivalência enquanto propriedade do objeto entre todas as mercadorias – todas são iguais no mercado criado pela Indústria Cultural. Afinal, todas essas mercadorias podem ser trocadas por algo equivalente. Individualmente, cada mercadoria é mais valorizada conforme mais valor é criado através das ferramentas de marketing e publicidade, cujo tempo-trabalho adiciona valor em cima do valor.

Esta dinâmica de mercado é o que produz um dos efeitos das memórias reificadas: sem estarem integradas à tradição ou à prática social dos grupos, elas são *interchangeable*, repositórios de memória que podem ser consumidos e trocados nas consciências – como diz Jameson, como se trocam cartas em um baralho. Em que pese o valor de uso da identificação com um tipo de memória progressista ou conservadora, a reificação da memória e das relações sociais tornam estas memórias ocupantes um espaço de categoria-imagem de reapresentação do passado. Ou seja, essas memórias, ao fim e cabo, têm peso igual: são todas mercadorias que satisfazem a necessidade do “espírito” e não do corpo.

Isso se torna ainda mais potente e evidente quando essas memórias reificadas se tornam “gêneros” da indústria: por exemplo, os “*Westerns*”, os filmes de “Máfia” ou a “ficção científica”. Nesse processo de consolidação dos gêneros ficcionais, a memória vai sendo codificada por tropos narrativos e estéticos, pretendendo uma aura de verossimilhança, mas sem necessariamente ter qualquer conexão com o passado representado. Estabelecidos enquanto uma estrutura sistêmica,

livros, filmes e jogos novos vão substituindo as referências de memória em relações a antigos. Desse modo as imagens-memória vão substituindo-se umas às outras ou, então, figuram como mais um elemento da estante dos referenciais para a lembrança que se fundamenta na semelhança padronizada. Esse processo de deterioração e reinvenção da memória está no cerne da obsolescência de uma indústria que precisa continuar a produzir para continuar circulando capital.

A partir dos *Manuscritos de Paris*, Istvan Meszáros propõe a seguinte definição interpretativa sobre o conceito de alienação em Marx, apontando quatro características principais: a) o homem é alienado da natureza; b) o homem aliena-se de sua própria atividade laboral; c) o homem aliena-se do “ser genérico”, isso é, de sua humanidade enquanto espécie; e d) o homem está alienado dos outros homens⁴⁸⁶. É, sobretudo, através da completude desse processo que Marx vê a produção de um “fetichismo da mercadoria”, segundo o qual os homens passam a se relacionar através de seus objetos: uma relação em que uma “mística” é criada sobre sua produção. Mais de 150 anos depois, a aceleração do desenvolvimento técnico, por um lado, e o redimensionamento do capital por outro, criou extensões da alienação que Marx não pôde prever. Nas sociedades modernas tornou-se absolutamente impossível ter conhecimento de todos os processos sociais de produção que convivem com uma superespecialização do trabalho e com uma naturalização e com um esquecimento dessa reificação mesmo nos marxistas mais dogmáticos. A dificuldade de conhecer os processos de produção e a superespecialização não são coisas separadas. Antes, são facetas de um mesmo processo.

Em relação à produção das mercadorias culturais e de memória, esse processo me parece ainda mais intenso, e é aqui que destaco o caráter fetichista de sua produção. Se no modelo halbwachiano a memória é produzida e reproduzida em coletividade e a tradição é algo que é compreendido pelos sujeitos que a experienciam e praticam, a “fábrica de sonhos” da Indústria Cultural opera justamente na criação de produtos ficcionais que criam ilusões em si. Nesse sentido, a técnica deve ser propositalmente escondida para efetuar essa ilusão. Ismail Xavier já tratou brilhantemente do opaco e da transparência no cinema⁴⁸⁷. A literatura, ao menos desde Júlio Verne, é uma constante disputa editorial entre autor e editor. Nos videogames, são lugares-comuns há muito tempo as possibilidades de tomar outra identidade, de poder “fazer o que quiser”, de participar – e não apenas assistir – da história e do aprendizado lúdico.

⁴⁸⁶ MESZÁROS, Istvan. **Marx's Theory of Alienation**. Decatur (GA): Merlin Press, 2006.

⁴⁸⁷ XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

O processo de alienação e esquecimento de como essas memórias commodificadas são construídas é justamente o que fornece o fundamento para seu caráter onírico. Por sua vez, o paradigma do “*suspension of disbelief*” – a suspensão do pensamento crítico e de compreensão, postura necessária para o aproveitamento do divertimento – reforça o elemento de “verdade” das representações contidas nessas memórias. A alienação/desconhecimento de como a memória, essa reapresentação do passado, é produzida pela Indústria Cultural impede o entendimento de como o passado é selecionado, recortado e remontado. Além do mais, indivíduos e grupos sociais são representados como os produtores imaginam ou, pelo menos, como esses produtores imaginam que o público gostaria⁴⁸⁸. A reificação da memória planifica e torna espaço-imagem, como diria Jameson, a própria temporalidade dessas memórias.

Entendo a temporalidade dessas memórias também em um duplo sentido: primeiramente, cada narrativa parte do presente e realiza um resgate do passado para sua reapresentação em vista de um usufruto ou consumo no futuro. Paul Ricoeur coloca isso como o presente-do-passado (a memória), o presente-do-presente (a ação e intenção) e o presente-do-futuro (a expectativa)⁴⁸⁹. Kosselleck, por sua vez, na temporalidade do presente enquanto momento entre o espaço de experiência e o horizonte de expectativas⁴⁹⁰. Um segundo ponto importante para a compreensão da temporalidade das memórias produzidas pela Indústria Cultural consiste em compreender as diferentes durações nas quais a nova memória-mercadoria se insere e se realiza. Partindo das proposições braudelianas sobre a curta, média e longa duração, é possível afirmar que cada filme, jogo, livro, peça de teatro, intervenção artística, exposição museológica tem uma historicidade realizada nos eventos de sua produção, circulação e consumo. Esses eventos estão dialeticamente interconectados às circunstâncias e conjunturas políticas, culturais e econômicas. Ou seja, a produção dessas mercadorias responde a anseios do “contexto” em que estão inseridas. Finalmente, esse processo mercantil resgata estruturas de longa duração da memória coletiva, muitas vezes inconscientes, seja a linguagem, formas ideológicas e narrativas que há muito tempo estão presentes no substrato cultural de uma sociedade. Talvez um exemplo histórico torne o raciocínio mais claro: quando *High Noon* (Fred Zinnemann, 1952) foi produzido, ele, ao mesmo tempo, é um filme a ser vendido e circulado na curta duração que dialoga e critica as circunstâncias do Macarthismo nos anos 1950 (a média duração). Além disso, no que diz respeito à longa duração a película está

⁴⁸⁸ CHARTIER, R. *A História Cultural. Entre Práticas e Representações*. Lisboa: DIFEL, 1990.

⁴⁸⁹ RICOEUR, P. *Tempo e Narrativa* (vol. I). Campinas: Papyrus, 1994.

⁴⁹⁰ KOSELLECK, Reinhart. *Futuro Passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos*. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2006.

tomando de empréstimo o *Western* em seus tropos e fundamentos ideológicos enquanto palco de narrativas fundacionais e disputa política⁴⁹¹.

Nesse sentido, como qualquer observador mais atento pode compreender, diferentes produções criam diferentes memórias, com posições políticas distintas. Por exemplo, os grandes representantes do sucesso do gênero *Western* John Wayne e Clint Eastwood possuíam posicionamentos muito distintos sobre o Mito da Fronteira, a ponto do primeiro ter se recusado a fazer filmes com o segundo. Há livros, jogos e músicas mais progressistas, mais conservadores, ou mesmo reacionários. Um consumidor mais atento e politizado pode encontrar e entender as diferenças nas narrativas; Esse é um dos pilares centrais da política de representatividade e das “guerras culturais” entre consumidores e produtores hoje. Assim, a classificação e acusação de um produto ser “fascista” ou “comunista”, “racista” ou “anticristão” não é novidade. Pelo menos desde *Birth of a Nation* (D. W. Griffith, 1915), em sua representação insuportavelmente racista, tais questões já foram combatida por associações negras, por exemplo. Mas diante de uma produção incessante de mercadorias culturais, o reconhecimento de algumas características em alguns filmes não resolve o volume e o impacto dessa gigantesca produção de memória, principalmente por que a Indústria é rápida em se adaptar ao gosto dos consumidores: críticas contra o machismo, o racismo e a homofobia rapidamente transformaram-se em novos produtos adequados aos nichos que protestam. Esses consumidores passam a valorizar essas mercadorias, sem questionar a lógica mercantil em si. Pensar em um futuro alternativo requer, então, pensar em outras formas de se produzir cultura, memórias e utopias que não sejam apropriáveis pelo sistema de transformação em mercadorias, algo que este trabalho não tem a pretensão de fazer.

A reificação da memória e a alienação, enquanto processos dialéticos, portanto, produzem esquecimento. A memória coletiva halbwichsiana é um processo histórico que vai se desenvolvendo no tempo, e incorporando novas memórias através de novas práticas sociais, novos acontecimentos, sujeitos, tecnologias, e alterações ideológicas decorrentes de mudanças políticas e econômicas, etc. A memória produzida na lógica da mercadoria abarca duas dimensões: uma cristalização da memória por um lado, mas também integração à coletiva, em seu sentido tradicional. É uma relação desigual: há sim uma imposição vertical, hierárquica, com maior penetração, dado o volume e o circuito de circulação de mercadorias do capital. Os criadores e consumidores de cultura e memória ao mesmo tempo consumiram outras memórias reificadas, quanto elas já foram incorporadas, em diferentes graus (de diferentes formas em diferentes

⁴⁹¹ SLOTKIN, Richard. **Gunfighter nation: The myth of the frontier in twentieth-century America.** University of Oklahoma Press, 1998

sociedades), na memória coletiva de suas comunidades de memória. Memória reificada e memória “orgânica”, nesse sentido, se confundem, se misturam.

A forma pela qual as memórias reificadas produzidas circulam e são recebidas são, entretanto, necessariamente diferentes. Estas memórias devem cruzar com memórias coletivas previamente estabelecidas nos indivíduos, sejam elas familiares, étnico-nacionais ou de classe social – ou seja, aquilo que o configura como indivíduo. Entretanto, essas memórias advindas da Indústria Cultural em si construíram e constroem uma memória coletiva dos consumidores, uma memória razoavelmente centralizada/unificada pelo consumo. É também nesse sentido que a Indústria Cultural pode ser entendida em seu papel de “manipuladora” e “mistificadora” das massas. É esse palco de uma memória coletiva constituída pelas memórias da Indústria Cultural que conecta o espectador que assistiu *Godfather* nos Estados Unidos, na Itália, no Marrocos e no Brasil. Uma memória reificada que pauta a própria percepção do passado, e que é reconhecida por consumidores do mundo todo, produzindo assim, uma identidade de semelhança entre todos eles, e também em subgrupos divididos por nichos de mercado, onde igualmente circulam outras mercadorias culturais.

É interessante observar como a lógica do consumo, no contexto da Indústria Cultural, se tornou um dos elementos mais importantes no estabelecimento de identidades. Um dos casos mais típicos a serem encontrados em muitos países, sobretudo da Europa e da América Latina, são as divisões marcadas por gênero musical, que, por sua vez, condicionam a constituição de identidades tais como: o roqueiro, o punk, o funkeiro, o metaleiro, dentre dezenas de outros. Estes consumidores de música, os quais podem não ter regredido a audição, como um dia afirmou Adorno, certamente “regrediram” parte de sua identidade da escala nacional e coletiva à de uma coletividade pautada no consumo de um nicho. A identidade destes grupos é também pautada em estéticas (como cor e penteado do cabelo, tatuagens, roupas e acessórios). Estas identidades cruzam nacionalidades e marcadores étnico-sexuais, comuns em muitas análises contemporâneas, e muitas vezes estão no centro da luta política. Entretanto, cabe observar que essas identidades e memórias não são necessariamente reificadas, apesar de partirem da reificação da música e da “regressão da audição”. Afinal, a consolidação dessas identidades ocorre na disputa e na tensão das relações sociais, sem que, por isso, deixem de ser identidades e memórias fortemente pautadas pela lógica do consumo.

A identidade a partir da estética e do consumo de produtos da Indústria Cultural obviamente não se limita à música, apesar dela ser um dos casos mais evidentes. Por exemplo, cinéfilos,

gamers, fãs de anime e mangá japoneses e colecionadores de *figurines*, consomem e se identificam também através de camisetas, trilhas sonoras e produtos relacionados a seus personagens favoritos.

Observe-se que essas identidades são constituídas, portanto, constituem partir de novas práticas sociais de consumo, as quais diante da aceleração tecnológica tão intensa do último século, foram também se transformando rapidamente. Por exemplo, as práticas sociais de assistir a um filme se transformaram durante o curso do século XX, já que o cinema passou a conviver com o desenvolvimento da memória coletiva a partir do rádio, nos anos 1920, e da televisão, nos 1950. Na era da reprodutibilidade técnica, a imprensa, a fotografia, a circulação pública de conteúdo – portanto memória – sobre o passado dissemina-se rapidamente e se sobrepõe, como em círculos concêntricos. Antigas tradições de circulação de narrativas de memória, como a dos livros, que tem centenas de anos, convivem com as novas práticas sociais tão presentes, quanto o computador, o celular e a internet, meios nos quais os consumidores são expostos diariamente a uma quantidade gigantesca de lembranças privadas e públicas. Assim, a memória sobre o passado é constituída pelo entrecruzamento da memória de consumo com as outras memórias e também com a particularidade das contradições internas de cada sujeito e grupo social. As memórias desses consumidores, em uma escala grupal, entretanto, não são constantemente lembradas de forma coletiva e a variação é muito maior do que os entrecruzamentos propostos por Halbwachs.

De acordo com Halbwachs, é possível a entender que as memórias coletivas têm uma autonomia relativa (as memórias de cada família lhes são particulares, mas há coisas em comum em todas as famílias), mas que também se entrecruzam. A linguagem, por exemplo, é uma memória coletiva: é só a partir do reconhecimento da sua estrutura que nós podemos nos comunicar. Portanto, trata-se de uma memória coletiva compartilhada. Acredito que igualmente, as produções da Indústria Cultural são constituídas a partir de memórias coletivas preexistentes (como a memória sobre o Oeste Americano, nos EUA), as quais, no processo de mercantilização da cultura, são reificadas, formatadas e coisificadas. Esse produto de um gênero (o "*Western*") tem tropos narrativos específicos, além de convenções que auxiliam no processo de cristalização das memórias. Por sua vez, essas cristalizações adentram outras memórias coletivas: o próprio conhecimento/memória sobre o Oeste Americano passa a ser afetado por elas, dentro dos espaços de sua tradição; ou então para os que estão distantes dessa memória coletiva tradicional, que nada têm a ver com essa memória, passam a realizar determinadas apropriações.

5. Considerações finais: tempo e espaço das memórias-mercadorias

Na divisão social do trabalho e da produção no capitalismo tardio, há uma hierarquia na densidade e controle dos meios de produção e circulação de memória-mercadoria. Nos termos propostos por Henri Lefebvre o domínio do espaço não é somente o domínio dos meios de produção, mas também um meio para o controle, o poder e a dominação. Com essa premissa em mente, foi possível problematizar o fato de que a gigantesca e reificada produção de memórias-mercadoria sobre o passado tem sua base de produção nos países centrais do capitalismo, tais como Estados Unidos e na Europa. Outro ponto de crítica importante residiu na análise do impacto desse sistema para o rememorar histórico das sociedades e na imaginação histórica dos sujeitos e dos grupos sociais distintos. Para Lukács, a mercadoria é o problema estrutural central do capitalismo, em todos os seus aspectos, pois sua lógica penetra o âmago de todas as relações sociais. Isso torna a alienação e o fetichismo operantes intrínsecos de como os indivíduos e grupos se inter-relacionam, ou seja, de forma reificada, a partir de uma tendência de racionalização que expurga as qualidades humanas e individuais dos sujeitos em direção de noções abstratas e quantificadas, na qual o humano é transformado em estatística. Ainda nos termos de Lukács, esse processo tem por fundamento a divisão e a especialização do trabalho, a qual toma cada uma das partes da mercadoria como algo isolado. Haveria então um colapso do tempo humano, heterogêneo qualitativamente, na direção de um tempo homogêneo, que é mensurável e quantificado pelo trabalho realizado. Torna-se espaço, para Lukács. Espaço de produção, de trabalho, não de tempo humano dispendido. Esse processo de reificação do humano ocorre por conta da lógica específica de produção e circulação de mercadorias, a qual condiciona tanto a existência humana quanto a própria consciência. Essa consciência, então, vê o mundo também de forma reificada⁴⁹².

Dessa forma, são interessantes os inúmeros exemplos desse processo em nossa contemporaneidade: a definição de pessoas por identidades fixas em torno de sua função social, como a profissão (“sou professor”, “engenheiro”, etc.); identidades nacionais, étnicas e/ou sexuais (“sou brasileiro”, “sou branco”, “sou homem”, “sou heterossexual”); classificações mágicas (os signos da astrologia); ou os populares testes de psicologia que enquadram personalidades fixas (introvertido, extrovertido); e assim por diante. Todas essas classificações e identidades fixas produzem um esquecimento da pluralidade humana, das contradições, das tensões irresolvíveis, das

⁴⁹² Para Lukács, essa visão deveras pessimista pode ser superada não pela subjetividade de cada indivíduo, mas pela existência de uma classe social que permite a visão da totalidade. É a partir dela que ele defende o método materialista-histórico. LUKÁCS, Gyorg. **History and class consciousness**. p. 85-92

transformações, da própria memória e identidade. A experiência humana torna-se um *checklist*, um formulário.

Essa reflexão é igualmente aplicável à memória que rememora o passado. As periodizações intensamente disputadas por historiadores tornam-se categorias fixas na memória coletiva: Idade Antiga, Idade Média, Idade Moderna, Idade Contemporânea. Ademais, se tornam gêneros criados pela Indústria Cultural: filmes, livros e jogos de “Roma”, “medievais”, de “pirataria”, de “Velho Oeste”, de “Máfia” para pensar os gêneros de tema histórico, mas é possível incluir aí toda sorte deles: “comédia”, “romance”, “horror”. Ainda no que diz respeito à temporalidade, o próprio futuro deixou de ter um potencial utópico de transformação e passou a ser entendido enquanto gêneros reificados, seja como ficção científica de colonização do espaço ou como futuro distópico em que a estética é a destruição da civilização.

O lembrar passa a ser condicionado pela experiência reificada e, por sua vez, ao ser produzido para o consumo de massas, condiciona a rememoração também de forma reificada. A memória torna-se espaço e, nesse sentido, há um presentismo em todas essas representações. A cultura e as diferenças históricas materiais e de consciência se equivalem e se parecem. Assim, a diferença de cinco mil anos e milhares de quilômetros que separam o Antigo Reino no Egito e a Itália em 1500 se torna somente estética. A cultura e o passado tornados reificados na memória-mercadoria lembra a aproximação de Adorno em relacionando o “museu” ao “mausoléu” não só em sua proximidade etimológica, mas como repositórios de uma cultura morta, que não diz mais nada ao mundo vivo⁴⁹³. Onde há somente espaço e as diferenças são estéticas, não há futuro diferente, somente uma eterna continuação do presente. Nesse sentido, a memória-mercadoria e a consciência reificada passaram a ocupar não só nossa imaginação do passado e do presente, mas também como perspectiva do que pode vir-a-ser.

Contra essa ideologia dominante da deshistoricização que solapa todas as diferenças, o trabalho do intelectual se coloca diante do desafio de reistoricizar esse processo. Para tanto, a teoria deve ser radical em apreender os mecanismos de estruturação da dominação e buscar a compreensão das transformações históricas que sofisticam e atualizam essas estruturas. Diante de uma sociedade amnésica que rememora imagens presas a um presente eterno, entender que a rememoração é uma prática social histórica repleta de conflitos torna-se fundamental. Não as disputas entre representações mais à esquerda ou à direita, que se assemelham enquanto culto à produção industrial de cultura-mercadoria e consciência reificada, mas sim da pluralidade humana

⁴⁹³ . ADORNO, T. Valéry-Proust Museum In: ADORNO, T. **Prisms**. Cambridge (MA): MIT Press, 1981.

que permite a superação através da luta política e da arte refletida. Walter Benjamin encerrou seu clássico estudo sobre a obra de arte na era de sua reprodutibilidade técnica afirmando que o fascismo era a estetização da política e que, portanto, a tarefa dos revolucionários consistiria em politizar a arte⁴⁹⁴. Essa assertiva pode ser entendida de duas formas: a primeira interpretação, mais comum, é a produção de uma arte politizada, engajada, complexa, que busque apontar um novo mundo. A segunda interpretação é a de politizar no sentido de acentuar a crítica da arte enquanto parte da política e expressão dialética do mundo. A estetização da política não se interrompeu com o fim do fascismo político-militar, pois hoje – mesmo nas democracias – adentra todas as esferas da polis. Nós continuamos contra a estetização da política. No capítulo seguinte pretendo desenvolver como certos espaços, sobretudo lúdicos, foram produzidos para se relacionar com uma certa memória narrativizada em seus ambientes. Nestes espaços, como os parques de diversão, os *living history museums* e os videogames, a mimese e a vertigem tornam-se proponentes de uma suposta experiência sensorial.

⁴⁹⁴ BENJAMIN, Walter. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Primeira versão. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

CAPÍTULO 7 - Espaços narrativizados de memória e a ideologia da participação

Tanto no filme *Westworld* (Michael Crichton, 1977) quanto na série de TV (Jonathan Nolan e Lisa Joy, 2016, 2018, 2020), os visitantes pagavam para ir a um parque de diversões baseado no oeste americano, onde podiam imergir, participar e experimentar a Fronteira, brincar e agir como um cowboy (ou qualquer papel que seja preferido), além de revisitar o passado mítico. Na vida real, as pessoas também pagam para visitar ou jogar em um espaço temático, muitas vezes na frente de um monitor, com um controle na mão. Na ficção, as máquinas se revoltam e se levantam contra os visitantes. Na vida real, a máquina é sempre obediente e servidora do usuário. Na história original do filme, as máquinas eram a natureza, condenadas a se rebelar contra a cultura e, em última instância, controladas. Para a série de TV, as máquinas são um grupo minoritário, controlado por uma grande empresa até que elas se libertem. Ambos alegorizam e humanizam a experiência reificada que é o parque de diversões temático, uma síntese da mercantilização capitalista tardia das últimas décadas. No mundo real, os videogames são vendidos aos bilhões anualmente e a única ameaça aos jogadores é apenas o vício em jogar por muitas horas sem interrupções. Em espaços planejados, como videogames, mas também panoramas⁴⁹⁵, museus, Espaços patrimoniais, parques temáticos e assim por diante, o visitante do espaço virtual consome a experiência espacial do passado, movendo-se de um local para outro, amnésico às formas mais tradicionais de lembrar.

Argumentarei que ficamos obcecados por alguns conceitos-chave tanto no mundo teórico quanto no mundo do consumidor: espaços reais e fictícios, experiência e imersão, participação e agência, porque não sentimos mais que os temos no mundo social. O que quero dizer com isso é que no estágio atual do capitalismo, a participação política foi reduzida a votos a cada dois ou quatro anos e, para os cidadãos profundamente envolvidos, algumas reuniões ou uma passeata em protesto. Isolados no trajeto casa-escola ou casa-trabalho, a rua deixou de ser um ambiente de troca social e espaços privados voltados a consumo como bares, restaurantes e shopping centers são o principal *locus* onde as pessoas se reúnem. Não vivemos mais em grandes famílias ou comunidades, mas sim em núcleos familiares reduzidos, rodeados de amigos individuais. A agência restringe-se a ações entre essas relações individuais ou no ambiente de trabalho. A resistência, a revolta, longe de

⁴⁹⁵ Panoramas eram construtos destinados a representar uma paisagem ou cena. Eles eram pintados e costumavam ser em 360°, com o observador estando no meio e em certa altura para que pudesse ver a paisagem do alto. Cenas de batalhas e cidades da antiguidade temas eram muito comuns.

acreditarem na transformação social em suas bases mais fundamentais, busca a integração, sobretudo via consumo e mercado de trabalho.

Neste capítulo, tentarei demonstrar que é preciso pensar memória e espaço a partir de uma perspectiva dialética de modo a se compreender os novos processos estabelecidos pela Indústria da Cultura. Esses processos são caracterizados pela predominância de um sentido lúdico de vertigem e simulacro, de modo que neles há duplamente, uma espacialização da memória de um lado e, do outro, uma memória espacializada (que também pode ser concebida como um espaço memorializado). Interessa-me tentar demonstrar teoricamente e empiricamente o diálogo entre produção cultural de memória e atividades lúdicas na concepção de espaços em que o consumidor deve imergir e participar.

Não pretendo me delongar em relação à espacialização da memória, isso é, a proliferação de espaços-mercadorias de memória a partir dos fins do século XX. Basta recolocar o óbvio: a patrimonialização excessiva, a extensa proliferação de museus e arquivos, a produção gigantesca de livros, filmes, jogos sobre o passado, e assim por diante, se tornaram a regra naquilo que vários intelectuais diagnosticaram como obsessão com a memória. A memória transformada em mercadoria torna-se imagem-espetáculo e desistoriciza-se ao consumidor. Ao mesmo tempo, convertida em mercadoria, como defende Huyssen, a memória se expande espacialmente e torna-se a principal forma de relacionar-se com o passado, progressivamente expandindo para museus, locais históricos, arquivos, etc.

A partir das reflexões de Jameson, esse processo de espacialização da memória pode ser entendido em um duplo sentido: por um lado, o tempo diacrônico da narrativa literária e fílmica é paulatinamente substituído por um espaço sincrônico intercambiável⁴⁹⁶. Por outro, muitos espaços passam a ser memorializados e uma narrativa evocadora de memória articula diacronia e espaço sincrônico, no que alguns autores denominam “*Spatializing narratives*”⁴⁹⁷. É também possível pensar nos termos de sobreposição da ludicidade a estes espaços, onde valem outras regras e representações.

Com esses parâmetros em mente é possível diagnosticar novos modos de experienciar o espaço, os quais pretendo entender criticamente a partir das categorias ideológicas utilizadas dentro da indústria, tais como “imersão” e “participação”. Os conceitos de alienação e fetichização

⁴⁹⁶ JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

⁴⁹⁷ RYAN, Marie-Laure; FOOTE, Kenneth; AZARYAHU, Maoz. **Narrating space/spatializing narrative : where narrative theory and geography meet**. Columbus (OH): The Ohio State University Press, 2016.

propostos por Marx explicam como a transição do narrador e do contador de histórias para o objeto-memória distanciou as massas de consumidores do processo de produção da memória. Esse distanciamento também ocorre nas relações da memória com a identidade como uma nova ideologia reserva às massas os papéis de participantes equânimes da memória-mercadoria. Nesse sentido, o espaço e a experiência se tornam reificados a serem consumidos, como qualquer outra mercadoria.

Este atravessamento da memória com o espaço não é definida, como colocou Pierre Nora em sua reflexão sobre os *lieux de memoire*, pelo cruzamento entre história (descontinuidade) e memória (continuidade), mas sim entre memória (diacronia) e espaço (sincronia). A memória tanto em sua continuidade (os diversos museus nacionais, por exemplo) quanto em sua descontinuidade (muitos memoriais críticos ao *continuum* histórico que deixou para trás as vítimas) aparece fundamentalmente de duas formas neste espaço: como representação de um espaço do passado, seja na literatura, no cinema, em maquetes, etc.; ou como um espaço-em-si que dispõe de elementos organizadores de uma narrativa a partir de objetos, como o museu, o parque temático, etc. Particularmente em relação aos museus, é importante notar que, muito embora nem todos se proponham a imergir o visitante numa experiência histórica, essa proposta é, por diversas vezes, anexa ou subjacente à organização da exposição museológica.

É interessante se pensar como os museus podem resolver a contradição interna entre continuidade e descontinuidade. Um caso exemplar seria o caso do Museu Paulista, em São Paulo, criado para celebrar a independência brasileira e inaugurado somente no final do século XIX. Além do acervo que abriga documentos importantes, como a famosa pintura “Independência ou Morte” de Pedro Américo de Figueiredo e Melo, o caráter histórico comemorativo do museu foi reforçado em 1922 por ocasião do centenário da independência. A própria arquitetura do museu, com as suas escadarias representando geograficamente o Brasil, reforça a ideia de continuidade e comemoração de 1822. No entanto, todo o esforço da equipe museológica é no sentido de desconstruir a idealização do evento, bem como dismantelar toda a propaganda que usa dessa temática para promover suas próprias agendas políticas. Isso se dá tanto pela visita mediada como também pelas placas-acessório que acompanham os itens em exposição. A primeira se vale de uma imersão histórica no contexto do museu para fazê-lo, a segunda o faz de forma muito sucinta, com fragmentos para essa mesma contextualização.

Outros museus, mais personalistas por natureza, como a Casa de Franz Kafka em Praga ou a Casa de Sigmund Freud em Viena, procuram apresentar um panorama da vida dos biografados com forma de estimular a imersão do visitante na vida ou obra dos personagens. Isso pode ser feito

utilizando-se de diversos dispositivos, desde a reprodução fiel do quarto da casa, ou da disposição de objetos, assim como de instalações focadas em aumentar essa experiência sensorial, como é o caso da reprodução dos túneis do povo-toupeira de um dos contos de Kafka pelo qual o visitante deve passar para acessar outra parte do museu.

Por fim, museus como o Smithsonian partem de uma proposta ainda do século XIX do museu enquanto microcosmo do mundo. Com a proposta de reproduzir em versão diminuta diversas experiências da humanidade, a imersão pode muitas vezes ser uma ideia subjacente à proposta do museu. Vê-se, por exemplo, como produtos culturais explicitam e reforçam essa ideia – é o caso de *Night at the Museum* (Shawn Levy, 2006), filme de 2006 no qual o personagem principal vê bonecos de cera, miniaturas e fósseis tomando vida durante a noite, agindo de forma a encarnar os personagens e situações históricas que representam. A ideia de que os elementos expostos no museu podem estar “vivo” pressupõe que o visitante possa imergir num espaço onde a representação confunde-se com a realidade, de tão realista que o espaço é. É a reificação da experiência da figura histórica para benefício do museu, que lucra com a entrada de novos visitantes inspirados pelo filme.

A observação dos gêneros narrativos da indústria demonstra farto material empírico para o pesquisador interessado em representações. Na forma-mercadoria da produção da Indústria Cultural, o espaço-tempo é reduzido e reificado em tipos que planificam a historicidade, a memória e a espacialidade. Livros, filmes, jogos, museus são feitos sobre “Roma”, “Grécia” ou “Egito” antigos, a “Idade Média”, a “Renascença” ou o “Velho Oeste”. Quando essas produções retratam as civilizações não ocidentais, obras sobre a “África”, a “China”, a “Índia”, somente o espaço resta. Quando feitos sobre o futuro, das viagens espaciais mais otimistas ao *cyberpunk* mais distópico, o espaço é unificado, de modo que as diferenças espaciais são obliteradas em uma grande amalgama de superação das diferenças nacionais.

A aceleração tecnológica, a rápida transformação dos espaços urbanos e rurais, a constante renovação e gentrificação dos espaços urbanos, a proliferação de espaços digitais, a obsolescência programada, o conjunto de todas as perspectivas de inovação e revoluções técnicas incessantes tornaram a ideologia do progresso e a valorização do novo uma prática social mais do que uma promessa de futuro. O arcaísmo e a cristalização do velho, analisados por Benjamin, são resquícios de uma etapa do capital que não mais existe e somente são lembrados tanto quanto possam se tornar espaços de consumo de experiência.

O historiador Nicolau Sevcenko fez um paralelo entre a vida cultural no século XX e a aceleração do tempo histórico com o nascimento do cinema e o desenvolvimento de brinquedos dos parques de diversões. Vale destacar que os parques de diversão são uma experiência de vertigem, popular e são feitos para o consumo de massas. A metáfora de Sevcenko simula uma montanha-russa, na qual o século XIX foi uma grande subida, para então uma queda rápida em um *loop* que desorientou os sentidos⁴⁹⁸. Gostaria de sugerir uma extensão ao conjunto de ideias que evocados pelo professor. Trata-se da ideia que as mercadorias preenchem o espaço do em torno da experiência da montanha-russa, pois não apenas o próprio bilhete de montanha-russa é consumido, mas também todos os *souvenires* possíveis enquanto a percorre. Após a experiência vertiginosa, saímos direto em um novo brinquedo, agora feito de realidade virtual, em que o carrinho não mais se move, em um eterno presentismo que simula vários espaços ao redor dando a impressão de movimento. Os espaços digitais e os games, assim, são ao mesmo tempo um prolongamento e uma intensa ruptura em relação ao cinema e ao parque de diversões: uma transformação temporal que resultou na passagem do mundo público para espaços cada vez mais privatizados, cujas imagens são a nova substância e não param de mudar.

O que me interessa aqui é um fenômeno que vêm dos panoramas dentro das Exposições Universais do Século XIX, mas que encontra sua forma mais acabadas nos *living history museums*. Esse tipo de museu abarca locais históricos e parques temáticos que representam um espaço do passado e estabelecem espaços lúdicos e evocativos de narrativa⁴⁹⁹. A manifestação mais recente desse fenômeno ocorre nos videogames e na realidade virtual, os quais pressupõem exploração, imersão e interação e são voltados a criar, para o consumidor, uma sensação de participação em uma experiência do passado.

Nesse contexto, a memória não é mais somente transmitida simplesmente por uma narrativa que parte do ponto A e caminha até o ponto B, mas também é transmitida fragmentadamente em diversos pontos em um cenário. Em uma recente obra organizada por Marie-Laure Ryan, Azaryahu e Foote, há um esforço de sistematizar as formas nas quais museus, locais históricos, nomes de ruas, espaços digitais e mapas são narrativizados contemporaneamente⁵⁰⁰. Em trabalho distinto, Azaryahu e Foote apontam, por exemplo, como os locais históricos são permeados por diferentes estratégias

⁴⁹⁸ SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa**. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.

⁴⁹⁹ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

⁵⁰⁰ RYAN, Marie-Laure; FOOTE, Kenneth; AZARYAHU, Maoz. **Narrating space/spatializing narrative : where narrative theory and geography meet**. Columbus: The Ohio State University Press, 2016

de narrativização do espaço, isso é, de dar um sentido diacrônico a partir de eventos e temas para uma disposição sincrônica de elementos⁵⁰¹.

Nas últimas décadas, houve uma proliferação incessante de museus e exposições, sejam de arte, históricos ou temáticos, e voltados para produções da Indústria Cultural, como exposições sobre Musicais hollywoodianos, o Museu Ghibli, sobre o estúdio de animação japonesa, ou museus sobre Videogames. A disposição temática dos objetos de forma sincrônica instaura uma criação de memória particular e convive com visitas guiadas, projetos didáticos, e trajetos determinados para construir uma narrativa construtora de memória. O Museu se tornou lugar de experiência e de contar histórias, e o museu digital como uma expansão dessa noção ao ampliar as possibilidades de exposição e interatividade⁵⁰².

No mundo “real” a aceleração das tecnologias de transporte levou a um encurtamento das distâncias, isso é, a locomoção (como o carro ou o avião) tornou-se muito mais rápida, o que permitiu uma circulação intensificada de pessoas e mercadorias por diferentes locais do espaço material. Já no mundo “virtual” este espaço alongou-se a proporções potencialmente infinitas: é possível passar milhares de horas explorando espaços na internet ou em um jogo de videogame. Somente na última década, com o desenvolvimento técnico de celulares, o espaço virtual passou a ocupar e alterar a relação com o próprio espaço público “real”. Afinal, hoje em dia milhões de pessoas passam uma infinidade de horas em seus ambientes digitais enquanto se locomovem pelas cidades. O desenvolvimento do GPS permitiu a locomoção entre pontos no mapa sem qualquer conhecimento do destino, bastando que o usuário ative o trajeto de ponto A para um ponto B. Marie-Laure Ryan aponta como desde seu início, a internet foi pensada dentro de metáforas espaciais. Por essa razão, coexiste uma compressão espacial física com uma expansão espacial no mundo digital que beira o infinito, isso é, uma tela de celular, laptop, comporta bibliotecas inteiras⁵⁰³. Nesse sentido, é possível propor um paralelo entre a amnésia social que convive com a obsessão com a memória e o encurtamento do espaço que convive com a espacialização e a espetacularização.

⁵⁰¹ AZARYAHU, M; FOOTE, K. E. Historical space as narrative medium: on the configuration of spatial narratives of time at historical sites. *GeoJournal* n.73, p.179–194, 2008.

⁵⁰² WYMAN, Bruce; SMITH, Scott, MEYERS, Daniel; GODFREY, Michael. Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices. *Digital*, v. 54, n. 4, out. 2011; SPARACINO, Flavia. Scenographies of the Past and Museums of the Future: From the Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces **Proceedings of the 12th ACM International Conference on Multimedia**. New York, NY, USA, October 10-16, 2004.

⁵⁰³. RYAN, Marie-Laure; FOOTE, Kenneth; AZARYAHU, Maoz. Space, Narrative and Digital Media. **Narrating space/spatializing narrative: where narrative theory and geography meet**. Columbus: The Ohio State University Press, 2016

Nas últimas décadas, uma nova relação entre memória e espaço foi se desenvolvendo nos Museus Interativos, Parques Temáticos, Living History Museums, Videogames, Realidades Virtuais, etc. onde o espaço passou a ser narrativizado e exigir que o indivíduo interaja e participe de uma experiência. Nesse contexto, a memória adquiriu uma série de características: ela passou a ser espacializada, dependendo que sujeitos adentrem em um ambiente evocador de uma rerepresentação de um passado verossímil e autêntico. A principal intelectual que descreveu e defendeu esse fenômeno foi a crítica literária Janet Murray, que propôs um modelo utópico de narrativa em tempos de ciberespaço. No modelo de Murray, os participantes explorariam e imergiriam em um espaço procedimental e definiriam os rumos do curso da narrativa. Ou seja, os participantes transformariam e seriam transformados pela experiência, podendo se identificar com novos pontos de vista⁵⁰⁴. Este “mundo” narrativo, ou “espaço literário” já havia sido criticado nos anos 1970 pelo filósofo e sociólogo marxista Henri Lefebvre, que denunciou o modo ideológico e abstrato de se conceber o espaço, em oposição à concepção do espaço social definido pela tensão entre atividade produtiva e representações. Nesse sentido, o tema desse capítulo consiste em algumas facetas do desenvolvimento dessa nova relação entre espaço, memória e lúdico. Após a exposição dos conceitos fundamentais, argumentarei como uma das consequências deste paradigma foi a transformação do consumidor, o qual deixa de ser um espectador para se converter em um participante ativo, senhor e agente de uma consciência histórica individualista.

1. Espaço social, espaço representado e espaço representacional

Dentro da historiografia, pensar a geografia ao lado da história tem sido preocupação desde pelo menos Lucien Febvre e Fernand Braudel, uma vez que não é possível pensar de acontecimentos a estruturas históricas fora de espaços determinados. No presente trabalho, essa premissa tem um sentido específico que consiste em observar as transformações do espaço, suas relações e hierarquias de força que se dão de forma homologa no capitalismo tardio em todas as suas facetas. Portanto, retomo aqui a reflexão de um dos principais expoentes da disciplina-irmã. Afinal as primeiras páginas do livro de Henri Lefebvre “A produção do espaço” já fornecem pistas importantes ao destacar a diferença entre o espaço conceitual, mental, literário, proposto conceitualmente por matemáticos e filósofos, do *espaço material*, onde as pessoas habitam, vivem, comem e dormem, e lidam com objetos físicos⁵⁰⁵.

⁵⁰⁴ MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003

⁵⁰⁵ LEFEBVRE, Henry. **The production of space**. Oxford: Blackwell, 1991

Lefebvre vai criticar um movimento que ele observava, pelo menos desde os anos 1970, de considerar tudo como “espaço”, de forma abstrata e conceitual, sem pensar a materialidade dos espaços e suas qualidades próprias dentro do modo de produção capitalista atual e sua divisão de trabalho. Essa “ciência do espaço” representaria um uso político do conhecimento, integrado às forças e relações de produção; implica uma ideologia que oculta esse uso, assim como os conflitos inerentes; e incorpora, no melhor dos casos, uma utopia tecnológica.

Assim, o autor propôs uma série de definições sobre o espaço social enquanto um produto social que ao mesmo tempo é meio de produção, mas também meio de controle, dominação e poder. Em sua totalidade, o espaço social conteria tanto as relações sociais de produção material quanto as relações sociais de reprodução sexual, e especificamente no capitalismo tardio, a reprodução de relações sociais de produção, que são constantemente impostas. Pensar o espaço social como produto social, longe de uma tautologia, implicaria as seguintes consequências lógicas: o “espaço natural” estaria desaparecendo com o avanço do capitalismo, por conta de sua apropriação e refiguração, para dar lugar à produção de espaços sociais voltados aos meios de produção. Rapidamente, a natureza foi desaparecendo do pensamento social das grandes cidades e a própria natureza se tornou um espaço planejado.

Lefebvre entende o espaço social como um espaço construído a partir da atividade produtiva da sociedade. Assim, ele propõe uma divisão tripartite sobre o espaço social que atravessa toda sua reflexão: 1) prática espacial que é onde se dão o conjunto de relações sociais, práticas, comportamentos, modos de produção e reprodução da vida. Também é o *locus* no qual se constrói uma coesão da vida social; 2) a representação do espaço, isso é, o modo pelo qual engenheiros, planejadores, arquitetos, políticos imaginam conceitualmente os espaços e impõem a construção de edifícios, ruas, praças e toda a arquitetura a qual as pessoas devem viver⁵⁰⁶. É nesse sentido que entendo o conceito de “cidade-conceito” elaborado por Michel de Certeau, e que descreve o ideal de cidade proposto pelos urbanistas, que imprimem sua imagem de como ela deve ser vivida⁵⁰⁷; 3) Além da materialidade-em-si, o espaço social é também um espaço representacional, imbricado de representações e símbolos das relações sociais de produção e reprodução, como as representações dos papéis de gênero, sexuais, a divisão de classes e poderíamos adicionar muitas outras, como divisões de raça e etnia, produções artísticas, etc.

⁵⁰⁶ LEFEBVRE, Henry. **The production of space**. Oxford: Blackwell, 1991

⁵⁰⁷ CERTEAU, M. de. **Invenção do Cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2014. v.1.

Lefebvre afirma que a representação do espaço é a forma dominante e dominadora de espaço produzido por uma “mistura” entre conhecimento e ideologia dentro da prática social, enquanto o espaço representacional é o espaço dominado, que por sua vez, tenta se apropriar e transformar este espaço.

Uma das questões mais interessantes para pensar história e memória dentro da proposta de reflexão sobre o espaço de Lefebvre é que se o espaço é produzido, ele é necessariamente resultado de um processo de produção. Trata-se, pois, de uma concepção que abarca uma noção de *historicidade do espaço*. Essa produção, de acordo com Lefebvre se dá em uma ida e vinda incessante da temporalidade (sucessão, concatenação) à espacialidade (simultaneidade, sincronicidade)⁵⁰⁸

Assim como há inúmeros fluxos do tempo (continuidades e discontinuidades do processo histórico); diferentes processos de rememoração e de compreender o passado, o presente e o futuro; o espaço é igualmente marcado por distinções de vários níveis e graus. Os espaços sociais são organizados por representações e organizam de modo representacional, se estruturam a partir de diferenças ambientais e físicas, mas também políticas, culturais e econômicas. Todas as transições históricas acontecem no espaço e, ao mesmo tempo, os espaços transformam-se no tempo, de forma desigual, mesmo em um mesmo local cujos limites são aproximados.

Esta historicidade também se apresenta tanto nas diferentes formas pela qual determinados modelos construíram o espaço quanto nas formas pelas quais o tempo atravessa os espaços. Além disso, a historicidade se faz notar também na própria representação do tempo: de calendários e eventos, a produção de memória social, sempre vinculada a um espaço. Nesse sentido, há sempre uma contradição entre o espaço vivido e o espaço percebido. O capitalismo teria produzido uma separação entre formas concretas e abstratas/fetichizadas, centradas na lógica da mercadoria, de pensar os espaços, isso é, o espaço deixa de ser pensado como produzido pelas práticas sociais para ser visto em um semblante positivista de espaço-em-si ou de produção neutra, alienada do restante do processo produtivo da sociedade em que está inserido. É por isso que para Lefebvre, só é possível pensar numa revolução e em uma nova sociedade pensando na produção de um “novo espaço” que realizaria seu potencial.

Tal constatação leva à reflexão sobre a organização do espaço-em-si, mas também sobre a forma pelo qual o espaço é representado/planejado e imaginado simbolicamente pelas comunidades

⁵⁰⁸ LEFEBVRE, Henry. **The production of space**. Oxford: Blackwell, 1991 p. 71

que os habitam. Igualmente, dada a constatação que o espaço social é uma produção social, agora me volto a como Lefebvre pensa concretamente os conceitos de produção, produto e trabalho que estão na base da economia política de seu pensamento. Assim, torna-se possível refletir sobre a produção de memórias-reificadas pela Indústria Cultural. As perguntas óbvias surgem: quem produz? O que se produz? Como se produz? Por que se produz? Para quem se produz? Quem produz esses produtos de memória, entretenimento e espaço?

No campo da literatura, do filme, da TV e dos games, os produtores são os artistas diversos: dentre outros, destacam-se escritores, diretores, roteiristas, cinematógrafos, os quais se configuram como trabalhadores dos donos de estúdio/editoras. No campo do museu e parques temáticos: museólogos, designers, arquitetos, engenheiros, administradores em geral. Os por que e para quem são diversos, mas há uma tendência dos capitalistas, donos dos meios de produção das mercadorias culturais, de buscar a maximização do lucro. Nessa lógica, a resposta à pergunta “para quem?” seria o maior público possível.

Inspirados pelas reflexões de Henri Lefebvre, tanto Fredric Jameson quanto David Harvey diagnosticam diferentes e opostas relações com o espaço no chamado pós-modernismo, a partir dos anos 1970. Para Jameson, a memória e o tempo das produções culturais são destruídos frente a uma hegemonização do espaço e da sincronia. Assim, a perda da historicidade diante da aceleração do valor de troca se estabelece como paradigma da consciência social⁵⁰⁹. Em oposição ao argumento de Fredric Jameson, David Harvey vai propor que há um elo a ser explorado entre o pós-modernismo e a transição do fordismo para modos mais flexíveis de acumulação de capital, através das mediações das experiências espaço-temporais. Para Harvey, há uma contradição dentro do capitalismo expressa pela ideia de “compressão do espaço-tempo” e de “aniquilação do espaço pelo tempo”⁵¹⁰. Ou seja, as transformações no capitalismo que levaram ao encurtamento das distâncias causaram uma compreensão do espaço-tempo caracterizada por um aumento da produção – redução do tempo – e da circulação das mercadorias. Por exemplo, o queijo francês é rapidamente vendido do outro lado do mundo, enquanto a produção japonesa igualmente é vendida rapidamente na América do Sul.

Harvey insistiu na ideia de que há diferentes e múltiplas concepções e representações em disputa do que é o espaço. A concepção de progresso é aquela que iniciou o processo de destruição

⁵⁰⁹ JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

⁵¹⁰ HARVEY, David. **The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change**. Cambridge: Blackwell, 1989, p. 299

do espaço pelo tempo, no seu encadeamento dos diferentes espaços socioculturais em uma escada de “evolução” histórica⁵¹¹. Conflitos, muitas vezes, são iniciados a partir de concepções diferentes do que é o significado do espaço e das relações presentes – veja-se, por exemplo, o caso dos nativos americanos em disputa com os estadunidenses, no século XIX.

A representação do espaço – forma dominante de imposição material e ideológica do uso do lugar – e o espaço representacional – forma pela qual os grupos reinterpretam e utilizam este espaço – devem, portanto, ser pensados historicamente. Há uma hierarquia e desigualdade entre estes espaços planejados, apesar de se venderem como iguais, distintos só apenas em termos técnicos e cronológicos. Ulpiano Meneses propõe pensar, em relação aos patrimônios culturais, a diferença entre o morar e o visitar, o existir e o consumir. Os habitantes que moram e existem em determinado espaço têm relações íntimas, orgânicas com sua materialidade, cujo sentido difere radicalmente do “visitante”. Meneses dá um exemplo imagetivamente muito claro: a senhora religiosa que visita sempre o templo e reza para sua divindade contrasta com a do turista que chega para tirar fotos e contemplar a estética do lugar. A relação do turista é desterritorializada, de visitação, como é o do consumidor ao se imergir na narrativa – voyeurismo cultural –⁵¹².

A memória coletiva necessariamente diz respeito ao espaço. São nos diferentes espaços que as práticas sociais se desenvolvem, de modo que a memória as perpetua ou as interrompe no decorrer do tempo. No restante do capítulo quero demonstrar que a aceleração das memórias-reificadas também se deu por uma reificação do espaço dentro do capitalismo tardio e também por conta das concepções reificadas a seu respeito. Essas memórias-reificadas passam pela ideia do controle de um espaço representado esteticamente onde o olhar e a interação dos sujeitos são pensados já em seu planejamento e são voltadas a experiências de consumo vertiginosas e miméticas para apreensão de determinadas memórias sobre o passado e o real.

2. A representação do espaço memorializado e lúdico

É necessário pensar, no entanto, além da apropriação capitalista de espaços tradicionais, os espaços propriamente já construídos para a visitação e o consumo de massas, assim como as diferentes técnicas envolvidas em suas concepções. É importante ressaltar que uma das novidades trazidas pela Indústria Cultural foi a produção de mercadorias culturais já voltadas para o consumo

⁵¹¹ Ibidem p. 301-306

⁵¹² MENESES, Ulpiano. O Campo do Patrimônio Cultural: Uma revisão de premissas. In: FÓRUM NACIONAL DO PATRIMÔNIO CULTURAL, 1, 2009, Ouro Preto. *Anais* [...] Brasília, IPHAN, 2012. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/Anais2_voll1_ForumPatrimonio_m.pdf

das massas. Esses bens culturais são pensados não a partir somente de uma determinada perspectiva de um autor que subjetiva o mundo através da arte, mas sim uma arte e um espaço voltados à visitação, educação, distração, e “degustação” de diferentes pessoas anônimas, com subjetividades distintas. Essa é a base da arquitetura moderna, voltada não mais ao sacro, por exemplo, mas a condicionar a experiência social do espaço, enquanto fim, não mais somente meio. E particularmente aqui interessa como esse espaço planejado é constituído para o consumo de representações sociais, sobretudo sobre o passado.

Há aqui uma história possível aqui de ser contada, na qual o caso mais sintomático aparece provavelmente pela primeira vez nas Exposições Universais que ocorriam no século XIX e, sobretudo, no caso dos panoramas. As Exposições Universais são parcialmente fundadoras de um espaço que se distingue do cotidiano e apresentam de forma lúdica e ilusória, no paralelismo etimológico que Huizinga constrói sobre as palavras *ludus* e *iludere*, representações sobre as “culturas” e “civilizações” tanto “modernas” e “ocidentais”, quanto externas ao chamado Ocidente⁵¹³. Dentro de uma visão quase positivista, os panoramas forneciam quadros cuja intenção consistia em que os visitantes vissem como as coisas “realmente” foram e eram.

Se as Exposições Universais exploravam elusivas maravilhas da modernidade, em uma espécie de *continuum*, os parques de diversão surgem tornando essas maravilhas palco de alívio de tensão e distração dessa mesma vida moderna. O mesmo paradigma técnico-científico que construiu o trem, a arma de repetição, as máquinas fabris, o elevador e a Torre Eiffel, construiu a emblemática roda gigante, e ao longo do tempo a montanha-russa e um sem números de brinquedos que intervinham na experiência corporal dos sujeitos da modernidade. Os parques temáticos passaram a narrativizar esse espaço de ilusão e entretenimento com conteúdo que procurava rememorar símbolos culturais. O mais simbólico destes parques, a Disneylândia, justamente trazia a oportunidade dos visitantes de adentrarem o “mundo mágico da Disney” que eles já consumiam em animações, revistas em quadrinhos e produções diversas, desde meados do século passado. Era necessário “imersão” no sonho e aproveitar todas suas atrações.

Os parques temáticos sobre o passado, como o Puy de Fou na França, e a competição por visitantes, impactou fortemente o debate sobre os museus, sobretudo após os anos 1980, quando novas estratégias de narrativização e captação de público passaram a serem adotadas. Se no Século XIX uma exposição de um botim de guerra era o lugar tradicional de exposição das conquistas da humanidade, nesse novo contexto as exposições se tornaram cada vez mais didáticas, voltadas e

⁵¹³ HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980

preocupadas com o público em geral. Nos anos mais recentes, os paradigmas da interatividade e da digitalização pretendiam envolver ainda mais o público.

A semelhança entre os parques temáticos e museus e o consumo reificado de objetos que representam o passado não é uma coincidência, uma vez que ambos estão condicionados pelas mesmas relações sociais reificadas. O passado se torna um “tema”, um “gênero” de consumo. O capital compreende o tempo como homogêneo e vazio e essa suspensão do tempo se expressa na espacialização. O mesmo acontece nas indústrias fílmica e editorial. A memória sobre passado se tornou mercadoria privilegiada de consumo. Ampliou-se o número de espaços voltados ao consumo de memória e, por sua vez, espaços-em-si tornaram-se lugar de consumo de memória. O mundo digital não fugiu à regra dessa tendência e as redes sociais logo se tornaram uma plataforma de consumo de conteúdos “gratuitos”, produzidos por outros usuários, ou não, vendidos por empresas diversas. Se no início do século XXI imaginava-se que a internet seria uma ágora moderna, hoje não resta dúvida que é um grande “mercado”. A compra e venda de objetos e narrativas de consumo voltados ao passado manteve-se em alta.

Uma tendência recente é a de virtualização do espaço museológico. Experiências digitais se propõem a emular as reais como exemplifica o tour virtual da Capela Sistina do Vaticano. A tensão do uso do espaço, na visita real, é parte da experiência: a massa de turistas deve se conformar às regras de visitação do espaço religioso: silêncio, contemplação, código de vestimenta, tempo máximo de duração da visita. Também é preciso se conformar às possibilidades do real: ao observar o afresco da Criação do Homem, só é possível fazê-lo a distância. A visita online permite ao “visitante” observar o espaço do conforto de sua casa, sem regras como código de vestimenta e tempo de visita. Até mesmo a limitação das condições do olhar é modificada, pois é possível visitar o espaço vazio (diferentemente do que acontece numa visita real) e com *zoom*.

Proponho nesse momento, compreender um percurso histórico de longa duração pelo qual os espaços e dispositivos técnicos reapresentaram o passado espetacularizado voltado ao consumo de massas e, assim, contribuíram para a construção de uma noção de memória espacializada e reificada. O que proponho é entender esses dispositivos como espaços de construção de memória, sobretudo, a partir de uma perspectiva de experiência de consumo vertiginosa e mimética. Assim, irei expor discussões sobre as exposições universais e os panoramas, os parques de diversão, os museus e *living history museums*, e os videogames.

3. As Exposições Universais e os panoramas

As Exposições Universais eram a grande vitrine do capitalismo e das revoluções industriais no século XIX. Realizadas por todo o período dos anos mil e oitocentos, eram grandes feiras de exposição dos avanços tecnológicos em constante aceleração durante a Revolução Industrial. Nesse sentido, eram também o palco de uma espécie de “guerra fria” entre as potências industriais e uma vitrine das construções das identidades nacionais. Estas exposições ocupavam espaços gigantescos durante meses e apresentavam em enormes pavilhões as maravilhas do mundo moderno. A organização dos pavilhões reservava um espaço para cada país expor o que teria de melhor a oferecer para o futuro/humanidade. Os milhões de visitantes das Exposições Universais deparavam-se com um espaço que se expandia e estava repleto de visões de um futuro glorioso pautado no avanço tecnológico. Ao mesmo tempo, estavam diante tanto de uma miniaturização do mundo que existe e de uma projeção de um futuro melhor cada vez melhor. A intensa exposição de novos desenvolvimentos tecnológicos e produtos levou Walter Benjamin a definir as Exposições Universais como peregrinações ao fetiche da mercadoria⁵¹⁴. Em suas palavras:

*The world exhibitions glorify the exchange value of commodities. They create a framework in which commodities' intrinsic value is eclipsed. They open up a phantasmagoria that people enter to be amused. The entertainment industry facilitates this by elevating people to the level of commodities. They submit to being manipulated while enjoying their alienation from themselves and others*⁵¹⁵

Umberto Eco vai descrever a Exposição de 1967, já em decadência perante suas irmãs mais velhas, como um “acúmulo de objetos inúteis e preciosos, um catálogo imenso de coisas produzidas pelo homem em todos os países nos últimos dez mil anos, expostos para que a humanidade não esqueça delas”⁵¹⁶. Enquanto Remboldt aponta o caráter de construção das identidades nacionais na oposição ao Outro exibido como atrasado nas Exposições⁵¹⁷, Tenkotte diagnostica a passagem do conceito de “cultura” de um sentido temporal (cultura a ser civilizada; cultura enquanto estágio anterior das civilizações), para um sentido espacial, um “*culture-place*” em que todas as regiões possuem culturas diferentes⁵¹⁸.

⁵¹⁴ BENJAMIN, Walter. **Reflections. Essays, Aphorisms, Autobiographical Writings**. New York: Harves/HBJ Book, 1979. p. 151

⁵¹⁵ Ibidem p.152

⁵¹⁶ ECO, Umberto: A Theory of Expositions. .In: ECO, Umberto. **Travels in Hyperreality** . San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1986.

⁵¹⁷ REMBOLD, Elfie: Exhibitions and National Identity. **National Identities** v.1, n.3, p. 221-6, 1999.

⁵¹⁸ TENKOTTE, Paul A. Kaleidoscopes Of The World: International Exhibitions And The Concept Of Culture-Place,1851-1915. **American Studies**, v. 28, n.1, pp. 5-29, abr./jun. 1987.

Uma das atrações mais fascinantes das Exposições Universais no final do Século XIX muito provavelmente foram os panoramas, estruturas fechadas em que em uma parede côncava – ou até mesmo em 360° – recompunha cenários monumentais para a apreciação de seu público. Lieven Decauter sustenta que o panóptico compartilha com os panoramas mais do que algumas similaridades. O panóptico, como elaborado por Jeremy Bentham em 1785, propõe uma torre de vigilância ao centro de uma prisão circular de modo que uma única pessoa seja capaz de vigiar todos ao seu redor. Os panoramas, ao menos no mundo europeu, por outro lado, foram descritos em 1792, pelo pintor Robert Barker, como um tipo de pintura que ocupava uma parede em geral côncava e de grande porte, apresentando um grande cenário como se fosse visto presencialmente. Apesar de o panóptico representar um sofisticado sistema de vigilância e controle e o panorama uma obra artística que viria a representar o início da sociedade do espetáculo no século XIX, o primeiro cruzamento entre ambos se dá em uma forma específica de organização do olhar. Em ambos os casos, trata-se de ambiente planejado cujo ponto de vista direciona-se a um espaço a ser dominado pela percepção. Decauter argumenta que essa organização do olhar é homóloga à transformação da percepção nos séculos XVIII e XIX voltados à compreensão do espaço como algo a ser dominado nos preceitos lineares do progresso. Os panoramas passam a ser cada vez maiores no decorrer do século XIX e enormes construções passam a abrigar suas pinturas, em uma competição entre os artistas e as Exposições Universais pela nova e superior conquista tecnológica. A cada panorama, os espectadores não simplesmente podiam observar uma representação de uma cena, mas sim “*survey*” uma cidade, uma batalha, uma cidade histórica⁵¹⁹.

Griffith aponta que os panoramas tornam-se um sucesso enorme no século XIX e que as tecnologias de “imersão” e “participação do corpo” vão sendo integradas de forma a atingir outros sentidos, como no caso dos panoramas Móveis⁵²⁰. Em outro fascinante ensaio, Sonsoles Barbosa demonstra até que ponto os panoramas e outras estruturas das Exposições Universais chegavam pretendiam construir uma imersão nos espectadores em mais sentidos do que somente o visual. O *Mareorama*, na exposição de Paris em 1900, por exemplo, era uma grande construção em que os visitantes situavam-se entre panoramas que mimetizavam um navio em alto mar. Para além disso, o chão foi construído para se mover e imitar o balanço em alto mar; sons de aves, do oceano e de

⁵¹⁹ DECAUTER, Lieven. The Panoramic Ecstasy: On World Exhibitions and the Disintegration of Experience. **Theory, Culture and Society**, v.10, n.4, p.1-23, nov. 1993.

⁵²⁰ GRIFFITHS, A. **Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View**. New York, NY: West Sussex, 2008.

trovões eram dispostos por uma equipe atrás das cenas, e mesmo cheiro de maresia e de peixes era propiciado, mexendo com os cinco sentidos dos espectadores⁵²¹.

Os panoramas inventam, assim, dispositivos para mobilizar a experiência de vertigem, como descreveu o Caillois⁵²². A partir da mimese visual, tátil, auditiva e olfativa, estas tecnologias eram produto e resultado de experimentações científicas que estavam sendo feitas fora do círculo mágico do espaço lúdico, mas que condicionavam e treinavam os corpos a essas novas mudanças de relação com o espaço e o tempo ao seu redor. Talvez mais do que uma organização do olhar – ainda que esse provavelmente seja o marcador mais importante –, como propõe Decauter, uma nova organização da experiência sensorial como um todo estava sendo criada naquele momento.

O panorama, representante paradigmático dessa nova visualidade, no entanto, paulatinamente cedeu lugar em sua imobilidade para novas tecnologias que também se atentavam ao olhar mais especializado, mas cujos dispositivos são mais temporais: em primeiro lugar, o Diorama, pinturas que eram substituídas por uma máquina para mimetizar a passagem do tempo, e depois, obviamente, o cinema, que toma de assalto as Exposições Universais e vira uma “vitrine” do avanço tecnológico e das propagandas nacionais⁵²³.

4. Parques de Diversão

A criação de parques começou a ser estabelecida, sobretudo, nos Estados Unidos também a partir da metade do século XIX. Todavia, somente no século XX que começaram a surgir *Amusement Parks*, parques voltados ao entretenimento de massas. O primeiro parque “moderno” foi construído em 1895 em Coney Island e expansão desse tipo de empreendimento ocorreu nas primeiras décadas do século XX com desenvolvimento constante por todo o século⁵²⁴. Sua continuidade em relação às Exposições Universais pode ser encontrada em declarações de Walt Disney, que viu o pai trabalhando na Exposição Universal e pensou em seus parques como uma forma continuada de uma delas, sem tempo para acabar.

A *Disneyland* foi inaugurada em 1955 na Califórnia, enquanto a *Disney World*, em 1971. Ambas acompanharam os sucessos das animações Disney no cinema, na televisão e nos quadrinhos.

⁵²¹ BARBOSA, Sonsoles Hernández. Beyond the visual: panoramatic attractions in the 1900 World's Fair. **Visual Studies**, v.32, n.4, p.359-370, 2017.

⁵²² CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001.

⁵²³ Para ler sobre o papel do cinema nas Exposições Universais, ver o fascinante artigo de Eduardo Morettin: MORETTIN, Eduardo. As exposições universais e o cinema: história e cultura. **Rev. Bras. Hist.** v.31, n.61, 2011.

⁵²⁴ ADAMS, Judith A. **The American Amusement Park Industry: A History of Technology and Thrills**. Boston: Twayne Publishers, 1991.

Seu propósito era oferecer uma experiência espacial dentro do “mundo Disney”. Um exemplo da continuidade entre Exposições Universais e o parque de Walt Disney é a atração *It's a Small World*, criada inicialmente como *Children of the World* e enviada ao pavilhão da UNICEF da Feira Mundial de Nova York de 1964. A atração foi utilizada para testar conceitos que seriam utilizados nos sistemas de passeio e entretenimento. Esses sistemas seriam posteriormente movidos e reconstruídos na *Disneyland* após o fim da Feira.

Em um artigo de 1981, Russel Nye elenca possíveis formas de entender os parques de diversões: a extensão de um ambiente da família de classe média que apresenta um mundo alternativo ao real, onde seria possível distanciar-se do papel social ordinário como o de empregado, mãe ou estudante. Ademais, nesse espaço é desejado distanciar-se do comportamento convencional e viver um momento ou espaço diferente, cheio de brinquedos; uma “terra do nunca” temática recheada de personagens, eventos, cenários, que “transportam” o consumidor para um outro lugar, tornando-se um espetáculo unificado e harmonioso para ser visto e ouvido. O parque de diversões é uma extensão e adaptação paródica das tecnologias de construção e transporte: o elevador, a montanha-russa, roda gigante e outros brinquedos onde o risco é planejado e controlado. Nye encerra a reflexão afirmando que o parque de diversões é o local que mais se aproxima de uma “*total play experience*”⁵²⁵.

Colin Sorensen, nos anos 1980, aproximou museus de parques temáticos e colocou que a busca do passado nos parques temáticos não era de uma reconstituição cronológica de eventos. Tratava-se, pois, de um passado imediato que constituísse identidades no presente e cujo propósito central é o brincar com o tempo⁵²⁶. Em outro sintomático estudo em que se defende a ampliação da aproximação entre museus e parque temáticos como formas de entretenimento e comunicação, Macdonald e Alsford apontam como as semelhanças entre ambos já eram muitas nos anos 1990. Com efeito, relembram os autores que espaços históricos e terras aristocráticas, como o “*Bealiueu's abbey*”, já tinham equipamentos como monotrilhos voltados à exploração do espaço⁵²⁷.

Don Carson, designer de parques temáticos, em entrevista a Gamasutra, explica sucintamente o pensamento por trás do desenvolvimento dos espaços em parques de diversão. O

⁵²⁵ NYE, Russel B. Eight Ways of Looking at an Amusement Park. **Popular Culture**. v.15, n.1, out/dez. 1981.

⁵²⁶ SORENSEN, Colin: Theme Parks and Time Machines. In: VERGO, Peter (ed.): **The New Museology**. London: Reaktion Books, 1989. p.60-73.

⁵²⁷ MACDONALD, George F.; ALSFORD, Stephen. Museums and theme parks: Worlds in collision?. **Museum Management and Curatorship**, v.14,n.2, p.129-147, 1995.

designer aponta como cada textura, som, canto, objeto do cenário deve reforçar a visão construída sobre o cenário pretendido.

The story element is infused into the physical space a guest walks or rides through. It is the physical space that does much of the work of conveying the story the designers are trying to tell... Armed only with their own knowledge of the world, and those visions collected from movies and books, the audience is ripe to be dropped into your adventure. The trick is to play on those memories and expectations to heighten the thrill of venturing into your created universe [...] every texture you use, every sound you play, every turn in the road should reinforce the concept of pirates⁵²⁸

Nota-se, a partir do depoimento do designer a expressão daquilo que Lefebvre chamou de espaço de representação, cuja modulação é criada verticalmente de cima para baixo e disposta para os visitantes serem cooptados por uma atmosfera lúdica. Essa atmosfera pretende imergir os visitantes constantemente no espaço da ilusão. Esse espaço, além de ilusionário é, obviamente, sem substância, um aparato estético-sensorial para produzir sensações e resgatar lembranças que remetem a outros imaginários, via de regra, conectados à Indústria Cultural.

As novas máquinas oriundas da revolução industrial, em certo sentido, mimetizam a experiência social vertiginosa da aceleração do tempo e do espaço. A roda gigante, a montanha-russa e outros brinquedos passaram a manipular os corpos em sensações não comuns no cotidiano, fornecendo entretenimento e readequação dos sentidos. Igualmente, os brinquedos que rememoravam o passado pretendiam um deslocamento espaço-temporal dos corpos e mentes para visualização e experimentação de um outro mundo.

Pensar estas obras do final do século XX como os parques temáticos sobre a história, os espaços museológicos e digitais como mais especializadas é entender como as informações, representações e narrativas de memória são transmitidas. Enquanto em um livro, um filme, ou uma peça de teatro, a disposição dos elementos ocorre de forma mais temporal. No caso das obras mais espaciais – quando – certo conteúdo é transmitido, o planejador, deve controlar, sobretudo, o onde, e se possível, encadear o quando ocorre a transmissão. Trata-se de garantir que ao percorrer o espaço, o visitante adquira o conteúdo da forma mais completa possível. Contudo, nessas condições controle total sobre o olhar dos sujeitos, ainda que se possa guiá-los, não é possível. Assim, a dimensão temporal das narrativas e a descrição textual/visual dos espaços estabelecem uma dimensão propriamente espacial da narrativa e da memória.

⁵²⁸ CARSON, Don. Environmental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds using Lessons learned from the Theme Park Industry. **GameDeveloper**. 1 mar. 2010. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>

5. Museus

Os museus como um todo sofreram uma transformação perceptível. No século XIX eles eram guardiões de tesouros e expositores da grandiosidade de “toda a história” humana, apresentada pelos centros civilizadores europeus. Os espaços museológicos cumpriam, portanto, uma função nacionalista e civilizatória. Entretanto, após os anos 1980, essas instituições começaram a se preocupar com a visitação em massa e com a pedagogização do público. Ou seja, as instituições museológicas adentraram a competição de público com parques de diversão, shopping centers e outros espaços de consumo de massa⁵²⁹. A perspectiva, portanto, deslocou-se de um santuário das conquistas da humanidade para um agrado das massas. O debate sobre a museologia é longo e profícuo, e não particularmente interessa aos propósitos deste texto como ela foi pensada e repensada ao longo das últimas décadas. Mas há algo a se dizer a respeito ao consumo “culto” da experiência museológica, a falsa hierarquia entre visitar um museu, onde supostamente se apreende conteúdo crítico e de qualidade, em oposição ao consumo de mercadorias frívolas. Financiamento e autojustificação da importância são as razões preponderantes que levaram os museus a disputar os visitantes-consumidores com outros espaços. Assim, era necessário atualizar a experiência para torná-la mais palatável ao público com novos dispositivos técnicos de imersão, interatividade e digitalidade. A intenção, então, era divertir e educar ao mesmo tempo. De forma homóloga a outros espaços, em sua grande maioria, os museus apresentam a memória como algo reificado nos objetos-vestígios do passado.

Dessa perspectiva que busca aliar o elemento educacional ao entretenimento ganharam força nos anos 1980 e 1990 os *Living History Museums*. Esses museus são versões particulares da experiência museológica que pretendem “simular” a experiência do passado a partir de uma exposição narrativizada. Continuidades dos *Period Rooms*, salas fechadas que existiam desde o começo do século passado em que um ambiente histórico era reconstituído, misturando reencenação voltada a “autenticidade” histórica e disposição de objetos⁵³⁰. Sobretudo a partir dos anos 1980, o movimento dos *Living History Museums* ganhou muita força nos Estados Unidos e na Europa. Ligado aos “*Heritage Sites*” e aos museus ao ar livre, esse movimento preocupou-se em pretender reconstituir ambientes históricos “autênticos” e “realistas”, onde atores vestiam e agiam “*simulando*” a vida em outro tempo. Um dos autores mais proeminentes dessa perspectiva

⁵²⁹ HUYSSSEN, Andreas. *Twilight Memories: marking time in a culture of amnesia*. New York: Routledge, 1995.

⁵³⁰ SHAFERNICH, Sandra M. On-site museums, open-air museums, museum villages and living history museums: Reconstructions and period rooms in the United States and the United Kingdom. *Museum Management and Curatorship*, v. 12, n.1, p.43-61, mar. 1993.

museológica “”, Jay Anderson, definiu a experiência nos termos de uma “intrusão do passado no presente”⁵³¹. Trata-se, então, de museus que escolhem um determinado período, como por exemplo uma cidade do Velho Oeste Americano ou a Renascença Europeia, e tentam reconstituir as roupas, hábitos, o cenário, e a vida que ali existia. Os visitantes, como em *Westworld*, devem também vestir-se a caráter e imergir na experiência sensorial de se viver em um “outro tempo”.

Shafernack abre sua exposição sobre museus de locais históricos, ao ar livre, *museum villages* e *living history museums* enfatizando o caráter pedagógico e entretenimento dessa nova museologia: “*Many museums now recognize the power of active communication over passive communication, as well as realizing the importance of entertaining their visitors whilst educating them*”⁵³². Distribuídos pelo globo, centenas de museus ao ar livre e voltados à reencenação e à “simulação” do passado existem até hoje. Como exemplo, estudos foram feitos sobre como tecnologias interativas podem aumentar (*augment*) a experiência sensorial, e o engajamento dos visitantes com *Living History Museums* diante de sua falta de materiais típicos de museus tradicionais como paredes, material impresso, e distribuição geográfica. Essa *augmentation* auxiliaria produção de “*sense*”, de criação de “conexões” e compartilhamento de reflexões⁵³³. E há, ainda, autores que defendem o modelo de *Living History Museums*. Por exemplo, Alevtina Naumova propõe entender como este modelo de “experiência viva” permite engajamentos corporais e sensoriais únicos e, por isso, abre novos caminhos para compreender a vida e as heranças do passado⁵³⁴.

A verborragia conceitual é mais do que aparente nesses autores: autenticidade, realismo, simulação, comunicação ativa, entretenimento, que foram seguidos por engajamento, interação, experiência, etc. em anos posteriores. Handler e Saxon encontraram nos ideólogos destes *Living History Museums* a justificativa de busca de uma vida autêntica em oposição a uma vida moderna

⁵³¹ Cf. ANDERSON, Jay. “Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums.” *American Quarterly*, vol. 34, no. 3, 1982, pp. 290–306. JSTOR, www.jstor.org/stable/2712780. Accessed 6 Aug. 2021; ANDERSON, Jay. *Time Machines: The World of Living History*. Nashville: American Association for State and Local History, 1984; ANDERSON, Jay. *The Living History Sourcebook*. Nashville: American Association for State and Local History, 1985.

⁵³² SHAFERNICK, Sandra M. On-site museums, open-air museums, museum villages and living history museums: Reconstructions and period rooms in the United States and the United Kingdom. *Museum Management and Curatorship*, v. 12, n.1, p.43-61, mar. 1993.

⁵³³ MALMBORG, Lone; PEDERSON, Thomas. Interaction: Making Sense Through Design In: NORDIC CONFERENCE ON HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 7, 2012, Copenhagen. *Anais* [...] New York: Association for Computing Machinery, 2012. P.68-78 Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/2399016>

⁵³⁴ NAUMOVA, Alevtina. Touching the Past: Investigating Lived Experiences of Heritage in Living History Museums. *The International Journal of the Inclusive Museum*, v.7, n.3-4, p.1-8, 2015.

alienada, que em suas palavras, seria a busca de uma coesão narrativa⁵³⁵. Ulpiano Meneses, um crítico ainda mais feroz, elencar três problemas centrais sobre essa perspectiva museológica: em primeiro lugar a ideia de um passado sem substância e reduzido a reencenações e reconstituições estéticas, ou seja, um passado reificado; em segundo lugar, “uma apreensão exclusivamente sensorial” do passado, isso é, a pretensão de “imersão” sem distanciamento ou possibilidade de crítica à reencenação; e o terceiro ponto trata do discurso de suposta “democratização” do conhecimento histórico dos museus que convive uma profunda estereotipia da noção de “povo” e comportamentos sociais que existem nestes espaços. Meneses afirma que estes museus são uma reatualização do ideal de Ranke de recuperar o “passado tal como ele foi” e, ao mesmo tempo, uma profunda espetacularização teatral desse passado⁵³⁶.

Obviamente, este experimento dos *Period Rooms* aos *Living History Museums* enquanto retorno ao passado, ou a representação de um passado autenticamente reconstituído, não se sustenta em nenhum grau. Essa perspectiva museológica não se sustenta filosoficamente, e tampouco cientificamente, pois ignorou diversos debates sobre a operação historiográfica: o anacronismo; impossibilidade de reconstituir o passado “tal como ele foi”; e a distinção entre história e memória. No limite, essas iniciativas são produtos de uma rememoração coletiva que pretende uma experiência vertiginosa e mimética similar a uma ideia que simula a vivência no passado, com todas as limitações possíveis que isso implica.

A discussão sobre essas iniciativas museológicas materializa de forma muito clara algumas das reflexões feitas no capítulo anterior sobre a obsessão da memória (Huyssen), além de sua espetacularização e deshistoricização espacial e imagética (Jameson). O que argumentei foi como a produção de memórias reificadas, tornadas mercadorias produzem justamente o efeito de sua espacialização e narrativização voltados ao consumo. Os *Living History Museums*, mais do que outros museus, reificam a memória e por conseguinte noções associadas a ela como “experiência”, “engajamento” e “autenticidade” enquanto mercadorias a serem adquiridas e consumidas.

6. Os videogames e a realidade virtual como espaços narrativos e imersivos

Gostaria agora de me voltar a algo cujo alcance de público é muito maior: os videogames, cuja indústria bilionária já ultrapassou o cinema. Ademais, no campo dos jogos eletrônicos a

⁵³⁵ HANDLER, R.; SAXTON, W. Dyssimulation: Reflexivity, Narrative, and the Quest for Authenticity in “Living History.” *Cultural Anthropology*, v.3, n.3, p.242–260, 1988.

⁵³⁶ MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico. *Debates • An. mus. paul.*, v.2, n.1, 1994.

ideologia da participação em uma espetacularização espacial é ainda mais poderosa e presente. Já escrevi antes sobre a lógica do *History is our playground* da série *Assassin's Creed*⁵³⁷, de modo que gostaria de atualizar algumas das reflexões realizadas naquela ocasião.

São os meios de comunicação de massa e as obras reproduzíveis tecnicamente que mais produziram uma relação espacializada com a memória. O espaço representacional e reificado enquanto cenário literário e fílmico compuseram parte razoável da imaginação espacial no século XX. O Monument Valley, por exemplo, como cenário por excelência do Oeste Americano, foi inventado na filmografia de John Ford. Mas uma proliferação de espacialidades ocorreu nas produções culturais desde o século XIX: da descrição intimista do lar burguês, à monumentalização do passado que se deu, sobretudo, através da descrição literária e audiovisual dos espaços, tornados épicos e grandiosos. Essa espacialização também se deu na diversidade de cenários imaginados, memórias construídas sobre o passado (narrativas sobre a antiguidade, o medievo, locais exóticos na fantasia) ou sobre o futuro (ficção científica). O “onde se passa?” denotando tempo e espaço se tornou imperativo na descrição de uma obra. Uma infinidade de outros trabalhos já discutiu ao longo das décadas o desenvolvimento, as implicações e os significados dessas questões nas obras literárias e fílmicas. No escopo do presente trabalho, não pretendo ir além, mas dar conta da continuidade dos espaços de imersão propriamente narrativizados.

Nesse sentido, com a digitalização, por um lado, os efeitos especiais nas obras audiovisuais passaram a compor cenários ainda mais exuberantes. O poder da fantasia mimética de se arquitetar alienígenas e planetas exóticos como o de *Star Wars* ou *Avatar* extrapolou limitações anteriores de imaginação utópica e reverberou em sucessos imensos de bilheteria e crítica. Por outro lado, a internet estabeleceu um espaço de sociabilidade e de imagem que se sobrepôs aos espaços concretos. Afinal, se tornou possível “estar” em dois espaços ao mesmo tempo, o real e o virtual.

No caso dos videogames, talvez o caso mais emblemático seja a série *Assassin's Creed*, da produtora franco-canadense Ubisoft, que teve como um de seus principais slogans publicitários a ideia “*History is our playground*”. Nos vários tempos históricos representados nos diversos jogos da série, o jogador podia explorar e interagir com um cenário repleto de elementos que rememoravam o passado. Em *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012), durante a Revolução Americana, o jogador podia percorrer as cidades de Boston e New York, o espaço da Frontier, e ajudar a constituir uma Homestead com cidadãos comuns. Em *Assassin's Creed Unity* (Ubisoft, 2014), durante a Revolução

⁵³⁷ BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como Representação Histórica. Narrativa, Espaço e Jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade de São Paulo, 2016.

Francesa, Paris e Versalhes eram o parque temático da vez e o jogador podia explorar diversos pontos da capital francesa, tais como o Palácio de Versalhes e a Sorbonne.

Desde 2007, a série já apresentou mais de treze espaços históricos diferentes para a exploração e interação de um jogador. Em todos eles, a narrativa diacrônica do embate entre Assassinos e Templários cruzou espaços narrativizados. Da Grécia Antiga à Revolução Industrial, os jogos partiam de uma pulsão da memória individual como sua premissa narrativa: um protagonista no presente adentrava uma máquina chamada Animus (em referência explícita a Jung e sua teoria pseudocientífica de inconsciente coletivo) e através de sua “memória genética” reconstituía virtualmente as memórias de seus antepassados. Nas diversas entrevistas que historiadores, roteiristas e artistas diferentes envolvidos na produção do jogo forneceram, a pesquisa histórica e as referências a outros produtos culturais destacaram-se na busca de uma visão “autêntica” do passado em que o jogador poderia se divertir.

Um dos artistas envolvidos na produção de *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012), Gilles Beloeil afirmou que a equipe responsável pelo jogo buscou referências em produções audiovisuais anteriores, fontes históricas e com comunidades das culturas representadas. O objetivo era fazer uma versão estilizada de uma história mais precisa possível⁵³⁸. De acordo com o Diretor de Arte de *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012) Raphael Lacoste, havia uma ambição de garantir uma precisão histórica e, por isso, historiadores foram consultados:

*In Assassin's Creed III, certain details in the houses were removed because the historians pointed out they shouldn't be there [...] But sometimes it's more important to get the right feeling than to be completely historically accurate. Of course, if a house was made of wood, it shouldn't be made of stone. But if one type of wood paneling fits the mood better than another, we would pick one that sets the right tone, as those details can sometimes make the difference when it comes to creating a specific atmosphere. Image composition and level design are also very important when it comes to balancing the creation of buildings*⁵³⁹

O historiador Maxime Durand, que trabalhou em alguns jogos da série, se orgulhou de ninguém conseguir apontar algum erro histórico no trailer de *Assassin's Creed III* (Ubisoft, 2012), mas apontou que eles são adaptados à ficção, voltados ao entretenimento de milhões de jogadores⁵⁴⁰. Outro artista, Martin Deschambault expressou uma tensão entre realismo e

⁵³⁸ GIBSON, Sean. Assassin's Creed Interview: Concept Artist Gilles Beloeil. **Gaming illustrated**, 05 nov. 2012. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20190420074443/http://gamingillustrated.com/assassins-creed-3-interview-concept-artist-gilles-beloeil/>

⁵³⁹ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

⁵⁴⁰ Ibidem

entretenimento: realismo em excesso tiraria o impacto visual, ao mesmo tempo em que ficção excessiva reduziria a experiência à condição de fantasia⁵⁴¹.

Um dos designers-chefe, Steven Masters, também corrobora esse tipo de depoimento equipe de produção do jogo, e afirma que houve muita pressão para a precisão histórica, e que eles obtiveram muita informação sobre como e o que as pessoas estavam pensando na época da Revolução. "*We were able to portray these characters accurately and give the history the service it deserves*"⁵⁴².

Durand também afirmou que foi realizado um trabalho de pesquisa com descendentes das populações indígenas para reconstituição de sua cultura por que os produtores queriam ser "apropriados, respeitosos e históricos"⁵⁴³. Para esse propósito, a Ubisoft trouxe como consultor Thomas Deer, representante do *Kahnawake Language and Cultural Centre*, e um tradutor para os diálogos do jogo, a fim de gravar "músicas autênticas" e sons de crianças brincando.⁵⁴⁴

Muitas semelhanças se encontram entre *Assassin's Creed* e os *Living History Museums*. É como se fosse possível acessar integralmente o passado através da reencenação – de atores ou digital. Os historiadores são chamados não para dar uma visão crítica ou de amplo alcance histórico, mas para garantir a "precisão" dos dados que estão subordinados à criação da ambiência do cenário. A busca da autenticidade, do realismo, da verossimilhança naturalista, estabelece uma oposição entre o que é o falso, voltado ao entretenimento, e o que é verdadeiro, baseado em uma interpretação positivista da análise histórica. Trata-se assim, de uma reificação: a administração do conhecimento do passado voltado ao entretenimento e seu papel dentro da sociedade do trabalho, do consumo e do espetáculo.

O presente ao trazer o passado, sempre o reapresenta. Esse processo é fruto de escolhas e recortes ideológicos de se tentar imaginar como as pessoas viviam. Por outro lado, Michael Kelleher apontou como há uma forte tendência da indústria do turismo e dos *heritage sites* na construção de espaços de consumo histórico que levou a indistinção no público entre espaços históricos "em si", como edificações e artefatos históricos que resistiram ao tempo, e espaços de

⁵⁴¹ MILLER, M. *Assassin's Creed – The Complete Visual History*. San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.

⁵⁴² FRUM, Lary. American history unfolds in 'Assassin's Creed 3'. *CNN*, 19. oct. 2012. Disponível em: <http://edition.cnn.com/2012/10/19/tech/gaming-gadgets/assassins-creed-3-history/index.html>

⁵⁴³ *Ibidem*.

⁵⁴⁴ PLUKETT, Luke. Assassin's Creed III Used to Have Scalping. *Kotaku*, 12 mai. 2012. Disponível em: <http://kotaku.com/5966088/assassins-creed-iii-used-to-have-scalping>

representação histórica, como novas construções pastichizadas⁵⁴⁵. Os mundos Disney, diz Alan Bryman, têm uma função pedagógica que influencia milhões de pessoas. Sharon Zukin apontou como o cenário imaginário é baseado em uma manipulação de consumo de memórias coletivas⁵⁴⁶.

Essa preocupação de verossimilhança encontra paralelos na vida real. Em 1964, houve a criação da Carta de Veneza, que orienta os padrões da UNESCO de restauração do patrimônio histórico. Construída num contexto pós-Segunda Guerra, é interessante pensar como ela orientou projetos de reconstrução de prédios bombardeados durante o conflito. O artigo 9 diz:

*The process of restoration is a highly specialized operation. Its aim is to preserve and reveal the aesthetic and historic value of the monument and is based on respect for original material and authentic documents. It must stop at the point where conjecture begins, and in this case moreover any extra work which is indispensable must be distinct from the architectural composition and must bear a contemporary stamp. The restoration in any case must be preceded and followed by an archaeological and historical study of the monument.*⁵⁴⁷

O Neues Museum é um caso ilustrativo dessas proposições. Construído no século XIX, um terço de seu prédio foi destruído durante a Segunda Guerra nos bombardeios a Berlim. Em sua reconstrução, feita na década de 80, os responsáveis optaram por escolhas estéticas que deixassem claro que houve uma reconstrução, sem tentar se misturar com o original. Nesse sentido, é possível afirmar que autenticidade e verossimilhança, portanto, não são necessariamente os principais objetivos do historiador, restaurador, arqueólogo ou museólogo. Trata-se, então, justamente da preservação e do respeito ao que foi feito no passado sem que isso seja incorporado e engolido pelo que é feito no presente.

A história como playground, como parque de diversões da memória, mais precisamente, não pretende fazer emergir uma consciência histórica efetiva na construção destes lugares e tempos, mas sim os trazem, junto com a representação cultural múltipla, como espaços imagéticos evocativos de memória. Esses espaços imagéticos buscam representar positivamente identidades, rompendo qualquer cisão de transformação histórica entre o passado e o presente. A conformação ideológica ao propósito do entretenimento destrói a temporalidade entre os vários espaços históricos da série *Assassin's Creed*, tornando-os todos um espaço idêntico em substância, com mudanças somente imagéticas e estéticas. Há, ainda, o mesmo fundamento do passado “tal como ele foi” em seus

⁵⁴⁵ KELLEHER, Michael. Images of the Past: Historical Authenticity and Inauthenticity from Disney to Times Square. *CRM: The Journal of Heritage Stewardship*, v. 1, n.2, jul/set. 2004.

⁵⁴⁶ ZUKIN, Sharon, *Landscapes of Power: From Detroit to Disney World*. Berkeley: University of California Press, 1991, p 230.

⁵⁴⁷ CARTA DE VENEZA. Disponível em: https://www.icomos.org/charters/venice_e.pdf (Grifo meu)

pressupostos. Com efeito, se o objetivo não fosse o entretenimento e consumo de milhões de jogadores, os pressupostos dessas produções pressupõem uma ideia de que a partir dos fatos históricos e dos espaços acumulados, seria possível reconstituir o passado nesse espaço digital.

No entanto, vale a máxima de Bullinger e Salvati, “antes os vencedores escreviam a história, hoje eles a programam”⁵⁴⁸. A partir de “inspirações” de filmes e outros produtos da Indústria Cultural, *Assassin's Creed* e outras séries e jogos eletrônicos oferecem espaços tridimensionais realistas cujo esforço de memória produz uma rerepresentação dominada pelo modo de produção do espaço imaginário contemporâneo. O Outro do passado ou de uma cultura diferente não é rerepresentado como uma alteridade estranha, um novo distinto, mas sim enquanto rememoração de referências já conhecidas e estereotipadas.

Há também um esforço pedagógico nessa empreitada: ensinar uma história que também dê conta de representar positivamente grupos desprezados pela mídia tradicional. Esse conjunto de representações multiculturais expressa um posicionamento político da última década pelas empresas que consiste em se adequar à demanda progressista de maior representatividade no escopo da produção industrial de memórias reificadas. O caráter didático também aparece em quase todos os jogos através de uma enciclopédia, na qual um historiador ficcional descreve e comenta os acontecimentos e eventos. Mas, para além da visão positivista sobre o passado, esse caráter didático é centrado na tensão entre o melodrama e a ação irrefletida e reativa ao decorrer dos acontecimentos narrados pelo jogo, por uma pulsão da memória centralizada na individualidade.

Em entrevista, o famoso criador de jogos como *Sim City* e *The Sims*, Will Wright, define os espaços de jogo como uma “caixa de brinquedos”, resgatando a ideia de uma série de objetos que podem ser montados e remontados de acordo com as proposições do *game designer* e disposição dos jogadores.⁵⁴⁹ A metáfora de Will Wright permite inferir que os espaços digitais são dotados de estratégias de narrativização. Nesse processo de narrativização convivem objetos e cenários determinados por um criador e a possibilidade caleidoscópica de manipulação de seus elementos.

Henry Jenkins propõe em um famoso artigo a ideia de um *environmental storytelling*, criado por “arquitetos narrativos”, os *game designers*, para os videogames e mídias digitais. Estas histórias

⁵⁴⁸ SALVATI, Andre J.; BULLINGER, Jonathan M. Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

⁵⁴⁹ PEARCE, Cecilia. Sims, Battlebots, Cellular Automata God and Go: A conversation with Will Wright by Cecilia Pearce. **GAMESTUDIES**, v. 2, n. 1, 2002. Disponível em: <<http://www.gamestudies.org/0102/pearce/>> Acesso em: 14 ago. 2022.

seriam contadas e transmitidas a partir do *design* geográfico de um mundo imaginário em que os obstáculos presentes no cenário criam desafios e possibilidades para o jogador que rumo em direção a um objetivo⁵⁵⁰. A fim de refletir sobre a questão Michel Nitsche cunhou o termo “espaços evocativos” que busca descrever o fato de cada elemento do ambiente ao mesmo tempo constrói e “evoca” alguma lembrança sobre um conhecimento previamente adquirido pelo jogador, constituindo uma narrativa. Nesse sentido, o objetivo destes espaços evocativos não seria o de contar uma história de forma linear, como em mídias como a literatura ou o cinema, mas sim de estabelecer um meio para que o jogador possa projetar sentido aos eventos, objetivos e ambientes digitais deste mundo interativo. Nitsche defende que nos espaços digitais, sobretudo dos *games*, as rotas que o jogador usa para navegar e explorar o espaço seriam uma constante negociação deste com a estrutura e as regras codificados no ambiente⁵⁵¹.

O primeiro distanciamento entre museus e parques temáticos em relação aos espaços digitais, bi e tridimensionais, é a questão do enquadramento da câmera e o olhar. No espaço físico, o apesar do olhar ser condicionado pelos elementos espalhados em certa disposição pelo cenário, trata-se, em última instância, de um olhar livre, controlado pelo sujeito. Já os espaços audiovisuais e digitais controlam e direcionam o olhar através do foco da câmera. A câmera seleciona, enquadra e interpreta previamente aos olhares dos consumidores. Esse processo já se inicia na decisão de apresentar o cenário como um espaço bi ou tridimensional, mas também em questões sobre o tipo de olhar, se em primeira ou terceira pessoa.

O olhar também é condicionado pelo que é criado dentro do espaço. Existe uma suposta liberdade na câmera que imita o olhar 360° da vida real e, no entanto, seu limite sempre se encontra dentro do que é programado para existir na experiência audiovisual. Então, se um desenvolvedor coloca uma fibra na roupa do personagem digital, que é possível ver ao se aproximar a câmera muito de perto, ela só existe porque foi colocada lá, ao passo que toda e qualquer roupa no mundo real possui fibras.

Uma vez que todo espaço audiovisual ou digital necessita de uma câmera, ela é *conditio sine qua non* da representação espacial. É aqui que as tradições televisivas e cinematográficas aparecem impactando a memória coletiva construída a partir de suas referências e tradições. Essas tradições

⁵⁵⁰ JENKINS Henry, *Game Design as Narrative Architecture*. In: WARDROP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004.

⁵⁵¹ NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. Massachusetts: MIT Press, 2008.

condicionam a apresentação a partir do olhar da câmera e a construção da visualidade, moldando e direcionando a percepção, a significação e a relação do jogador com o espaço representado.

6.1 Espaço, imersão e interatividade

Do panorama ao videogame, as gerações carregaram através da memória coletiva uma série de símbolos, estéticas e compreensões diversas sobre o olhar, a imagem, o espaço, e o tempo histórico. Esses elementos ora se reproduziram em continuidade, ora se transformaram diante das inovações tecnológicas e das transformações nas relações sociais ao longo do tempo. Como Marc Teib afirmou os edifícios ou os ambientes podem provocar, evocar, memórias, mas sua construção, uso e modificação no tempo criam memórias próprias que são passadas para as próximas gerações. Essa prerrogativa tem validade para os espaços sociais vividos – como prédios e praças, museus e exposições – e também para o mundo digital, pois as páginas de internet continuamente se transformam.⁵⁵² Contudo, a referida premissa não tem a mesma validade quando são analisadas as memórias reificadas produzidas pela Indústria Cultural, que “cristalizam” uma determinada forma espacial em seu objeto.

Essas discontinuidades na forma de apresentação do espaço reificado e narrativizado demonstram como, apesar de Jameson estar correto em afirmar que na sociedade do capitalismo espetacular a memória torna-se imagem, é impossível negar que essa imagem também tem memória. A noção jamesoniana de pastiche é conceito que busca retratar a forma particular do desaparecimento da historicidade da memória em sua própria produção. Ou seja, as mercadorias no capitalismo tardio, em fins do século XX e começo do século XXI, desconhecem, ignoram ou fingem que não existem as formas anteriores. Como tentei demonstrar, a mesma base ideológica que condiciona o olhar ao espaço, que pretende a verossimilhança e o alcance de um passado “tal como ele foi”, estão em produções radicalmente distintas ao longo de mais de um século.

Os estudos sobre o espaço digital têm algumas décadas e encontram referência nas obras de autores muito distintos entre si, como Pierre Lévy, Manuel Castells e Christian Fuchs. O estudo bem conhecido de Manuel Castells defende que nas últimas décadas passamos a viver sob uma nova organização social, em que os indivíduos e grupos estão conectados em redes⁵⁵³. Assim, o capitalismo informacional estabeleceu novas relações sociais no tempo e do espaço. Seguindo a

⁵⁵² TREIB, Marc. Yes, Now I Remember and Introduction. In: TREIB, Marc. **Spatial Recall. Memory in architecture and landscape**. New York: Routledge, 2009. p XIV.

⁵⁵³ CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

linha de McLuhan, Castells se opõe ao entendimento da cultura enquanto cultura de massas e a produção cultural como mercantil. Essa premissa implica negar o elemento de hierarquias de dominação nas relações contemporâneas para se voltar a entender como na era da informação o desenvolvimento tecnológico criou novas formas de significação entre emissor e receptor.

O sociólogo Pierre Lévy, também estudando as sociedades tecnológicas no final do século, entendeu que o espaço virtual não pode ser dissociado do espaço real, uma vez que aquele ocorre, e se integra, neste. Ele também resgatou o sentido etimológico da palavra “virtual” enquanto potência, para defender que os espaços virtuais contêm a possibilidade de ser um mundo “atual”, isso é, tornado concreto⁵⁵⁴. A cibercultura seria um "conjunto de técnicas (materiais e intelectuais), de práticas, de atitudes, de modos de pensamento e de valores que se desenvolvem juntamente com o crescimento do ciberespaço"⁵⁵⁵. A cultura do ciberespaço, por sua vez, seria construída por uma “inteligência coletiva” – esforço de múltiplos profissionais especialistas, cada um contribuindo para uma determinada questão técnica. O que Lévy celebra é a continuidade de uma “tradição” já há muito criticada dentro da teoria crítica: a superespecialização oriunda da divisão do trabalho alienado, além do fascínio dos consumidores pelo produto distanciado do entendimento das relações sociais de produção.

Mais recentemente, a extensa produção de Christian Fuchs apontou reflexões importantes, estabelecendo um diálogo crítico entre a ortodoxia marxista e os novos espaços digitais. O autor chegou a propor um novo socialismo comunicacional a partir das contradições internas desse novo capitalismo na era digital. Fuchs observou como o mundo digital não rompeu com os ditames básicos da obra de Marx e, em oposição, sobretudo, a Henry Jenkins, critica as novas tecnologias de comunicação de massa pela continuidade da divisão de classes e exploração do trabalho agora reinvestida de novas lógicas⁵⁵⁶.

Para pensar a moderna narrativização e relação interativa com o espaço, sobretudo digital, a obra *Hamlet no Holodeck* de Janet Murray ainda é paradigmática e provavelmente a autora mais citada em elaborações teóricas do tema. Para Murray, a “autoria” desse novo espaço é compartilhada entre um criador e os participantes. Os criadores do espaço estabelecem a arquitetura, a “coreografia” e os elementos disponíveis, mas dependem de terceiros para sua realização⁵⁵⁷. Assim, Murray aponta para um sentido além daquele de entender que as obras da

⁵⁵⁴ LÉVY, P. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

⁵⁵⁵ *Ibidem*. p. 16

⁵⁵⁶ FUCHS, C.. *Rereading Marx in the Age of Digital Capitalism*. London: Pluto Press, 2019.

⁵⁵⁷ MURRAY, J. H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

Indústria Cultural vão tomar como pressuposto o espectador na construção de suas obras. Para Murray, a obra realiza-se, por um processo ativo de, por um lado, a criação de um “espaço navegável”. No outro lado está quem interage, imerge, transforma-se e age dentro da estrutura da trama. É interessante nos determos brevemente sobre esses três conceitos para entender os fundamentos do que vem sendo pensado dentro da ideologia participativa: imersão, transformação e agência.

1. A *imersão* é uma palavra que teria vindo do verbo *mergere* e do latim tardio *immersio*, que surge no século XVI. O termo tomou o sentido de absorção em algo de interesse no século XVII, e passou a ser utilizado pela empresa Berlitz em 1965 como um método de aprendizado de línguas. Entende-se, portanto, que o conceito desenvolveu-se na ideia do sujeito adentrar-se profundamente num espaço de interesse, em um universo de referências que não pertence a seu habitat original, para aprender como se situar neste novo conjunto de significados. Para Oliver Grau, a imersão:

é em muitos casos mentalmente absorvente no desenrolar de um processo, de uma mudança, de uma passagem de um estado mental para outro. Ela é sempre caracterizada pela diminuição da distância crítica do que é exibido e o crescente envolvimento emocional com aquilo que está acontecendo⁵⁵⁸

2. A *transformação*, para Murray, se daria a partir da imersão em um duplo sentido: por um lado, o *interator* encena e projeta-se em um papel de Outro para participar da trama, por exemplo, se tornando um *cowboy* em um espaço navegável do Velho Oeste; e, por outro, ao se colocar nessa posição de alteridade, uma autoconsciência do papel do Outro poderia surgir. Essa perspectiva se assemelha às noções do Teatro do Oprimido de Augusto Boal, o qual preconizava a possibilidade da plateia se transformar ao tomar contato com outra posição. Para Oliver Grau, teórico da interatividade, há uma “conexão lúdica”, uma identificação próxima, entre o participante e os personagens e tramas, o que dificulta o distanciamento objetivo⁵⁵⁹.

A pretendida “imersão” e “transformação” dentro da narrativa diacrônica deve ocorrer em um espaço interativo, cuja sincronia de elementos compõe as possibilidades de atuação e de representação orientados. Isso ocorreria em um sentido que auxiliaria a constituição de determinadas visões de mundo e de um senso de identidade ou, então, a rejeição a certos modos de pensamento e comportamento.

⁵⁵⁸ GRAU, O. **Arte Virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP; Editora SENAC São Paulo, 2007. p. 30

⁵⁵⁹ Ibidem.

3. A *agência* seria aquilo que, a partir do espetáculo da imersão e transformação, é definida como a "capacidade gratificante de realizarmos ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas"⁵⁶⁰. Para Murray, as novas narrativas seriam dramas simbólicos cuja agência e encenação forneceriam a disposição de aprender a vencer a adversidade, sobreviver a inevitáveis derrotas, modelar nosso ambiente e dominar a complexidade de fazer nossa vida se encaixar e a resolução de problemas como processo ativo de navegação.

A influência de Janet Murray nos estudos de narrativas digitais foi enorme, assim como o debate subsequente. Marie-Laure Ryan postula uma imersão lúdica, pela qual o participante seria absorvido por uma performance ou pela resolução de uma tarefa estruturada por regras e desafios; e uma imersão narrativa que seria a absorção no conteúdo mimético da representação e a forma pela qual o participante processa as informações, reage emocionalmente, e lida com o tempo e o espaço internos à narrativa. Ambas formas de imersão se entrelaçariam e produziriam distração e desconforto, além da criação de vínculos afetivos ou de inimizade.⁵⁶¹ Tal descrição se assemelha muito à definição de *mimicry* de Roger Caillois, a qual ele também chama de *simulacre*. Caillois define essa faceta lúdica como:

*With one exception, mimicry exhibits all the characteristics of play: liberty, convention, suspension of reality, and delimitation of space and time. However, the continuous submission to imperative and precise rules cannot be observed—rules for the dissimulation of reality and the substitution of a second reality. Mimicry is incessant invention. The rule of the game is unique: it consists in the actor's fascinating the spectator, while avoiding an error that might lead the spectator to break the spell. The spectator must lend himself to the illusion without first challenging the decor, mask, or artifice which for a given time he is asked to believe in as more real than reality itself.*⁵⁶²

Viver o real mais real que o real enquanto experiência mimética e vertiginosa parece ser a pretensão de Murray. Para Espen Aarseth, um dos principais teóricos sobre a simulação em jogos eletrônicos e sistemas computacionais, a participação do usuário é um fenômeno “ergódico”, isso é, cujo comportamento é produzido dentro de um sistema cibernético e “que opera como um *loop* de retorno de informação (*information feedback loop*), que irá gerar uma sequência semiótica diferente a cada vez que é interagido”.⁵⁶³ A simulação é uma espécie de representação muito específica, em

⁵⁶⁰ MURRAY, Janet. H. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003. p. 113.

⁵⁶¹ RYAN, M. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**. v. 1, n. 1, 2009. pp. 43-59.

⁵⁶² CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001 p. 22-23

⁵⁶³ AARSETH, Espen. Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art. In: MARIE-LAURE, Ryan. (org.) **Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory**. Bloomington

que os modelos definem como são os comportamentos. Se na pintura, na literatura ou em um filme um espaço é “descrito” pela representação, na simulação o espaço é programado a se “comportar” a partir de certos parâmetros. Na descrição representacional, as árvores, o vento, os animais e o rio de uma determinada floresta agem de acordo com uma definição estática de um autor. Poderíamos constituir a seguinte narração: o cervo avança correndo por entre as árvores indo contra o vento em sua direção e pisa no calmo riacho jogando água por todos os lados. Na simulação, e aqui tomemos a digital para pensar, o autor deve compor o cervo, o riacho, as árvores, o vento, e como eles interagem entre si. O cervo não necessariamente corre. O riacho só espalha água quando pisado se isso for programado para ser feito. O participante externo além de só olhar, pode ele mesmo tocar as árvores ou o cervo, o que resulta em consequências específicas de acordo com as respostas que os elementos do ambiente foram programados para reagir. Os espaços narrativizados pretendem controlar a experiência, mas nenhum ambiente é como o digital, em que o planejamento determina o comportamento da própria natureza.

Marie-Laure Ryan apontou como estes espaços de representação deveriam ser pensados em uma dupla dimensão: como eles são organizados mimeticamente e estrategicamente⁵⁶⁴. A organização mimética diria respeito a como os elementos audiovisuais estão dispostos e evocam símbolos e memórias sobre um determinado tema ou representação, isso é, como e quais elementos do passado, ou supostamente do passado, são trazidos para constituir uma verossimilhança, autenticidade e imersão. Por outro lado, a organização estratégica seria a forma pela qual o “participante” deve, ou pode, interagir com o ambiente. Assim, surgem perguntas como: “trata-se de um labirinto?”; “Um espaço aberto?”. O conteúdo mimético está somente nos elementos do ambiente, ou estes elementos são contados em uma narrativa linear?

Por sua vez, Michel Nitsche distingue a percepção unificada da categoria de imersão e agência apontando que há diferentes formas de identificação com pontos de vista: é possível se identificar com um único personagem no decorrer de uma narrativa, mas também é possível não estar confinado a uma única perspectiva e fluir entre diversas posições. Dessa forma, um jogador poderia *imersão* no jogo, mas não se sentir presente⁵⁶⁵. Outro problema com a lógica da identificação é: se a possibilidade do participante adotar e se identificar com o “ponto de vista” do olhar de um personagem for verdadeira, isso é, a “transformação” fosse possível, instaurando

IN): Indiana University Press, 1999. p. 31-41.

⁵⁶⁴ RYAN, Marie-Laure; FOOTE, Kenneth; AZARYAHU, Maoz. **Narrating space/spatializing narrative : where narrative theory and geography meet**. Columbus (OH): The Ohio State University Press, 2016.

⁵⁶⁵ Ibidem. p. 204-205

empatia, o oposto também deveria ser verdadeiro e, então, a adesão ao ponto de vista da barbárie seria igualmente possível. Distantes de um ideal utópico em que a emancipação e empatia sejam celebradas, estamos diante uma profusão de representações e memórias que tomam o “ponto de vista” da estereotípiia, formas antidemocráticas e antipolíticas de lidar com os problemas sociais. A vingança, injustiça, ressentimento têm ganhado espaço. Portanto, se a tese da identificação for correta, estamos diante de um cenário protoapocalíptico onde potencializamos personalidades sociopatas, onde a eliminação do Outro ameaçador continua sendo o grande objetivo para a vitória.

Não só a memória é tornada espaço, como o espaço é tornado consumível a partir do paradigma do “consumo de experiências”. Doreen Jacob afirma que grandes cidades – como New York ou Berlin – operam constantemente em um processo de “eventificação” dos espaços. Esse processo consistiria no planejamento de microempreendimentos como museus e galerias de arte voltados a valorizar e estabelecer espaços voltados ao consumo de experiências⁵⁶⁶. Já no que diz respeito à imersão, há uma pretensão de integração com o espaço a ser imergido, e como consequência, uma alienação do espaço social ao redor, destruindo o distanciamento crítico necessário para vê-lo como uma obra, não como realidade.

7. A participação reificada como constructo ideológico

Até o século XIX, o contador de histórias rememorava para a coletividade e lhe fornecia um sentido moral⁵⁶⁷. De maneira análoga é possível afirmar que o romance burguês expressava a lutas internas da consciência dos personagens, conferindo-lhes individualidade⁵⁶⁸. Nesse sentido, Miriam Hansen propõe, a partir de Adorno, que o leitor e o espectador se tornaram constructos ideológicos⁵⁶⁹ dentro das produções da Indústria Cultural: o consumo indiferenciado das massas é pressuposto em sua criação e espera-se que os consumidores possam projetar-se e identificar-se com os personagens. Desaparece Rodion Raskolnikov, com seus dramas internos que conflitam com o leitor, e surge Harry Potter e seus amigos, personagens cuja disposição é o leitor poder realizar a fantasia infantil de imaginar um mundo mágico onde ele é o escolhido (*chosen one*). A consciência

⁵⁶⁶ JAKOB, Doreen. The Eventification of Place: Urban Development and Experience Consumption in Berlin and New York City. **European Urban and Regional Studies**, v. 20, n. 4, p. 447–459, out. 2013.

⁵⁶⁷ BENJAMIN, Walter. O Narrador. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.

⁵⁶⁸ LUKÁCS, G. **Teoria do romance: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica**. São Paulo: Editora 34, 2000.

⁵⁶⁹ HANSEN, M. B. **Cinema and experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno**. Berkeley: University of California Press, 2011.

e a alteridade montada sobre o personagem-indivíduo deu lugar a personagens-imagens, receptáculos de desejos, fantasias e expectativas. O autor deixa de ser aquele que expressa sua subjetividade na obra para dar lugar a criações que procuram produzir um efeito.

Com tudo isso em vista, eu argumento que uma ainda nova transformação está acontecendo, pois o espectador está se tornando o “participante” enquanto constructo ideológico. São fundamentos dessa ideia todos os trabalhos e toda a retórica apologética sobre a cultura participativa, o que é possível encontrar hoje são cada vez mais obras que requerem que o consumidor interaja ativamente com a narrativa. Para além dos museus interativos e das pedagogias supostamente democráticas, o lugar onde esse discurso acerca da participação/interação é mais visível é o videogame. Desde os primeiros jogos, os personagens-avatars foram seres uni ou bidimensionais (estética e narrativamente) cuja função era servir como um mediador entre o jogador e o acontecimento em tela. Se Harry Potter mantinha algum resquício de individualidade que o distinguia enquanto indivíduo do leitor, a pequena nave de *Space Invaders!* (Taito, 1978) ou o bonequinho de Super Mario (Nintendo, 1983) realizavam um processo de identificação quase completa com o jogador, pois sua ação era suspensa para se tornar um objeto, uma imagem, manipulável. O processo de desenvolvimento tecnológico e narrativização dos videogames, que conferiu maior narrativa e individualidade a personagens como Alloy, de *Horizon: Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), ou Kratos, da série *God of War*, não construíram uma alteridade que se choca com a consciência do jogador, pois servem como uma prótese – e aqui sim, Alison Landsberg me parece correta. A tragédia e os dramas dos personagens de videogame dão contexto e sentido para sua manipulação pelo jogador, de modo que o processo de identificação pressupõe a adoção e identificação com as memórias sobre o personagem e seu mundo.

A forma mais acabada desse processo são jogos em que o jogador pode criar esteticamente e narrativamente seu próprio personagem para inseri-lo na história, e tomar diferentes decisões que impactam a narrativa. Em jogos como *Dragon Age: Origins* (BioWare, 2009), o jogador já de início decide a aparência, a raça, a classe social, a profissão e o background do personagem. Parte da experiência de jogo – além da destruição de Outros monstruosos – é tomar decisões morais que definem o rumo da narrativa, como ser cruel ou bondoso com algum personagem ou, então, defender, ou não, um grupo social. São nestes jogos que a ideologia da participação demonstra-se mais completa: ao jogador é dada a ilusão de controle e manipulação da individualidade e de decisões que já estão todas programadas enquanto possibilidade dentro da estrutura de regras e da narrativa. Distante de se depararem com um Outro, os jogadores se tornam constructo ideológicos enquanto participantes de um sistema fechado e planejado. A própria demanda pela

representatividade nas obras da Indústria Cultural, que são a possibilidade de se ver e ser visto, ser incluído, pela grande mídia, torna-se irrelevante quando o jogador pode, ele próprio, representar o que quer consumir.

Mas o problema da ideologia da participação não se iniciou, e está longe de se esgotar, em jogos eletrônicos. A ideologia da participação, o discurso da interatividade, sobretudo, digital começou desde pelo menos a década de 1980 a fazer parte do mundo do entretenimento e da educação. Nessa época esse discurso de interatividade começou a circular por museus e escolas com intuito de tentar resolver a percepção que o espectador ou o estudante seriam meros receptores passivos e que, por isso, deveriam passar a ser ativos no processo social e educacional. Bancos e ações desenvolvimentistas passam a considerar essa participação também como fundamental ao processo de integração econômica e aumento de investimentos. Interatividade, escolha e participação se tornam sinônimos em um caldeirão em que representatividade, política, educação são tratados de maneiras equivalentes ao consumo de mercadorias.

Cabe realçar que a participação se tornou também outra forma de adquirir e explorar trabalho não pago tanto de usuários da internet em geral quanto de consumidores aficionados (os “fãs”) por certas mercadorias culturais. Ao circular nas redes sociais, hoje não é sequer necessário assistir a determinado filme popular que recém saiu nos cinemas, diante da quantidade gigantesca de produção de conteúdo que comenta, elogia, critica ou satiriza a obra referida. Redes sociais como o Facebook, o Twitter ou o Youtube dependem de imensa quantidade de trabalho não pago dos usuários para existirem: todo novo “post”, imagem, vídeo que é colocado e circulado nas redes é a matéria pela qual essas grandes plataformas rentabilizam⁵⁷⁰. Os poucos que conseguem capitalizar em cima da produção das redes se tornam o novo modelo de empreendedor de sucesso para os demais.

Nos anos 2000, foi o estudioso e ideólogo das novas mídias, Henry Jenkins, que a partir de sua obra “Cultura da Convergência” defendeu e valorizou a cultura participativa dos usuários frente à proliferação de novas tecnologias e narrativas “transmídias”, nas quais o consumidor deveria obter cada lançamento para juntar tudo e tomar sentido da história sendo contada⁵⁷¹.

⁵⁷⁰ Cf. FUCHS, Christian. **Social Media: A Critical Introduction**. London: Sage, 2014. Ver também: TERRANOVA, Tiziana. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. **Social Text**, Durham, v. 18, n. 2, p. 33-58, 2000. E finalmente: MACEDO, T. O custo da participação: lazer e trabalho gratuito (de fãs) na cultura da conectividade. **Lumina**, v. 15, n. 2, p. 191-211, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/27569>. Acesso em: 3 set. 2021.

⁵⁷¹ JENKINS, H. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

A produção do participante enquanto constructo ideológico é um passo além das narrativas modernas como o cinema ou a literatura do final do século XX. Esse constructo ideológico pressupõe a existência do consumidor por trás das telas e páginas, dos videogames, dos museus interativos e de parques temáticos *exigem* que o participante tome ação, lidando de forma não linear com elementos fragmentados e distintos dentro do espaço. A total imersão ambicionada por Murray tão somente faria desaparecer a última barreira que separaria o sujeito potencialmente autônomo de sua sujeição ao ambiente planejado.

A constelação de conceitos que se aproximam dessa construção ideológica é complexa e uns termos substituem outros de acordo com o contexto e com as modas lexicais. Nesse sentido, temos: participação, protagonismo, agência, empoderamento, colaboração, performance, engajamento, interação do sujeito com o espaço, o “se ver” ou o “fazer” a História. Todos esses conceitos tornam-se pressupostos de uma visão fundamentalmente individualizada, uma interpretação do *self-made man* cuja pretensão não é o sucesso, nem a transformação das condições precárias da vida, mas a inclusão social, pela esquerda, e a asserção da liberdade individual do empreendedor a todo custo, pela direita. Essa perspectiva faz desaparecer a clássica noção de consciência de classe e sua relação dialética entre indivíduo, grupo e sociedade na totalidade⁵⁷², pelo viés da identidade de indivíduos singulares, inseridos antidialeticamente em uma estrutura fixa. No Brasil, há alguns anos, as palavras que designavam o trabalhador, como “empregado”, “funcionário”, “operário”, e mesmo “trabalhador” tem sido mudadas para a de “colaborador”. Essa mudança risível é significativa, pois o sentido semântico transforma-se de uma posição hierárquica subordinada para a de um colaborador-participante na realização positiva do trabalho. A ação dos indivíduos e das massas tem efeitos múltiplos e muitas vezes imprevisíveis na infinitude de espaços sociais. Em oposição, a interação pressupõe respostas determinadas, programadas, a partir de um certo *input* e um determinado *output*.

A crítica à participação como fenômeno ideológico não é nova e remonta aos anos 1990. Bill Cooke e Uma Kothari publicaram uma provocativa coletânea de ensaios chamada “*Participation: the new tyranny?*”. Em um estilo irônico e agressivo, a obra apontou que as críticas feitas em debate à lógica da participação nos *Development Studies* tinham sido, até o momento, simplesmente ignoradas ou funcionaram até mesmo para legitimar o campo. Dentre os principais pontos da coletânea de ensaios, os questionamentos se deram em torno de três perguntas: 1) Os facilitadores do paradigma da participação sobrepuseram-se a processos decisórios legítimos? 2) Essas

⁵⁷² LUKÁCS, Gyorg. **History and class consciousness**. Cambridge: MIT Press, 1971.

dinâmicas de grupo reforçaram os interesses daqueles que já são poderosos? 3) Os métodos participativos afastaram outros métodos cujas vantagens a participatividade não dava conta? Às três perguntas, a resposta foi “sim”⁵⁷³. E quase trinta anos depois de sua publicação, é possível ver que a intervenção quase desesperada dos autores não causou praticamente nenhuma mudança. Pelo contrário, os usos do conceito, sua disseminação, proliferação semântica, continuam com toda força⁵⁷⁴.

Outra crítica certa foi a de Regina Magalhães de Souza, que trabalhou com outro conceito representativo da ideologia da participação: a ideia de *protagonismo juvenil* no campo da educação. Souza demonstra como ONG's e instituições escolares advogam o empoderamento dos jovens em projetos, mas o que ocorre é uma imposição, de cima para baixo, de que o seu “protagonismo” irá desenvolver a autonomia. O problema torna-se evidente quando entendemos que não se pode “dar” protagonismo, uma vez que essa concessão é concedida em um ambiente planejado e controlado por essas instituições, que postulam quais são os objetos e objetivos a serem alcançados. A ideologia da participação, contraintuitivamente, rouba o protagonismo e impede os jovens de expressarem suas “vontades políticas” e procurarem suas próprias respostas⁵⁷⁵.

Na ideologia da participação, o espaço se torna um ambiente controlado e planejado que pré-determina ações de falsa emancipação. Os espaços de consumo cultural de memória – dos parques temáticos e museus aos videogames – acontecem dentro de uma estrutura de possibilidades programadas, mas ideologicamente ocultados como liberdade de escolha, agência, rememoração positiva do passado e agência dentro do processo histórico. O “agente” que foge ao esperado é devidamente disciplinado. Os espaços vividos são marcados pela transformação e são constantemente subvertidos e adaptados; já os espaços planejados são caracterizados pela racionalização das atividades voltadas a um fim, seja de imersão, entretenimento ou educação. Verticalmente imposta, essa suposta autonomia, que pouco tem a ver com os sujeitos adquirirem o fortalecimento do Eu e as ferramentas psicológicas e sociais necessárias para decidir seu próprio destino. Trata-se justamente de um produto de uma sociedade de regulação e controle social que planeja de forma instrumental espaços fixos e controlados de autodeterminação. Nesse contexto, as

⁵⁷³ COOKE, Bill; KOTHARI, Uma. **Participation: the new tyranny?**. London: Zed Books, 2001.

⁵⁷⁴ De fato, poucos anos após a publicação de “*Participation the new tyranny*”, um novo livro foi publicado com o título “*Participation: from tyranny to transformation?*” em que autores, inclusive um dos editores do volume original, retornam para discutir a validade da “metodologia”, agora em tons muito mais positivos. HICKEY, Samuel; MOHAN, Giles. **Participation: from tyranny to transformation? Exploring new approaches to participation in development**. London: Zed Books, 2004.

⁵⁷⁵ SOUZA, R. M. de. Protagonismo juvenil: o discurso da juventude sem voz. **Rev. Bras. Adolescência e Conflitualidade**, v. 1, n.1, p. 1-28, 2009.

possibilidades de ação não rompem com as condições pré-estabilizadas de uma ordem de razão instrumental que submete a ação à hierarquia social do que são comportamentos esperados.

A “participação”, “agência”, “empoderamento”, ou como quiser chamar, é permitido ao consumidor como uma seleção de mercadorias, correlata à relação mercadológica entre vendedor e consumidor. O cliente “sempre tem a razão”, desde que possa ser agraciado e convencido a comprar, a aceitar as “regras do jogo”, que se manifeste sem contestar ou impedir que tudo opere como já está sendo feito. Assim, estes espaços de consumo, memória e “agência” reproduzem o cumprimento das regras e hierarquias do mundo social, onde a democracia é permitida no dia do voto, mas não nas manifestações públicas e na miríade de mecanismos deliberativos possíveis.

Na cultura da participação, a “agência” não é uma opção, mas uma obrigação. Para que se cumpra o planejamento de conferir protagonismos, de criar experiências controladas, é exigida a ação do consumidor para que o experimento continue funcionando. Essa agência também pressupõe uma transferência de responsabilidade para aquele que a possui. Embora seja inegável que a agência de uma empresa seja maior do que a de um empregado, o colaborador é visto como um parceiro em posição de igualdade e, portanto, sua participação é exigida de forma igualitária. A responsabilidade é transferida dos que têm mais poder para os que têm menor poder. No caso de uma eleição, se o voto é a única forma de participação democrática, então também se torna o único responsável pela situação do país. Transfere-se, portanto, a responsabilidade de uma estrutura para o indivíduo.

A ascensão da ideologia da participação deve ser compreendida dentro de um contexto mais amplo de queda da União Soviética, de regimes ditatoriais dos anos 1980 e da destruição das perspectivas utópicas e de transformação social, substituídas por uma defesa do progresso e das conquistas já alcançadas. Trata-se de uma aproximação nada ingênua entre possibilidade de participação pela escolha democrática e a escolha de consumo, cujo desenvolvimento aparece tanto em desenvolvimentismos populares, nos espaços interativos, na “liberdade democrática” da internet e assim por diante. Do interessante livro de Enzo Traverso, é possível tomar a própria ideia de memória vitimizadora dos oprimidos, em oposição a uma memória que valoriza a resistência e a luta⁵⁷⁶, como um sinal deste fenômeno.

A “participação” assim deve ser também pensada enquanto uma resposta social hierárquica e autoritária, acadêmica e empresarial, à noção de que os consumidores são regidos pela passividade e são sujeitos indefesos, em uma clara visão paternalista das massas. Essa visão paternalista sustenta a

⁵⁷⁶ TRAVERSO, Enzo. *Left-wing Melancholia*. Columbia: Columbia University Press, 2016.

necessidade de criação de espaços e ferramentas através das quais as massas poderiam alcançar a pretendida participatividade e agência sobre sua própria vida. Obviamente, tal “agência” pouco tem a ver com a autonomia e a emancipação de suas condições, mas sim à acomodação dentro do sistema produtivo pretendido por esses planejadores sociais. A cultura participatória pode ser, portanto, resumidamente entendida como um fenômeno no qual o espaço já está dominado pelo capital, a burguesia e por planejadores (no sentido lefebvreniano). Por essa razão, tudo que resta é um cenário previamente estipulado onde as pessoas podem brincar de agência.

Quando a narrativa, diacrônica por excelência, que conta uma história necessariamente do passado, transforma-se em uma narrativa em que o espectador torna-se “participante” no presente, ela passa a ser espacializada e os acontecimentos tornam-se sincrônicos à ação desse participante. Quando a Memória é tomada de assalto e reencenada pela ação do sujeito no presente, sua historicidade é reconfigurada e ela existe como palco do passado no presente. Não se trata somente de uma ilusão, mas de uma presentificação que se torna uma nova memória para ser lembrada.

8. Espaço e História

Walter Benjamin conceitua a chamada “imagem dialética” como um entrelaçamento entre a temporalidade e a espacialização que registra a negação do tempo na imagem. Para Benjamin, as “passagens” (galerias cobertas) de Paris simbolizavam o “moderno” mesmo quando estavam à beira do desaparecimento diante das reformas hausermanianas. A “imagem” das passagens e do barroco é entendida como um campo de força de dispersamento e montagem, completo e incompleto ao mesmo tempo. Benjamin argumenta que isso torna a dialética da imagem uma dialética paralisada. Essas imagens prefigurariam um desejo de uma utopia, elementos de uma sociedade sem classe.

A resposta de Adorno a Benjamin é a constatação de que sua teoria da imagem dialética [paralisada] iria se dissipar em imagens “delirantes”. Em contraponto, seria necessário eliminar a imersão nessas imagens e repensar os elementos não como utópicos, mas sim como um “enfraquecimento” da catástrofe da fantasia do presente. Em suma, a “dialética paralisada”, enquanto imagem para Benjamin, contém a utopia, a imagem dos sonhos, e o lugar onde se pode encontrar a mercadoria enquanto fetiche. Para Adorno, a reificação espacial torna a história como repetição e catástrofe⁵⁷⁷.

⁵⁷⁷ Para mais sobre essa complexa discussão: Cf. MARCUS, A.M. *Spatiality and Temporality in Benjamin and Adorno*. In: GABRIELE A. (eds) **Sensationalism and the Genealogy of Modernity**. New York: Palgrave Macmillan, 2016. Ver também: BENJAMIN, Walter. **The Arcades Project**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999; BENJAMIN, Walter. **A Origem do Drama Barroco Alemão**. São Paulo: Autêntica, 2011; ADORNO, T. *A Ideia de História Natural*

Para Adorno, a transitoriedade é a marca da historicidade. De forma negativa, permanecem-se sempre “traços” do passado. No entanto, a mercadoria transforma a historicidade em “natureza petrificada”, como pelo olhar da Medusa, em imagem atemporal. O espaço planejado dos panoramas, museus, parque temáticos ao tornar tudo imagem e mercadoria paralisa a diacronia histórica, a transitoriedade e se torna eterna repetição sincrônica que se iguala na relação de troca das mercadorias: consome-se museus sobre a Renascença, parques temáticos sobre piratas, videogames sobre a Grécia Antiga. Esse espaço reificado por excelência é recheado de objetos reificados e mercadorias. Trata-se de conteúdo que, por sua vez, produz experiências e participações alienadas: seja da memória coletiva sobre o passado; seja do processo de montagem dessas narrativas espaciais; seja da participação da construção de ambos esses processos.

Tome-se um museu interativo ou um parque temático-histórico: o espaço é pensado para as massas explorarem e, a partir de objetos-atrações, imergirem e interagirem com uma narrativa que evoca certas memórias sobre o passado. Essas memórias, contudo, não são evocadas ao acaso, pois são resultantes de escolhas cuidadosamente realizadas por planejadores a partir de um conjunto de elementos que reforçam a ideia sobre um determinado tempo ou tema. Não só a experiência sobre a memória é passada verticalmente de cima para baixo, como os “traços” daqueles que participarem daquela experiência não permanecem residuais ou alteram fundamentalmente o espaço, salvo em casos específicos. O próximo grupo de visitante irá lidar com o mesmo espaço planejado que o grupo anterior. Nos termos de Lefebvre, o espaço representacional absolutiza-se e torna-se repetição a cada interação.

A diacronia do tempo histórico, ao tornar-se sincronia para o consumo, no entanto, não apaga completamente sua própria temporalidade. Pois para a construção da representação é necessário depender de uma memória de consumo previamente estabelecida por disseminação de conteúdos históricos, seja pelas instituições educacionais, ou pela Indústria Cultural. Isso é, como já demonstrado, para apresentar um videogame, parque temático, ou *living history museum* sobre a “Idade Média”, os planejadores do espaço precisam arquitetar objetos, edifícios, indumentárias que remetam a outras produções anteriores reconhecidas pelos consumidores enquanto “Idade Média”.

A “imersão” nestes espaços, diferentemente da utopia da identificação com a alteridade proposta por Murray, é uma adesão à fantasia, cuja alienação, novamente aqui entendida como distanciamento e desconhecimento de como o mundo é produzido e reproduzido, aponta também um desejo de libertação de uma vida e de um pensamento fadados à reprodução da vida cotidiana. A

temporalidade do trabalho, da reprodução e do consumo no dia a dia, reduzidos a um ir-e-vir da casa ao trabalho, à escola, ao supermercado ou ao shopping center, transforma-se nestes espaços imersivos em um lançar-se a outro tempo, no qual o mundo supostamente era mais simples, não tão alienado, ou enfadonho. Esse “sonhar acordado” é um “*buffer*” entre a fantasia e a realidade, um método de autoproteção do sujeito diante de um mundo alienado, opressor e desgastante.

Nesse sentido, é possível retornar à noção de “objeto transicional”, formulada pelo psicanalista Donald Winnicott. O objeto transicional – seja um brinquedo, uma coberta, dentre outros – é o que age para a criança como uma ponte de transição do mundo infantil para o mundo real⁵⁷⁸. Este comportamento, no entanto, longe de estar restrito à pequena idade, pois se estende também à vida adulta de diferentes formas. Em uma infância difícil, o sujeito pode fantasiar que um dia chegarão seus verdadeiros pais e seu verdadeiro lugar mágico, como em Harry Potter; ou em uma relação pessoal ruim, o sujeito pode fantasiar que um dia finalmente chegará o príncipe encantado, o amor verdadeiro, em que tudo fará sentido.

Em uma sociedade alienada da participação política e de ambientes de experiência satisfatórios, a Indústria Cultural fornece todos os filmes, jogos, livros e espaços para que o sujeito saia de sua situação alienada e opressora do mundo do trabalho para a fantasia e a diversão em outro tempo e espaço, onde ele é agente de sua própria história. Não é uma simples fuga da realidade. É uma realidade em que o sujeito está “*powerless*” para transformar, de modo que o sonhar acordado permite a sobrevivência desse sujeito. O ideal é que ocorram uma situação e uma circunstância em que o sujeito possa ser autônomo e agente de sua própria realidade concreta, mas nem sempre isso é possível. O sujeito em uma relação de extremo abuso e opressão pode sonhar com um mundo mais livre, mas não pode ou consegue simplesmente sair dessa relação por simples vontade. Muitas vezes a fantasia pode permitir que ele imagine alternativas, ganhe forças e inclusive fortaleça o ego para que eventualmente consiga se libertar – e nesse sentido, a fantasia opera uma função utópica. Ao chegar a uma relação saudável, o sonhar acordado pode ser abandonado pela agência sobre a realidade, o reconhecimento que ela não é perfeita, mas que pode ser alterada, adaptada ou transformada.

Portanto, em tese, estes espaços de fantasia de imersão em um cenário do passado poderiam conter um duplo movimento. Por um lado são ambientes que reforçam a reificação da memória coletiva e da consciência individual, por outro, fornecem uma outra temporalidade, uma fantasia na qual os sujeitos poderiam aspirar se libertar das condições de dominação da vida cotidiana. Mas isso

⁵⁷⁸ WINNICOTT, Donald. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

só seria possível se a experiência da mercadoria não fosse totalizante na vida social e o espaço da fantasia naturalizado como mais um espaço de consumo, ao qual cumpre justamente uma função temporária, de alívio das tensões cotidianas, para o retorno ao trabalho alienante no dia seguinte.

Como David Harvey já colocou, “*The material practices from which our concepts of space and time flow are as varied as the range of individual and collective experiences*”⁵⁷⁹. A representação espacial e o espaço representacional, conceitos lefebvrenianos, podem ser entendidos também dentro da concepção de lúdico de Johan Huizinga, que explorei anteriormente. Para Huizinga, o lúdico está no fundamento do desenvolvimento da cultura, e conformam os espaços enquanto uma espécie de “círculo mágico” onde valem diferentes regras, representações e comportamentos sociais. Huizinga retoma a etimológica da palavra *ludus* que se refere à ideia de *iludere*, isso é, a produção de uma ilusão que recai sobre o real⁵⁸⁰. Esse *iludere* se apresenta na forma da mimetização e da vertiginosidade, nos termos de Caillois.

Meu argumento é que houve um deslocamento paulatino da tendência social do século XIX e início do século XX de projetar sonhos, fantasias e utopias para o futuro (além do entendimento da “evolução” das sociedades humanas em um etapismo civilizatório) para uma tendência de primazia do espaço, que por sua vez pode ser entendido em uma temporalidade própria. Muitas razões denotam esse processo: o tempo homogêneo e vazio do trabalho alienado, a reificação cultural das consciências através da lógica das mercadorias e da Indústria Cultural, a obliteração da participação política fora de espaços institucionalizados, as hierarquias de poder e controle sobre o espaço e os meios de produção (tanto nacionalmente quanto regionalmente, pela divisão e especialização internacional do trabalho e do controle do capital), o tempo-espaço ilusório do entretenimento lúdico e assim por diante. Mas há também a própria produção intelectual do período, o estruturalismo de raiz strausseriana, que passou a olhar as culturas horizontalmente.

Desde os anos 1940 há reflexões sobre uma “história estrutural”, paradigma proposto pelo historiador francês Fernand Braudel⁵⁸¹. A teoria das múltiplas durações interessa aqui no repensar entre memória-diacronia e espaço-sincronia na construção destas representações do espaço apresentadas neste capítulo. Tempo e Espaço não são conceitos opostos, pois se articulam estreitamente no desenvolvimento das sociedades humanas. Eventos, Conjunturas e Estruturas

⁵⁷⁹ HARVEY, David. **The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change**. Cambridge: Blackwell, 1989 p. 211

⁵⁸⁰ HUIZINGA, J. **Homos ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.

⁵⁸¹ BRAUDEL, F. História e Ciências Sociais: a longa duração. **Revista de História**, [S. l.], v. 30, n. 62, p. 261-294, 1965. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/123422>

ocorrem e se desenvolvem em diferentes ritmos em diferentes espacialidades, articulando-se, muitas vezes, de forma sincrônica e que se sobrepõe umas as outras.

Cada panorama, *living history museum* ou videogame produzido pode ser entendido em sua execução particular como um evento, um documento que se relaciona sincronicamente com o espaço social e diferentes temporalidades, comportando uma relação dialética entre elas e entre a memória coletiva. Tomemos o *Mareorama*, como descrito por Sonsoles Barbosa, um barco falso que simulava o movimento em alto mar, durante uma tempestade, em uma experiência multissensorial⁵⁸². Para que a “simulação” funcionasse, era necessário que ela evocasse uma memória coletiva de maior duração, mesmo que falsa, que os visitantes tivessem de uma embarcação sendo jogada de um lado para o outro no oceano. A experiência também carregava, em sua construção, um século de ideias e experimentos técnico-científicos. O *Mareorama* pensado enquanto evento histórico não pode ser desassociado da conjuntura de estar situado dentro do espaço de uma Exposição Universal, onde uma miríade de outros panoramas e inovações tecnológicas e projetos civilizatórios estavam expostos e que competiam pela atenção das massas. Por sua vez, o aparato em si temporariamente suspendia o espaço-tempo de sua construção e da Exposição e projetava o deslocamento para uma outra espacialidade e temporalidade, o da embarcação em pleno alto mar, viajando e atravessando uma tempestade.

Os panoramas e as Exposições Universais praticamente desapareceram da memória coletiva, mas estruturalmente a ideia de simulação de outro tempo-espaço a partir de inovações técnicas permaneceu na prática social. Ademais, ela se desenvolveu em outras conjunturas e eventos, como nos parques de diversão, os *living history museums* e os videogames, que, por sua vez, têm temporalidades diferentes e a partir de certo ponto passaram a sincronicamente coexistir no mesmo espaço social, partilhando e disputando códigos e perspectivas. Cada novo parque, museu ou jogo é inserido e disputa com outras formas de representação do passado.

É possível apontar diferentes características a cada uma delas e uma longa linha de continuidades e transformações. Primeiramente, as Exposições Universais e o panorama, enquanto experiências sobretudo visuais, mas também sensoriais, pretendem demonstrar um Outro ao visitante, seja o outro cultural de um espaço distante, seja um outro futuro da humanidade. Essa relação com a alteridade mantém a identidade e uma certa distância com o espectador. Em outro momento, os parques temáticos e os *living history museums* pretendem uma interatividade. Essa

⁵⁸² BARBOSA. Sonsoles Hernández. Beyond the visual: panoramatic attractions in the 1900 World's Fair. *Visual Studies*, v.32, n.4, p.359-370, 2017.

pretensão intenciona que o sujeito esqueça o espaço fora dos muros e adentre um espaço de diversão pura ou do passado reconstituído para seu deleite. Esse processo de encurtamento do distanciamento entre sujeito e espaço pretende-se ainda mais realizado nos videogames e na utopia de *Westworld* e do *Holodeck*. Nesse caso, o esquecimento abarca não apenas o fato de que o espaço é uma construção humana, mas também a própria identidade – afinal, o consumidor é convidado, ou até exigido, uma participação completa, onde ele “pode ser quem ele quiser”..

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir de uma investigação teórica sobre o papel do lúdico em nossa sociedade e de uma análise de uma série de jogos de *Western*, procurei problematizar as representações do Oeste Americano tendo em vista o processo de transformação da memória em mercadoria, especialmente o que denominei por ideologia da participação. Pretendi uma leitura histórica, lastreada por diálogos interdisciplinares com a teoria literária e cinematográfica, a sociologia, a filosofia e a psicanálise. Além disso, também foram exploradas algumas questões da epistemologia historiográfica e científica.

Esta experiência de pesquisa foi marcada por uma questão geracional. Parte substancial das minhas atividades lúdicas desde a primeira infância não foi compartilhada com meus pais e professores. Esse distanciamento gradualmente aumentou no decurso dos meus trinta anos: na medida em que o refinamento técnico do lúdico avançava, mais a geração anterior se distanciava. Meus professores receberam todos com sensibilidade e excitação minhas propostas de estudos dos jogos eletrônicos, mas seu contato pessoal foi temporário, muitas vezes pontual, ou inexistente. Na minha própria geração, contam-se rapidamente os pesquisadores, que se debruçaram sob o mesmo objeto. E olhando para frente, conheço mais e mais jovens pesquisadores e pesquisadoras, no ensino básico, nas graduações, interessando-se pelo problema. Como me referi desde o início deste trabalho, os videogames são um objeto privilegiado para pensar o capitalismo tardio. Acredito que seja importante insistir, nestas considerações finais, não só nesse ponto, mas em problemas que levantei e tentei resolver no percurso desta pesquisa.

Compreender as dinâmicas da atividade lúdica dentro do bojo das relações sociais é fundamental para entender dinâmicas próprias das sociedades em que estão inseridas. Particularmente no capitalismo tardio, elas cumprem papéis específicos de divertimento, educação, e descanso da atividade laboral, ao mesmo que são intensas e demandam dispêndio de energia do trabalhador.

Herbert Marcuse apontou como o lúdico tem um potencial revolucionário imenso ao atribuir vitalidade a atividades do reino da liberdade e a colaborar com a desrepressão de pulsões de vida. Contudo, o autor também sustentou que o processo histórico concreto do lúdico consistia em um processo de dessublimação repressiva, isso é, o apelo ao lúdico e a sexualidade tinham a função de

adequação ao status quo⁵⁸³. Ainda no esteio das discussões sobre a acomodação ao *status quo*, cabe realçar o processo de reificação do lúdico que tenta incorporar o aspecto prazeroso do jogo às teorias da gamificação da educação e do trabalho. Trata-se de um método behaviorista de ocultamento das contradições internas a cada campo, de modo que a eficiência ocorre via a catarse do divertimento expressa em uma pontuação. É como se a tarefa de Sísifo pudesse ser transformada ao oferecer-lhe pontos e premiações por cada vez que rolasse a pedra acima.

O videogame está no ponto de contato central, em uma interlocução privilegiada, entre o lúdico e a memória, dentro dos ditames do capitalismo tardio do final do século XX e começo do XXI. Ele expressa as mais desenvolvidas técnicas e ideias sobre ludicidade, sobre interatividade, e exploração narrativa de um espaço virtual. A história dos games de Western começa com a abertura de uma nova fronteira: a digital. Marcada pelos esforços dos desenvolvimentos tecnológicos da indústria da guerra, eles nascem, por um lado, como uma iniciativa educacional de professores da rede pública em *Oregon Trail* (MECC, 1971), por outro, como uma produção japonesa voltada ao duelo entre *cowboys* em *Western Gun* (Taito, 1975). Jogos simples, mas que expressam em si diferentes aspectos da realidade social, do Mito da Fronteira e de entendimentos da violência no tecido do Capital. Se os filmes históricos nasceram na monumentalização do passado, o videogame histórico nasceu sob o signo oposto: a simplicidade.

Oregon Trail (MECC, 1971) apresentou uma simulação que aponta os diversos perigos que os colonizadores WASP tinham para chegar ao Oeste e assim é um exemplo da narrativa vitimizadora que Limerick apontou existir desde o século XIX⁵⁸⁴. O violento, nessa interpretação, não é o processo sistemático de tomada de terras e extermínio indígena, mas sim a violência sofrida por tais “perigos”, que eram um obstáculo ao Destino Manifesto. *Western Gun*, por sua vez, simplificou a um mínimo estético – o possível da época – o ritual do duelo violento entre *cowboys*. Expressa, de forma sintética, o processo de estetização e espetacularização do ato violento, que vinha sendo construído a partir do cinema nas décadas anteriores e que teve seu ápice quase surrealista nos *Western Spaghetti*. O fato de ser uma produção japonesa destaca o fato de que a memória reificada sobre o Oeste Americano circulou globalmente e deixou de ser uma simples preocupação interna ao país de origem.

⁵⁸³ Cf. MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968. Ver também: MARCUSE, Herbert. **O Homem Unidimensional**. São Paulo: Edipro, 2015

⁵⁸⁴ LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987

Diferentes jogos trabalharam de formas distintas os tropos ideológicos do Mito da Fronteira e a questão do Oeste Americano. Discorri sobre o longo processo de desenvolvimento de jogos e suas questões técnicas e ideológicas dos jogos do gênero *Western* em particular, até chegar *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) e *Red Dead Redemption 2* (Rockstar, 2018).

Ambos os jogos, dois grandes sucessos da indústria, são importantes documentos históricos, que permitem observar uma série de fenômenos complexos característicos do capitalismo tardio. Nesse sentido, busquei problematizá-los como duas formas de revitalizar o Mito da Fronteira enquanto ideologia para um público moderno: o primeiro jogo vende uma sátira do *Western* clássico, enquanto o segundo atualiza-o através da introdução do multiculturalismo. Em uma perspectiva de mais longo prazo, essa atualização do pressuposto da ideologia do progresso parece ser expressão de como, a partir do final dos anos 1960 e começo dos anos 1970, houve um processo correlacional entre a queda da validade do Mito da Fronteira no imaginário estadunidense. Esse processo também foi marcado pela fragmentação das identidades nacionais, que coincidem com a valorização das identidades culturais⁵⁸⁵.

Apesar de não ter pretendido realizar uma história do gênero, analisar a produção de *Western* remete a uma série de questões epifenomênicas sobre a cultura-mercadoria, que podem ser explicadas a partir de reflexões inspiradas pela teoria crítica e pelo conceito de Indústria Cultural. Em primeiro lugar, a ideia de “gênero” de representação do passado, tal como o é o “*Western*” em relação ao Oeste Americano, é uma forma de reificação espacializada do passado. Isso pode ser observado na redução e estilização da diversidade histórico-cultural da chamada Idade Média, em filmes de temática medieval, ou em filmes de “samurai”, “de época”, sobre “Roma”, “Grécia” e outros. A pluralidade e a diacronia do passado e da memória são reduzidas à sincronicidade dos espaços intercambiáveis na produção de mercadorias rentáveis. Fazer um filme ou um jogo sobre determinado “tempo histórico” diz menos sobre a relação da sociedade produtora com a sociedade representada e mais sobre quão lucrativo é o uso (e abuso) dessa memória.

Em segundo lugar está a questão de como essa forma de representação reificada de um período curto e sem significância global, como são as décadas do “Velho Oeste”, atingiu alcance mundial. Isso se deu pelo monopólio prático das instâncias econômicas e políticas de circulação de mercadorias culturais pela indústria estadunidense. Não foi a popularidade do *Western* tanto quanto sua imposição econômica-cultural que o alçou a seu estatuto de “tema histórico” global. O que houve foi um controle espacial da circulação de memórias-reificadas ao consumo.

⁵⁸⁵ HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.

Essas duas diferentes relações de espacialização da memória têm correlação com uma terceira: a memória-mercadoria espacializada, como no caso dos videogames, *living history museums* e outros lugares que produzem um espaço narrativizado que constrói uma ideologia de imersão e participação na reconstituição do passado.

Na transformação da memória em mercadoria, há uma reificação da memória. Ela coisifica as relações humanas com o passado. A “memória coletiva” deve ser pensada não como uma categoria ontológica, isso é, como algo que funciona independentemente da época e do espaço, mas sim, em sua dimensão histórica. A forma hegemônica hoje da memória é a forma-mercadoria, a reificação do lembrar. Huysen cita a obsessão com a memória que convive com uma profunda amnésia social. Mas eu gostaria de frisar uma particularidade: trata-se de uma obsessão com o consumo da memória enquanto mercadoria. Em toda mercadoria passa-se um processo de fetichização o qual se faz esquecer as relações sociais de produção, a relação com a memória passa a ser percebida como não mediatizada, como um passado “tal como ele realmente foi”. Alienada, a memória-reificada impede e dificulta o conhecimento sobre como e por quem a memória é produzida.

Se retomarmos as discussões sobre a mercadoria *Western*, torna-se mais claro a relação fetichizada e estetizante que estes têm com a violência. Em diferentes períodos, com diferentes pretensões, tanto na cinematografia quanto nos filmes, a violência aparece enquanto espetáculo. A mercadoria cultural afasta o consumidor das origens e razões da violência social e lhe entrega tragédia e catarse para serem apreciados e consumidos. Aparentemente, é necessário pontuar, há uma primazia da forma-violenta, não do seu conteúdo (para quem, e por quem). Isso também parece contribuir diretamente para um culto estético da violência e ter correlação com a ascensão de ideologias que pregam o armamento populacional, sobretudo nos EUA, e com a questão da Segunda Emenda.

A estetização da violência a partir de filmes e jogos é uma expressão de uma violência socialmente aceita. Os historiadores se ocuparam muitas vezes de relatar as expressões da violência, seu comportamento, não as razões que a levam a aparecer. A explicação tende a um fenômeno de dispersão cultural-educacional construcionista, mas entendo que a agressividade aparece do choque entre questões antagônicas, psíquicas e corporais, dentro do indivíduo em sua relação com o todo social. Esse processo está relacionado a um tópico especial dentro do campo da atividade lúdica e narrativa: a transformação do adversário em inimigo. Há uma dialética por trás do adversário: dentro de qualquer partida competitiva (*agon*) é fundamental que ele exista, para que possa ser

derrotado. Assim, a vitória adquire sentido. O espírito do bom jogador, do bom esportista, é aquele que respeita e valoriza o adversário. Já o inimigo é aquele que deve ser destruído e morto para alcançar o objetivo. Ele é o antilúdico, nesse sentido. O aparato estetizante e espetacularizante da violência alienada orienta e condiciona compreender o Outro em disputa como um inimigo a ser fisicamente eliminado.

Como demonstrei, através do largo espectro de discussão entre lúdico e memória, uma série de pensadores tentou encontrar potencialidades otimistas em filmes e jogos. Janet Murray argumentou que seria possível, nas narrativas interativas, colocar o *interator* no papel de múltiplos pontos de vista e, portanto, construir uma visão empática a partir disso: colocando-se no lugar do Outro, entender-se-ia o outro⁵⁸⁶. Alison Landsberg, em sua teoria das memórias prostéticas, vai argumentar de forma semelhante, que seria possível e desejável colocar memórias progressistas nos espectadores, afim de que eles passem a incorporar visões de mundo mais empáticas ao Outro⁵⁸⁷.

Se fosse possível construir o olhar e a subjetividade através do reposicionamento de um *interator*, ou da construção de uma memória prostética, então o que veríamos hoje é uma sociedade de psicopatas, dada a enorme quantidade de produções profascistas e estetizadoras da violência. Mas nem os filmes e jogos tem tal poder de imposição vertical de subjetividades – ainda que obviamente “manipulem” os sujeitos – nem esta lógica ideológica é tão “progressista” quanto se pensa. Pelo contrário, ela oculta um autoritarismo inerente.

Oposta à ideia de autonomia dos sujeitos e à construção de um pensamento crítico e analítico quanto ao que se assiste e ao que se joga, estas ideias incubem ao produtor cultural o papel de disciplinarização das mentes para uma “mentalidade progressista”. Mas o que estamos chamando de progressismo é só uma das questões que devem de ser levantadas. Do outro lado da memória, está a historiografia e o pensamento científico. A escrita sobre o passado que se baseia em evidências analisadas sob um método e depende de consenso entre a comunidade de historiadores. Sua função é a de analisar e criticar as representações e a construção da memória. Essa é uma das razões pelas quais a ciência se distingue da arte e da memória. Enquanto a arte não é escrava da história, a historiografia necessariamente deve ser. Diferentes interpretações, olhares, métodos, fontes, evidências, relativizam teórica e empiricamente o fundamento positivista da objetividade total. Mas a busca da objetividade, a afirmação que deve derivar dos documentos e consensos sobre o passado, essa sim, é inalienável.

⁵⁸⁶ MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003

⁵⁸⁷ LANDSBERG, Alison. **Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture**. Columbia Univ. Press, 2004

Cabe aqui reforçar a ideia de que o papel do historiador, do professor de história, e do educador como um todo, não é simplesmente facilitar o acesso ao bem de consumo, transmitindo filmes, ensinando através de jogos, ou os utilizando como ferramentas para iniciar uma discussão. O papel fundamental é construir a autonomia, isso é, fornecer as ferramentas necessárias para que os sujeitos, em idade escolar e, posteriormente cidadãos adultos, consigam analisar e criticar toda e qualquer representação que for consumida. É, hoje, impossível competir individualmente com a gigantesca produção industrial de mercadorias de memória: mesmo que seja produzindo conteúdo crítico, que vira mais um produto dessa indústria. Mas é possível fazer algo a respeito se nos concentrarmos em transformar a estrutura da “leitura”, isso é, ensinarmos as ferramentas do método científico e do pensamento crítico.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

FILMES

Two Mules for Sister Sarah (Don Siegel, 1970)

Django Unchained (Quentin Tarantino, 2012)

“Dodge City” [“Uma Cidade que Surge”] (Michael Curtiz, 1939)

“The West” (Robert Redford, 2016)

“Vera Cruz” (Robert Aldrich, 1954)

3:10 to Yuma (1957)

3:10 to Yuma (James Mangold, 2007)

A Fistful of Dollars (Sergio Leone, 1964)

A Man Called Horse (Elliot Silverstein, 1970)

Annie Get Your Gun (1950)

Assassination of Jesse James by the Coward Robert Ford (Andrew Dominik, 2007)

Avatar (James Cameron, 2010)

Bad Day at Black Rock (1955)

Blazing Saddles (Mel Brooks, 1976)

Brokeback Mountain (Ang Lee, 2005).

Broken Arrow (Delmer Daves, 1950)

Buck and the Preacher (Sidney Poitier, 1972)

Buffalo Bill and the Indians or Sitting Bull's History Lesson (Robert Altman, 1971)

Butch Cassidy e Sundance Kid, de 1969

Country for Old Men (Tommy Lee Jones, 2007)

Custer of the West (1967)

Dances with Wolves (Kevin Costner, 1990)

Destry Rides Again (George Marshall, 1939)

Devil's Doorway (1950)

Django (Sergio Corbucci, 1966)

For a few dollars more (Sergio Leone, 1965)

Fort Apache (John Ford, 1948)

Glory (Edward Zwick, 1989),

Gunfight at O.K Corral (John Sturges, 1957)

High Noon (Fred Zinneman, 1952)

High Plain Drifter (Clint Eastwood, 1973)

Hondo (John Farrow, 1953)

How the West was won (Henry Hathaway, John Ford, George Marshall, 1962)

Juarez (1939)

Little Big Man (Arthur Penn, 1970)

Magnificent Seven (Antoine Fuqua, 2016)

Magnificent Seven (John Surges, 1960)

Man of the West (Anthony Mann, 1958)

Man of the West (Anthony Mann, 1958)

McCabe and Mrs. Miller (Robert Altman, 1971)

Meu Ódio Será sua Herança (*Wild Bunch*), 1969

My Dear Clementine (John Ford, 1946)

Open Range (Kevin Costner, 2003)

Pale Rider (Clint Eastwood, 1980)

Red River (Howard Hanks, 1948)

Rio Bravo (Howard Hanks, 1958)

Santa Fe Trail (Michael Curtiz, 1941)

Sergeant Rutledge (John Ford, 1960)

Shane (George Stevens, 1953)

Silverado (Lawrence Kasdan, 1985)

Soldier Blue (Ralph Nelson, 1970)

Stagecoach” [“No Tempo das Diligências”] (John Ford, 1939)

Tesouros de Sierra Madre (1948)

The Good, The Bad, and the Ugly (Sergio Leone, 1966)

The Great Silence (Sergio Corbucci, 1968)

The Great Sioux Massacre (1965)

The Harder they Fall (Jeymes Samuel, 2021)

The Last Samurai (Edward Zwick, 2003)

The Long Riders (Walter Hill, 1980)

The Man who Shot Liberty Valance (1962)

The Outlaw Josey Wales (Clint Eastwood, 1976)

The Ox-Bow Incident (1943)

The Undefeated (Andrew McLagen, 1969)

The Westerner (William Wyler, 1940)

They Died with their Boots on (1941)

Tombstone (George Cosmatos, 1993)

True Grit (1968)

True Grit (Joel Coen, Ethan Coen, 2010)

Unforgiven (Clint Eastwood, 1992)

Union Pacific (Cecil B. DeMille, 1939)

Viva Villa! de 1933

Western Union (Fritz Lang, 1941)

Wyatt Earp (Lawrence Kasdan, 1994)

Yojimbo (Akira Kurosawa, 1961)

Young Guns (Christopher Cain, 1988)

Young Guns II (Geoff Murphy, 1990)

Billy the Kid (William Graham, 1989)

The Legend of Lone Ranger (William Frakker 1981).

Quick and the Dead (Sam Raimi, 1995)

Winchester '73 (Anthony Mann, 1950),

Toy Story (Pixar, 1995)

Wild Bill Hickock (Clifford Smith, 1923).

Frontier Marshal (Lewis Seiler, 1934)

GAMES

Western Gun (Taito, 1975)

Gun Fight (Midway, 1975)

Outlaw (Atari, 1976, 1978)

Boot Hill (Midway, 1977)

Desert Gun (Midway, 1977)

Dog Patch (Midway, 1977)

Gun Man (Taito, 1977).

Dead Eye (Meadows, 1978).

Sheriff (Nintendo, 1969)

Western Gun Part II (Taito, 1980)

Wild Western (Taito, 1982)

Custer's Revenge (Mystique, 1982)

Custer's Last Command (Incredible Simulations, 1995)

Cheyenne (Exidy, 1984)

Billy the Kid Returns! (Alive Software, 1994)

Barnyard Blaster (Atari, 1987)

Great Western Shootout (Visual Concepts, 1989)

Six-Gun Shootout (Strategic Simulations, 1985)

Colonial Conquest, 1985

Battle of Antietam, 1985

Ghost Town (Adventure International 1983)

Gunslinger (Imagination Developer System 1986)

Gold Rush! (Sierra, 1988)

Badlands (Konami, 1984)

Gun Smoke (Kasco, c. 1970)

Wild Gunman (Nintendo 1974)

Big Challenge! Gun Fighter (Jaleco 1989)

Gun Smoke (Capcom, 1985)

Express Raider (Data east, 1986)

Ironhorse (Konami 1986)

Adventures of Tom Sawyer (Winkysoft 1989)

The Lone Ranger (Konami 1991)

Sunset Rider (Konami 1991)

Wild West C.O.W.-Boys of Moo Mesa (Konami 1992)

Heated Barrel (TAD Corporation 1992)

Law of the West (Accolade, 1986)

Mad Dog McCree (American Laser Games, 1990)

Mad Dog II: The Lost Gold (American Laser Games, 1992)

The Last Bounty Hunter (American Laser Games, 1994)

Fast Draw Showdown (American Laser Games, 1994)

Outlaws (Lucasarts, 1997)

Red Dead Revolver (Rockstar, 2004),

Gun (Neversoft, 2005)

Oregon Trail (MECC, 1971)

Oregon Trail (MECC, 1990)

Wyatt Earp's Old West (Grolier Electronic Publishing, 1994).

Great Adventure Wild Western Town (Funnybone Interactive, 1995)

Trail West (1981)

Rails West! (Strategic Simulations, 1984),

Westward (Sandlot, 2006)

Westward II: Heroes of the Frontier (Sandlot, 2008)

Westward III: Gold Rush (Sandlot, Janeiro de 2009)

Westward IV: All Aboard (Sandlot, Dezembro de 2009)

Lost Dutchman Gold (1979)

Ghost Town (Adventure International, 1980)

***Gunslinger* (Imagination Development Systems/Datasoft, 1986)**

Lost Dutchman Mine (Magnetic Images, 1989).

Freddy Pharks: Frontier Pharmacist (Sierra, 1993)

Al Emmo and the Lost Dutchman's Mine (Himalaya Studios, 2006).

Pong (Atari, 1972)

Space Invaders (Taito, 1978)

BIBLIOGRAFIA

AARSETH, Espen. **Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature**. .Baltimore: John Hopkins University, 1997.

_____. Aporia and Epiphany in Doom and The Speaking Clock: The Temporality of Ergodic Art. In: MARIE-LAURE, Ryan. (org.) **Cyberspace Textuality: Computer Technology and Literary Theory**. Bloomington IN): Indiana University Press, 1999.

ADAMS, Judith A.. **The American Amusement Park Industry: A History of Technology and Thrills**. Boston: Twayne Publishers, 1991.

ADORNO, T. **Aesthetic Theory**. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1977.

_____.; HORKHEIMER, Max. **Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

_____. Capitalismo tardio ou sociedade industrial. Trad. Flávio Kothe. In: COHN, Gabriel. (org.). **Theodor W. Adorno: Sociologia**. São Paulo: Editora Ática, 1986. p.62-75

_____. Educação após Auschwitz. In: ADORNO T. **Educação e Emancipação**. São Paulo: Paz e Terra, 1995.

_____. **Prisms**. Cambridge (MA): MIT Press, 1981.

_____. Tempo Livre. In: ADORNO, T. **Indústria Cultural e Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

_____. **As estrelas descem à Terra - a coluna de astrologia do Los Angeles Times: um estudo sobre superstição secundária**. São Paulo, Editora da Unesp, 2008.

_____. A Ideia de História Natural (1932). **Marxist's Internet Archive**. Disponível em: <https://www.marxists.org/portugues/adorno/1932/07/ideia.htm>

ALCANTUD, J.A.G. *Tractatus ludorum. Una antropológica del juego*. Barcelona, 1993

American Laser Games. **3DO Magazine**, n.10, mai. 1996. Disponível em: https://archive.org/stream/3DO_Magazine_Issue_10_1996-05_Paragon_Publishing_GB#page/n32/mode/1up

ANDERSON, Benedict. **Comunidades Imaginadas**. São Paulo: Cia das Letras, 2008.

ANDERSON, Jay. "Living History: Simulating Everyday Life in Living Museums." **American Quarterly**, vol. 34, no. 3, 1982, pp. 290–306. JSTOR, www.jstor.org/stable/2712780. Accessed 6 Aug. 2021

_____. **Time Machines: The World of Living History**. Nashville: American Association for State and Local History, 1984

_____. L. Japanese Swordfighters and American Gunfighters. **Cinema Journal**, v.12, n.2, pp. 1-21, 1973.

_____. **The Living History Sourcebook**. Nashville: American Association for State and Local History, 1985.

APPERLEY, Tom. Modding the Historian's Code: Historical Verissimilitude and the Counterfactual Imagination. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (Orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.

ARNOLD, Gordon B. **Conspiracy theory in film, television, and politics**. Londres: Praeger: 2008.

ARNOT, Jack. Rockstar court controversy again in Red Dead Redemption. **The Guardian**, 24 mai. 2010. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/may/24/rockstar-red-dead-redemption-controversy>

AVEDON, E.; SUTTON-SMITH, B. (eds). **The Study of Games: A Source Book**. New York: John Wiley & Sons, 1971.

- AVELAR, Idelber. **The Letter of Violence**. London; New York: Palgrave Macmillan, 2004.
- AVILA, Arthur Lima de. **E da fronteira veio um pioneiro...: a frontier thesis de Frederick Jackson Turner (1861-1932)**. Dissertação de Mestrado. Porto Alegre: UFRGS, 2006.
- _____. **Território Contestado: a reescrita da história do Oeste norte-americano. (c.1985-c.1995)**. Tese de Doutorado. Porto Alegre: UFRGS, 2010
- AZARYAHU, M; FOOTE, K. E. Historical space as narrative medium: on the configuration of spatial narratives of time at historical sites. **GeoJournal** n.73, p.179–194, 2008.
- BADLANDS NATIONAL PARK. Mako Sica: Naming the Badlands. National Park Services, s./d. Disponível em: <https://www.nps.gov/articles/000/mako-sica.htm>
- BAILES, Jon. **Ideology and Virtual City. Videogames, Power Fantasies and Neoliberalism**. Portland (OR): Zero Books, 2018.
- BARBOSA, Sonsoles Hernández. Beyond the visual: panoramic attractions in the 1900 World's Fair. **Visual Studies**, v.32, n.4, p.359-370, 2017.
- BELL, Kevin. **Game On!: Gamification, Gameful Design, and the Rise of the Gamer Educator**. Johns Hopkins University Press, 2018
- BELLO, Robson Scarassati. **O Videogame como Representação Histórica. Narrativa, Espaço e Jogabilidade em Assassin's Creed (2007-2015)**. Dissertação (Mestrado em História Social) – Universidade de São Paulo, 2016.
- _____; VASCONCELOS, José Antonio. O VIDEOGAME COMO MÍDIA DE REPRESENTAÇÃO HISTÓRICA. **Revista Observatório**, v. 3, n. 5, p. 216-250, ago. 2017.
- BELLO, R. O Mito da Fronteira e a imaginação do Outro: Os Estados Unidos e a representação dos conflitos no Oeste Americano, no Oriente Médio e no Futuro Espacial. **EXILIUM Revista de Estudos da Contemporaneidade**, v. 2, n. 3, p. 181–209, 2021.
- BENJAMIN, Walter. **Reflections. Essays, Aphorisms, Autobiographical Writings**. New York: Harves/HBJ Book, 1979.
- _____. Sobre o conceito de História. In: BENJAMIN, W. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. São Paulo: Brasiliense, 1994.
- _____. **The Arcades Project**. Cambridge, MA: Harvard University Press, 1999.
- _____. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2009.

- _____. A Obra de Arte na era de sua reprodutibilidade técnica. Primeira versão. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.
- _____. O Narrador. In: BENJAMIN, Walter. **Obras escolhidas – magia e técnica, arte e política**. São Paulo: Editora Brasiliense, 2010.
- _____. **A Origem do Drama Barroco Alemão**. São Paulo: Autêntica, 2011.
- BIGELOW, Bill. On the Road to Cultural Bias: A Critique of The Oregon Trail CD-ROM. **Language Arts**, v.74, n. 2, pp. 84-93, 1997.
- BILLINGTON, Ray Allen. (org.). **The Frontier Thesis: a valid explanation of American history?** New York: Holt, Rhineheart and Winston, 1968.
- _____. **Frederick Jackson Turner: Historian, Scholar, Teacher**. NY: Univ. of Oxford, 1973.
- _____. **The Westward Expansion**. New York: McMillan. 1949.
- BOGOST, Ian. **Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames**. Cambridge (MA); London: MIT Press, 2007.
- BOLLMER, Grant D. **Theorizing Digital Cultures**. Sage Publications, 2018.
- BRADBURY, Malcolm & TEMPERLEY, Howard. **Introdução aos Estudos Americanos**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1981.
- BRATICH, Jack Z. **Conspiracy panics: political rationality and popular culture**. New York: State University of New York Press, 2008.
- BRAUDEL, F. História e Ciências Sociais: a longa duração. **Revista de História**, [S. l.], v. 30, n. 62, p. 261-294, 1965. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revhistoria/article/view/123422>
- BROWN, Harry J. **Videogames and Education**. New York: Routledge, 2008.
- BULLINGER, Jonathan M; SALVATI, Andre J.; Selective Authenticity and the Playable Past. In: KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (Orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.
- BURKE, Peter. **Testemunha Ocular: história e imagem**. Bauru: EDUSC, 2004.
- _____. **Gamify: How Gamification Motivates People to Do Extraordinary Things**. Bibliomotion, 2014

- CABRAL, Matt. Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption. **Game Fan Mag**. Disponível em: <http://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption>. Acessado em 10 de janeiro de 2017
- CAMPBELL, Neil. **Post-Westerns. Cinema, Region, West**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2003.
- _____. **The Rhizomatic West. Representing the American West in a Transnational, Global, Media Age**. Lincoln: University of Nebraska Press, 2008.
- CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. University of Illinois Press, 2001.
- CALLICOT, J. Baird; NELSON, Michael P. **The Great New Wilderness Debate**. Athens, Georgia: The University of Georgia Press, 1998.
- CAMPOS, Flávio de. A agonia lúdica : guerra, competição e fortuna nos jogos medievais. **Bulletin du centre d'études médiévales d'Auxerre**, n.2, 2008. Disponível em: <http://cem.revues.org/9452>
- CANCLINI, Nestor García. **Consumidores y ciudadanos. Conflictos multiculturales de la globalización**. Mexico DF: Ed Grijalbo, 1995. P. 189-192
- CARSON, Don. Enviromental Storytelling: Creating Immersive 3D Worlds using Lessons learned from the Theme Park Industry. **Gamedeveloper**. 1 mar. 2010. Disponível em: <https://www.gamedeveloper.com/design/environmental-storytelling-creating-immersive-3d-worlds-using-lessons-learned-from-the-theme-park-industry>
- CASTELLS, Manuel. **A sociedade em rede - a era da informação: economia, sociedade e cultura**. São Paulo: Paz e Terra, 1999.
- CAWELTI, John G. **The six-gun mystique sequel**. Popular Press, 1999.
- CARNEIRO, Maria Luiza Tucci. **Dez mitos sobre os judeus**. São Paulo: Ateliê, 2019.
- CARTA DE VENEZA. Disponível em: https://www.icomos.org/charters/venice_e.pdf
- CERTEAU, Michel de. **Invenção do Cotidiano: Artes de fazer**. Petrópolis: Vozes, 2014. v.1.
- CHAPMAN, Adam. Privileging Form Over Content: Analysing Historical Videogames. **Journal of Digital Humanities**, v.1, no. 2, 2012. Disponível em: <http://www.journalofdigitalhumanities.org/1-2/privileging-form-over-content-by-adam-chapman/>
- _____. **Digital Games as History: How Videogames Represent the Past and Offer Access to Historical Practice**. London: Routledge, 2016

- CHARTIER, R. **A História Cultural. Entre Práticas e Representações**. Lisboa, DIFEL: 1990.
- _____. O mundo como representação. In: **Estud.av.**, São Paulo, v.5,n.11, Jan/Apr.1991.
- CHAUT, Michael. Californy or Bust. **Computer Gaming World**, n.58, abr. 1989.
- CLARK, Michael. NFT's explained. **The Verve**, 6 jun. 2022. Disponível em: <https://www.theverge.com/22310188/nft-explainer-what-is-blockchain-crypto-art-faq>
- COCKROFT, Bob. Strategy Zone. **Rom Magazine**, n.6, p.52, jun./jul. 1984. Disponível em: https://www.atarimagazines.com/rom/issue6/strategy_zone.php
- COLOUMBE, Maxime. **Les jeux de tir en tant que véhicules de la figure du citoyen-armé: étude de la représentation d'un discours pro-arme dans Red Faction, Half-Life et Red Dead Redemption**. Dissertação (Mestrado em Ciência Política) – Université du Québec à Montréal, 2015.
- COOKE, Bill; KOTHARI, Uma. **Participation: the new tyranny?**. London: Zed Books, 2001.
- COTTA, A. **La société ludique. La vie envahie par le jeu**. Paris, 1980
- COWIN, Edward S. The "higher law" background of American constitutional law. **Harvard Law Review**, v. 42, n.2, dez. 1928.
- CRAWFORD, Chris **The art of computer game design**. Berkeley: Osborne Press, 1984.
- _____. **Chris Crawford on game design**. New Riders Publishing, 2003.
- CRECENTE, Brian. The Story Behind the Story of 'Red Dead Redemption 2'. **Variety**. 28 out. 2018. Disponível em: *Michael Unsworth, senior creative writer* <https://variety.com/2018/gaming/features/red-dead-redemption-2-narrative-interview-1202992401/>
- CRONON, William. **Nature's Metropolis: Chicago and the Great West**. New York: W. W. Norton, 1991.
- CROSS, Gary. **Kids' Stuff: Toys and the Changing World of American Childhood**. Cambridge: Harvard University press, 1997
- CROWLEY, E. J; SILK, M. J; CROWLEY, S. L. The educational value of virtual ecologies in Red Dead Redemption 2. **People and Nature**, v.3, n.6, p. 1229– 1243, jul. 2021. Disponível em: <https://besjournals.onlinelibrary.wiley.com/doi/full/10.1002/pan3.10242>
- CUSTER, George Armstrong. **My Life on the Plains**. Norman (OK): University of Oklahoma Press, 1962.

- DAVIES, P. J.(org.). **Representing and Imagining America**. Keele: Keele Univ. Press, 1996.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 2009.
- DECAUTER, Lieven. The Panoramic Ecstasy: On World Exhibitions and the Disintegration of Experience. **Theory, Culture and Society**, v.10, n.4, p.1-23, nov. 1993.
- DEE; JAY. Eye of the Monitor. **Dragon**. v. XIX, n.10, mar. 1995. Disponível em: <https://annarchive.com/files/Drmg215.pdf>
- DESCOLA, Philippe. **Beyond Nature and Culture**. University of Chicago Press, 2013.
- DEVOTO, Bernard. The West: A Plundered Province. **Harpers Magazine**, n.169, ago. 1934.
- DISALVO, B. J; CROWLEY, K; NORWOOD, R. Learning in Context: Digital Games and Young Black Men. **Games and Culture**, v.3, n.2, p. 131–141, 2008.
- DONALD, Iain; REID, Andrew. The Wild West: Accuracy,Authenticity and Gameplay in Red Dead Redemption 2. **Media education journal** n. 66. jan. 2020. Disponível em: https://rke.abertay.ac.uk/ws/files/17590756/Donald_Reid_TheWildWest_Published_2020.pdf
- DONOVAN, James. **A Terrible Glory: Custer and the Little Bighorn – the Last Great Battle of the American West**. Boston: Little, Brown and Company, 2008.
- DUVIGNAUD, J. **El juego del juego**. Santafé de Bogotá, 1997.
- ECO, Umberto: A Theory of Expositions. .In: ECO, Umberto. **Travels in Hyperreality** . San Diego: Harcourt Brace Jovanovich, 1986.
- _____. Huizinga e o jogo. In: ECO, Humberto. **Sobre os espelhos e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1989.
- ELSTON, Mary Melissa. **From Painting to Pixels: Expansionist Topoi in American Visual Culture**. Tese (Doutorado em Filosofia) – Texas A & M University, 2014.
- ELIAS, Norbert; DUNNING, Eric. **A busca da excitação**. Lisboa: Memória e Sociedade, 1992.
- _____. **O processo civilizador**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1994. v.1.
- ELLIOT, Michael A. **Custerology: the enduring legacy of the Indian wars and George Armstrong**. Chicago: The University of Chicago Press, 2007.

ENGEL, Leonard. **The Big empty: essays on Western landscapes as narrative**. Albuquerque (NM): University of New Mexico Press, 1994.

_____. Freedom, entrapment, and “playing the string off to the end”: Imagery of Space and Enclosure in Sam Peckinpah’s *The Wild Bunch*. In: ENGEL, Leonard. **The Big empty: essays on Western landscapes as narrative**. Albuquerque (NM): University of New Mexico Press, 1994.

ETULAIN, Richard W. Frontier, Region and Myth: changing interpretations of Western American Culture. In: **Journal of American Culture** vol. 3, n. 2. Bowling Green, 1980.

_____. **W. Reimagining the Modern American West: a century of fiction, history and art**. Tucson: University Press of Arizona, 1996.

FERRO, Marc. **Cinema e História**. São Paulo: Paz e Terra, 2010

FLEURY, Af.; NAKANO, D.; CORDEIRO, J. H. D. **Mapeamento da Indústria Brasileira de Jogos Digitais**. Pesquisa do GEDIGames, NPGT, Escola Politécnica, USP, BNDES, 2014.

FRASCA, G. **Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate**. 2001. 118 f. Dissertação (Master in Information Design and Technology) - Georgia Institute of Technology, 2001.

_____. Ludologists love stories, too: notes from a debate that never took place. In: DIGITAL GAMES RESEARCH CONFERENCE, 1, 2003, Utrecht. **Anais eletrônicos [...]** Utrecht: DIGRA, 2003 p.92-99. Disponível em: <<http://www.digra.org/dl/db/05163.01125.pdf>>

_____. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rethoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, 2007.

FREUD, S.. Recordar, repetir e elaborar (Novas recomendações sobre a técnica da Psicanálise). In: FREUD, S. **Obras Psicológicas Completas (Vol. XII)**. Rio de Janeiro: Imago, 1980. pp. 191-203.

_____. Além do princípio de prazer. . In: FREUD, S. **Obras Psicológicas Completas (Vol. XVIII)**. Rio de Janeiro: Imago, 2007.

_____. Escritores criativos e devaneio. In: FREUD, S. **Obras Psicológicas Completas (Vol. IX)**. Rio de Janeiro: Imago, 2006. p 135-143.

FRUM, Lary. American history unfolds in 'Assassin's Creed 3'. **CNN**. 19. oct. 2012. Disponível em: <http://edition.cnn.com/2012/10/19/tech/gaming-gadgets/assassins-creed-3-history/index.html>

FUCHS, Christian. 2014. **Social Media: A Critical Introduction**. London: Sage, 2014.

- _____. **Critical Theory of Communication**. London: University of Westminster Press, 2016.
- _____. **Rereading Marx in the Age of Digital Capitalism**. London: Pluto Press, 2019.
- GAY, Peter. **Freud para historiadores**. São Paulo: Paz e Terra, 2019.
- GERSTLE, Gary. **American Crucible: Race and Nation in the Twentieth Century**. Princeton: Princeton University Press, 2001.
- _____. **Liberty and Coercion: The Paradox of American Government from the Founding to the Present**. Princeton: Princeton University Press, 2015.
- GIBSON, Sean. Assassin's Creed Interview: Concept Artist Gilles Beloei. **Gaming illustrated**, 05 nov. 2012. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20190420074443/http://gamingillustrated.com/assassins-creed-3-interview-concept-artist-gilles-beloeil/>
- GIES, Arthur. The painted world of Red Dead Redemption 2. **Polygon**. 14 dez. 2018. Disponível em: <https://www.polygon.com/red-dead-redemption/2018/10/26/18024982/red-dead-redemption-2-art-inspiration-landscape-paintings>
- GILMAN, Nils. **Mandarins of future. Modernization theory in Cold War America**. Baltimore: The John Hopkins U Press, 2007.
- GIRARDET, Raoul. **Mitos e Mitologias Políticas**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
- GOETHE, Ole. **Gamification Mindset**. Springer International Publishing: 2019 MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo**. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012
- GOLDBERG, Harold. How the West Was Digitized The making of Rockstar Games' Red Dead Redemption 2. **Vulture**. 14 out. 2018. Disponível em: <https://www.vulture.com/2018/10/the-making-of-rockstar-games-red-dead-redemption-2.html>
- GOMBRICH, E.H. Huizinga's Homo ludens. **BMGN - Low Countries Historical Review**, v.88, n.2, p..275–296, 1973. Disponível em: <https://doi.org/10.18352/bmgn-lchr.1769>
- GRAU, O. **Arte Virtual da ilusão à imersão**. São Paulo: Editora UNESP; Editora SENAC São Paulo, 2007.
- GRIFFITHS, A. **Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View**. New York, NY: West Sussex, 2008.
- GRINDE, Donald A.; JOHANSEN, Bruce E. **Exemplar of Liberty: Native America and the Evolution of Democracy**. SI, 1991.

- GROSSMAN, J. (org.). **The Frontier in American Culture**. Berkeley: UC Press, 1994
- GUAZZELLI, César A. B. Fronteiras Americanas na Primeira Metade do Século XIX: o Triunfo das Representações nos Estados Unidos da América. **Revista Anos 90**, n. 18. Porto Alegre: EdUFRGS, 2004.
- GUERRA, Bob. Gold Rush. **Compute!**, n.11, p.73, ago. 1989.
- HALBWACHS, Maurice. **On Collective Memory**. Chicago: University of Chicago Press, 1992
- HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP&A; 2005.
- HANDLER, R.; SAXTON, W. Dyssimulation: Reflexivity, Narrative, and the Quest for Authenticity in “Living History.” **Cultural Anthropology**, v.3, n.3, p.242–260, 1988.
- HANSEN, M. B. **Cinema and experience: Siegfried Kracauer, Walter Benjamin, and Theodor W. Adorno**. Berkeley: University of California Press, 2011.
- HARDAWAY, Roger D. African American cowboys on the western frontier. **Negro History Bulletin**, v. 64, n.1, jan./dez. 2001.
- HARDORFF, Richard G. (org). **Washita Memories: Eyewitness Views of Custer's Attack on Black Kettle's Village**. Norman (OK): University of Oklahoma Press, 2006.
- HARVEY, David. **The Condition of Postmodernity. An Enquiry into the Origins of Cultural Change**. Cambridge: Blackwell, 1989.
- HARTZ, Louis. **The liberal tradition in America: an interpretation of America political thought since Revolution**. New York : Harcourt Brace and World, 1955.
- HEDGES, Inez. **World Cinema and Cultural Memory**. London : Palgrave Mcmillan, 2015.
- HEIKKINEN, Tero; REUNANEN, Markku. Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games. **Wilderscreen**, v. 1-2, 2015. Disponível em: <http://wilderscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/>
- HICKEY, Samuel; MOHAN, Giles. **Participation: from tyranny to transformation? Exploring new approaches to participation in development**. London: Zed Books, 2004.
- HIGHHAM, J. **History: professional scholarship in America**. NY: Harper & Row, 1973.
- HIGUINEN, Erwan. Red Dead Redemption: interview de Dan Houser. **Les Inrockutibles**, 22 mai. 2010. Disponível em: <https://www.lesinrocks.com/2010/05/22/web/web/red-dead-redemption-interview-de-dan-houser/>.

- HOESTEREY, Ingeborg. **Pastiche: cultural memory in art, film, literature**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 2001.
- HOFSTADTER, Richard. **The American political tradition and the men who made it**. New York : A. A. Knopf, 1948.
- _____. **The Progressive Historians: Turner, Beard, Parrington**. New York: Knopf, 1968.
- HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1980.
- HUTTON, Patrick H. Sigmund Freud and Maurice Halbwachs: The Problem of Memory in Historical Psychology. **The History Teacher**, v.27, n.2, p. 145-15, fev. 1994. Disponível em: <http://www.jstor.org/stable/494716>
- HUYSEN, A. **After the great divide; modernism, mass culture, postmodernism**. Bloomington (IN): Indiana University Press, 1986.
- _____. **Twilight Memories: marking time in a culture of amnesia**. New York: Routledge, 1995.
- _____. **Present Pasts: Urban Palimpsests and the Politics of Memory**. Redwood City (CA): Stanford University Press, 2003.
- HUHTAMO, Erkki. Slots of fun, slots of trouble: an archaeology of arcade gaming. In: RAESSENS, Jost; GOLDSTEIN, Jeffrey (Org.). **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005.
- HUMPHREYS, Sara. Rejuvenating "Eternal Inequality" on the Digital Frontiers of Red Dead Redemption. **Western American Literature**. v. 47, n. 2, 2012.
- HUNTER, Dan; WERBACH, Kevin. **The Gamification Toolkit: Dynamics, Mechanics, and Components for the Win**
- HUNTER, J. D. **Culture Wars: the struggle to define America**. NY: BasicBooks, 1991.
- IGGERS, George. **Historiography in the Twentieth-Century**. Middletown: Wesleyan University Press, 1997.
- JACOBY, Russel. **Imagem Imperfeita: Pensamento utópico para uma época antiutópica**, Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2005.
- JACOBY, Russel. **Social Amnesia**. Boston: Beacon Press, 1975
- JAKOB, Doreen. The Eventification of Place: Urban Development and Experience Consumption in Berlin and New York City. **European Urban and Regional Studies**, v. 20, n. 4, p. 447–459, out. 2013.

JAMESON, Fredric. **Postmodernism, Or, The Cultural Logic of Late Capitalism**. Durham: Duke University Press, 1991.

JAMESON, F. **Espaço e Imagem: teorias do pós-moderno e outros ensaios**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2006

_____. Pós-Modernidade e Sociedade de Consumo. **Novos Estudos Cebrap**, n. 12, 1985.

_____. **Pós-modernismo: a lógica cultural do capitalismo tardio**. São Paulo: Ática, 2007

_____. **O Marxismo Tardio**. São Paulo, UNESP: 1996.

_____. **Marxismo e Forma**. São Paulo: Hucitec, 1985.

_____. Marxism and Postmodernism. In: **New Left Review**; n. 176, 1989 p.31-46.

_____. **O Inconsciente Político**. São Paulo: Ática: 1992.

JENKINS Henry, Game Design as Narrative Architecture. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004.

_____. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Aleph, 2009.

JESPER, Juul. **Half-Real**. Cambridge (MA): MIT Press, 2005.

JOHANSEEN, Danielle. Depictions of American Indians in George Armstrong Custer's My Life on the Plains. **Humanities**, v.8, n.1, mar. 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.3390/h8010056>

JOHNSON, Michael. Cowboys, Cooks, and Comics: African American Characters in Westerns of the 1930s, **Quarterly Review of Film and Video**, v.22, n3, p.225-235, 2005.

JOHNSTON-DODDS, Kimberly. Early California Laws and Policies Related to California Indians. **Miscellaneous Documents and Reports**, n. 34. 2017. Disponível em: https://digitalcommons.csUMB.edu/hornbeck_usa_3_d/34

JUNQUEIRA, Mary Anne. **Estados Unidos: Estado Nacional e Narrativa da Nação (1776-1900)**. São Paulo: EDUSP, 2018.

JUNQUEIRA, M. A. Os discursos de George W. Bush e o excepcionalismo norte-americano. **Margem**, São Paulo, n. 17, pp. 163-171, jun. 2003.

_____. James Fenimore Cooper e a Conquista do Oeste nos Estados Unidos da Primeira Metade do Século XIX. In: **Revista Diálogos**, n. 7. Maringá: 2003.

- _____. O Imaginário da Conquista do Oeste e as Representações sobre a América Latina na Revista Seleções de Reader's Digest. In: **Vária História**, n.11. Belo Horizonte: 1998.
- JURICECK, John T. "American Usage of the Word "Frontier" from Colonial Times to Frederick Jackson Turner". **Proceedings of the American Philosophical Society**. v.110, n.1, p.10–34. 1966.
- KAMMEN, Michael. **The past before us: contemporary historical writing in the United States**. Ithaca : London : Cornell University Press, 1982.
- _____. **Visual Shock: a history of the art controversies in American Culture**. New York: Vintage Books, 2006
- KAPPELL, Mathew Wilhelm; ELLIOT, Andrew B.R. (orgs). **Playing with the Past. Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury, 2013.
- KAZAKHSTAN THANKS BORAT FOR 'BOOSTING TOURISM'. **BBC**. 24 abr. 2012. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/newsbeat-17826000>
- KELLEHER, Michael. Images of the Past: Historical Authenticity and Inauthenticity from Disney to Times Square. **CRM: The Journal of Heritage Stewardship**, v. 1, n.2, jul/set. 2004.
- KELLER, Alexandra. Historical discourse and American identity in Westerns since the Reagan Era. In: ROLLINS, Peter C; O'CONNOR, John E. (Org.). **Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television, and History**. Lexington (KY): The University Press of Kentucky: 2005.
- KELLNER, Douglas. **A Cultura da Mídia**. Bauru: Edusc, 2001.
- KELLNER, Douglas. The Frankfurt School and British Cultural Studies: The Missed Articulation. **Illuminations: The Critical Theory Project**. Disponível em: <https://pages.gseis.ucla.edu/faculty/kellner/Illumina%20Folder/kell16.htm>
- KENNEDY, J. F. Address of Senator John F. Kennedy Accepting the Democratic Party Nomination for the Presidency of the United States - Memorial Coliseum, Los Angeles. **The American Presidency Project**. Disponível em: <https://www.presidency.ucsb.edu/documents/address-accepting-the-democratic-nomination-for-president-the-memorial-coliseum-los>
- KENT, S. L. **The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon, The Story Behind the Craze That Touched Our Lives and Changed the World**. New York: Three Rivers Press, 2001.
- KIM, Sangkyun. SONG, Kibong. LOCKEE, Barbara. BURTON, John. **Gamification in Learning and Education: Enjoy Learning Like Gaming**. Springer International Publishing: 2018

- KLEIN, Kerwin Lee. **Frontiers of Historical Imagination: narrating the European conquest of Native-America, 1890-1990**. Berkeley: University of California Press, 1997.
- KNAUSS, Paulo (Org.). **O Oeste Americano: quatro ensaios de história americana**. Rio de Janeiro: EdUFF, 2004.
- KNIGHT, Peter (Org.). **Conspiracy Theories in American History: an enciclopedia**. Santa Barbara (CA): ABC Clio, 2003.
- KOSELLECK, Reinhart. **Futuro Passado: Contribuição à semântica dos tempos históricos**. Rio de Janeiro: Contraponto; Ed. PUC-Rio, 2006.
- LANDSBERG, Alison. **Prosthetic Memory. The Transformation of American Remembrance in the Age of Mass Culture**. New York: Columbia Univ. Press, 2004.
- LANGER, Beryl. Commoditoys: Marketing Childhood. **Arena 87**, 1989.
- _____. Commodified Enchantment: Children and Consumer Capitalism. **Thesis Eleven**, v. 69, n.1, p.67-81, 2002.
- _____. Research Note. Consuming anomie: children and global commercial culture. **Childhood**, v.12, n.2, p.259-271, 2005.
- LAUREL, B. **Computers as Theatre**. Addison-Wesley, 1991.
- LEFEBVRE, Henry. **The production of space**. Oxford: Blackwell, 1991.
- LEFEBVRE, H. **A vida cotidiana no mundo moderno**. São Paulo: Ática, 1991.
- LE GOFF, J. **Histoire et Mémoire**. Paris: Gallimard, 1988.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.
- LEVY, Steven. **Hackers: Heroes of the Computer Revolution**. Sebastapol (CA): O'Reilly Media, 2010.
- LIMERICK, Patricia Nelson. **The Legacy of Conquest: the unbroken past of the American West**. New York: W. W. Norton, 1987.
- LOCKE, H; MACKAY, T. "You Are a True Progressive": Red Dead Redemption 2 and the Depiction and Reception of Progressive Era Politics. **The Journal of the Gilded Age and Progressive Era**, v.20, n.1, p. 174-193, jan. 2021. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/journals/journal-of-the-gilded-age-and-progressive-era/article/abs/you-are-a-true-progressive-red-dead-redemption-2-and-the-depiction-and-reception-of-progressive-era-politics/F837AF295E18C37F4F1EA06CD704B6C3>

LOWY, Michel. **Revolta e Melancolia**. São Paulo: Boitempo, 2017.

LUSSENHOP, Jessica. Oregon Trail: How three Minnesotans forged its path. CITY PAGES, 19 jan. 2011. Disponível em: <https://web.archive.org/web/20110123012937/http://www.citypages.com/content/printVersion/1740595/>

LUSTED, David. **The Western**. New York: Routledge, 2004

LUKÁCS, Gyorg. **History and class consciousness**. Cambridge: MIT Press, 1971.

_____. **Teoria do romance: um ensaio histórico-filosófico sobre as formas da grande épica**. São Paulo: Editora 34, 2000.

LYONS, Kate. Red Dead Redemption 2: game criticized over killing of suffragette. **The Guardian**, 7 nov. 2018. Disponível em: <https://www.theguardian.com/games/2018/nov/07/red-dead-redemption-2-game-criticised-over-killing-of-suffragette>

MACDONALD, George F.; ALSFORD, Stephen. Museums and theme parks: Worlds in collision?. **Museum Management and Curatorship**, v.14,n.2, p.129-147, 1995.

MACEDO, T. O custo da participação: lazer e trabalho gratuito (de fãs) na cultura da conectividade. **Lumina**, v. 15, n. 2, p. 191–211, 2021. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/lumina/article/view/27569>. Acesso em: 3 set. 2021.

MADLEY, Benjamin. **An American Genocide, The United States and the California Catastrophe, 1846–1873**. New Have (CT): Yale University Press, 2016.

MALIN, James C., **History and Ecology: Studies of the Grassland**. Lincoln: University of Nebraska Press, 1984.

MALMBORG, Lone; PEDERSON, Thomas. Interaction: Making Sense Through Design In: NORDIC CONFERENCE ON HUMAN-COMPUTER INTERACTION, 7, 2012, Copenhagen. **Anais [...]** New York: Association for Computing Machinery, 2012. P.68-78 Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/2399016>

MARCUS, A.M. Spatiality and Temporality in Benjamin and Adorno. In: GABRIELE A. (eds) **Sensationalism and the Genealogy of Modernity**. New York: Palgrave Macmillan, 2016.

MARCUSE, Herbert. **Eros e Civilização**. Rio de Janeiro: Zahar, 1968.

_____. **O Homem Unidimensional**. São Paulo: Edipro, 2015.

MARTEL, F. **Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas**. Rio de Janeiro: Civ. Brasileira, 2012.

- MARX, Karl. **O Capital. Livro I.** São Paulo: Boitempo, 2011
- _____. **O Capital. Livro II.** São Paulo: Boitempo, 2014
- _____. **O Capital. Livro III.** São Paulo: Boitempo, 2017
- MAZUCATO, Mariana. **The Entrepreneurial State.** Londres: Demos, 2011.
- MCCALL, Jeremiah. **Gaming the Past: Using Video Games to Teach Secondary History.** New York: Routledge, 2016.
- MCGONIGAL, J. **A realidade em jogo.** Rio de Janeiro: Best Seller, 2012
- MENESES, U. Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares. **Revista Brasileira de História**, São Paulo, v. 23, n. 45. pp. 11-36, 2003.
- MENESES, Ulpiano. A História, cativa da memória? Para um mapeamento da memória no campo das ciências sociais. **Revista do Instituto de Estudos Brasileiros**, n.34, p.9-23, 1992.
- _____. Bezerra de. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico. **Debates • An. mus. paul.**, v.2, n.1, 1994.
- _____. O Campo do Patrimônio Cultural: Uma revisão de premissas. In: FÓRUM NACIONAL DO PATRIMÔNIO CULTURAL, 1, 2009, Ouro Preto. **Anais [...]** Brasília, IPHAN, 2012. Disponível em: http://portal.iphan.gov.br/uploads/publicacao/Anais2_vol1_ForumPatrimonio_m.pdf
- MERK, Frederick. **Manifest Destiny and Mission in American History.** Cambridge: Harvard, 1996.
- MERRIAM-WEBSTER. Mimesis. Disponível em: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mimesis>
- MESZÁROS, Istvan. **Marx's Theory of Alienation.** Decatur (GA): Merlin Press, 2006.
- MILLER, M. **Assassin's Creed – The Complete Visual History.** San Rafael, CA: Insight Editions, 2015.
- MITCHELL, Lee Clark. **Late Westerns. The Persistence of a Genre.** Lincoln : University of Nebraska Press, 2018.
- MORETTIN, E. O cinema como fonte histórica na obra de Marc Ferro. In: CAPELATO, M. H. R. et. al. (Orgs.) **História e Cinema.** São Paulo: Alameda, 2007. p.42-64
- _____. As exposições universais e o cinema: história e cultura. **Rev. Bras. Hist.** v.31, n.61, 2011.

- MORGAN, Edmund S. Escravidão e liberdade: o paradoxo americano. **Estudos Avançados**. São Paulo, v. 14, n. 38, jan.-abr., 2000. Disponível em: <http://www.revistas.usp.br/eav/article/view/9507> Acesso em: 15 nov. 2016.
- MOSEY THROUGH TOWN WITH 'MAD DOG MCCREE'. **Youtube**. 30 mar. 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tYibevZUWWg>
- MOURA, Gerson. **História de uma História**. São Paulo : Edusp, 1995.
- MURDOCH, David Hamilton. **The American West: the invention of a myth**. Reno: University of Nevada Press, 2001.
- MURPHY, David Thomas. **Struggling With Simulations: Decoding The Neoliberal Politics Of Digital Games**. Tese (Doutorado em comunicação e cultura) – Ryerson University, 2016.
- MURRAY, J. **Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço**. São Paulo: Unesp, 2003.
- MUSSE, Ricardo. A administração do tempo livre. **Lua Nova**, v. 99, p. 107-134, 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/0102-6445107-134/99>
- NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) **História e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2007
- _____. A História depois do Papel. In: PINSKY, Carla Bassanezi (org.). **Fontes Históricas**. São Paulo: Contexto, 2008.
- _____. Aporias de uma dupla crise: história e memória diante de novos enquadramentos teóricos. **SÆCULUM - REVISTA DE HISTÓRIA**, n.39, p.210, jul./dez. 2018. Disponível em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/srh/article/view/40930>
- NASH, Roderick. **Wilderness and the American Mind**. New Haven: Yale University Press, 1967.
- _____. **Creating the West: historical interpretations, 1890-1990**. Albuquerque: University of New México Press, 1991.
- NAUMOVA, Alevtina. Touching the Past: Investigating Lived Experiences of Heritage in Living History Museums. **The International Journal of the Inclusive Museum**, v.7, n.3-4, p.1-8, 2015.
- NICHOLS, Roger L. (org.). **American Frontier and Western Issues: a historiographical review**. Westport: Greenwood Press, 1986.

- NITSCHKE, Michael. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds.** Massachusetts: MIT Press, 2008.
- NORA, Pierre. Between Memory and History: Les Lieux De Mémoire. **Representations**, n.26, p. 7–24, 1989.
- NOVICK, Peter. **That noble dream: the “objectivity question” and the American historical profession.** Cambridge : Cambridge University Press, 1988.
- NYE, Russel B. Eight Ways of Looking at an Amusement Park. **Popular Culture**. v.15, n.1, out/dez. 1981.
- OLICK, Jeffrey. Social Memory Studies: From 'Collective Memory' to the Historical Sociology of Mnemonic Practices" (with Joyce Robbins).**Annual Review of Sociology** 24:105-140, 1998
- OLIVEIRA, Jônatas K. **Videogames e a narrativa seriada: Quest como ferramenta para a construção de mundos.** Dissertação (Mestrado em Imagem e Som) - Universidade Federal de São Carlos (UFscar), 2010.
- PALLANT, Chris. "Now I know I'm a lowlife": Controlling Play in GTA: IV, Red Dead Redemption and LA Noire. In: WYSOCKI, Matthew (Org.). **Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming.** Jefferson (NC): McFarland, 2013.
- PEARCE, Cecilia. Sims, Battlebots, Cellular Automata God and Go: A conversation with Will Wright by Cecilia Pearce. **GAMESTUDIES**, v. 2, n. 1, 2002.
- PLUKETT, Luke. Assassin's Creed III Used to Have Scalping. **Kotaku**, 12 mai. 2012. Disponível em: <http://kotaku.com/5966088/assassins-creed-iii-used-to-have-scalping>
- POWERS, Michael. The Smallest Remainder: Benjamin and Freud on Play. **MLN**, v. 133, n. 3, p. 720-742, abr. 2018. Disponível em: <https://muse.jhu.edu/article/698275>
- RAPP, Uri. Simulation und Imagination: Mimesis as Play. **Maske und Kothurn**, v. 28, n.2, p. 2-3, 1982.
- RAWLS, James J; ORSI, Richard J. (Orgs.) **A golden state: mining and economic development in Gold Rush California.** Oakland (CA): California University Press, 1999.
- RAZZI, Francesca. Re-enacting the American Frontier in Contemporary Popular Culture: The Western Fantasy of “Red Dead Redemption II”. **Iperstoria**, n. 18, dez. 2021. Disponível em: <https://iperstoria.it/article/view/1016>
- REMBOLD, Elfie: Exhibitions and National Identity. **National Identities** v.1, n.3, p. 221-6, 1999.
- RICOEUR, P. **Tempo e Narrativa (vol. I).** Campinas: Papirus, 1994.

- RIGNALL, Jaz. A Pioneering Game's Journey: The History of Oregon Trail. USERGAME.NET, 19 abr. 2017. Disponível em: <https://www.usgamer.net/articles/the-oral-history-of-oregon-trail>
- ROBINSON, Forrest W. **The New Western History: the territory ahead**. Phoenix: University of Arizona Press, 1998.
- ROSENSTONE, Robert. **A história nos filmes, os filmes na história**. RJ: Paz e Terra, 2010.
- ROSS, Dorothy. Grand Narrative in American Historical Writing: from romance to uncertainty. In: **The American Historical Review**, vol. 100, n. 3.
- ROUANET, Sérgio Paulo. **Teoria Crítica e Psicanálise**. Rio de Janeiro: Tempo Brasileiro, 2001.
- RYAN, Marie-Laure. From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative. **StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies**, v. 1, n. 1, pp. 43-59, 2009.
- _____.; FOOTE, Kenneth; AZARYAHU, Maoz. **Narrating space/spatializing narrative : where narrative theory and geography meet**. Columbus (OH): The Ohio State University Press, 2016.
- SAIZ, Gustavo dos Santos Rey. **A recepção de Theodor Adorno no universo intelectual e acadêmico brasileiro (1950-2015)**. 2017. 192 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Sociais) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Ciências Sociais, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2017.
- SARLO, Beatriz. **Cenas da Vida Pós-Moderna: Intelectuais, arte e Vídeo-Cultura na Argentina**. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997.
- SCHIESEL, S. Way Down Deep in the Wild, Wild **New York Times**, 16 mai. 2010. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2010/05/17/arts/television/17dead.html>
- SCHUT, K. Strategic Simulations and Our Past. **Games and Culture**. Vol 2, Issue 3, 2014
- SEVCENKO, N. **A corrida para o século XXI. No loop da montanha-russa**. São Paulo: Cia. das Letras, 2001.
- SHAFERNICH, Sandra M. On-site museums, open-air museums, museum villages and living history museums: Reconstructions and period rooms in the United States and the United Kingdom. **Museum Management and Curatorship**, v. 12, n.1, p.43-61, mar. 1993.
- SHUMWAY, Nicolas. Estados Unidos da América: alegorias do apocalipse no Discurso sobre a Nação. In: PRADO, Maria Lígia Coelho e VIDAL, Diane Gonçalves (orgs.) **À margem dos 500 anos. Reflexões irreverentes**. São Paulo: Edusp, 2002. pp. 219 – 232.

- SINCLAIR, Brendam. American Indian group boycotts Gun. **Gamespot**. 18 nov. 2008. Disponível em: <https://www.gamespot.com/articles/american-indian-group-boycotts-gun/1100-6143508/>
- SLOTKIN, R. Dreams and Genocide: The American Myth of Regeneration Through Violence. **Journal of Popular Culture**, jun. 1971.
- : SLOTKIN, Richard. **The Gunfighter Nation: the Myth of the Frontier in Twentieth-Century America**. Norman: University of Oklahoma Press, 1992.
- SLOTKIN, Richard. **Regeneration Through Violence: The Mythology of the American Frontier, 1600–1860**. Norman (OK): University of Oklahoma Press, 2000.
- SMETAK, Jacqueline. The American Eden. In: ENGEL, Leonard (Org.). **The Big empty: essays on Western landscapes as narrative**. Albuquerque (NM): University of New Mexico Press, 1994.
- SMITH, David A. **Cowboy Politics: The Changing Frontier Myth And Presidencies Of Theodore Roosevelt, Lyndon Johnson, Ronald Reagan And George W. Bush**. Tese (Doutorado em Estudos Interdisciplinares) – University Of Saskatchewan, Saskatoon, EUA, 2016.
- SMITH, Henry Nash. **Virgin Land: The American West as Symbol and Myth**. Cambridge: Harvard University Press, 2000.
- SORENSEN, Colin: Theme Parks and Time Machines. In: VERGO, Peter (ed.): **The New Museology**. London: Reaktion Books, 1989. p.60-73.
- SOUZA, R. M. de. Protagonismo juvenil: o discurso da juventude sem voz. **Rev. Bras. Adolescência e Conflitualidade**, v. 1, n.1, p. 1-28, 2009.
- SPARACINO, Flavia. Scenographies of the Past and Museums of the Future: From the Wunderkammer to Body-Driven Interactive Narrative Spaces **Proceedings of the 12th ACM International Conference on Multimedia**. New York, NY, USA, October 10-16, 2004.
- STEPHANSON, Anders. **Manifest Destiny: American Expansion and the Empire of Right**. New York: Hill & Wang, 1995.
- STRAUSS, Bob. The Last Bounty Hunter. **Entertainment Weekly**, 25 ago. 1995. Disponível em: <https://ew.com/article/1995/08/25/last-bounty-hunter/>
- STUART, Keith. How to survive in the games industry for 35 years. **The Guardian**, 25 jul. 2011. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2011/jul/25/alan-miller-interview>

- SUITS, B. **Grasshopper: Games, Life and Utopia**. Toronto: Broadview Press, 2005.
- TAYLOR, George R. (org.). **The Turner Thesis: concerning the role of the frontier in American history**. Lexington: D. C. Heath, 1972.
- TENKOTTE, Paul A. Kaleidoscopes Of The World: International Exhibitions And The Concept Of Culture-Place,1851-1915. **American Studies**, v. 28, n.1, pp. 5-29, abr./jun. 1987.
- TERRANOVA, Tiziana. Free Labor: Producing Culture for the Digital Economy. **Social Text**, Durham, v. 18, n. 2, p. 33-58, 2000.
- TOMPKINS, Jane. **The West of Everything. The inner life of Westerns**. Oxford (UK): Oxford University Press, 1992.
- TRAVERSO, Enzo. **Left-wing Melancholia**. Columbia: Columbia University Press, 2016.
- TREIB, Marc. Yes, Now I Remember and Introduction. In: TREIB, Marc. **Spatial Recall. Memory in architecture and landscape**. New York: Routledge, 2009.
- TRUETT, Samuel. **Fugitive Landscapes: the forgotten history of the US Mexico Borderlands**. New Haven: Yale University Press, 2008.
- TURNER, Frederick Jackson. The Significance of the Section in American History. **Wisconsin Magazine of History**, n. 8, mar. 1925.
- _____. **The Frontier in American History**. New York: Dover, 1996.
- TURNER, Matthew R. Cowboys And Comedy. The Simultaneous Deconstruction and Reinforcement of Generic Conventions in the Western Parody. In: ROLLINS, Peter C; O'CONNOR, John E. (Org.). **Hollywood's West. The American Frontier in Film, Television, and History**. Lexington (KY): The University Press of Kentucky: 2005.
- URICCHIO, W. Simulation, History and Computer Games. In: RAESSENS, J; GOLDSTEIN, J. **Handbook of Computer Game Studies**. Cambridge, MA: MIT PRESS, 2005.
- VARGES, Júlia Pessôa. **Videogames como Narrativas Interativas: integração de gameplay e narratividade na análise de Red Dead Redemption**. Dissertação (Mestrado em "Comunicação e Sociedade") – Universidade Federal de Juíz de Fora, 2011.
- VASCONCELOS, José Antonio. **Quem tem Medo da Teoria? A ameaça do pós-modernismo na historiografia americana**. São Paulo: Annablume;Fapesp, 2005.
- _____. A História e a Sedução da Narrativa. **REVISTA UNIANDRADE**, v.11, n.02, jul/dez. 2010.

- VAZ, Alexandre F. Adorno por Elias, para além de Elias: questões para uma teoria crítica do presente. In: **Jornadas de Sociología**, 10, 2013, Buenos Aires.[...] **Actas Académicas**, 2013. Disponível em: <https://cdsa.academica.org/000-038/762.pdf>
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico: a opacidade e a transparência**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.
- WALTON, Kendall. **Mimesis as Make-Believe**. Cambridge: Harvard University Press, 1990.
- WEBB, Marcus. Draw, Pardner! **NexGen**, n.10. 1995 Disponível em: <https://archive.org/details/nextgen-issue-010/page/n27/mode/2up>
- WESTERSIDE, Andrew and HOLOPAINEN, Jussi (2019) Sites of Play: Locating Gameplace in Red Dead Redemption 2. In: DIGRA INTERNATIONAL CONFERENCE, 2019, Utrecht. **Anais eletrônicos [...] DIGRA, 2019, Disponível em: <http://eprints.lincoln.ac.uk/id/eprint/37362/>**
- WINNICOTT, Donald. **O brincar e a realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.
- WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. **Pacific Historical Review**, v. 77, n. 2, mai. 2008.
- WITTGENSTEIN, Ludwig. **Investigações Filosóficas**. Petrópolis: Vozes, 2009.
- WISE, Deborah. Video-pornography games cause protest. **InfoWorld**, v. 1, n. 7, 1982.
- WHALEN; Zach. TAYLOR, Laurie N. (orgs) **Playing the Past. History and Nostalgia in Video Games**. Nashville: Vanderbilt University Press, 2008.
- WHITE, Richard. **“It’s Your Misfortune and None of My Own”: A History of the American West**. University Of Oklahoma Press, 1991.
- WHITE, Sam. Red Dead Redemption 2: The inside story of the most lifelike video game ever. **GQ Magazine**. 24 out. 2018. Disponível em: <https://www.gq-magazine.co.uk/article/red-dead-redemption-2-interview>
- WOLF, Buck. Kazakhstan Not Laughing at 'Ali G'. **ABC**, 15 nov. 2005. Disponível em: <https://abcnews.go.com/Entertainment/story?id=1315240>
- WOODCOCK, James. **Marx at the arcade. Consoles, controllers, and class struggle**. Chicago: Haymarket Books, 2019.
- WORSTER, Donald E. **Rivers of Empire: water, aridity and the growth of the American West**. New York: Oxford University Press, 1985.

- WROBEL, David M. **Promised Lands: promotion, memory and the creation of the American West**. Lawrence: University of Kansas Press, 2001.
- WYMAN, Bruce; SMITH, Scott, MEYERS, Daniel; GODFREY, Michael. Digital Storytelling in Museums: Observations and Best Practices. **Digital**, v. 54, n. 4, out. 2011;
- YELLOWBIRD, Michael. Cowboys and Indians: Toys of Genocide, Icons of American Colonialism. **Wicazo Sa Review**, v.19, n.2, pp. 33-48, jul./set. 2004.
- ZIMMERMAN, E. Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four Naughty Concepts in Need of Discipline. In: WARDRIP-FRUIIN, N.; HARRINGAN, P. **First Person**. Cambridge: MIT Press, 2004. p. 154-163.
- ŽIŽEK, S. Multiculturalism, or, the Cultural Logic of Multinational Capitalism. **New Left Review**, set./out. 1997. pp. 28-51.
- ŽIŽEK, Slavoj. **The Sublime Object of Ideology**. London: Verso, 2008.
- ZUKIN, Sharon, **Landscapes of Power: From Detroit to Disney World**. Berkeley: University of California Press, 1991.