

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
INSTITUTO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

De que passado nós lembramos:

Uma reflexão sobre a representação do passado nas histórias em quadrinhos, na literatura, nos filmes e nos videogames.

Porto Alegre

2020

FELIPE RADÜNZ KRÜGER

De que passado nós lembramos:

Uma reflexão sobre a representação do passado nas histórias em quadrinhos, na literatura, nos filmes e nos videogames.

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em História da Universidade Federal do Rio Grande do Sul como parte dos requisitos para obtenção do título de Doutor em História.

Orientador Prof. Dr. Arthur Lima de Avila

Porto Alegre

2020

CIP - Catalogação na Publicação

Krüger, Felipe Radünz
De que passado nós lembramos: Uma reflexão sobre a representação do passado nas histórias em quadrinhos, na literatura, nos filmes e nos videogames. / Felipe Radünz Krüger. -- 2020.
110 f.
Orientador: Arthur Lima de Avila.

Tese (Doutorado) -- Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Programa de Pós-Graduação em História, Porto Alegre, BR-RS, 2020.

1. Representação. 2. Usos do passado. 3. Mídias.
4. Teoria da história. I. Avila, Arthur Lima de, orient. II. Título.

ATA AUTENTICADA

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
Instituto de Filosofia e Ciências Humanas

Programa de Pós-Graduação em História
HISTÓRIA - Doutorado
Ata de defesa de Tese

Aluno: Felipe Radünz Krüger, com ingresso em 23/03/2016

Título: De que passado nós lembramos: uma reflexão sobre a representação do passado nas histórias em quadrinhos, na literatura, nos filmes e nos videogames.

Data: 17/08/2020

Horário: 14:00

Local: IFCH UFRGS

Banca Examinadora	Conceito	Origem
Alexandre de Sá Avelar	B	UFU
Cesar Augusto Barcellos Guazzelli	B	UFRGS
Clovis Mendes Gruner	B	UFPR

Avaliação Geral da Banca: Aprovado

Data da homologação:

Porto Alegre, 26 de agosto de 2020

Programa de Pós-Graduação em História

Av. Bento Gonçalves, 9500 Prédio 43322 - 205D - Bairro Agronomia - Telefone 33088220

Porto Alegre - RS

Documento gerado sob autenticação nº HLN.368.013.JMH
Pode ser autenticado, na Internet, pela URL <http://www.ufrgs.br/autenticacao>,
tendo validade sem carimbo e assinatura.

AGRADECIMENTOS

Gostaria de agradecer ao meu orientador, Dr. Arthur Lima de Avila, pela orientação e o suporte na escrita da tese. Ademais, meus maiores agradecimentos estão direcionados à minha família, Vera Cristina Radünz Krüger, Claudio Germano Krüger, e Gabriele Radünz Krüger, pelo incentivo ilimitado, apoio, paciência e amor. Esta tese não teria sido escrita sem eles.

[...] It is by narrative or rather by narrativisation, the imposition on the materials of real life, of the structures and forms of meaning met with only in story, fable and dream. It is through narrativisation that the materials of "history" can be worked up to become a proper object of the practical reason and filled with possible answers to the question: what should I do? Or, what is to be done?

Hayden White

Let us play, and perhaps in doing so find that in 'the great game of history' the control pad (or mouse and keyboard) may yet serve as an alternative to the pen.

Adam Chapman

[...] the Game Boy generation is growing up. And, as they seek a deeper understanding of the world we live in, they may not turn first to the bookshelves."

Niall Ferguson

RESUMO

KRÜGER, Felipe Radünz. **De que passado nós lembramos:** Uma reflexão sobre a representação do passado nas histórias em quadrinhos, na literatura, nos filmes e nos videogames. Tese (Doutorado em História). Porto Alegre, Programa de Pós-Graduação em História, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2020.

A mídia tem influenciado consideravelmente a forma como vislumbramos o passado. A literatura, as histórias em quadrinhos, o cinema e os jogos de videogame passaram a utilizar eventos históricos conhecidos em suas narrativas. Além disso, segundo Kalle Pihlainen (2014), o historiador tem perdido sua autoridade em debates sobre o passado. Nesse sentido, a presente tese possui como objetivo principal analisar como diferentes formas de narrativa representam eventos específicos e relacioná-las com a historiografia profissional. Para isso, foram selecionadas as seguintes fontes: O jogo *Assassin's Creed: Syndicate*, lançado em outubro de 2015; a história em quadrinhos intitulada *X-Men: Days of Future Past* nas edições de X-Men 141–142, publicado pela Marvel em 1981, com o roteiro de Chris Claremont e desenhos de John Byrne; o filme *X-Men: The Last Stand*, lançado em maio 2006, dirigido por Brett Ratner e com o roteiro de Simon Kinberg e Zak Penn; a obra literária *The leftovers*, de Tom Perrotta, publicada em 2011. A problemática desta pesquisa busca elucidar as formas como as fontes selecionadas se relacionam com seu tempo.

Palavras-chave: Representação, usos do passado, mídias, teoria da história.

ABSTRACT

KRÜGER, Felipe Radünz. **What past do we remember:** A reflection on the representation of the past in comics, literature, films and video games. Thesis (Doctorate in History). Porto Alegre, Graduate Program in History, Institute of Philosophy and Human Sciences, Federal University of Rio Grande do Sul, 2020.

The media has considerably influenced the way we look at the past. Literature, comic books, cinema and video games started using well-known historical events in their narratives. In addition, according to Kalle Pihlainen (2014), the historian has lost their authority in debates about the past. In this sense, the present thesis has as its main objective to analyze how different forms of narrative represent specific events and relate them to professional historiography. For such, the following sources were selected: The game *Assassin's Creed: Syndicate*, released in October, 2015; the comic book entitled *X-Men: Days of Future Past*, in the X-Men 141–142 editions, published by Marvel in 1981, with script made by Chris Claremont and drawings made by John Byrne; the film *X-Men: The Last Stand*, released in May 2006, directed by Brett Ratner and with the script made by Simon Kinberg and Zak Penn; the novel *The leftovers*, by Tom Perrotta, published in 2011. The problem of this research seeks to elucidate the ways in which the selected sources relate to their time.

Keywords: representation, uses of the past, media, theory of history.

APOIO DE FINANCIAMENTO CAPES

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código 001.

This study was financed in part by the Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Finance Code 001.

SUMÁRIO

1. Introdução	11
2. História: entre consumo, presentismo e pós-modernidade.....	22
3. Usos do passado em <i>Assassin's Creed: Syndicate</i>: estudo de caso sobre teoria da história e <i>games</i>	40
3.1 A historiografia e os <i>games</i>	41
3.2 <i>Assassin's Creed (a crença dos assassinos)?</i>	52
3.3 Os assassinos e a Revolução Industrial	54
4. O passado como metáfora: mutantes e homossexuais	70
4.1 Algumas anotações sobre a historiografia dos grupos “marginais”	71
4.2 <i>X-Men: Days of future past</i>	76
4.3 <i>X-Men: The last stand</i>	81
5. <i>The leftovers</i>: a literatura do trauma.....	87
6. Considerações finais.....	103
Referências	106

1 INTRODUÇÃO:

The historian will make a proposal to us for how the best to see part of the past, where as the politician will do much the same with regard to an aspect of contemporary political reality and how to act in response to it.

Frank Ankersmit¹

De que passado nós lembramos? Esse é um questionamento complexo e abstrato, entretanto necessário. Para o historiador é comum frequentar eventos de história acadêmica, ler obras de autores consagrados dentro da historiografia mundial, assistir a documentários financiados por Estados, corporações privadas e agências comprometidas com a “verdade” histórica. Contudo, quando temos como objetivo pensar e refletir sobre eventos no passado: é dessas representações e reflexões que lembramos? São elas que influenciam a forma como vislumbramos o passado?

Kalle Pihlainem argumenta que, embora muito citada no meio acadêmico, a expressão consciência histórica é pouco problematizada. De acordo com esse autor, na atualidade, as produções historiográficas profissionais têm perdido muito de sua autoridade quanto ao quesito interpretação do passado. Os historiadores não são incontestáveis frente às problemáticas do passado. Ainda, com Pihlainem: In this sense, the past no longer belongs exclusively to historians even in terms of knowledge about it. Hence historical consciousness can no longer be controlled by historical research (if it ever could) (PIIHLAINEM, 2014, p. 11).²

Alison Landsberg, em seu livro *Engaging the past: mass culture and the production of historical knowledge* (2015), argumenta que seria um equívoco ignorar a importância do cinema e do audiovisual na forma como as pessoas, no presente, visualizam e entendem a história. Outrossim, o autor defende que não importa a densidade e vastidão do conhecimento histórico produzido no âmbito acadêmico, o passado foi inevitavelmente afetado pelas imagens e narrativas que são criadas pela cultura de massa. Landsberg ainda sugere que:

¹ O historiador nos fará uma proposta de como melhor ver parte do passado, enquanto o político fará quase o mesmo com relação a um aspecto da realidade política contemporânea e como agir em resposta a isso (ANKERSMIT, 2001. p. 91, tradução do autor).

² Nesse sentido, o passado não pertence exclusivamente aos historiadores, mesmo em termos de conhecimento sobre ele. Portanto, a consciência histórica não pode mais ser controlada pela pesquisa histórica (se é que um dia pôde) (PIIHLAINEM, 2014, p. 11, tradução do autor).

[...] Even more, I want to suggest that one's sense of the importance of the past, one's sense that the past matters, that it has value or significance, has been fostered by these popular narratives that touch and move and provoke one, engaging one not only intellectually, but in affective ways as well. There are ways in which the cinematic experience—and other affectively engaged modes of representation of the past—can and do produce new forms of historical knowledge (LANDSBERG, 2015, p. 2).³

Linda Hutcheon, em sua obra *A Poética do Pós-modernismo*, já havia tecido argumentos sobre pontos centrais da influência da pós-modernidade na relação da sociedade com o passado e suas representações. Segundo a autora, vivemos em tempos em que a distância entre arte de elite e arte popular foi eliminada, graças à cultura de massa (HUTCHEON, 1991, p. 40). Além disso, Hutcheon apresenta o conceito de metaficções historiográficas⁴, no qual, segundo ela, determinadas obras de literatura possuem pretensão a uma realidade histórica, assim como a historiografia profissional.

Hayden White, célebre historiador narrativista, um dos principais expoentes da virada linguística, foi um dos responsáveis por colocar a historiografia, a arte e a literatura em um mesmo patamar, quando se trata de representações do passado. White serviu de base para historiadores e intelectuais preocupados com o passado, os quais defendiam que a historiografia profissional possuía mais aproximações com as artes do que com as ciências. Como afirma o autor:

Tentei mostrar que, mesmo que não possamos alcançar um conhecimento científico da natureza humana, somos capazes de chegar a outro tipo de conhecimento sobre ela, o tipo de conhecimento que a literatura e a arte em geral nos fornecem [...] Meu objetivo foi mostrar que não precisamos optar entre arte e ciência, que, na verdade, não podemos fazê-lo na prática, se esperamos continuar a falar da cultura em contraste com a natureza – e, além disso, a falar sobre ela de maneiras apropriadas a todas as várias dimensões do nosso ser especificamente *humano* (WHITE, 1994, p. 38).

Douglas Kellner, importante teórico americano, apresentou, em sua obra intitulada *A cultura da mídia*, propostas de análise de uma série de fenômenos culturais e sua relação com a política, cultura e sociedade durante a pós-modernidade. Os objetos analisados por Kellner são os mais variados, entre eles, destaque: filmes (*Rambo*, *Die*

³ [...] Mais ainda, quero sugerir que o senso da importância do passado, que o passado importa, que tenha valor ou significado, tenha sido promovido por essas narrativas populares que tocam, movem e provocam o indivíduo, envolvendo-o, não apenas intelectualmente, mas também de maneiras afetivas. Existem maneiras pelas quais a experiência cinematográfica – e outros modos afetivamente engajados de representação do passado – podem e produzem novas formas de conhecimento histórico (LANDSBERG, 2015, p. 2, tradução do autor).

⁴ “[...] o que caracteriza o pós-modernismo na ficção seria aquilo que aqui chamo de “metaficção historiográfica”, essas obras populares paradoxais, como cem anos de solidão, de García Márquez, O Tambor, de Grass, A Maggot, de Fowles, Loon Lake, de Doctorow, The terrible Twos, de Reed, The woman Warrior, de Kingston, Famous Last Words, de Findley, e Shame, de Rusdhi” (HUTCHEON, 1991, p. 11).

Hard, *Poltergeist*, *Top Gun* etc.), figuras públicas como Madona, programas televisivos (*Beavis and Butt-Head*), o rap nos Estados Unidos entre outros. Nesse sentido, o autor entende todos esses fenômenos como discursos que buscam hegemonia no campo de disputas social. Ou seja, a sociedade é um campo de batalha entre diversos grupos (KELLNER, 2001).

Nas salas de aula, é corriqueiro o interesse de alunos do ensino médio – e até mesmo do ensino superior – em obras consagradas da literatura fantástica. Tolkien, por exemplo, pioneiro na criação de grandes narrativas ficcionais baseadas no contexto medieval, continua a angariar fãs e, mais do que isso, influenciou gerações de novos escritores, roteiristas e, por que não historiadores? Essa afirmação pode ser provocativa, mas a influência existe, inclusive na imaginação do historiador que escreve essas frases.

Nessa esteira, proponho uma reflexão ampla sobre como diferentes formas de discurso têm influenciado a forma como lidamos e lembramos do passado. Assim como Douglas Kellner (2001) entende propagandas, música, filmes e literatura como elementos semelhantes, os quais ele chama de “cultura da mídia”, eu entendo Histórias em quadrinhos, videogames, filmes e literatura como elementos discursivos. Nesse contexto, um dos meus objetivos é analisá-los de forma conjunta, sem hierarquia entre fontes e historiografia profissional. Ademais, saliento que não será escopo do presente trabalho a análise de elementos como recepção, circulação e público das obras aqui selecionadas.⁵ Embora, esses aspectos sejam, de fato, importantes e interessantes, não me debruçarei nessa discussão devido a sua complexidade.

Eis uma das questões que norteia a presente tese: os historiadores devem estar abertos a novas formas de representação do passado? Para Ankersmit, a representação pode nos apresentar perspectivas sobre o mundo, ela pode nos convidar a tomar certas atitudes. Ela seria uma espécie de “elo perdido” entre o que é e o que deveria ser, assim “[...] leva-nos à criatividade e ao uso retórico da linguagem, nos quais a linguagem pode comover-nos e ser uma fonte de alegria ou tristeza.” (ANKERSMIT, 2012, p. 223). Nesse viés interpretativo, entendo o conceito de representação como central para o estudo desses

⁵ No capítulo dois, intitulado “Usos do passado em *Assassin’s Creed: Syndicate*: estudo de caso sobre teoria da história e *games*”, realizei uma breve reflexão sobre o referido assunto, já que existiam fontes disponíveis para a escrita e me pareceu pertinente para discussão.

eventos, visto que reflito sobre como as narrativas representam e selecionam determinados aspectos do passado.

Nessa perspectiva, o escopo principal desta tese consiste em analisar como diferentes formas de narrativa representam o passado. Para isso, foram selecionadas fontes diversas, visto que pretendo promover a heterodoxia de fontes na historiografia profissional. Ademais, já que todas são construções discursivas, não existem grandes problemas em analisá-las de forma conjunta. Logo, optei por não realizar um levantamento metodológico específico sobre as fontes selecionadas. Saliento que autores como o já citado Douglas Kellner, em sua obra *A cultura da mídia – estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno* (KELLNER, 2001) e Jerome De Groot, em sua obra *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture* (DE GROOT, 2006), realizaram análises semelhantes.

Portanto, literatura, filmes, seriados, histórias em quadrinhos e jogos de *videogame* passaram a representar determinados “passados”. A série de jogos intitulada, *Assassin’s Creed*, lançada em 2007, exemplifica a questão, visto que em sua narrativa os personagens, através de uma máquina, chamada de *Anymus*, conseguem acessar memórias de seus antepassados.

Ademais, as representações cinematográficas tem conquistado muito espaço no meio acadêmico. Em relação ao Holocausto, por exemplo, penso que todos entendem o desafio da representação da morte de seis milhões de pessoas. Nesse sentido, o filme *A Lista de Schindler*, lançado em 1993, dirigido por Steven Spielberg e escrito por Steven Zaillian, baseado no romance *Schindler’s Ark*, de Thomas Keneally, pode ser considerado como uma excelente forma de representação de eventos extremos e passados traumáticos. Além disso, é muito comum que a população tenha, em sua percepção sobre o passado, a imagem de filmes, ao invés da interpretação de historiadores.

Tendo isso em vista, proponho uma reflexão sobre as seguintes fontes: 1. O jogo *Assassin’s Creed: Syndicate*, lançado em outubro de 2015; 2. A história em quadrinhos intitulada *X-Men: Days of Future Past* (Dias de um futuro esquecido) nas edições de *X-Men* 141–142, publicada pela Marvel em 1981, com o roteiro de Chris Claremont⁶ e

⁶ “Chris Claremont (nascido em Londres) é um roteirista conhecido principalmente por sua fase de 16 anos (1975-91) produzindo os roteiros dos X-Men. Seu estilo inovador tornou-o uma referência para o gênero” (BOOKER, KEITH, 2010, p. 77).

desenhos de John Byrne⁷; 3. O filme *X-Men: The Last Stand* (*X-Men: o confronto final*) lançado em maio de 2006, dirigido por Brett Ratner e com o roteiro de Simon Kinberg e Zak Penn; 4. A obra literária *The Leftovers*, de Tom Perrotta, publicada em 2011.

A problemática desta pesquisa busca elucidar as formas como as fontes selecionadas – *Assassin's Creed: Syndicate*, *X-men: Days of future past*, *X-Men: The Last Stand* e *The Leftovers* – representam determinadas realidades. Cada uma das fontes apresenta suas singularidades, todavia são construções de determinadas realidades históricas específicas (ANKERSMIT, 2012). Logo, como White, defendo que existem mais aproximações do que distanciamentos entre a historiografia e a literatura, já que ambas operam na linguagem (WHITE, 1991) – os jogos e o cinema também operam através de uma determinada linguagem imagética. E meu interesse está em investigar como esses artistas/produtores/escritores/roteiristas construíram suas representações e chamaram a atenção para determinados aspectos do passado. Ainda, saliento que as fontes não foram selecionadas ao acaso. Elas expressam elementos característicos dos nossos tempos. O game *Assassin's Creed: Syndicate* possui uma íntima relação com formas de consumo do passado; As histórias do grupo mutante *X-men* estão ligadas à ascensão de novos grupos e demandas identitárias; e por fim, a obra literária *The leftovers* pode ser analisada como uma metáfora aos eventos traumáticos do século XX e como nós lidamos com nossos passados.

Além disso, proponho uma articulação e reflexão sobre os seguintes conceitos: representação (ANKERSMIT, 2012), evento modernista (WHITE, 2006), metaficção historiográfica (HUTCHEON, 1991) e passado prático (WHITE, 2010), com o intuito de contribuir para uma discussão de caráter teórico-metodológico sobre representações. Ademais, a articulação desses conceitos pode ser benéfica para o amadurecimento do debate teórico da disciplina.

Não menos importante, esta tese justifica-se em três pontos principais. Primeiro, ela busca promover a heterodoxia de fontes dentro da historiografia. Segundo, busco apresentar diferentes formas de se conceber e representar o passado e eventos traumáticos.

⁷ “BYRNE, JOHN (1950–). Nascido no Reino Unido e criado no Canadá antes de imigrar para os Estados Unidos, o artista e escritor John Byrne tem exercido considerável influência sobre quadrinhos americanos, tendo contribuído para praticamente todos os grandes títulos envolvendo o gênero de super-heróis. Sua carreira já dura quatro décadas” (BOOKER, KEITH, 2010, p. 77).

Por fim, pretendo utilizar as narrativas selecionados para discutir a natureza do ofício historiográfico e suas possibilidades.

Logo, defendo a aproximação da historiografia profissional com essas diferentes formas de representação do passado, visto que, assim como os historiadores, os escritores, desenhistas, designers e roteiristas convidam seus leitores a focarem-se em determinado aspecto do passado, ao invés de outro. Somado a isso, defendo que o passado em si não pode ser mais observado, já que ele não existe e não deve ser o foco das discussões. Entretanto, estão disponíveis “traços que o passado nos deixou em forma de documentos, inscrições, pinturas, construções e assim por diante” (ANKERSMIT, 2012, p. 45).

Sobre essa questão, Avila argumenta que:

[...] qualquer ato performativo sobre o passado e o presente é um tipo de ficcionalização que busca dotar de sentido algo que não o possui a priori. Em outras palavras, tais ficcionalizações, que não devem ser confundidas com invenções pura e simples, tanto partem dos quanto conformam os fatos considerados importantes de serem representados numa unidade que é mais representacional do que um simples reflexo do real. Pensar a historiografia deste modo, como já foi dito, não constitui um convite para que revisionistas e negacionistas sentem à nossa mesa, mas abre nossas possibilidades de representação de eventos e processos históricos vários a imaginações poética, politicamente e (sim!) empiricamente mais instigantes, provocadoras e adequadas àquilo que pensamos ser “real” (AVILA, 2019, P. 664).

Nessa abordagem, a presente tese procura problematizar elementos ligados ao universo midiático, responsável por influenciar de forma, cada vez mais expressiva, a consciência histórica na atualidade. Esta tese tem, como principal sustentáculo teórico, o conceito de representação. Portanto, entendo que os artistas responsáveis por elaborar as narrativas analisadas pertenciam a determinado grupo, tinha posições, sustentavam suas interpretações sobre determinadas realidades e tinham pretensão à universalidade de discurso.

Conforme o pensamento de Ankersmit, é nesse aspecto que existe uma espécie de tríade que considera a representação histórica como operante em três lugares:

As I have insisted elsewhere, much the same is true of typical historical concepts such as the Renaissance, the Enlightenment, and so on. Historical books on these concepts can indeed be seen as metaphors since such books invite their readers to regard a certain part of the past (sixteenth-century Italy, eighteenth-century Europe) in terms of what we associate with words like "renaissance" (or "rebirth") or "enlightenment." Again, we cannot fail to be struck by the structural similarity to representation as a three-place operator: (1) the intellectual framework of the eighteenth-century mind is represented by

(2) a historian's representation of the Enlightenment, whose content is (3) what that representation's presented is (ANKERSMIT, 2012, p. 74, 75).⁸

Ankersmit propõe uma reflexão sobre as representações de Napoleão de diferentes artistas - Jacques Louis David e James Gillray. Segundo sua linha de raciocínio, essas representações apresentam diferenças, visto que elas não necessariamente buscam alcançar a “verdade” sobre o seu referencial – no caso, o Napoleão “real” – mas, sim “precisely what these representations are all about and what motivated the artists to give them the specific features they have”(ANKERSMIT, 2012, p. 69).⁹ Entretanto, mesmo com diferenças, ambos retratam a mesma coisa, Napoleão. O autor ainda busca ratificar seu argumento com outro exemplo, fotos de uma mesma pessoa. Diversas fotografias retratam o mesmo objeto, entretanto cada uma delas representa diferentes aspectos dessa mesma pessoa (ANKERSMIT, 2012, p.70). Nesse sentido, é possível observar que as representações apresentam apenas aspectos específicos de realidades também específicas.

Por fim, Ankersmit aproxima a lógica da representação em três lugares com a metáfora. Ao citar um exemplo em que Napoleão, através do escultor Antonio Canova, busca retratar figuras centrais da história romana. Nesse sentido, de acordo com o autor:

The crucial idea here is that all representation is representation *as*:- Napoleon is represented (by Canova) *as* a Roman emperor, Saskia is represented *as* Flora, Marie Antoinette *as* a shepherdess, etc. Obviously nobody will fail to be aware of this feature of representation in the case of the Canova sculpture. But even when sculptors or painters are less explicit than Canova was about how they wish their representations to be understood, representation always has this feature of being a representation *as* - (ANKERSMIT, 2012, p. 74).¹⁰

O exemplo citado evidencia a ideia de que uma representação não necessariamente buscar atingir a totalidade de seu referente, o objeto ou passado. Existem

⁸ Como insisti em outros lugares, o mesmo ocorre com conceitos históricos típicos, como ‘o Renascimento’, ‘o Iluminismo’ e assim por diante. Os livros de História sobre esses conceitos podem, de fato, ser vistos como metáforas já que tais livros convidam seus leitores a considerar certa parte do passado (a Itália do século XVI, a Europa do século XVIII), em termos daquilo que associamos a palavras como ‘renascimento’ (ou re-nascimento) ou iluminismo. Novamente, não podemos deixar de ficar impressionados com a semelhança estrutural com a representação como um operador em três lugares: 1) a estrutura intelectual da mente do século XVIII está representada por 2) uma representação escrita do iluminismo feita por um historiador e cujo conteúdo é 3) o que aquela representação que foi apresentada é (ANKERSMIT, 2012, p. 74 -75, tradução do autor).

⁹ "Precisamente sobre o que são essas representações e o que motivou os artistas a dar a elas as características específicas que elas têm" (ANKERSMIT, 2012, p. 69, tradução do autor).

¹⁰ A ideia crucial aqui é que toda representação é representação *como* - : Napoleão é representado (por Canova) como um imperador romano, Saskia é representada como Flora, Maria Antonieta como uma pastora etc. Obviamente, ninguém deixará de estar ciente dessa característica de representação, no caso da escultura de Canova. Mas mesmo quando escultores ou pintores são menos explícitos do que Canova foi sobre como eles desejam que suas representações sejam entendidas, a representação sempre tem essa característica de ser uma representação *como* - (ANKERSMIT, 2012, p. 74, tradução do autor).

intencionalidades na construção de uma representação. Os artistas, escritores e historiadores criam metáforas para expor determinadas intencionalidades. Nessa esteira, o conceito de representação é essencial para o entendimento das narrativas analisadas na presente tese, visto que todas são construções históricas de determinados passados específicos, em que seus criadores esboçam seus anseios, desejos e frustrações nos discursos.

Após essa breve explanação sobre a percepção do passado como representação, gostaria de chamar a atenção para mais três conceitos. O segundo foi cunhado por Linda Hutcheon, conhecido como metaficção historiográfica.¹¹ De acordo com Hutcheon:

A metaficção historiográfica refuta os métodos naturais, ou de senso comum, para distinguir entre o fato histórico e a ficção. Ela recusa a visão de que apenas a história tem a pretensão à verdade, por meio de afirmação de que tanto a história como a ficção são discursos, construtos humanos, sistemas de significação, e é a partir dessa identidade que as duas obtêm sua principal pretensão à verdade. Esse tipo de ficção pós-moderna também recusa a relegação do passado extratextual ao domínio da historiografia em nome da autonomia da arte (HUTCHEON, 1991, p. 127).

Ou seja, assim como Hutcheon, defendo que a literatura, as narrativas sequenciais, filmes e *games* têm pretensão a uma verdade histórica, bem como a historiografia profissional. Vale ressaltar que não quero jogar todas as produções em uma mesma categoria, mas, como abordarei no decorrer da tese, acredito que as pretensões de algumas delas sejam semelhantes. Além disso, como afirma Munslow:

[...] Pelo fato do desconstrucionismo histórico não mais demarcar os textos literários como qualitativa e categoricamente diferentes dos textos históricos e de suas interpretações, não há necessidade de uma hierarquia privilegiada entre o estudo crítico feito por historiadores sobre textos de origem histórica e o modesto papel destinado à linguagem e à narrativa na ordenação dos dados (MUNSLOW, 2009, p. 51).

O terceiro conceito é conhecido como *modernist event* – evento modernista – criado pelo professor Hayden White. Segundo o autor, o século XX foi capaz de proporcionar uma série de eventos extremos, os quais a narrativa histórica já não consegue contemplar em sua totalidade. Por conseguinte, as propostas mais abertas e que fogem do rigor acadêmico têm maiores chances de aproximação com esse passado traumático. De acordo com White:

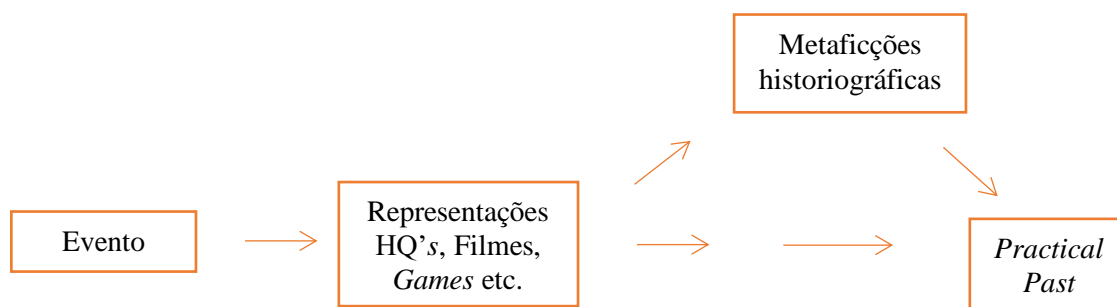
¹¹ “[...] o que caracteriza o pós-modernismo na ficção seria aquilo que aqui chamo de “metaficção historiográfica”, essas obras populares paradoxais, como *Cem anos de Solidão*, de García Márquez, *O Tambor*, de Grass, *A Maggot*, de Fowles, *Loon Lake*, de Doctorow, *The terrible Twos*, de Reed, *The woman Warrior*, de Kingston, *Famous Last Words*, de Findley, e *Shame*, de Rusdhi” (HUTCHEON, 1991, p. 11).

[...] entre seus supostamente não inimagináveis, impensáveis e inexprimíveis aspectos, o fenômeno do hitlerismo, a solução final, a guerra total, a contaminação nuclear, a fome em massa e o suicídio ecológico; um senso profundo de incapacidade para nossas ciências explicarem, controlarem ou conterem tais fatos; e uma crescente consciência da incapacidade de nossos modos tradicionais de representação até para descrevê-los adequadamente. [...] O que tudo isso sugere é que os modos de representação modernistas podem oferecer possibilidades de representar a realidade de ambos, o Holocausto e sua experiência, que nenhuma outra versão de realismo poderia fazer (WHITE, 2006, p. 206).

Finalmente, chamo a atenção para o último conceito, também de White, intitulado *practical past* – passado prático. White advoga que o *practical past* é composto por memórias, ilusões, informações, atitudes e valores que indivíduos ou grupos defendem, da melhor forma possível, com intuito de justificar, criar um alibi ou elaborar ações a serem tomadas no presente (WHITE, 2010, p. 16). Somado a isso:

[...] the practical past” which is elaborated in the service of “the present”, is related to this present in a practical way, and from which, therefore, we can draw lessons and apply them to the present, to anticipate the future (or at least the proximate future) and provide reasons, if not justification, for actions to be taken in the present on behalf of a future better than the current (WHITE, 2010, p. 17).¹²

Tendo, como arcabouço teórico, esses quatro conceitos, proponho que, através das representações contidas nas produções, profissionais empenhados em representar o passado constroem suas interpretações sobre eventos e realidades específicas. E, a partir desses constructos de realidade, esses profissionais fazem o possível para alertar seus leitores sobre os horrores desses passados, tornando, assim, seu ofício prático e atuante na sociedade. Conseqüentemente, pretendo realizar a articulação entre esses quatro conceitos distintos. Para uma melhor visualização:



Fonte: Produzido pelo autor

¹² “[...]“o passado prático” o qual é elaborado a serviço do “presente” relaciona-se com este presente de modo prático, e a partir disso, portanto, podemos aprender lições e aplicá-las no presente, para antecipar o futuro (ou pelo menos o futuro próximo) e fornecer razões, senão a justificação, para as ações a serem tomadas no presente em nome de um futuro melhor do que o atual” (WHITE, 2010, p. 17, tradução do autor).

Mediante o fluxograma acima¹³, é possível visualizar, de forma clara, como os quatro conceitos se articulam segundo minha proposta. Primeiro, é imprescindível selecionar um evento no passado, posteriormente, é necessário problematizar a forma como o evento foi representado, realizar sua análise interpretativa e averiguar se seus autores construíram suas narrativas com o intuito de classificá-las como metaficções historiográficas, ou não. Em seguida, uma intersecção, visto que a representação pode ser, ou não, uma metaficção historiográfica. Não menos importante, a representação do evento pode estar a serviço da criação de um futuro melhor, ou seja, uma perspectiva de futuro a partir de um passado prático, ou não.

Nesse viés interpretativo, a presente tese faz uma reflexão e uma proposta teórico-metodológica para a análise de eventos e suas representações, com o objetivo de contribuir para o enriquecimento desses conceitos e suas aplicações.

É importante frisar que as produções selecionadas para a pesquisa apresentam as características indispensáveis para se enquadrarem no esquema teórico apresentado, entretanto várias produções podem estar avessas a esse modelo.¹⁴

A tese está subdividida da seguinte forma: o capítulo um, intitulado “História: entre consumo, cidadania, presentismo e pós-modernidade”, tem como objetivo principal situar o leitor na discussão teórica sobre a relação entre os usos do passado e o capitalismo. Nesse sentido, apresento exemplos e discussões relacionadas ao modo como a historiografia e o capital se apropriaram do passado. Além disso, defendo que a nossa sociedade, caracterizada como presentista, dificulta a elaboração de alternativas à situação atual – política, econômica e social. Considero essas reflexões vitais para o entendimento das fontes selecionadas. Ademais, a pós-modernidade é, provavelmente, um dos conceitos mais discutidos no âmbito acadêmico. Muitos utilizam o termo como uma espécie de ofensa. Acredito que isso seja reflexo do desconhecimento sobre o conceito. Portanto, meu objetivo nesse breve capítulo é abordar os principais pontos da pós-modernidade para, posteriormente, relacioná-los com as fontes selecionadas.

¹³ Iniciei essa discussão, de forma incipiente, no artigo intitulado, *Eventos extremos e narrativas sequenciais: a arte representando o incompreensível*, publicado na revista *História Imagens e Narrativas*, Número em novembro de 2015 (KRUGER, 2015).

¹⁴ Primeiro não são todas as representações do passado e obras literárias que podem enquadrar-se no conceito de metaficção historiográfica. Segundo ponto, algumas metaficções historiográficas podem, simplesmente, não se preocupar com seu presente, nem possuir nenhuma característica prática.

O capítulo dois, denominado “Usos do passado em *Assassin’s Creed: Syndicate*: estudo de caso sobre teoria da história e *games*”, apresenta uma reflexão sobre esse jogo, lançado em 2015, e sua relação com a Revolução Industrial inglesa. O foco da análise está na forma como o passado inglês foi delineado na narrativa e a interação com o jogo. Em sequência, teço apontamentos sobre teoria da história e jogos históricos no âmbito nacional e internacional.

O capítulo três, intitulado “O passado como metáfora: mutantes e homossexuais” tem como escopo principal analisar a representação de minorias nos *X-men*. Para isso, introduzo o leitor na discussão sobre a historiografia profissional e como ela tem se relacionado com a representação dos grupos marginalizados – mulheres, negros, indígenas e homossexuais. Posteriormente, apresento uma sucinta análise do arco de histórias conhecido como *Days of Future Past* (Dias de um futuro esquecido) nas edições de *X-Men* 141–142, publicado pela Marvel em 1981, com o roteiro de Chris Claremont e desenhos de John Byrne. Por fim, analiso trechos do filme *X-Men: The Last Stand* (*X-Men: o confronto final*) lançado em maio 2006, dirigido por Brett Ratner e com o roteiro de Simon Kinberg e Zak Penn.

O Capítulo quatro, com o título de “*The leftovers*: a literatura do trauma”, reflete sobre a obra literária *The leftovers*, de Tom Perrotta, a qual explora a forma como a sociedade, a mídia e o Estado reagiriam à perda de 2% da população. O livro, lançado em 2011, explicita essa possibilidade.

Enfim, convido o leitor a abrir sua mente. Sair da zona de conforto e pensar num tipo de historiografia diversa e plural. Uma historiografia que não coloque hierarquia nas fontes e, que aceite visões diferentes de conceber o passado. Uma historiografia composta por diversos mundos e realidades. Uma historiografia em constante alteração e inovação. Uma historiografia que promova e defenda um mundo de liberdade e humanidade.

2 HISTÓRIA: ENTRE CONSUMO, PRESENTISMO E PÓS-MODERNIDADE

Gostem ou não, vivemos em uma sociedade capitalista. Juntamente com o sistema, absorvemos uma forma capitalista de viver, ou seja, uma ideologia, valores socialmente “aceitos” que direcionam os desejos, os objetivos e o consumo de um modo geral. Ser capitalista é consumir. O mercado já mostrou que pode vender qualquer coisa. Mostrou que pode direcionar a população a comprar o que bem desejar. O mercado pode vender o passado? O presente capítulo tem, como escopo, analisar a história disciplinar e sua relação com o a sociedade capitalista. Outrossim, meu foco recai sobre a pós-modernidade e como o conceito pode ajudar a entender as fontes selecionadas e o tempo em que vivemos.

No artigo intitulado, *The death of history? Historical Consciousness and the culture of the late capitalism* (CHAKRABARTY, 1992), o historiador indiano, Dipesh Chakrabarty, utiliza autores como Edward Said, Meaghan Morris, entre outros, para discutir a influência da pós-modernidade e do capitalismo tardio – posterior a 1945 – na história disciplinar.

A “morte da história”, ao qual Chakrabarty direciona sua escrita não possui grandes vínculos com o conceito criado por Fukuyama (1992) – fim da história –, todavia essa ideia que, em alguns momentos, parece radical possui certa lógica ao compreender o argumento tecido pelo indiano. O autor salienta que a história disciplinar foi amplamente utilizada como instrumento de poder. Para justificar isso, ele remonta à colonização britânica na Índia, onde a história foi uma grande inovação trazida pelos ingleses. Com o processo de luta e tentativas de independência da metrópole, uma elite indiana passa a defender um projeto nacionalista, obviamente, com uma narrativa histórica para subsidiá-lo.

Chakrabarty argumenta que essa mesma elite utilizou o discurso nacionalista para subjugar grande parte da população indiana, logo a exploração continuou, porém os atores da “peça” foram alterados. Enfatizo que o autor investe na importância do grupo, *Subaltern studies*, do qual faz parte, composto por intelectuais de países colonizados por potências europeias. A partir da década de 1980, o *Subaltern studies* passou a defender uma história como crítica. Nessa esteira, eles utilizaram a própria ferramenta de

dominação metropolitana, a história disciplinar, para reverter a forma como o mundo e academia vislumbravam a história dos países colonizados.

A ideia central do artigo é advogar que a história é sempre utilizada como instrumento de poder. No caso indiano, serviu para os nacionalistas criarem o Estado-nação. Entretanto, o autor não se limita a essa afirmação que, no primeiro momento, parece um tanto óbvia, afinal de contas, estamos cansados de ouvir políticos se apropriando de “versões” da história que enalteçam “grandes feitos”.

Não menos importante, a história nacional, sob a ótica da formação nacional, nunca foi de grande valia para a manutenção da paz. Lorenz afirma que existe uma relação clara entre a formação da história acadêmica e a formação do estado-nação (LORENZ, 2010, p. 71). Ou seja, os historiadores nacionalistas são defensores do ponto de vista nacional, esse concebido como uma história objetiva. Logo, seria plausível considerá-los como: *half-priests and half-soldiers*’ of their nation (LORENZ, 2010, p. 73).¹⁵ Além disso, o financiador da formação dos historiadores acadêmicos é o Estado-nação.

Lorenz utiliza o conceito de regimes de historicidade de François Hartog, afirmando que cada sociedade se relaciona com o passado de uma forma distinta. Portanto, regime de historicidade antigo estaria voltado ao passado, então o objetivo estaria em um possível retorno ao passado glorioso – ao estilo de uma *história magistra vita*. Já, o regime de historicidade moderno está relacionado com a formação dos Estados após a Revolução Francesa, período em que o *ancient regime* foi renegado, então o rumo da história está orientado para o futuro e o progresso da nacional (LORENZ, 2010, p. 75).

De acordo com Lorenz, a noção de tempo das sociedades ocidentais foi drasticamente influenciada pela noção cristã, a qual entende o tempo como um ponto em uma linha reta, ou seja, um sentido teleológico e irreversível, em que a noção de progresso substituiria a noção de Deus (LORENZ, 2010, p. 76 - 77). Ademais, Rodrigo Turin, ao fazer um apanhado geral das noções de temporalidade através da história, defende que, na tradição cristã, o tempo era regulado pela promessa de redenção e retorno de Cristo. Com a ascensão dos Estados absolutistas, a sincronização do tempo estava aliada ao “relógio” do monarca, das instituições e códigos que o cercavam. Na sociedade industrial, o ajuste temporal passava por práticas e instituições diversas, tais como os arcos internacionais de fusos horários ou o horário de funcionamento das fábricas. Além disso,

¹⁵ “Parte sacerdotes e parte soldados da sua nação” (LORENZ, 2010, p. 73, tradução do autor).

saliento que, nas sociedades modernas, após a Revolução Francesa, a elaboração do tempo foi reinventada para dar sentido à nova lógica da soberania dos Estados. Para isso, a educação e a história teriam um papel fundamental na criação dos cidadãos (TURIN, 2019, p. 12-13).

A história disciplinar ajudou a construir a noção de identidade, a qual foi entendida como a negação de outras identidades. E a história, como a narrativa de uma nação, foi representada desde suas origens até o presente, porém o mais importante é que essa construção discursiva era feita como se a nação sempre tivesse existido (LORENZ, 2010, p. 79).

Somado a isso, ainda com Lorenz:

Eighth, a nation was usually represented as serving the cause of justice: 'God is on our side' held for each nation. Many nations claimed a special relationship with God including a special 'protective' Christian mission vis-à-vis non-Christian 'intruders' – usually Muslims. Nationalism has therefore been plausibly interpreted as the nationalisation of Christianity. It would take the two world wars before the future turned into a serious problem for historians (LORENZ, 2010, p. 79).¹⁶

De acordo com o autor, a história disciplinar e nacionalista auxiliou a levar a humanidade ao caos. Passamos por duas Guerras mundiais e uma série de genocídios. Entretanto, a partir da década de 1970, as concepções de identidade coletiva - de nação, etnia, classe, gênero e religião – sofreram fortes abalos e foram desconstruídas e livradas do essencialismo. Não menos relevante, a própria ideia de História objetiva caiu em descrédito. Posteriormente, a partir da década de 1990, surgiram novas visões de história no âmbito acadêmico - história global e história transnacional. Elementos que, segundo Lorenz, demonstram o desejo de transcender o Estado-nação (LORENZ, 2010, p. 80).

É válido ressaltar que, embora as críticas mais contundentes à historiografia tradicional tenham ganhado força a partir de 1970, historiadores como Marc Bloch e Lucien Febvre já defendiam uma atuação do historiador em debates do seu tempo. Bloch, em sua obra *A estranha derrota*, dedica seus esforços aos motivos que levaram à rápida derrota dos franceses frente ao exército nazista. Essa obra pode ser vista como um ato de

¹⁶ No século oito, uma nação era geralmente representada como servindo à causa da justiça: "Deus está do nosso lado" sustentado para cada nação. Muitas nações reivindicaram uma relação especial com Deus, incluindo uma missão cristã "protetora", especial em relação aos "intrusos" não-cristãos – geralmente muçulmanos. O nacionalismo, portanto, foi plausivelmente interpretado como a nacionalização do cristianismo. Isso conduziria as duas Guerras Mundiais antes que o futuro se transformasse em um sério problema para os historiadores (LORENZ, 2010, p. 79, tradução do autor).

resistência intelectual, visto que foi escrita “no calor do momento” e o autor não se isenta de opinar sobre o período (BLOCH, 2013).

A maior parte das instituições de ensino dedicam parte de sua carga horária para uma disciplina de caráter histórico. Afinal, qual é a grande pertinência disso? Temos mesmo de saber os pormenores da história nacional brasileira para nos constituirmos como cidadãos? Chakrabarty acredita que, com a pós-modernidade e o avanço do consumismo, na atual etapa do capitalismo tardio, uma contradição foi criada: a formação do cidadão e o consumo.

De um lado da contradição, o consumismo. Não é nenhuma novidade que o mundo enfrenta desenfreada necessidade por objetos, na maioria dos casos, desnecessários – Chuck Palahniuk, em sua obra *Fight Club*, já advertia, “Advertising has us chasing cars and clothes, working jobs we hate so we can buy shit we don't need.” (PALAHNIUK, 2012).¹⁷ Grandes multinacionais lançam celulares, computadores e videogames constantemente, impulsionando e criando uma “necessidade” de estar sempre com o que há de mais atualizado. Não menos importante, o passado foi apropriado pelo capital. Por exemplo, a moda retrô, diferentes modelos de roupas, calçados e objetos variados podem ser adquiridos com muita facilidade, ou seja, temos muitos “passados” no presente. Um dos últimos “lançamentos” da gigante dos videogames, *Nintendo*, ajuda a ilustrar essa apropriação do passado pelo capital:

¹⁷ “A publicidade nos leva a perseguir carros e roupas, trabalhando em empregos que odiamos para que possamos comprar merda de que não precisamos” (PALAHNIUK, 2012, tradução do autor).

Imagem 01 – Nintendo

14/07/2016 12h36 - Atualizado em 14/07/2016 12h32

Nintendo irá relançar NES, seu 1º videogame, com 30 jogos na memória

Nintendinho virá com clássicos 'Super Mario Bros.' e 'The Legend of Zelda'. Console irá custar US\$ 60 nos Estados Unidos e chega em 11 de novembro.

Do G1, em São Paulo



Nintendo irá relançar NES, seu primeiro videogame doméstico, em versão compacta (Foto: Divulgação/Nintendo)

Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/nintendo-ira-relancar-nes-seu-1-videogame-com-30-jogos-na-memoria.html>. Acessado em: 24 de set. 2020.

Conforme o site G1:

De acordo com a Nintendo, o NES Classic Edition é uma "mini réplica quase idêntica" ao console original, lançado no Japão em 1983 (como Famicom) e em 1985 nos EUA. [...] A nova versão do videogame chega em 11 de novembro por US\$ 60. Um controle adicional, para games de 2 jogadores, irá custar US\$ 10.¹⁸

A empresa brasileira de tecnologia, *Tectoy*, também, aproveitou a “onda saudosista” para investir em um antigo sucesso dos *games*, o Mega drive. Segundo um site de notícias, “o clássico console será produzido com novos componentes, em edição limitada, e chega às lojas em junho de 2017 por R\$ 450. Você pode fazer a pré-venda no site oficial da empresa - na pré-venda, o preço é de apenas R\$ 400”.¹⁹ Vale ressaltar que os modelos apresentados estão completamente obsoletos.

Vivemos em um período de grandes avanços tecnológicos, com experiências 3D e um conjunto de inovações técnicas que, em alguns momentos, nos fazem duvidar, questionando se as imagens de filmes e *games* são, de fato, filmagens em cenários reais

¹⁸ Disponível em: <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/07/nintendo-ira-relancar-nes-seu-1-videogame-com-30-jogos-na-memoria.html>. Acesso em: 24 set. 2020.

¹⁹ Disponível em: <https://omelete.uol.com.br/games/noticia/novo-mega-drive-ganha-demonstracao-de-uma-hora-pela-tectoy-assista/>. Acesso em: 24 set. 2020.

ou apenas mais uma imagem com *Chroma key*.²⁰ Entretanto, o saudosismo tecnológico parece gerar bons lucros às empresas como a *Nintendo* e a *Tectoy*.

Do outro lado da contradição, temos a cidadania, a formação da identidade da nação. Afinal de contas, existem símbolos, narrativas, eleições democráticas que nos propiciam certa noção de pertencimento a uma nação. Pensando nessa dualidade, Chakrabarty conclui que, “History will die when this contradiction between the citizen and the consumer, between the nation-state and capital, is resolved in favor of the consumer and capital” (CHAKRABARTY, 1992, p. 64).²¹

Ainda pensando na contradição apresentada pelo autor, na cidade de Odesa, Ucrânia, uma estátua de Vladimir Lenin, uma das principais lideranças da União Soviética, foi substituída pela estátua do famigerado vilão, Darth Vader, da saga cinematográfica de *Star Wars*:

Imagem 02 – Estátua do Lenin



Disponível em: <https://www.bbc.com/news/blogs-news-from-elsewhere-34594262#:~:text=A%20statue%20of%20Vladimir%20Lenin,%22de%2Dcommunistation%22%20law.>

Acessado em: 24 de set. 2020.

De acordo com o site de notícias UOL:

A nova estátua, uma obra do escultor ucraniano Alexar Milov, foi revelada nesta sexta-feira (23). [...] "O Lênin de bronze foi deixado dentro, para que os descendentes possam exumá-lo, se for necessário", disse Milov em declarações à imprensa. [...] A estátua também funcionará como um ponto de wi-fi gratuito. [...] Em maio deste ano, Poroshenko assinou um decreto de "descomunização", prevendo que, em um prazo de seis meses, monumentos soviéticos deveriam

²⁰ *Chroma key* é uma técnica de efeito visual que consiste em colocar uma imagem sobre uma outra através do anulamento de uma cor padrão – normalmente verde.

²¹ A história morrerá quando essa contradição entre o cidadão e o consumidor, entre o Estado-nação e o capital, for resolvida em favor do consumidor e do capital (CHAKRABARTY, 1992, p. 64, tradução do autor).

ser desmantelados ou substituídos. A regra também vale para lugares públicos com nomes relacionados ao comunismo.²²

Primeiro ponto interessante da discussão sobre a substituição do símbolo soviético pelo símbolo da indústria cultural é considerarmos o passado ucraniano. Sabemos que posteriormente à Revolução Russa, a Ucrânia foi integrada pela União Soviética no ano de 1922 e sua independência foi alcançada apenas em 1991, com a queda dos soviéticos. Nesse sentido, existe uma relação entre o Estado nacional Ucraniano e a estátua, ou seja, existe um significado simbólico para a presença da estátua, se considerarmos a história “oficial” ucraniana.

Nesse viés interpretativo, a dualidade apresentada por Chakrabarty fica evidente. A história nacional, a qual procura a identificação dos cidadãos com sua nação, está enfraquecida – existem outras variáveis políticas nesse caso, mas ele ilustra bem a dualidade consumo/cidadania exposta pelo autor –, ou seja, um símbolo da cultura *pop* ocidental, representado por Darth Vader, é mais importante e digno de lembrança do que a figura de Lenin. Fica claro: o consumo parece sobrepujar as noções de história nacional e cidadania.

Jerome De Groot, em sua obra *Consuming History: Historians and Heritage in Contemporary Popular Culture*, analisa um amplo leque de formas de representações do passado, tais como: documentários, programas de tv, filmes, literatura e jogos de videogame. O autor defende que o mercado passou a comercializar elementos do passado e os historiadores precisam estar atentos a esta prática. De acordo com De Groot:

Importantly the past is something which it is assumed the viewer can connect to and consume, quite literally, at an economic level. Using the past to articulate a brand necessarily implies that there is something about that pastness that is marketable and that an ordinary viewer will happily buy into. (DE GROOT, 2009, p. 09).²³

O autor ainda salienta que ao analisar essas fontes é possível “[...] follow ‘history’ as a thread through contemporary culture and that it might show a new and in greater depth the consumptive practices of society” (DE GROOT, 2009, p 13).²⁴ O mesmo utiliza

²² Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/tabloide/ultimas-noticias/tabloideanas/2015/10/23/cidade-na-ucrania-substitui-lenin-por-darth-vader-em-estatua.htm>. Acesso em: 24 set. 2020.

²³ É importante ressaltar que o passado é algo que se assume que o espectador pode conectar-se e consumir, literalmente, em nível econômico. Usar o passado para articular uma marca implica necessariamente que exista algo nesse lugar que seja comercializável e que um espectador comum ingenuamente acreditará (DE GROOT, 2009, p. 09, tradução do autor).

²⁴ [...] seguir a “história” como um fio através da cultura contemporânea e que ela pode mostrar novas e mais profundas práticas de consumo da sociedade (DE GROOT, 2009, p 13, tradução do autor).

o conceito de *Historiocopia* afirmando que cada uma dessas representações do passado possuem uma variedade de significados e que o leitor comum pode interagir com o passado através da televisão, arte, ficção, jogos, revistas e publicidade. Além disso, defende que todas essas representações possuem uma vasta rede de significados e experiências históricas. Por fim, De Groot acredita que o estudo comparativo desses discursos pode alcançar parte da compreensão das formas pelas quais a sociedade atual se relaciona e consome o passado (DE GROOT, 2009).

A partir da década de 1980, ocorre um investimento massivo em noções de memória, conhecido como *memory boom*. Centros de memória são inaugurados ao redor de todo o globo com o objetivo de lembrar e relembrar os grandes traumas históricos do século XX. Traumas que a sociedade ocidental não consegue assimilar e compreender, ou seja, um passado que não passou. Essa é a característica principal do regime de historicidade presentista, isto é, não estamos orientados pelo passado e, tampouco, para o futuro. Vivemos em um eterno presente com a presença de múltiplos “passados”.

De acordo com François Hartog, o regime presentista caracteriza-se por uma:

[...] progressiva invasão do horizonte por um presente cada vez mais inchado, hipertrofiado, é bem claro que o papel motriz foi desempenhado pelo desenvolvimento e pelas exigências cada vez maiores de uma sociedade de consumo, na qual as inovações tecnológicas e a busca de benefícios cada vez mais rápidos tornam obsoletos as coisas e os homens, cada vez mais depressa. Produtividade, flexibilidade, mobilidade, tornam-se as palavras-chave dos novos administradores. Se o tempo é, há muito, uma mercadoria, o consumo atual valoriza o efêmero. A mídia, cujo extraordinário desenvolvimento acompanhou esse movimento que é, em sentido próprio, sua razão de ser, faz a mesma coisa. Na corrida cada vez mais acelerada para o ao vivo, ela produz, consome, recicla cada vez mais palavras e imagens e comprime o tempo: um assunto, ou seja, um minuto e meio para trinta anos de história (HARTOG, 2013, p. 147).

Ainda sobre isso, Rodrigo Turin afirma que:

Vivemos um tempo repleto de tempos: o tempo das reivindicações identitárias, os tempos pós-colonial e decolonial, o tempo da globalização, o tempo fantasmagórico das reparações traumáticas, o tempo acelerado das novas tecnologias, o tempo da urgência do capital financeiro, o tempo suspenso da patrimonialização, entre tantos outros. Todos esses tempos convivem, se cruzam, combatem uns aos outros, constituem modos distintos de projetar-se no mundo (TURIN, 2019, p. 14).

Ademais, a partir da década de 1970, o mundo acompanhou uma onda de investimentos em questões de memória. De acordo com Huyssen, na Europa e nos Estados Unidos, uma série de antigos centros urbanos passaram a ser restaurados. Museus foram inaugurados, a moda retrô estava em alta, o marketing da nostalgia, a obsessão

pelas gravações, a escrita de memórias, a autobiografia, o surgimento do romance pós-moderno – na discussão entre realidade e ficção –, a ênfase na fotografia e o desenvolvimento de documentários históricos (*History Channel*) (HUYSSSEN, 2003, p. 14).

Andreas Huyssen aponta para a ênfase na criação de museus e locais de memória sobre o *Shoah* ao redor do globo:

The Holocaust Memorial Museum in Washington, D.C., planned during the 1980s and inaugurated in 1993, gave rise to the debate about the Americanization of the Holocaust. But the resonances of Holocaust memory did not stop there. At this point one must indeed raise the question to what extent one can now speak of a globalization of Holocaust discourse (HUYSSSEN, 2003, p. 13).²⁵

Nesse sentido, Huyssen destaca um aspecto nefasto nessas políticas de memória. Na década de 1990, aconteciam genocídios terríveis, em Ruanda, Bósnia, e Kosovo, por exemplo. Todavia as grandes lideranças políticas e meio de comunicação evitaram comparar esses eventos com o Holocausto judeu. O motivo? O autor acredita que não tenha sido devido às diferenças históricas, mas, sim, pelo desejo de não intervenção (HUYSSSEN, 2003, p. 13).

Ainda com o autor:

[...] é exatamente a emergência do Holocausto como tropo universal que permite a sua recordação aderir a situações locais específicas, que são historicamente distantes e politicamente distintas do evento original. No movimento transnacional dos discursos da memória, o Holocausto perde sua qualidade de índice do evento histórico específico e passa a funcionar como metáfora de outros históricos e lembranças traumáticas. O Holocausto como tropo universal é o pré-requisito de sua descentralização e de seu uso como um poderoso prisma através do qual podemos examinar outros exemplos de genocídio. O Global o local da memória da memória do Holocausto entraram em novas constelações que pedem para ser analisadas caso a caso (HUYSSSEN, 2014, p. 187).

Além disso, Lorenz, ao citar Torpey, afirma que com o colapso do socialismo e do nacionalismo – as duas ideologias orientadas para o futuro do século XX –, é possível que uma grande desconfiança sobre planos políticos orientados ao futuro tenha sido criada. Um reflexo dessa desconfiança pode ser visto em forma de concepção de mundo como a pós-modernidade (LORENZ, 2010, p. 84). Ou seja, o constante investimento em

²⁵ O Museu Memorial do Holocausto em Washington, D.C., planejado na década de 1980 e inaugurado em 1993, deu origem ao debate sobre a americanização do Holocausto. Mas as ressonâncias da memória do Holocausto não pararam por aí. Neste ponto, deve-se realmente levantar a questão de até que ponto se pode agora falar de uma globalização do discurso do Holocausto (HUYSSSEN, 2003, p. 13, tradução do autor).

centros de memória e a presença desses múltiplos passados²⁶ no presente tem levado a sociedade ocidental a certa estagnação. Não temos uma proposta para o futuro, mas estamos melhor que o passado representado pelo trauma. Nessa esteira, acredito que as propostas de alteração sociais estejam enfraquecidas, já que, no presente, nossas lideranças intelectuais e políticas pouco falam de alterações bruscas na estrutura social, entretanto basta assistir ao noticiário para escutar a palavra, reformas.

Não menos importante, a chamada queda das metanarrativas – iluminismo, marxismo, por exemplo – parece obscurecer ainda mais as possibilidades de enfrentarmos o presente e criarmos alternativas para um futuro. Segundo Alun Munslow:

[...] Agora parece quase inacreditável que alguém possa um dia ter confiado na hierarquia das principais narrativas como o liberalismo, a ciência, o marxismo, o socialismo ou em uma visão da história que enfatizava a descoberta do passado como ele realmente foi, ou ainda no progresso inevitável (MUNSLOW, 2009, p. 28).

No artigo *Breaking up time*, de Lorenz e Bervernage, os autores criticam a forma como os historiadores deixam de problematizar as noções de passado, presente e futuro. O enfoque principal é que o passado estaria totalmente desarticulado do presente, criando, assim, um abismo entre ambos. Não menos relevante, os autores afirmam que culturas vistas como "tradicionais" geralmente são caracterizadas por uma orientação dominante – política, ética, cultural etc. – para o passado, enquanto que as culturas ditas "modernas" caracteristicamente têm uma orientação dominante voltada ao futuro. Por último, e mais importante para a presente análise, as culturas "pós-modernas" estariam teoricamente voltadas ao presente (BERVERNAGE; LORENZ, 2013, p. 33 - 34).

Os autores citam o historiador americano Elazar Barkan, o qual defende uma historiografia "comprometida" e a serviço de uma "reconciliação histórica". No entanto, uma história engajada com o presente, na maior parte das vezes, é vista como “ativista”, “partidária” ou “presentista” e, mesmo com as renovações historiográficas, esses adjetivos ainda são considerados pecaminosos frente a uma historiografia dita científica. Todavia, os autores parecem esperançosos em relação às mudanças progressistas, conforme cita Barkan:

[...] that the construction of history continuously shapes our world, and therefore has to be treated as an explicit, directly political activity, operating

²⁶ Acredito que a sociedade ocidental está sendo “bombardeada” com passados. Nessa perspectiva, entendo a influência de dois elementos: O chamado *memory boom* com centros de memória sobre o Holocausto, a partir de 1980; e a moda retrô criada pelo mercado, fenômeno um pouco mais recente.

within specific scientific methodological and rhetorical rules (BEVERNAGE, LORENZ, 2013, p. 34).²⁷

Barkan apresenta uma reflexão sobre a morte de 1600 judeus na Polônia durante a ocupação nazista. Durante um longo período, o trágico episódio foi atribuído aos nazistas, entretanto, segundo o autor, em 2010, o sociólogo o americano de origem polaca, Jan Thomasz Gross publicou a obra *Vizinhos*, na qual expõe o episódio sobre um ponto de vista diferente e inquietante. O autor utilizou depoimentos e fontes escritas para defender que o massacre foi levado a cabo pelos poloneses, ou seja, o evento em Jedwane, em que homens, mulheres e crianças foram levadas a um estábulo e mortos foi obra de seus vizinhos.

Nessa esteira, Barkan inicia sua reflexão com a fala do presidente polonês, Aleksander Kwasniewski, pedindo perdão pela morte das famílias judias, em julho de 2001. Entretanto, muitos poloneses boicotaram o evento. A igreja, por exemplo, não enviou um representante oficial. Segundo Barkan:

The desire to address the legacy of historical wrongs from a contemporary perspective inform the essays that make us this AHR (America Historical Review) forum. The describe three joint efforts by historians from across national and ethnic divides to write shared narratives of past events as a way of contributing to present-day conflict resolution. In each case, the historian's intervention aims to promote reconciliation through collaborative work to produce a shared history (BARKAN, 2009, p. 900).²⁸

Nesse sentido, assim como o autor, entendo a dificuldade ao lidar com passados traumáticos e que “novas versões do passado” tendem a influenciar em questões como identidade nacional. Entretanto, para que, de fato, ocorra uma “reconciliação história” com o passado, discussões devem ser realizadas. Para o autor, as formas de lidar com esses “passados” são políticas de reparação e comissões da verdade. Além disso, Barkan acredita que a historiografia deve contribuir para essa reconciliação histórica e para uma sociedade voltada à preservação dos direitos humanos (BARKAN, 2009).

Além disso, os autores sustentam que, em algumas produções historiográficas, os historiadores optam por uma determinada forma de concepção temporal, justamente por

²⁷ [...] a construção da história molda continuamente o nosso mundo e, portanto, tem de ser tratada como uma atividade explícita, diretamente política, operando dentro de regras científicas metodológicas e retóricas específicas (BEVERNAGE, LORENZ, 2013, p. 34, tradução do autor).

²⁸ O desejo de abordar o legado de erros históricos de uma perspectiva contemporânea informa os ensaios que compõem este fórum de AHR. O artigo descreve três esforços conjuntos de historiadores, de todas as divisões nacionais e étnicas, para escrever narrativas compartilhadas de eventos passados como uma maneira de contribuir para a resolução de conflitos nos dias atuais. Em cada caso, a intervenção do historiador visa a promover a reconciliação por meio de trabalho colaborativo para produzir uma história compartilhada (BARKAN, 2009, p. 900, tradução do autor).

questões políticas, ou melhor dizendo, para se abster de tomar certas posições, como é o caso de Braudel, ícone da Escola dos Annales:

In Braudel's case, his political rejection was of the sudden fall of France in the 1940s. He wrote his *Méditerranée* as a prisoner of war, and the *longue durée* enabled him to discount both the French defeat and the later collaboration of Vichy-France as merely 'ephemeral' events in history (BEVERNAGE, LORENZ, 2013, p. 35).²⁹

Nessa esteira, a escolha pela dita história científica e imparcial pode ser interpretada por um novo prisma, afinal, quando Braudel e os historiadores dos *Annales* optam pela longa duração acabam por se abster de um juízo de valores sobre acontecimentos do presente.

Vale lembrar que Bevernage e Lorenz levantam uma questão muito recorrente nas últimas décadas: as comissões da verdade, políticas de reparação, desculpas oficiais, comissões de conciliação histórica etc. são fenômenos internacionais, e a maior parte da opinião pública e especializada acredita que essas iniciativas sejam de grande pertinência para uma possível reconciliação com esses passados traumáticos. Entretanto, o autores argumentam que essas iniciativas estimulam o:

[...] growing conviction that the once commonsensical idea of a past automatically distancing itself from the present is fundamentally problematical and that the belief that the past is superseded by every new present has been more a wish than an experiential reality (BEVERNAGE, LORENZ, 2013, p. 33).³⁰

Somado a isso, os mesmos questionam, “it is important to know what exactly historians are doing when they are ‘letting the past become past’ and how historians can tell ‘when’ exactly ‘it is time’ to ‘put the past in its place’” (BEVERNAGE, LORENZ, 2013, p. 44).³¹

Em suma, como expus no decorrer dessa reflexão, acredito que a dualidade entre consumo e cidadania seja vital para o entendimento dos fenômenos culturais que são analisados aqui. Pretendo tecer argumentos, através de minhas fontes, para comprovar

²⁹ No caso de Braudel, sua rejeição política foi a queda súbita da França na década de 1940. Ele escreveu seu *Méditerranée* como prisioneiro de guerra, e a *longue durée* lhe permitiu descontar tanto a derrota francesa quanto a posterior colaboração de Vichy-France como eventos meramente “efêmeros” na história (BEVERNAGE; LORENZ, 2013, p. 35, tradução do autor).

³⁰ [...] a crescente convicção de que a ideia comumente aceita de um passado que se distanciava automaticamente do presente é fundamentalmente problemática e que a crença de que o passado é substituído por cada novo presente tem sido mais um desejo do que uma realidade experiencial (BEVERNAGE; LORENZ, 2013, p. 33, tradução do autor).

³¹ É importante saber o que exatamente os historiadores estão fazendo quando estão “deixando o passado se tornar passado” e como os historiadores podem dizer “quando” exatamente “é o tempo” de “colocar o passado em seu lugar” (BEVERNAGE; LORENZ, 2013, p. 44, tradução do autor).

que o consumo já tenha sobrepujado a noção de cidadania. Entretanto, o abandono de noções essencialistas como a nacionalidade possa ser entendido como um aspecto positivo. Ademais, entendo que a ascensão de novas histórias, de novos grupos, aliados à uma noção de história como narrativa engajada com um sentido prático no presente – social, econômico, cultural ou político – como um aspecto positivo e vital para uma sociedade mais democrática.

Da mesma forma, o entendimento do período atual como um regime de historicidade presentista, levando em consideração suas características, proporciona uma melhor compreensão do tempo em que vivemos e dos fenômenos culturais que abordo no decorrer da escrita. Entretanto, como historiador responsável e comprometido com o presente, defendo que não devemos usar o conceito para fugir de discussões, mas devemos buscar uma fuga da simplista discussão presentista, propondo alterações no presente e no futuro. Somado a isso, a lembrança de traumas e eventos históricos sem uma forte conexão com o presente não trará nada de benéfico para o campo reflexivo e para sociedade.

Como foi exposto, o capitalismo parece ter se apropriado de elementos do passado, e isso tem gerado grandes lucros para a indústria. Nessa perspectiva, esses elementos serão levados em consideração na análise de como a indústria da cultura, focada em histórias em quadrinhos, literatura, *videogames* e filmes, se apropria do passado com o intuito de gerar lucros ou de propor reflexões amplas e críticas.

Agora, o escopo é apresentar as principais características da pós-modernidade, visto que, a meu ver, todas as manifestações culturais analisadas aqui podem ser entendidas como fenômenos pós-modernos marcados por diversas influências e usos do passado.

Conceitos e termos são criados com o propósito de agrupar um conjunto de ideias. Quando intelectuais se deparam com fenômenos semelhantes, os quais se encontram numa abertura temporal próxima, é comum e pragmático, para fins didáticos, agrupá-los. E é assim que funciona um dos pressupostos mais básicos do mundo acadêmico. Mas como conceituar fenômenos essencialmente distintos? Como não ter receio de entrar em grandes generalizações quando tudo que não entendemos parece ser jogado em um mesmo conceito? O que fazer quando um conjunto de ideias foi transformado em um insulto e uma ameaça ao mundo acadêmico? Sobre isso, Arthur Avila argumenta que:

[...] única ameaça “pós-moderna” todo-poderosa e de extensão pretensamente avassaladora – um espantalho, no primeiro caso, e um impressionismo sem base empírica, no outro. Neste sentido, a crítica historiográfica não raro adquiriu o papel de uma prática de excomunhão, de acordo com Durval Muniz de Albuquerque Jr., que visava expungir da disciplina os e as “infiéis” que ousavam questionar seus pressupostos fundacionais. Sob esta perspectiva, bastaria devolver à história uma integridade original supostamente violada por seus antagonistas que tudo estaria mais ou menos resolvido, ainda que a vigilância contra os bárbaros no portão precisasse ser sempre forte e redobrada. Tal qual o diligente Giovanni Drogo em sua (entediante) espera no Forte Bastiani, precisaríamos estar sempre preparados para a vinda dos perigosos “tártaros” que habitam para além das fronteiras de nosso império disciplinar (AVILA, 2019, p. 392).

Nesse sentido, vista como uma ameaça ao *status quo*, a pós-modernidade foi transformada em uma espécie de identidade negativa, em um inimigo a ser combatido, algo que os “bons” acadêmicos deveriam se afastar. Entretanto, grande parte da desconfiança frente ao conceito está justamente ligada à falta de reflexão sobre o mesmo. Meu objetivo aqui é tratar dos princípios básicos de um dos conceitos mais discutidos e discutíveis da academia.

Ainda assim, saliento que não busco apresentar uma reflexão normatizadora sobre o conceito de pós-modernidade, já que, segundo Douglas Kellner:

[...] não há uma teoria pós-moderna, ou uma só definição de pós-modernidade como época histórica ou de pós-modernismo em artes. Ao contrário, esses discursos entram em competição e em conflito, visto que diferentes teóricos tentam impor suas próprias definições sobre tais conceitos (KELLNER, 2001, p. 71).

Jameson, conhecido teórico marxista, afirma que a dificuldade na conceituação do pós-modernismo está, em parte, na nossa falta de familiaridade com as obras que constituem esse movimento. Além disso, os exemplos de obras pós-modernas abarcam as mais variadas formas de se fazer arte:

La poesía de John Ashbery, por ejemplo, así como la mucho más simple poesía conversacional que surgió de la reacción contra la compleja e irónica poesía modernista académica en los años sesenta; la reacción contra la arquitectura moderna y, en particular, contra los edificios monumentales del estilo internacional; los edificios pop y los cobertizos decorados celebrados por Robert Venturi en su manifiesto *Learning from Las Vegas*; Andy Warhol, el arte pop y el más reciente fotorrealismo; en música, la importancia de John Cage pero también la síntesis posterior de estilos clásicos y "populares" en compositores como Philip Glass y Terry Riley, y también el rock *punk* y *new wave* con grupos como Clash, Talking Heads y Gang of Four; en el cine, todo lo que se muestra de Godard -cine y video contemporáneos de vanguardia-i-, así como todo un nuevo estilo de películas comerciales o de ficción, que tiene su equivalente en las novelas contemporáneas, donde las obras de William Burroughs, Thomas Pynchon e Ishmael Reed por un lado, y la nueva novela francesa por el otro, también deben contarse entre las variedades de lo que puede denominarse posmodernismo (JAMESON, 1999, p. 15).

Ao observar o trecho anterior, fica evidente que a maior parte das obras mencionadas surgem como reação a outra coisa – no caso, as formas modernas. Essas que, no passado, foram radicais e até subversivas passaram ao status de hegemônicas nos museus e nas universidades. No presente, o pós-modernismo passa a identificá-las como o “outro” com o intuito de criar “algo novo”. Nesse viés interpretativo, se existe alguma unidade na pós-modernidade é a negação à modernidade (JAMESON, 1999, p. 16).

Douglas Kellner sustenta que a negação à modernidade, de fato, é uma verdade, mas a presença de continuidades modernas é inegável:

[...] verifica-se que é mais difícil enunciar diferenças entre modernismo e pós-modernismo em literatura, cinema, dança, teatro e outras artes. As sobreposições e continuidades nesses casos são mais inegáveis, e é difícil mostrar características específicas de literatura e arte pós-moderna que não tenham sido antecipadas por formas modernistas (KELLNER, 2001, p. 70).

Conforme Jameson, a pós-modernidade “es la desaparición de algunos límites o separaciones clave, sobre todo la erosión de la antigua distinción entre la cultura superior y la así llamada cultura de masas o popular” (JAMESON, 2002, p. 09). Esse aspecto é crucial para a presente pesquisa, visto que trabalho com elementos da cultura da mídia – literatura, HQs, jogos e filmes – os quais, durante grande parte da segunda metade do século XX, foram vistos como produções de “segunda mão”. Ademais, estavam marginalizados do âmbito acadêmico. Um bom exemplo a ser citado é Neil Gaiman, conhecido literato, quadrinista e roteirista britânico, que, além de se aventurar em diferentes formas de expressão artística, recebeu uma série de prêmios por um de seus mais conhecidos romances intitulado *American Gods*, incluindo: *Nebula* e *Hugo* (como ficção científica), o *Bram Stoker* (como horror) e o *Locus* (como fantasia). Nessa esteira, fica evidente a dificuldade de categorização das obras pós-modernas (GAIMAN, 2016, p. 09).

Ainda, com Jameson, a pós-modernidade rompeu e tornou difusa uma série de fronteiras, que outrora eram inquestionáveis. Por exemplo, o autor cita o caso de Michel Foucault, “¿debe considerarse filosofía, historia, teoría social o ciencia política? Es indecible, como hoy suelen decir, y mi sugerencia será que esse "discurso teórico" también debe incluirse entre las manifestaciones del posmodernismo” (JAMESON, 2002, p. 17). Nesse sentido, as fronteiras entre as disciplinas se tornaram frágeis, instáveis e o *status quo* de diversas áreas passa a ser questionado novamente. Mais importante, os historiadores imbuídos da difícil tarefa de traçar relações entre passado e presente não

podem mais considerar apenas as obras historiográficas. É vital que esses intelectuais dediquem reflexões e trabalhos aos fenômenos culturais midiáticos – literatura, HQs, *mangás*, jogos, animações, animes e filmes – de um ponto de vista teórico.

De acordo com Jameson, a pós-modernidade não pode ser encarada apenas como um fenômeno artístico e cultural, mas sim, como um fenômeno político, cronológico e econômico. Segundo o autor:

[...] no es simplemente un término para la descripción de un estilo determinado. También es -al menos en el uso que yo le doy- un concepto "periodizador" cuya función es correlacionar la aparición de nuevos rasgos formales en la cultura con la de un nuevo tipo de vida social y un nuevo orden económico, que a menudo se denomina eufemísticamente modernización, sociedad postindustrial o de consumo, sociedad de los medios de comunicación o del espectáculo, o capitalismo multinacional. Este nuevo momento del capitalismo puede remontarse al auge de pós-guerra en los Estados Unidos, a fines de los años cuarenta y comienzos de los cincuenta, o al establecimiento de la Quinta República em Francia, en 1958. La década del sesenta es en muchos aspectos el período transicional clave, en el que se establece el nuevo orden internacional (neocolonialismo, revolución verde, computación e información electrónica), que al mismo tiempo es barrido y sacudido por sus propias contradicciones internas y la resistencia externa. Quiero esbozar aquí algunos de los aspectos en que el nuevo pos modernismo expresa la verdad interior de ese reciente orden social emergente del capitalismo tardío, pero tendré que limitar la descripción a sólo dos de sus rasgos de importancia, que llamaré pastiche y esquizofrenia; (JAMESON, 2002, p. 17 - 18).

No livro, *A construção histórica na graphic novel V for Vendetta: aspectos políticos, sociais e culturais na Inglaterra (1982-1988)*, defendi que a *graphic novel V for Vendetta*, de Alan Moore e David Lloyd, pode ser considerada um pastiche³² cultural, visto que é uma produção com um vasto número de influências e referências (KRÜGER, 2017). Outrossim, esbocei características marcantes da pós-modernidade e suas ligações com a obra então analisada. Nesse aspecto, chamo a atenção para a discussão outrora levantada por Roland Barthes sobre os textos e seus autores. Segundo Barthes, os textos são um espaço em que se unem e se contestam escritas variadas, onde a figura do autor é sempre contestada, já que nenhuma delas seria original (BARTHES, 2004, p. 04).

Jameson atenta para a questão da originalidade na atualidade. Vivemos em um período em que as produções não parecem inovar muito. Basta observar a quantidade de *remakes* produzidos pelos estúdios de cinema americanos. Segundo o autor, depois de aproximadamente oitenta anos de modernismo, uma série de estilos, técnicas e mundos

³² Para Jameson, o pastiche e a paródia implicam na imitação e remendo de outros estilos. Todavia, o pastiche, segundo o autor, seria uma paródia sem humor, algo vazio (JAMESON, 2002, p. 20).

foram criadas, fato esse que torna bastante difícil a criação de obras totalmente originais (JAMESON, 2002, p. 22). Nesse sentido, o autor aprofunda, através de exemplos, o que chama de “cinema da nostalgia”. Segundo o mesmo: Debemos concebir esta categoría de la manera más amplia. En sentido estrecho, sin duda, consiste meramente en películas sobre el pasado y momentos generacionales específicos de ese pasado (JAMESON, 2002, p. 22). Seu primeiro exemplo, considerado um dos precursores desse novo gênero, é *American Graffiti* (1973), de George Lucas, com a proposta de representar as atmosferas e aspectos estilísticos dos anos 1950 estadunidenses (JAMESON, 2002, p. 23). Jameson questiona se esse tipo de produção pode ser chamada de pastiche, ou é apenas mais um exemplo corriqueiro de filme ou novela histórica?

Por outro lado, o autor cita um caso específico, a série de filmes *Star Wars*, também de George Lucas, lançado em 1977. No primeiro momento, essa citação parece diferir completamente do caso anterior, afinal de contas, a saga de Lucas trabalha com exploração interplanetária, nosso passado nada tem a ver com isso. Mas Jameson faz referência ao sentimento que George Lucas procura passar aos telespectadores na década 1970, isso porque muitos deles, tiveram a oportunidade de assistir durante a década de 1930 e 1950 à série de Buck Rogers, com vilões, alienígenas e grandes heróis americanos. Nessa esteira, *Star Wars* satisfaz,

[...] un profundo (¿me atreveré a decir incluso reprimido?) anhelo de volver a experimentarlas: es un objeto complejo en el que en cierto primer nivel los niños y los adolescentes pueden tomar las aventuras sin rodeos, en tanto el público adulto está em condiciones de satisfacer un deseo más profundo y efectivamente nostálgico de regresar a ese período anterior y vivir una vez más sus viejos y extraños artefactos estéticos (JAMESON, 2002, p. 23, 24).

Jameson reforça sua crítica a esse tipo de produção, ao defender, que essas possuem um aspecto negativo. O sentimento de nostalgia invade representações sobre a contemporaneidade, e o autor acredita que somos incapazes de produzir representações estéticas da experiência atual. Destarte, Jameson afirma que: terrible acusación contra el mismo capitalismo consumista o, como mínimo, un síntoma alarmante y patológico de una sociedad que ya no es capaz de enfrentarse con el tiempo y la historia (JAMESON, 2002, p. 24).

Este capítulo foi essencialmente uma visão geral sobre a relação entre história e capitalismo. Além disso, obviamente, não abordei todos os elementos da pós-modernidade, dediquei atenção às características que julguei oportunas para o desenvolvimento da reflexão e a apreciação dos objetos de análise da tese. Nesse sentido,

ressalto que: 1) não existe um consenso sobre o significado de pós-modernidade, e esse não é o objetivo dessa reflexão; 2) a pós-modernidade pode ser vista como uma negação da modernidade, todavia carrega elementos da mesma; 3) a pós-modernidade proporciona fronteiras maleáveis entre as mais diversas áreas do saber e da cultura, logo uma tese de história que aborda representações do passado em histórias em quadrinhos, filmes, literatura e jogos de *videogame* só seria viável em um contexto como esse; 4) o fenômeno está associado à cultura de consumo característica do capitalismo tardio e a produções culturais que se utilizam de um sentimento de nostalgia para gerar lucros; 5) o período estudado promove a proliferação de novas histórias e a ascensão de novos grupos; 6) por fim, a pós-modernidade, por apresentar as características anteriores, pode estar dificultando a criação de possibilidades para o presente e melhorias para o futuro.

Os próximos capítulos abordam as fontes selecionadas para a análise da presente tese. No próximo capítulo, exponho uma análise do discurso presente no jogo *Assassin's Creed: Syndicate* e sua relação com a Revolução Industrial inglesa.

3 USOS DO PASSADO EM *ASSASSIN'S CREED: SYNDICATE*: ESTUDO DE CASO SOBRE TEORIA E GAMES

A procura pelo passado “real” é tão utópica quanto a procura de Alice pelo coelho branco, que olha rapidamente o relógio antes de desaparecer. A história está sempre atrasada.

Anne McClintock³³

Conduzir uma bela carruagem às margens do rio Tâmis, acompanhado de, nada menos que, Charles Darwin, Karl Marx, Charles Dickens e outras figuras de renome da cultura ocidental. Isso pode parecer um produto da imaginação de um literato ou historiador, todavia se trata da representação criada pela equipe do jogo *Assassin's Creed: Syndicate*.

Nesse sentido, o jogo lançado em 2015, por apresentar, em sua narrativa, uma série de aspectos ligados ao passado da Inglaterra vitoriana, pode ser considerado um excelente objeto de análise para historiadores e demais intelectuais das humanidades. Por consequência, meu objetivo principal é analisar como esse passado foi apresentado ao público.

A presente reflexão está dividida da seguinte forma: primeiramente, discorro sobre aspectos ligados ao campo de estudos sobre *games* e história no âmbito nacional e internacional. Posteriormente, teço apontamentos básicos ligados à franquia *Assassin's Creed* e introduzo alguns questionamentos que conduzem à presente análise. Na segunda parte, aponto minha percepção sobre como os produtores do jogo representam o século XIX inglês.

As fontes utilizadas foram: o jogo, ao qual dediquei cerca de 30 horas de observações, entre a conclusão da missão principal e as missões secundárias; reportagens e entrevistas publicadas sobre a produção de jogos da franquia *Assassin's Creed*. Além disso, comentários de internautas publicados no site *YouTube* foram inseridos na análise.

³³ McCLINTOCK, Anne. Couro imperial: raça, gênero e sexualidade no embate colonial. Campinas: Ed. UNICAMP, 2010, p. 449.

3.1 A HISTORIOGRAFIA E OS GAMES

Games have been used to question the nature of history itself and the video game can be considered 'a historical mode of expression'.

Adam Chapman ³⁴

Atualmente, é comum observar adolescentes mais interessados em jogos do que em cinema e literatura. Não é raro encontrar o público jovem e adulto discutindo, de forma acalorada, sobre jogos de grande sucesso e passando noites empenhados nas conquistas e recompensas de seus *games* preferidos. O mercado notou a relevância desse público e do capital envolvido – afinal, ele sempre nota – e tem investido expressivamente nos jogos.³⁵ O hábito divide opiniões dentro da sociedade. Familiares, preocupados e receosos com o futuro de seus filhos, fazem críticas áspers ao tempo despendido pelos jovens em frente às telas de computadores e *videogames*. Essa preocupação não é descabida, visto que um comportamento viciado em *videogame*, sem controle de frequência e intensidade, pode representar um problema de saúde mental, e isso foi adicionado na 11ª Classificação Internacional de Doenças (CID), a qual irá incluir a condição sob o nome de "distúrbio de games"³⁶. Entretanto, a maior parte do público mantém hábitos saudáveis em relação ao tempo dedicado aos jogos. E esse consumo moderado pode ser cultural, intelectual e historicamente enriquecedor.

A indústria dos *games* é extremamente diversificada. Existem diferentes plataformas de jogos – as maiores são: Sony, Microsoft e Nintendo. Produtoras de grande e pequeno porte. Produções com orçamentos de milhões de dólares e outras financiadas pela própria comunidade *gamer*.³⁷ Essas produtoras atuam e desenvolvem jogos dos tipos mais diversos: estratégia, *shooter*, RPG, aventura, luta, esportes etc. E as narrativas desenvolvidas, pelos produtores, têm se mostrado de grande riqueza para a análise acadêmica. Os roteiros são cada vez mais elaborados, os personagens são complexos, e

³⁴ Os jogos têm sido usados para questionar a própria natureza da história e o videogame pode ser considerado "um modo de expressão histórica"(CHAPMAN, 2013. p. 312 - 332, tradução do autor).

³⁵ Disponível em: <http://www.webnoticias.fic.ufg.br/n/68881-industria-de-games-supera-o-faturamento-de-hollywood>. Acesso em: 05 set. 2018.

³⁶ Disponível em: <https://g1.globo.com/bemestar/noticia/pela-primeira-vez-vicio-em-games-e-considerado-disturbio-mental-pela-oms.ghtml>. Acesso em: 09 set. 2018.

³⁷ Atualmente, os jogos independentes – *indie* – tem atraído expressivamente o público mundial. Essas produções são desenvolvidas por uma pessoa ou por pequenos estúdios e o foco dos jogos é a inovação.

não é incomum a adaptação de obras da literatura para os *videogames*³⁸, lembrando que isso é um elemento característico do cinema.

Não menos importante, os grandes estúdios observam que o passado pode gerar excelentes dividendos – como já explorei anteriormente. Por conseguinte, nada melhor do que unir os *games* à narrativa histórica. E, é nessa rica e problemática relação que dedico meus esforços: o passado e sua representação nos videogames, mais especificamente: *Assassin's Creed: Syndicate*.

O artigo intitulado *Introduction: what is historical game studies?*, de Adam Chapman, Anna Foka e Jonathan Westin, expõe um breve relato sobre o campo denominado *historical games studies*. Para isso, os autores fizeram um apanhado dos artigos e livros mais importantes publicados até o ano de 2016. De acordo com os autores, em 2005, William Uricchio publicou *Simulação, História e Jogos de Computador*, um capítulo no Manual de Estudos de Jogos de Computador. Chapman, Foka e Westin advogam que Uricchio, em sua análise, foi além do interesse no conteúdo de jogos históricos individuais, isolados ou na aplicação desses jogos na educação. Em vez disso, o capítulo de Uricchio examinou os jogos em seus próprios termos, suas variações e padrões únicos (CHAPMAN et al., 2017, p. 01).

O capítulo citado foi uma espécie de “pontapé” inicial, visto que uma nova forma de narrativa alternativa inaugurou o que chamam de *historical game studies*, ou seja, o estudo dos jogos que, de alguma forma, representam o passado ou se relacionam com os discursos sobre ele (CHAPMAN et al., 2017, p. 02). Como uma das justificativas para a pertinência dos estudos, os autores salientam o expressivo investimento de capital nos jogos que representam o passado e o tempo que os jogadores se dedicam aos jogos (CHAPMAN et al., 2017, p. 02). Ademais, [...] the importance of pursuing the creation of an analytical language to describe the ways in which digital technologies continue to change the ways we engage with the past (CHAPMAN et al., 2017, p. 10).³⁹

Chapman et al. definem o campo como:

[...] the study of games that in some way represent the past or relate to discourses about it, the potential applications of such games to different domains of activity and knowledge, and the practices, motivations and

³⁸ A saga do bruxo Geralt de Rívia, do escritor de fantasia Andrzej Sapkowski, foi adaptada pela produtora CD Project Red. O resultado final foram três jogos de grande sucesso de crítica e vendas.

³⁹ [...] a importância de buscar a criação de uma linguagem analítica para descrever as maneiras pelas quais as tecnologias digitais continuam a mudar as formas como nos envolvemos com o passado (CHAPMAN et al., 2017, p. 10, tradução do autor).

interpretations of players of these games and other stakeholders involved in their production or consumption (CHAPMAN et al., 2017, p. 05).⁴⁰

Além disso, os autores afirmam que as primeiras análises estavam centradas em jogos de estratégia como *Sid Meier's Civilization*.⁴¹ Entretanto, a área de estudo foi se diversificando e, atualmente, os jogos passaram a representar os mais diversos eventos históricos – As Guerras Mundiais, o passado colonial, a Revolução Francesa, a Revolução Industrial, a Antiguidade etc. Com a expansão do mercado dos jogos, o número de pesquisas universitárias dedicadas aos mesmos também aumentou. Segundo Chapman et al., um levantamento recente descobriu, pelo menos, vinte e dois cursos de ensino superior, em instituições europeias e estadunidenses, que se concentram em jogos históricos ou que incluem a consideração sobre eles (CHAPMAN et al., 2017, p. 06). No artigo, *Is Sid Meiers Civilization History?*, Adam Chapman afirma que, curiosamente, a história não demonstra interesse pelos jogos históricos. Os argumentos para o interesse são claros: os jogos são extremamente populares e movimentam milhões de dólares. Chapman sustenta que algo semelhante ocorre com os filmes históricos. Nesse sentido, a comunidade historiográfica parece não acreditar que: There is the inference that these newer digital forms are not suitable for the production and dissemination of what is understood to be (good) history (CHAPMAN, 2013, p. 313).⁴² O que é, na realidade, um enorme preconceito acadêmico. Vale lembrar que o cinema e as histórias em quadrinhos também enfrentaram forte resistência dos setores mais conservadores da historiografia. Esses, no primeiro momento, não eram considerados fontes dignas da atenção dos historiadores, todavia, hoje, colocamos diversas produções culturais no mesmo nível da historiografia profissional enquanto representações do passado.⁴³

A ideia central do artigo é demonstrar que os *videogames* podem ser uma forma de narrativa histórica válida assim como uma obra historiográfica (CHAPMAN, 2013, p. 320). Para isso, Chapman analisa críticas de outros autores sobre um clássico da estratégia

⁴⁰ [...] o estudo de jogos que, de alguma forma, representam o passado ou se relacionam com os discursos sobre ele, as aplicações potenciais de tais jogos em diferentes domínios de atividade e conhecimento, e as práticas, motivações e interpretações dos jogadores desses jogos e outras partes interessadas envolvidas em sua produção e consumo (CHAPMAN et al., 2017, p. 05, tradução do autor).

⁴¹ Lançado em 1991, *Civilization* é uma série de jogos de computador e consoles, criado por Sid Meier, do gênero de estratégia por turnos. O objetivo da série é desenvolver uma grande civilização. Dos primórdios da humanidade até a atualidade.

⁴² Há a inferência de que essas novas formas digitais não são adequadas para a produção e disseminação do que se entende por (boa) história (CHAPMAN, 2013, p. 313, tradução do autor).

⁴³ Na obra *A construção histórica na graphic novel V for Vendetta: Aspectos políticos, sociais e culturais na Inglaterra (1982-1988)*, publicada em 2017, defendi que a *graphic novel V for Vendetta* apresenta mais aproximações com a historiografia profissional do que distanciamentos.

em turnos: *Sid Meiers Civilization*. Os ataques mais recorrentes feitos aos jogos são: eles confundem os jogadores na distinção entre fato e ficção e os jogos, ao utilizarem algoritmos para representar o passado, estariam reduzindo a história. A primeira crítica apresentada já foi rebatida nas discussões sobre filmes históricos. Hayden White teceu comentários sobre o filme JKF (1991), de Oliver Stone. De acordo com White, a crítica especializada defendeu que o filme pode confundir os telespectadores, ao misturar “fatos” e ficção”, já que sua narrativa apresenta cenas recriadas e material de arquivos (WHITE, 1999). Segundo White, “a história é antes de mais nada um artefato verbal”, ou seja, uma narrativa sobre algo que já não existe: o passado. Ainda, de acordo com o autor:

[...] as histórias não são vividas; não existe uma história "real". As histórias são contadas ou escritas, não encontradas. E quanto à noção de uma história "verdadeira", ela é virtualmente uma contradição em termos. Todas as histórias são ficções. O que significa, é claro, que elas só podem ser "verdadeiras" num sentido metafórico e no sentido em que uma figura de linguagem pode ser verdadeira (WHITE, 1991, p. 08).

Nessa perspectiva, considero a narrativa, presente nos jogos históricos, uma representação que opera através da linguagem – no caso, algoritmos –, a qual não se propõe apresentar a verdade sobre o passado, entretanto expõe uma interpretação sobre eventos e figuras históricas reais. Além disso, cabe salientar que, assim como White, considero a história uma ficção. Logo, não vejo sentido na crítica sobre a separação da “verdade” e da “ficção”. O que realmente me interessa é evidenciar a importância de nossas formas de se representar o passado.

A segunda crítica é ainda mais fácil de ser rebatida. Segundo Chapman, toda e qualquer narrativa sobre o passado é reducionista. Ademais, o autor acredita que as escolhas feitas pelos produtores/programadores são similares ao trabalho do historiador profissional, já que todos selecionam determinados elementos do passado, ao invés de outros (CHAPMAN, 2013, p. 316). Por fim, o autor afirma que os jogos não estão tentando competir com a literatura historiográfica, apenas apresentam uma forma diferente de narrar e interagir com a história (CHAPMAN, 2013, p. 322).

Recentemente, publicada no Brasil, a coletânea de textos *Metagame: Panoramas dos Game Studies no Brasil* apresenta uma série de artigos produzidos por pesquisadores nacionais sobre o universo dos videogames. Os artigos abrangem diferentes áreas do conhecimento, porém a comunicação tem um enfoque especial⁴⁴.

⁴⁴ A comunicação também foi pioneira nos estudos sobre Histórias em Quadrinhos, no Brasil. Saliento os trabalhos desenvolvidos pelo NPHQ (Núcleo de Pesquisas de Histórias em Quadrinhos da ECA-USP) fundado em 1990.

O primeiro artigo da coletânea faz um levantamento sobre a pesquisa de *games* no Brasil. Segundo Suely Fragoso, os estudos sobre games, em terras nacionais, ainda são recentes. Isso é ocasionado devido à interdisciplinaridade característica do objeto estudado. No cenário internacional, existem três campos definidos: *game programming* (programação de games)⁴⁵, *game design* (design de games)⁴⁶ e *game studies* (estudos de games)⁴⁷ (FRAGOSO, 2017, p. 15).

As pesquisas sobre videogames enfrentaram alguns obstáculos. No Brasil, até a década de 1980, existia a chamada reserva de mercado para equipamentos eletrônicos. Sendo assim, a indústria brasileira de tecnologia foi obrigada a criar parcerias com as empresas internacionais – a Atari com a Gradiente e a Sega com a Tec Toy. Esse elemento não barateou a produção de consoles e jogos, pelo contrário, aumentou substancialmente os custos, tornando assim os videogames inacessíveis para a maior parte da população brasileira. Na atualidade, a situação não parece melhorar, já que a tributação, em 2016, mesmo para jogos produzidos em território nacional, alcança patamares superiores a 70% (FRAGOSO, 2017, p. 17).

Mesmo com as adversidades, atualmente, o Brasil possui um mercado significativo de jogadores. Somos o 11º colocado na classificação dos maiores mercados mundiais de games. Entretanto, a pirataria continua sendo uma das saídas mais requisitadas pelo público brasileiro, devido aos elevados custos salientados anteriormente.

Quanto à pesquisa, Fragoso destaca os problemas – muito conhecidos por nós – na área da pesquisa, enfatizando a falta de verbas para o desenvolvimento científico, principalmente, nas áreas humanas e a instabilidade de financiamentos em virtude de decisões políticas. Todavia, a produção de teses e dissertações cujo foco são os videogames tem crescido substancialmente nos últimos anos. A autora aponta que, em 2016, segundo a BDTD⁴⁸, foram produzidas, em todas as áreas do conhecimento, um total de 787 trabalhos (132 teses e 655 dissertações) (FRAGOSO, 2017, p. 22). Ademais, “nota-se que apenas cinco áreas temáticas respondem por 77% da produção de games no Brasil. Elas são, nesta ordem: Educação (20%), Computação (19%), Comunicação (14%),

⁴⁵ Aspectos técnicos em geral, no nível do software e do hardware (FRAGOSO, 2017, p. 20)

⁴⁶ Criação: métodos e técnicas de projeto, desenvolvimento e validação de mecânicas, de dinâmicas, dos mundos de jogo e seus elementos (FRAGOSO, 2017, p. 20).

⁴⁷ A inserção e influência dos games no cenário sociocultural, político e econômico e, por outro, aspectos internos do próprio game (características do mundo do jogo, de seus personagens, de sua narrativa, etc.), bem como de seu contexto imediato (experiência de jogo, gameplay, etc.) (FRAGOSO, 2017, p. 20).

⁴⁸ Banco Brasileiro de Teses e Dissertações.

Design (13%) e Saúde (11%)” (FRAGOSO, 2017, p. 26). Logo, fica evidente que a historiografia precisa estar aberta a esse campo de pesquisa, já que não possuímos grandes reflexões direcionadas ao tema no Brasil.

No âmbito internacional, os esforços são recentes, mas têm apresentado excelentes resultados. A obra intitulada *Playing with the past: Digital games e historical simulation* apresenta a análise mais abrangente e bem desenvolvida até o momento sobre a relação entre: representação histórica, simulação histórica e videogames (KAPELL, ELLIOTT, 2013).

No artigo, *Introduction: To Build a Past That Will “Stand the Test of Time”—Discovering Historical Facts, Assembling Historical Narratives*, Kapell e Elliott argumentam que existem, pelo menos, três pontos de convergência entre os jogos e a narrativa histórica: 1. a seleção dos fatos; 2. a montagem desses fatos numa narrativa. 3. o indivíduo que produz a narrativa: historiadores, roteiristas, designers de games. Nesse sentido, os autores partilham de uma visão de história narrativa (KAPELL; ELLIOTT et al., 2013). Entretanto, os jogos compartilham uma particularidade, a interatividade. Em alguns jogos de estratégia – na série *Civilization* é possível construir uma narrativa, na qual os povos pré-colombianos vençam os espanhóis, por exemplo – os jogadores podem alterar os rumos da História. Isso é positivo, pois mostra que a história é sempre uma seleção de fatos e estimula *agency* (atuação e interação) com a história. Compete ressaltar que a maior parte dos jogos históricos não contam com essa possibilidade, e a narrativa é extremamente linear.

Ademais, eles apontam para algumas diferenças quanto às regras de ambos:

[...] history is designed with the goal of knowledge, understanding, and enlightenment in mind; video games are designed to be won or lost, but their ludic nature—the playing—is the key (KAPELL; ELLIOTT et al., 2013, p. 19).⁴⁹

Relacionada à questão, tem-se a importância da jogabilidade⁵⁰, a qual vai definir se o jogador irá continuar a desenvolver a narrativa. É muito comum, no mundo dos *videogames*, o abandono dos jogos que não apresentem uma boa jogabilidade. A comunidade *gamer* busca jogos fluídos e bem desenvolvidos. Por isso, concordo com o autor, a narrativa é importante, mas a chave para um jogo de sucesso é a interação. Ademais:

⁴⁹ [...] a história é projetada com o objetivo de conhecimento, compreensão e esclarecimento da mente; os jogos em vídeo são projetados para se ganhar ou perder, mas sua natureza lúdica – o ato de jogar – é a chave (KAPELL; ELLIOTT et al., 2013, p. 19, tradução do autor).

⁵⁰ Jogabilidade – *gameplay* ou *playability* – é o conceito que define as experiências do jogador durante a sua interação com o jogo.

We also find ourselves uncomfortable with the idea that the examination of digital games needs to be approached from the perspective of either the narrative or the play. In *Playing with the Past* we come to the conclusion that both of these approaches are required to understand fully the cultural importance of games themselves—and of the history they represent. (KAPELL, ELLIOTT et al., 2013, p. 22).⁵¹

Logo, para os autores é vital que, nos jogos, a narrativa e a interação sejam analisadas de forma conjunta. Ou seja, não existem empecilhos para a análise dos games, contudo o pesquisador deve estar atento a essa particularidade.

Jerome De Groot, em seu artigo *Empathy and enfranchisement: popular histories*, apresenta uma análise sobre as reencenações⁵², filmes, seriados e jogos de videogame em primeira pessoa – *FPS*.⁵³ Segundo De Groot, a popularização da história nas séries de televisão e filmes hollywoodianos não foi bem vista pela comunidade historiográfica. Em razão de uma parcela dos historiadores profissionais acreditar que a “verdade” é muito complexa para ser passada ao grande público, e o processo histórico seria sempre simplificado. Consequentemente, está implícito que a verdadeira história estaria a cargo exclusivamente dos historiadores (DE GROOT, 2006, p. 396).

Em seu artigo, o autor centra seus esforços nos jogos de Guerra em primeira pessoa. Ao analisar o jogo da série *Medal of Honor*, que representa conflitos durante a Segunda Guerra Mundial. De Groot sustenta:

Medal of Honor: Frontline (2002), a recreation of the D-day landings, emphasises that this is ‘your finest hour’. Claims for your experience range from ‘Storm the beaches of Normandy’ to ‘Defeat the Nazi War Machine’ (a second version invites you to ‘Defeat the Japanese Empire’). The game builds a sense of linearity and historical direction through its landscape and gameplay. Further, the game is interested in selling a heroic individuality within the broader sweep of history, an existential neoliberal view of the soldier as freer than perhaps we might say they are: ‘Can one man truly make a difference?’ (DE GROOT, 2006, p. 405).⁵⁴

⁵¹ Também nos sentimos desconfortáveis com a ideia de que a análise dos jogos digitais precisa ser abordada a partir da perspectiva da narrativa ou do jogo. Em *Playing with the Past*, chegamos à conclusão de que ambas as abordagens são necessárias para entender completamente a importância cultural dos jogos em si – e da história que eles representam (KAPELL; ELLIOTT et al., 2013, p. 22, tradução do autor).

⁵² As reencenações são fenômenos que movimentam milhares de pessoas empenhadas em representar um determinado evento no passado. Como exemplo, De Groot cita, *Sealed Knot*, *Britain’s* considerada a maior das companhias de reencenação. Na maior parte das vezes, os eventos escolhidos são grandes batalhas históricas. Fato esse que, demonstra um fetichismo em relação à violência característica, também, da indústria dos videogames (DE GROOT, 2006).

⁵³ O termo *First person Shooter* se refere à perspectiva gráfica que segue do ponto de vista do personagem controlado pelo jogador. O gênero mais popular são os *Shotters* – Jogos de tiro.

⁵⁴ *Medal of Honor: Frontline* (2002), uma recriação dos desembarques do Dia D, enfatiza que esta é a sua “melhor hora”. Os apelos a sua experiência variam de “Ataque às praias da Normandia” até “Derrota da Máquina de Guerra Nazista” (uma segunda versão convida o jogador a derrotar o Império Japonês). O jogo constrói uma sensação de linearidade e direção histórica através de sua paisagem e jogabilidade. Além disso, o jogo está interessado em vender uma individualidade heroica dentro do alcance mais amplo da

Vale ressaltar que, assim como no trecho exposto acima, em *Assassin Creed's*, o jogador vai recebendo auxílio de outros personagens, mas é possível observar o mesmo tipo de narrativa individual, heroica e linear. Ou seja, em ambos os jogos, a noção de indivíduo sobrepuja a ideia de coletividade. Ademais, muito se fala sobre a “liberdade” dentro dos jogos. Todavia, como aponta o autor, “The player can’t skip through things or decide not to fight”⁵⁵ (DE GROOT, 2006, p. 405). Logo, há apenas uma pequena dose de liberdade. Ainda sobre isso:

They are required to enact and progress the story or it won’t happen; this history won’t move onwards without the player satisfying certain criteria, eliminating the correct enemies and staying alive. The player is therefore granted agency of some description within what is not narrative history but simulation—although simulation that mimics narrative history such as film and documentary. The game is not actually interactive, being more a set of levels with increasingly complicated imaginative landscape. The game is a simulation that invites an experience of interactivity and control, but which manages somehow to create a balanced dynamic between a passive experiential model and an illusion of control. It embodies the conflict within gaming studies between game as narrative and game as simulation— this is, in many ways, both. Essential to the experience of the game is this balance between enfranchisement and narrative. The illusion of control is key to playing—you are at once a powerful figure but at the same time an avatar that can easily be destroyed; you are at once a small cog in the military machine and at the same time crucially important to the war. The experience of history is at once othered and simultaneously enfranchising— the war takes place around and above you, but your experience of history is fragmented, ontological and particularized (DE GROOT, 2006, p. 406).⁵⁶

O que o autor chama de ilusão de controle pode ser observado na maior parte dos jogos de mundo aberto – a franquia *Assassin's Creed* é um exemplo. Os locais de exploração são variados, e o jogador pode vagar pelo mapa, porém a narrativa principal

história, uma visão neoliberal existencial do soldado mais livre do que talvez possamos dizer: "Será que um homem pode realmente fazer a diferença?" (DE GROOT, 2006, p. 405, tradução do autor).

⁵⁵ O jogador não pode escapar das etapas, tampouco decidir não lutar (DE GROOT, 2006, p. 405, tradução do autor).

⁵⁶ Eles são obrigados a representar e progredir a história ou ela não acontecerá; esta história não avançará sem que o jogador atenda a determinados critérios, eliminando os inimigos corretos e permanecendo vivo. Ao jogador é, portanto, concedido o protagonismo de alguma descrição dentro do que não é história narrativa, mas simulação – embora uma simulação que imita a história narrativa, como filme e documentário. O jogo não é realmente interativo, sendo mais um conjunto de níveis com uma paisagem imaginativa cada vez mais complicada. O jogo é uma simulação que convida a uma experiência de interatividade e controle, mas que consegue, de alguma forma, criar uma dinâmica equilibrada entre um modelo experiencial passivo e uma ilusão de controle. Ele incorpora o conflito dentro dos estudos de jogos entre jogo como narrativa e jogo como simulação – isto é, em muitos aspectos, ambos. Essencial para a experiência do jogo é esse equilíbrio entre a emancipação e a narrativa. A ilusão de controle é a chave para jogar – você é ao mesmo tempo uma figura poderosa e um avatar que pode ser facilmente destruído; você é ao mesmo tempo uma pequena engrenagem na máquina militar e crucialmente importante para a guerra. A experiência da história é ao mesmo tempo diferente e emancipadora – a guerra ocorre ao redor e acima de você, mas sua experiência da história é fragmentada, ontológica e particularizada (DE GROOT, 2006, p. 406, tradução do autor).

não será desenvolvida. Nesse sentido, De Groot aponta para a discussão: Os jogos são narrativas ou simulações? Assim como o autor, acredito que eles podem se enquadrar em ambas as categorias: se o jogador optar por explorar o cenário sem avançar na história, trata-se de uma simulação. Entretanto, caso o jogador avance na história principal cumprindo os objetivos específicos para isso, trata-se de uma narrativa.

De Groot acredita que o que ele chama de *virtual history* – canais de história, a *web*, *games*, – pode ser, de certa forma, democratizante, visto que expõe para a audiência uma grande liberdade de escolha e estimula o interesse pelo passado. Todavia, o autor afirma que:

They [Audience] are sophisticated and pragmatic enough to understand that truthful ‘History’ doesn’t exist, but that the past-as-experience is merely entertainment. The metanarrative that is one truthful history is exploded in multicultural multifaith capitalism in a postmodern world, or rather in postmodernity, our experiences are already fractured, fragmented (DE GROOT, 2006, p. 411).⁵⁷

Acima, o autor afirma que, a plateia (jogadores) é sofisticada e pragmática o suficiente para compreender que a verdadeira história não existe. Isso vai diretamente de encontro da franquia *Assasin’s creed*, aqui analisada. No jogo, o autor é levado a explorar “o que realmente aconteceu”, ou seja, o passado já está dado, não há como alterá-lo. E essa visão de história está influenciando toda uma nova geração.

Koski analisa as representações da Segunda Guerra Mundial em *Valkyria Chronicles*, um RPG, lançado em 2008, para Playstation 3, produzido pela SEGA. No entanto, o game citado se afasta muitos dos clássicos voltados ao realismo da guerra – *Call of Duty* (2003 até o presente) e *Medal of honor* (1999 - 2012). *Valkyria Chronicles* apresenta uma estética ao estilo *anime* e fantasia, por isso, em diversos momentos, o jogo não é debatido academicamente.

Quanto à análise, o autor entende os jogos como um texto com elementos representacionais narrativos, porém os mecanismos lúdicos também devem ser levados em consideração (KOSKI, 2016, p. 03) Além disso, utiliza o conceito de *selective authenticity* para analisar como as conexões históricas no jogo são construídas e ligadas

⁵⁷ Eles [Plateia] são sofisticados e pragmáticos o suficiente para entender que a "história" verdadeira não existe, mas que o passado como experiência é meramente entretenimento. A metanarrativa, que é uma história verídica, é explodida em um capital multicultural multifacetado em um mundo pós-moderno, ou melhor, na pós-modernidade –, nossas experiências já estão fraturadas, fragmentadas (DE GROOT, 2006, p. 411, tradução do autor).

a representações históricas populares da Segunda Guerra Mundial.⁵⁸ De acordo com Salvati e Bullinger, “selective authenticity may be understood as a form of narrative license, in which an interactive experience of the past blends historical representation with generic conventions and audience expectations.” (SALVATI; BULLINGER, 2013, p. 154).⁵⁹

Koski defende que, em *Valkyria Chronicles*, é possível observar os seguintes pontos: havia minorias sexuais lutando na guerra; o racismo e pensamentos semelhantes eram predominantes entre outras pessoas além dos nazistas; pessoas boas e más estavam lutando em ambos os lados da guerra. Logo, o jogo constrói uma forma estética vinculada à fantasia e com inspirações nas grandes produções sobre a Segunda Guerra Mundial. Contudo, ao longo da narrativa, expõe elementos subversivos e importantes para o enriquecimento das discussões historiográficas, os quais não estão presentes em muitas narrativas “realistas” (KOSKI, 2016, p. 12).

Ademais, *Valkyria Chronicles* inclui um livro – “On the Gallian Front”, no qual, o progresso do jogador vai sendo guardado e narrado. Cada capítulo possui desafios diferentes, cenas e informações específicas. Porém, o jogador tem a liberdade de tomar certas decisões – personagens que irá utilizar, inimigos abatidos, vidas sacrificadas etc. – e essas decisões ficam armazenadas nessa espécie de enciclopédia sobre a guerra travada no jogo. Nesse sentido:

[...] discusses history and the way individual decisions end up shaping it, but it also communicates how history is imperfectly documented and always reflects a certain point of view.[...] Just as the Valkyrians communicated history according to their wishes, so too does the player. Decisions, interests, human error and unlimited cycles of saving and loading shape the history of Gallia as written into the Gallian Chronicles, turning it into a history of – and by – those who won (KOSKI, 2016, p. 14, 15).⁶⁰

Brian Rejack (2007), no artigo *Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past*, apresenta a análise do jogo *Brothers in Arms: Road to Hill* (2005), o qual retrata as batalhas na Normandia, em 1944. Segundo Rejack,

⁵⁸ O autor salienta as diversas ligações com as seguintes produções: *Band of Brothers* (2001) e o *Saving Private Ryan* (1998).

⁵⁹ [...] a autenticidade seletiva pode ser entendida como uma forma de licença narrativa, na qual uma experiência interativa do passado mescla representação histórica com convenções genéricas e expectativas da audiência (SALVATI; BULLINGER, 2013, p. 154, tradução do autor).

⁶⁰ [...] discute a história e o modo como as decisões individuais acabam moldando-a, mas também comunica como a história é documentada de maneira imperfeita e sempre reflete um certo ponto de vista. [...] Assim como os Valkyrians comunicavam a história de acordo com seus desejos, também faz o jogador. Decisões, interesses, erro humano e ciclos ilimitados de salvamento e carregamento moldam a história da Gallia como escrita nas Crônicas Gálias, transformando-a em uma narrativa de – e por – aqueles que venceram (KOSKI, 2016, p. 14 – 15, tradução do autor).

o jogo combina elementos táticos com intensas batalhas e, provavelmente, é por isso que foi tão popular. Ademais, os produtores investiram na identificação dos jogadores com os personagens mediante uma elaborada narrativa – muitos jogos atuais apresentam roteiros excelentes. Por exemplo, o jogador passa a conhecer o passado dos personagens, suas frustrações, seus anseios e seus medos, ou seja, os roteiristas buscam a imersão dos jogadores nos jogos e, conseqüentemente, no evento que pretenderam retratar.

Da mesma forma, os produtores investiram numa vasta pesquisa histórica, usando fotografias do período, visitando as localidades e, obviamente, conhecendo a historiografia sobre o período. Por conseguinte, fica claro que os desenvolvedores tinham como escopo equilibrar a autenticidade com a diversão (REJACK, 2007, p. 420). Entretanto, Rejack afirma que a jornada do jogador é solitária e a imersão nos jogos históricos ainda não é tão grande devido a um simples elemento, *Each time one plays the game, events unfold the same way* (REJACK, 2007, p. 421).⁶¹

Nicolas Trépanier, professor assistente de história na universidade do Mississippi, ministrou uma disciplina sobre a relação entre história e jogos de *videogame* no curso superior de história. Através dessa abordagem, os alunos foram induzidos a realizar análises acerca de diferentes jogos com contextos históricos diversos – *Age of Empires*, *Rome total War*, *Assassin's Creed* etc. A proposta foi oferecida pelo professor, visto que, segundo o mesmo, “I know that many students come to college interested in history precisely because they've played historically themed video games” (TRÉPANIÉ, 2014).⁶² Trépanier advoga que os historiadores se preocupam em demasia com as imprecisões históricas presentes nos *games*, porém seu foco deve estar em outras questões, como: no porquê das imprecisões; em como as várias influências culturais – cinema, *HQs*, Literatura - moldam a maneira como os jogos são produzidos; E, por fim, como os *games* se relacionam com considerações éticas e comerciais (TRÉPANIÉ, 2014).⁶³

De acordo com o autor:

Some will be shocked by the idea of a course on video games in college, and for good reason. As a medium, video games are subject to limitations that make

⁶¹ Toda vez que você joga, os eventos se desenrolam da mesma maneira (REJACK, 2007, p. 421, tradução do autor).

⁶² Eu sei que muitos estudantes vêm para a faculdade interessados na história, porque jogaram *games* com temáticas históricas (TRÉPANIÉ, 2014, tradução do autor).

⁶³ TRÉPANIÉ, N. The Assassin's Perspective: Teaching History with Video Games. 2014. Disponível em: <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassins-perspective>. Acesso em: 30 mar. 2017.

them incapable of conveying the full nuance and complexity of good historiography. But it is possible to recognize these limitations and still engage with the medium constructively, in a way that motivates students and complements (though, of course, should never replace) the mainstream curriculum. And as for whether *Assassin's Creed* offers a truthful portrayal of history—well, this is a question worth a few weeks of discussion (TRÉPANIÉ, 2014).⁶⁴

Nesse sentido, Trépanier entende as limitações dos jogos frente à historiografia profissional, mas também salienta a importância de um currículo acadêmico rico e diversificado, abrangendo várias formas de representação do passado. Além disso, a presente discussão tem como objetivo responder ao questionamento do professor: *Assassin's Creed* offers a truthful portrayal of history?⁶⁵

Como foi possível observar, já existe uma rica bibliografia a respeito da relação entre teoria da história e jogos históricos. Os autores apontados na presente reflexão parecem entrar em um consenso: os jogos merecem uma atenção genuína da historiografia e podem ser considerados um novo tipo de forma de narrativa histórica. Entretanto, não foi possível encontrar reflexões centradas no jogo *Assassin's Creed: Syndicate*. Logo, meu objetivo, nas próximas páginas, é estudar como o passado foi representado na narrativa e na interação do jogo citado.

3. 2 ASSASSIN'S CREED (A CRENÇA DOS ASSASSINOS)?

Ubisoft, conhecida desenvolvedora de jogos eletrônicos, presenteia os aficionados fãs com mais um capítulo da saga dos assassinos contra templários. O jogo, lançado pela primeira vez em 2007, já introduzia o universo que seria desenvolvido posteriormente por outros *games*, livros, histórias em quadrinhos e, recentemente, um filme.

Em *Assassin's Creed*, o elemento fundamental é a eterna batalha entre a guilda dos Assassinos contra os Templários. Os primeiros jogos inovaram na questão de expor uma visão diferenciada da interpretação histórica ocidental, visto que apresentavam um ponto de vista positivo para os árabes, os quais lutavam contra a supremacia dos cruzados

⁶⁴ Alguns ficarão chocados com a ideia de um curso sobre videogames na faculdade e por uma boa razão. Como um meio, os jogos de videogame estão sujeitos a limitações que os tornam incapazes de transmitir todas as nuances e complexidades da boa historiografia. Mas é possível reconhecer essas limitações e ainda engajá-los de forma construtiva, de modo que motivem os alunos e complementem (embora, é claro, nunca se deva substituir) o currículo principal. E, se *Assassin's Creed* oferece uma representação verdadeira da história - bem, essa é uma questão que vale algumas semanas de discussão (TRÉPANIÉ, 2014, tradução do autor).

⁶⁵ *Assassin's Creed* oferece um retrato verdadeiro da história? (TRÉPANIÉ, 2014, tradução do autor).

cristãos. Fato esse, que já pode ser considerado inovador, se for levado em consideração o elevado número de filmes e obras literárias que colocam os árabes como vilões.

Explicar toda a trama de todos os jogos, contos e, a recentemente lançada, adaptação cinematográfica⁶⁶ de *Assassin's Creed* é uma tarefa árdua, até mesmo para os maiores fãs, já que se trata de um universo complexo e muito vasto. Todavia, resumindo, os jogos trabalham com a existência de uma máquina, Animus, capaz de rastrear através do código genético memórias dos nossos ancestrais. Em outras palavras, eles conseguem, de fato, observar “o que realmente aconteceu” no passado. Sobre isso:

The ‘time-traveling’ aspect of *Assassin's Creed* is justified in the overarching narrative of the series as a sort of virtual simulation enabled by the information stored in ancestral DNA sequences. This means that the narrative focuses on the reliving of ancestral memories, which in turn rests on the assumption that history has already taken place. Thus, players are only able to execute certain actions and witness certain events in correspondence with purportedly established historical facts (HAMMAR, 2017, p. 04).⁶⁷

Logo, o jogador é convidado a visitar as memórias dos antepassados dos protagonistas. Conseqüentemente, ele não pode fazer grandes alterações em sua realidade. Nesse sentido, desejo abordar como essas novas formas de representação do passado operam frente à discussão teórica.

Não menos importante, a série já passou por diversos períodos históricos. O primeiro jogo⁶⁸ é ambientado no Oriente Médio medieval, mais especificamente, no período da Terceira Cruzada da Terra Santa (1189-1192). O jogador passa a viver as memórias do Assassino sírio Altair. O objetivo principal é lutar contra os membros da ordem dos templários. Durante a jornada, Altair cruza uma série de cidades, tais como, Damasco e Jerusalém.

Já no segundo *game*⁶⁹, o jogador é levado para um novo contexto, igualmente interessante, o do renascimento italiano. O protagonista, agora, é o italiano Ezio Auditore de Firenze, um dos personagens mais famosos da franquia. Posteriormente, no terceiro

⁶⁶ Lançado em janeiro 2017, o longa protagonizado por Michael Fassbender e dirigido por Justin Kurzel alcançou, em três semanas, uma bilheteria de 100 milhões nos cinemas do mundo inteiro. Nos Estados Unidos o filme arrecadou mais de 45 milhões.

Disponível em: <http://www.comboininfinito.com.br/principal/assassins-creed-ja-e-uma-das-10-melhores-bilheterias-de-filmes-baseados-em-jogos/>. Acesso em 21 fev. 2017.

⁶⁷ O aspecto "viagem no tempo" de *Assassin's Creed* é justificado na narrativa abrangente da série como uma espécie de simulação virtual possibilitada pela informação armazenada nas sequências de DNA dos ancestrais. Isso significa que a narrativa se concentra no reviver das memórias ancestrais que, por sua vez, se baseiam na suposição de que a história já ocorreu. Assim, os jogadores só podem executar determinadas ações e testemunhar certos eventos em correspondência com fatos históricos supostamente estabelecidos (HAMMAR, 2017, p. 04. tradução do autor).

⁶⁸ *Assassin's Creed*, lançado em 2007. Plataformas: PlayStation 3, Xbox 360 e PC.

⁶⁹ *Assassin's Creed II*, Lançado em 2009. Plataformas: playstation 4, PlayStation 3, Xbox one, Xbox 360 e PC.

jogo⁷⁰ da franquia principal, o contexto passa a ser Novo Mundo, mais especificamente, os Estados Unidos da América, durante a Revolução Americana. Nesse episódio, o personagem principal é um indígena, Connor Kenway. O *game* seguinte⁷¹ abrange o período do ápice da pirataria, entre meados do Séc. XVII e XVIII. O jogador fica responsável por controlar Edward James Kenway, pirata e corsário. O quinto jogo⁷² está ambientado na França durante o período da Revolução Francesa.

Assassin's Creed: Syndicate, lançado em 2015, foco da presente análise, tem o contexto da Inglaterra do século XIX, período de ebulição cultural, econômica e política. Nessa esteira, pretendo analisar como o discurso sobre o passado inglês é expresso na narrativa do jogo. Em consequência, depois de mais de trinta horas, intervaladas – é claro –, de *Assassin's Creed: Syndicate*, vamos à discussão.

3.3 OS ASSASSINOS E A REVOLUÇÃO INDUSTRIAL

Em *Assassin's Creed: Syndicate*, o jogador controla os irmãos, Jacob e Evey Fry, sendo que algumas missões são específicas para cada um desses personagens. O *game* conta com elementos de jogos característicos do gênero RPG⁷³. Ou seja, além de ação contínua, o jogador irá aperfeiçoar seu personagem, inserindo novas armas, trajes e melhorias que podem facilitar a jornada até o final da narrativa. Um dos elementos mais atrativos da série é o mundo aberto, proporcionando ao jogador um grande mapa, no qual é possível optar por simplesmente jogar todas as missões ou vagar e observar o belo trabalho da equipe na construção de Londres. Nesse sentido, a obra conta com um vasto leque de locais históricos que podem ser visitados pelos jogadores. Também, a visitação dos pontos é singular, visto que os assassinos conseguem escalar, saltar e chegar a pontos que um turista comum jamais conseguiria – e se tentasse teria sérios problemas com as autoridades.

⁷⁰ *Assassin's Creed III*, lançado em 2012. Plataformas: Playstation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360, Wii U e PC.

⁷¹ *Assassin's Creed IV: Black Flag*, lançado em 2013. Plataformas: Playstation 4, PlayStation 3, Xbox One, Xbox 360, Wii U e PC.

⁷² *Assassin's Creed Unity*. Lançado em 2014. Plataformas: PlayStation 4, Xbox One e PC.

⁷³ Gêneros de jogo no qual o jogador controla as ações de um personagem inserido em um mundo fictício. As narrativas costumam ser complexas e os personagens evoluem no decorrer da jornada. Na atual geração de consoles e computadores destaque jogos como: *Final Fantasy XV*(2017) e *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

É possível observar que o jogo, através da tecnologia, busca o realismo. De acordo com Black, *The reality effect* foi produzido pela cultura cinematográfica, a qual defende que a documentação visual seria equivalente à realidade. Nessa perspectiva, a legitimidade oferecida pela tecnologia CGI surge da capacidade de mídia para produzir um efeito de realidade, ou seja, se estamos observando, ela deve ser “real”. O argumento central do autor é que, ao reivindicar “realidade” a partir de imagens virtuais, a cultura cinematográfica está chegando a um ponto em que as duas categorias se tornam indistinguíveis (BLACK, 2002).

É indiscutível que esses jogos, ao utilizarem tecnologias e motores gráficos avançados, aproximam o telespectador e os jogadores de uma “realidade” passada. Entretanto, a quais aspectos do passado esses produtores e desenvolvedores de jogos estão direcionando sua atenção? Esse é um dos questionamentos centrais da presente análise.

Saliento que os protagonistas de *Assassin’s Creed: Syndicate* são ambos brancos e heterossexuais. Em contrapartida, Emil Lundedal Hammar, no artigo *Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin’s Creed: Freedom Cry*, faz uma atenta análise das relações entre presente e passado presentes na DLC⁷⁴ do jogo *Assassin’s Creed: Black Flag*. Nesse jogo, ambientado nos mares do Caribe durante o século XVIII, o jogador controla o protagonista Adéwalé, um corsário negro. Segundo o autor, um protagonista negro seria um elemento de subversão, se levarmos em consideração que a maioria dos jogos possuem homens brancos como protagonistas, e o público *gamer*, na Europa e na América do Norte, é majoritariamente masculino, branco e heterossexual. Nesse sentido, Hammar acredita que os jogos podem subverter a cultura hegemônica em favor de outras identidades marginalizadas (HAMMAR, 2017). Logo, a série de jogos *Assassin’s Creed* consegue, em certa medida, promover essa diversidade de personagens e protagonistas.

Jerome De Groot, ao analisar a franquia *Tomb Raider*, aponta para importantes aspectos das relações entre os jogos, representações femininas e história:

[...] The game *Tomb Raider* (1996–) allows the player as Lara Croft to follow a set of clues and perform a series of increasingly difficult physical tasks in order to claim the ancient treasure. Croft is unusual as the female heroine of a major action game (in contrast, for instance, to *Max Payne*, 2001, *GoldenEye*, 1997, or *Splinter Cell*, 2002). The games present the archaeologist as romantic

⁷⁴ DLC é uma sigla cada vez mais presente no mundo dos games. Ela tem um significado bem simples: downloadable content, ou seja, conteúdo ‘baixável’. Nada mais são do que arquivos extras, add-ons, que os usuários podem baixar (e na maioria das vezes, comprar) para seus jogos. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/01/o-que-e-dlc-veja-a-historia-dos-conteudos-extras-para-jogos.html>. Acesso em: 04 out. 2018.

heroine, as protagonist, as problem solver and explorer. She is an athlete with an intellect, skilled in investigation as well as gunfighting. Significantly enough for a global game she is English, and her patrician links to a tradition of gentlemanly pseudo-imperialist archaeology are emphasised by the training level which obliges the player to get to understand the game by exploring her stately home. The games cast the historian as adventurer, inserting Croft into an ergodic process whereby eventually she will discover the ‘truth’; similarly she is part of a game, her investigations contextualised by the player’s desire for entertainment, interactivity and eventual – wished for – conclusion. Tomb Raider also physically renders the central character as unreal (Croft’s bust size is famously unfeasible), and desired. In casting Angelina Jolie the film versions of Tomb Raider (Simon West, 2001; Jan de Bont, 2003) continued this presentation of the female adventurer/ archaeologist as a sexual object and undermined her intellectual or cultural authority. The films lose all connection with the purported intellectual matter of investigation, placing Croft into a familiar genre of archaeology-fantasy-action similar to *The Mummy* and *Stargate* (DE GROOT, 2009, p. 50).⁷⁵

Existem dois pontos importantes no fragmento acima. O primeiro diz respeito ao modo como personagens femininos são retratados nos jogos. Ao observar, o *game Tomb Raider* e compara-lo ao *Assassins Creed* fica claro que a sexualização das personagens femininas já não ocupa tanto espaço nesse caso específico, embora ainda existam vários jogos explorando esse tipo de imagem. O segundo, está relacionado a forma como o passado é visto, em *Tomb Raider*, Lara Croft está sempre envolvida em grandes conspirações que envolvem a descoberta de uma “verdade” sobre o passado. Sobre isso, De Groot analisa o romance policial *The Da Vinci Code*, publicado em 2003, de Dan Brow, conhecido literato, e afirma que:

Yet *The Da Vinci Code* also suggests that history is a set of ciphered discourses that can be understood and read with the correct training and approach (or if armed with the correct knowledge). Historical documentation and evidence are presented as a set of codexes that can be deciphered, with generally one single

⁷⁵O jogo *Tomb Raider* (1996–) permite que o jogador como Lara Croft siga um conjunto de pistas e realize uma série de tarefas físicas cada vez mais difíceis para reivindicar o tesouro antigo. Croft é incomum como heroína feminina de um grande jogo de ação (em contraste, por exemplo, com *Max Payne*, 2001, *GoldenEye*, 1997 ou *Splinter Cell*, 2002). Os jogos apresentam o arqueólogo como heroína romântica, protagonista, solucionadora de problemas e exploradora. Ela é uma atleta com um intelecto, hábil em investigações e em tiroteios. Significativamente o suficiente para um jogo global, ela é inglesa, e seus vínculos pátrios com uma tradição de arqueologia pseudo-imperialista de cavalheiros são enfatizados pelo nível de treinamento que obriga o jogador a entender o jogo explorando sua imponente casa. Os jogos colocam o historiador como aventureiro, inserindo Croft em um processo ergódico de acordo com o qual, finalmente, ela descobrirá a ‘verdade’; da mesma forma, ela é parte de um jogo, suas investigações contextualizadas pelo desejo do jogador por entretenimento, interatividade e ao final – desejado - conclusão. Tomb Raider também torna fisicamente o personagem central irreal (o tamanho do busto de Croft é famoso por ser inviável) e desejado. Ao lançar Angelina Jolie, as versões cinematográficas de *Tomb Raider* (Simon West, 2001; Jan de Bont, 2003) continuaram a apresentação da aventureira / arqueóloga como objeto sexual e minaram sua autoridade intelectual ou cultural. Os filmes perdem toda a conexão com a suposta questão intelectual da investigação, colocando Croft em um gênero familiar de ação-arqueologia-fantasia semelhante a *The Mummy* e *Stargate* (DE GROOT, 2009, p. 50, tradução do autor).

meaning rather than ambivalent or ambiguous interpretation (DE GROOT, 2009, p. 55).⁷⁶

Esse elemento está muito presente no *game* aqui analisado. Os jogadores encontram a “verdade” ao rastrear as memórias de seus antepassados. Ou seja, não há espaço para dúvida. Esse aspecto, presente em diversas formas de expressão cultural, pode, como já mencionei, desenvolver uma percepção equivocada de história em seus jogadores e leitores. A historiografia profissional tem se mostrado cada vez mais aberta a diferentes versões de história. Sabemos os perigos de uma história única e de uma verdade absoluta. Cabe aos profissionais que trabalham com o passado problematizar essas questões frente ao grande público.

Na imagem três, é possível observar Evey Fry no topo da Elizabeth Tower – mais conhecida como Torre do Relógio ou Big Ben. Ao fundo da imagem, pode-se observar o Rio Tâmisa com uma quantidade considerável de embarcações – fato que evidencia o desenvolvimento comercial do período. Não menos relevante, ainda na imagem, destaco a presença de um grande parque industrial e a crescente poluição da capital inglesa. Todos elementos característicos do período.

O final do século XVIII apresenta duas grandes rupturas: a Revolução Francesa e a Revolução Industrial. A Revolução Francesa rompeu com o *ancient regime* e a Revolução Industrial, como afirma Emma Griffin, criou uma nova classe, o proletariado (GRIFFIN, 2010). Vale salientar que a luta dos trabalhadores por melhores condições de vida e trabalho é central em *Assassin's Creed: Syndicate*.

⁷⁶ No entanto, o *Código Da Vinci* também sugere que a história é um conjunto de discursos cifrados que podem ser entendidos e lidos com o treinamento e a abordagem corretos (ou se armados com o conhecimento correto). A documentação e as evidências históricas são apresentadas como um conjunto de códigos que podem ser decifrados, geralmente com um único significado, em vez de interpretação ambivalente ou ambígua (DE GROOT, 2009, p. 55, tradução do autor).

Imagem 03 – Evey Fry e a Torre do Relógio



Disponível em: Jogo *Assassin's Creed: Syndicate*

Laurent Turcot, historiador e professor da Universidade de Québec, no Canadá, esteve diretamente envolvido com a produção de *Assassin's Creed: Unity*, jogo que retrata Paris durante o período revolucionário. O historiador citado foi contratado pela *Ubisoft* para reconstruir os pormenores da capital francesa durante o século XVIII. Para isso, ele se deslocou até a França com o intuito de pesquisar em arquivos e estar mais próximo dos elementos arquitetônicos de Paris. De acordo com uma entrevista concedida pelo historiador:

A cidade de Paris do século 18 não existe mais. [...] Reconstruí-la do zero, a partir de arquivos, pinturas, gravuras — esse era o meu trabalho. Mostrar toda essa cultura visual para os desenvolvedores. Criar uma forma de reproduzi-la. [...] Paris na época era um "chiqueiro". Cheia de imundície, pobreza e fedor, e pior do que qualquer coisa que nós possamos encontrar hoje em dia. [...] Quando você jogar você vai entender. [...] Paris é imunda, em todos os lugares. [...] Tendo dito isso, essa Paris não é apenas uma paródia de *Os Miseráveis* (apesar de Turcot afirmar que os parisienses costumavam cantar para zombar do rei). Entre decapitações na guilhotina e desordem, a vida continuava. As pessoas trabalhavam, iam a mercados — viviam suas vidas. [...] O padeiro assava pão todo dia. As pessoas iam ao teatro. Dá pra ver isso no jogo. [...] Apesar da história do jogo envolver conspirações e assassinos misteriosos que controlam o rumo da história, Turcot está encantado com o resultado de seu trabalho. No caso, a cidade de Paris. Ele queria que a *Ubisoft* lançasse uma versão do jogo sem missões, história e personagens, no qual os jogadores pudessem flunar pela Paris do século 18 em toda sua glória virtual. Ele adoraria usar esse simulador para ensinar seus estudantes.⁷⁷

⁷⁷ Disponível em: https://motherboard.vice.com/pt_br/article/conheca-o-historiador-por-tras-de-assassins-creed-unity. Acesso em: 04 mar. 2017.

O primeiro ponto que devo salientar é a presença de historiadores profissionais nos projetos, visto que Maxime Durand⁷⁸ é o historiador residente da *Ubisoft* e esteve envolvido na maior parte dos projetos. Isso, certamente, acarreta uma maior qualidade no trabalho final relacionado ao contexto histórico, logo todos os jogos contam com uma equipe de historiadores responsáveis pela construção de um detalhado passado. Não menos pertinente, os jogos trabalham com o cotidiano, elemento que o afasta da visão tradicionalmente política dos eventos políticos representados. Como foi citado acima, é viável observar a pobreza e as manifestações políticas, mas o padeiro continua a fazer o pão todos os dias. Nesse viés, os jogos ajudam a quebrar a visão romântica que, muitas vezes, até historiadores profissionais acabam passando sobre grandes eventos e rupturas históricas. Afinal, como dizia Kafka, no dia 2 de agosto de 1914: “A Alemanha declarou guerra à Rússia. - à tarde, natação”.⁷⁹

Robert Darnton, importante historiador americano, bibliotecário e especialista em Revolução Francesa, pode ser considerado um exemplo de historiografia “não tradicional”. Em suas obras como, *O grande massacre de gatos e outros episódios da história cultural francesa*, *Boemia literária e revolução*, *O beijo de Lamourette* entre outros, apresenta uma visão cultural dos eventos tradicionalmente abordados pela história política. Em *Boemia literária e revolução*, por exemplo, Darnton apresenta o cotidiano dos escritores fracassados na França, o chamado submundo das letras (DARNTON, 1987). Essas visões cotidianas enriquecem nossas percepções do passado e os jogos seguem premissas semelhantes.

A Revolução Industrial, de acordo com Hobsbawm, “foi provavelmente o mais importante acontecimento na história do mundo, pelo menos desde a invenção da agricultura e das cidades” (HOBSBAWM, 2011, p. 60) e é um conteúdo sempre abordado nas escolas. A inserção das máquinas no cotidiano do trabalho costuma render boas e, até mesmo, acaloradas discussões nas salas de aula brasileiras. Além disso, grande parte dos profissionais da história enxergam uma forte e evidente relação entre a exploração dos trabalhadores e o desenvolvimento de doutrinas de ideologias de esquerda, como anarquismo, socialismo e comunismo. Essas vertentes surgem com o objetivo de propor

⁷⁸ Max Durand iniciou seu trabalho na Ubisoft, em 2010, com *Assassin Creed 3* e possui relações com a empresa até os dias atuais. Entrevista com Max Durand disponível em: <https://www.historyonthenet.com/120-assassins-creeds-resident-historian-maxime-durand-mixing-fact-fiction>. Acesso em: 26 ago. 2019.

⁷⁹ Voltando ao jogo aqui analisado, devo salientar que não encontrei a participação de historiadores em sua produção, todavia a ambientação segue as mesmas tendências do jogo anterior.

alternativas ao terrível contexto fabril do século XIX. Como Dickens já evidenciava, ao falar sobre a Inglaterra vitoriana:

Era uma cidade de máquinas e altas chaminés, das quais saíam incessantemente serpentes intermináveis de fumaça, que jamais se desenroscavam. Tinha um canal negro e um rio manchado de roxo por tintas mal cheirosas e imensas pilhas de edifícios, cheias de janelas, onde todo santo dia havia ruídos e estremecimentos e onde os êmbolos das máquinas a vapor subiam e desciam melancolicamente, [...] Para essa gente, cada dia era igual ao anterior e ao seguinte e cada ano idêntico ao último e ao próximo (DICKENS, 1969, p.27).

Assim como Dickens, o jogo, aqui analisado, também explora elementos como a vida monocromática propiciada pela inserção das máquinas, a crescente poluição em Londres e a vida árdua da maior parte da população, enquanto um pequeno grupo de burgueses controlava a maior parte dos negócios da cidade.

Imagem 04 – Jacob Fry próximo à Torre do Relógio



Disponível em: Jogo *Assassin's Creed: Syndicate*

No meu livro, trabalhei com a *graphic novel*⁸⁰ *V for Vendetta*, de Alan Moore e David Lloyd, publicada pela primeira vez na Inglaterra em 1982. Nessa obra, os autores criaram uma representação defendendo o seu ponto de vista sobre os rumos que a Inglaterra de Margareth Thatcher estava tomando. Ao fazer isso, os autores inseriram uma série de prédios característicos do imaginário inglês como elementos arquitetônicos de Londres, para estimular a identificação dos leitores (KRÜGER, 2017), tornando a narrativa muito mais rica. E isso também acontece no jogo (ver imagem 04).

⁸⁰ Romance gráfico.

Mas como analisar um *game* de mundo aberto? As escolhas não são muito variadas? O jogador tem muito mais liberdade que um leitor ou um telespectador? Acredito que não, visto que a maioria dos *games* conta com uma grande narrativa principal e missões secundárias que complementam o objetivo primordial, mas não afetam o desfecho da narrativa. Logo, não existem motivos para os intelectuais das humanidades deixarem de analisar esse tipo de representação. Outrossim, anteriormente, afirmei que a narrativa deve ser analisada em conjunto com a interação/jogabilidade.

A trama do jogo inicia com uma breve explicação da forma como os assassinos – esses situados na atualidade – acessam as memórias de seus antepassados. O objetivo do jogador é recuperar uma peça de valor e poder inestimável, o santo sudário. Estimado pelos assassinos e pelos templários, é uma espécie de objeto capaz de proporcionar a vida eterna. Embora essa seja a trama principal, a qual perpassa toda a série, meu foco, aqui, é nos períodos históricos que os antepassados dos assassinos vivenciam. Para a presente análise, minha atenção recai na Inglaterra durante o século XIX.

Ainda na introdução do jogo, o narrador inicia com a afirmação, “Who controls London, will control the world”⁸¹. Nessa esteira, fica evidente que os produtores e roteiristas já deixam explícito o papel imperialista da capital inglesa no período, aproximando, assim, o jogo da realidade historiográfica. Como Hobsbawm afirma:

A Grã-Bretanha [...] possuía uma economia bastante forte e um estado suficientemente agressivo para conquistar os mercados de seus competidores. De fato, as guerras de 1738-1815, a última e decisiva fase do secular duelo anglo-francês, virtualmente eliminaram do mundo europeu todo os rivais dos britânicos, exceto até certo ponto os jovens Estados Unidos (HOBSBAWM, 2011, p. 60).

Ademais, segundo Emma Griffin:

In 1851, Britain was undoubtedly the richest nation in the world: both its economy and population were growing rapidly, and it had the largest and most technologically advanced manufacturing sector. This, then, was not a nation unaware of the profound economic changes that had been wrought in its recent history; it was indeed in no doubt that the rapid growth in manufactures in recent decades marked an epochal moment in British history (GRIFFIN, 2010, p. 6).⁸²

⁸¹ Quem controlar Londres, controlará o mundo (tradução do autor).

⁸² Em 1851, a Grã-Bretanha era sem dúvida a nação mais rica do mundo: tanto sua economia quanto população estavam crescendo rapidamente, e ela tinha o maior e mais tecnologicamente avançado setor manufatureiro. Esta, então, não era uma nação inconsciente das profundas mudanças econômicas que haviam sido produzidas em sua história recente; Não houve dúvida de que o rápido crescimento das manufaturas nas últimas décadas marcou um momento memorável na história britânica (GRIFFIN, 2010, p. 6, tradução do autor).

Um dos pontos sintomáticos do *game* é sua relação com a classe trabalhadora. Nas primeiras missões, o jogador tem como objetivo principal sabotar máquinas em uma indústria de aço – clara referência ao movimento ludista –, bem como eliminar o responsável pela exploração dos trabalhadores. Além disso, durante a explicação dos pormenores da missão, um dos trabalhadores suplica por cuidados médicos, e seu empregador reduz o seu salário.

As locomotivas estão sempre presentes na narrativa. A base onde os assassinos se reúnem é um trem. Somado a isso, esse elemento acrescenta beleza, diversão e, como Hobsbawm destaca:

Nenhuma outra inovação da Revolução Industrial incentivou tanto a imaginação quanto a ferrovia, como testemunha o fator de ter sido o único produto da industrialização do século XIX totalmente absorvido pela imagística da poesia erudita e popular (HOBSBAWM, 2011, p. 83).

Os irmãos Fry têm alguns objetivos claros na trama: 1. Buscar as peças do Éden; 2. Libertar Londres do controle dos templários e devolvê-la ao povo, nas palavras dos protagonistas; 3. Livrar a cidade do crime organizado e lutar contra o trabalho infantil (imagem 05).

Imagem 05 - Jogador libertando crianças do trabalho em fábricas.



Disponível em: Jogo *Assassin's Creed: Syndicate*

A imagem acima mostra crianças limpando o chão das fábricas. Nesse viés interpretativo, a pobreza e o trabalho infantil são marcas recorrentes da narrativa. Como afirma Hobsbawm:

[...] a mecanização aumentou muito a produtividade (isto é, reduziu o custo por unidade produzida) da mão de obra, que de qualquer forma recebia salários abomináveis já que era formada em grande parte por mulheres e crianças. Dos 12 mil trabalhadores nas indústrias algodoeiras de Glasgow em 1833, somente 2 mil ganhavam uma média de mais de 11 shillings por semana (HOBSBAWM, 2011, p. 77).

Segundo Ruth Ellen Homrighaus, a prática de “Baby Farming” – mulheres aceitavam a custódia de crianças em troca de dinheiro – era muito comum na Inglaterra durante a Revolução Industrial, já que os contraceptivos não existiam, e uma mulher solteira com um filho era estigmatizada pela sociedade. Nesse contexto, muitas mulheres e até seus familiares entregavam seus filhos indesejados aos cuidados dessas mulheres. Entretanto, existiam casos nefastos dessa prática, por exemplo, Margaret Waters, foi a primeira mulher a ser executada na Grã-Bretanha por "Baby farming". Waters foi condenada e executada por assassinar John Walter Cowen, um filho ilegítimo aos seus cuidados (HOMRIGHAUS, 2001).

O jogo não retrata nenhum caso de infanticídio, mas, como foi exposto, na imagem anterior, a presença de crianças nas fábricas é constante, e a ausência de cuidados com essa parcela da sociedade tornou-se regra.

Não menos importante, como ocorre em outros jogos da série, o jogador pode libertar as crianças dos postos de trabalho e, até mesmo, assassinar e punir os cruéis empregadores, entretanto o mesmo não consegue acabar com o trabalho infantil. De acordo com Emil Lundedal Hammar, em *Assassin's Creed: Black Flag*, o protagonista é um escravo liberto, Adéwalé. O jogador, ao assumir seu papel, luta contra a escravidão, mas está impossibilitado de acabar com ela, já que os eventos no passado já estão dados (HAMMAR, 2017, p. 07). Por consequência, não importa quantas pessoas você liberte da escravidão ou das fábricas, os jogos não oferecem uma oportunidade de reescrever a história. No jogo:

Trough the narrative contextualization of rising up against slavery, the game's mechanical system allows players to free slaves, intervene in the punishment of slaves, capturing slave ships, kill slavers and guards, liberate large slave plantations, rescue imprisoned slaves or buy slaves at slave auctions (HAMMAR, 2017, p. 07).⁸³

Nesse sentido, ambos os jogos possuem a mesma premissa: é possível resistir como indivíduo, mas não como coletividade. Além disso, ainda com Hammar, o jogo

⁸³ Através da contextualização narrativa de erguer-se contra a escravidão, o sistema mecânico do jogo permite aos jogadores libertar escravos, intervir na sua punição, capturando navios negreiros, matar escravos e guardas, libertar grandes plantações de escravos, resgatar escravos presos ou comprar escravos em leilões de escravos (HAMMAR, 2017, p. 07, tradução do autor).

aponta para questões de ordem moral. Em toda a série é possível optar por realizar as missões com mais ou menos mortes, eliminar, ou não, os traficantes de escravos e donos de fábricas. A liberdade das crianças e dos escravos não afeta o desenvolvimento da narrativa principal, ou seja, o jogador pode avançar na história ignorando a maior parte dessas questões.

Compete ressaltar, que o jogador é responsável por uma série de outras empreitadas, como garantir a liberdade de imprensa, visto que os templários monopolizam todos os jornais do período. Algumas missões dispõem de auxílio de algumas figuras históricas significativas, como Charles Dickens e Alexandre Graham Bell.

Como é sabido, diversos aspectos históricos reais do período permeiam a trama. Por exemplo, o jogo apresenta os elementos ligados ao passado: na medicina – a trepanação consiste na abertura de um ou mais buracos no crânio, com o uso de uma broca neurocirúrgica (imagem 06); o espiritismo – muito difundido no período – está inserido em etapas em que os personagens são responsáveis por desmascarar alguns falsários da doutrina; uma cientista é obrigada a se vestir como homem para ter seu trabalho aceito na comunidade científica, o que evidencia a hierarquia entre os sexos, tão comum à época.

Imagem 06 - Medicina trepanação.



Disponível em: Jogo *Assassin's Creed: Syndicate*

Dentre os personagens históricos citados no *game*, ressalto, aqui, Karl Marx (ver imagem 07). Ele é apresentado como um defensor da causa dos trabalhadores e pede ajuda aos irmãos Fry na defesa da classe. Nas primeiras falas de Marx, ele salienta que a polícia tem estado em seu encalço e que os marxistas são chamados de meros agitadores e agentes

do caos. Nas palavras de Marx, “The police get as close as flies on the shit”.⁸⁴ Em sequência, o mesmo afirma que teve problemas com as autoridades em Paris e Bruxelas.

Imagem 07 - Karl Marx.



Disponível em: Jogo *Assassin's Creed: Syndicate*

Em uma das missões, ligadas ao marxismo, o jogador é levado a investigar um traidor da causa trabalhadora. Quando esse é encontrado, ele afirma que traiu Marx e os trabalhadores, pois qualquer trabalhador que ousasse se sindicalizar perderia seu emprego.

Duas das frases de Marx merecem certa atenção: “Killing people and destroying property does not solve anything”⁸⁵ e “Democracy is the only road to socialism”⁸⁶. Nesse ponto, os produtores se utilizaram de uma transgressão⁸⁷ ao que se refere às palavras e ações do pai do marxismo, uma vez que a revolução proletária seria necessária para o fim do Estado burguês. Nessa perspectiva, uma revolução sem armas seria impossível e Marx não considerava a democracia como o único caminho para o socialismo. Não menos

⁸⁴ A polícia fica tão próxima quanto moscas na merda (tradução do autor).

⁸⁵ Matar pessoas e destruir propriedades não resolve nada (tradução do autor).

⁸⁶ Democracia é o único caminho para o socialismo (tradução do autor).

⁸⁷ Para Wolfgang Iser, importante teórico literário alemão, realidade e ficção não são opostos, mas sim complementares e intercambiáveis. Para ele, “[...] o texto ficcional contém elementos do real sem que se esgote na descrição deste real, então o seu componente fictício não tem o caráter de uma finalidade em si mesma, mas é, enquanto fingido, a preparação de um imaginário” (ISER, 1996, p. 13). O autor apresenta uma visão tríade entre os conceitos de real, fictício e imaginário – por questões de tempo não irei incorporar essas análises na escrita. Nessa tríade, o autor acredita que, nos textos literários, ocorrem atos de fingir, os quais são transgressões de limites. Essas podem ser caracterizadas como inserções e seleções de elementos nas narrativas ficcionais, como pode ser observado no jogo aqui analisado.

importante, Marx procura auxílio do jogador para encontrar provas contra a exploração dos trabalhadores em Londres, para que, com isso, seja possível fazer denúncias e, conseqüentemente, melhorar a situação dos proletários no jogo.

Os irmãos Fry protegem o alemão em suas falas e comícios, já que suas ideias ameaçam a burguesia e, essa desejava a morte de Marx. Na última missão, Karl Marx convida os irmãos para se juntarem ao movimento operário, mas eles recusam, alegando não se envolver com política. Nessa esteira, os desenvolvedores introduzem ideias ligadas ao marxismo e inserem o jogador na luta da classe trabalhadora por uma melhor situação de trabalho. Entretanto, os personagens não se consideram marxistas. Isso, provavelmente, é uma forma de a empresa não tomar uma posição explícita em relação a temas polêmicos como esse, já que isso poderia descontentar certos jogadores.

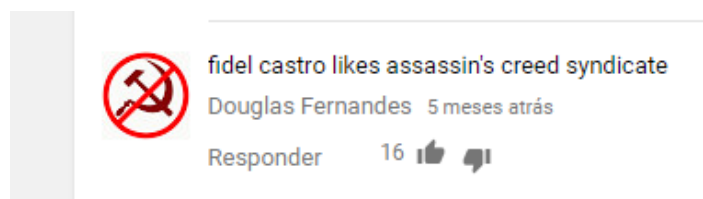
Tendo em vista as prerrogativas expostas e a análise do jogo realizada, acredito que *Assassin's Creed: Syndicate* cumpra parte do seu papel como formador de opinião. O primeiro ponto a ser levantado é a forma como o passado é apresentado no game. Através da máquina, o jogador consegue observar o passado como “realmente aconteceu”, ou seja, uma visão característica de uma historiografia conservadora do século XIX. Ademais, a maior parte da população é secundária no decorrer da narrativa. Mas, através das missões, o jogador também é visto como “agente” da história, elemento que pode levar a uma reflexão maior sobre o papel do jogador na vida social real. O segundo ponto, quando o assunto foi o marxismo, os roteiristas realizaram transgressões, porém o esforço de apresentar a ideia central da luta de classes e a defesa da classe trabalhadora é evidente e clara. Por último, mesmo sem a problematização de uma obra de cunho historiográfico – até por que esse nunca foi o objetivo dos desenvolvedores – o jogo cumpre seu papel ao expor alguns aspectos do século XIX inglês, principalmente, a situação dos trabalhadores.

Embora não seja objetivo do presente trabalho gostaria de apresentar alguns aspectos relacionados à recepção e circulação do *game*. Mas como o público em geral reage à forma como o jogo denuncia essas injustiças do passado? Na atualidade, a internet tem se mostrado uma excelente ferramenta de pesquisa. *Assassin's Creed: Syndicate*, pouco antes de seu lançamento, foi alvo de críticas da mídia brasileira. Entretanto, estas não estavam voltadas aos critérios técnicos do jogo. O *game* foi chamado de “ferramenta de doutrinação ideológica” por um jornalista brasileiro, Rodrigo Constantino.

O título da matéria afirma: “Marx vira herói”.⁸⁸ Esse primeiro aspecto é importante, visto que, como analisei anteriormente, fica claro que a inserção de Marx na narrativa do jogo é totalmente secundária – ocupando apenas missões paralelas que não afetam o desenrolar da trama. Além disso, Constantino parece não ter jogado o *game* ou, pelo menos, não em sua totalidade, aspecto que, para mim, iguala-se a criticar uma obra literária sem ter lido a mesma. O jornalista citado, simplesmente, assistiu ao trailer do *game* e concluiu que, pela inserção de Karl Marx, o jogo estaria doutrinando as jovens mentes.

Um *youtuber* reuniu todas as missões em que Marx participa em um vídeo no *YouTube* – *Assassin's Creed: Syndicate – All Karl Marx Scenes*.⁸⁹ Os comentários dos internautas também podem ser utilizados para a presente análise. Para isso, separei os comentários com maior número de “curtidas”. Reparem que a imagem do perfil dos usuários deve ser, da mesma forma, levada em consideração nessa análise. A primeira opinião selecionada afirma:

Imagem 08 - Fidel Castro likes assassin's creed syndicate.



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RdRZhXDtmuw> Acessado em: 25 set. 2020.

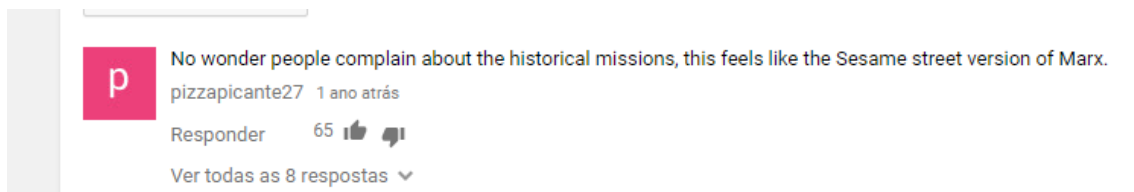
Notem que o usuário Douglas Fernandes usa uma imagem que demonstra o total repúdio e aversão ao que o marxismo representa. Ele sustenta que Fidel Castro gostaria do jogo. Assim, o usuário parece partilhar da opinião equivocada de Rodrigo Constantino, mencionada anteriormente.

O segundo comentário selecionado faz uma crítica a respeito da forma como Marx e o marxismo são apresentados na narrativa do *game*:

⁸⁸ Disponível em: <http://rodrigoconstantino.com/artigos/doutrinacao-ideologica-no-jogo-assassins-creed-marx-vira-heroi/>. Acesso em: 25 set. 2020

⁸⁹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RdRZhXDtmuw>. Acesso em: 25 mar. 2017.

Imagem 09 – Marx e Vila de Sésamo.

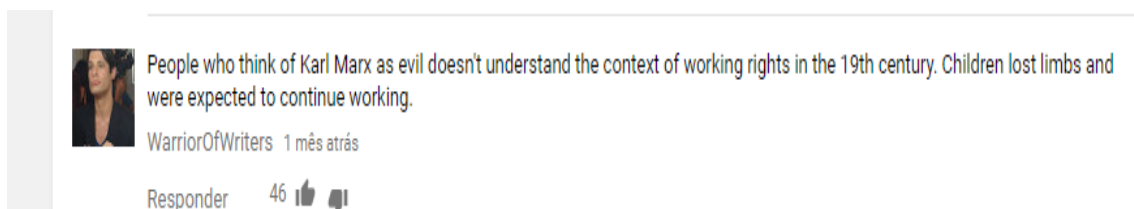


Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RdRZhXDtmuw> Acessado em: 25 set. 2020.

Segundo o usuário acima, o Marx apresentado pelos criadores de *Assassassin's Creed* foi suavizado, tornando-o semelhante a um personagem do programa Vila Sésamo. De certo modo, compartilho da opinião desse usuário, visto que conforme citei na análise das missões de Marx, existem transgressões na visão marxista que é apresentada pelo jogo.

O último comentário selecionado defende o papel de Marx no contexto inglês:

Imagem 10 – crítica positiva.



Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=RdRZhXDtmuw> Acessado em: 25 set. 2020.

Como é possível observar o autor do comentário destaca que “quem acredita que Karl Marx foi uma pessoa ruim não entende o contexto dos direitos dos trabalhadores no século XIX”. Ainda, “as crianças do período perdiam membros do corpo e deviam continuar trabalhando”. Logo, é possível observar que o jogo, assim como as opiniões sobre a relação de Marx com o período, são diversas. Além disso, como seria a recepção de um jogo que defendesse, de fato, os ideais marxistas? Levando em consideração o investimento necessário para a aquisição desses jogos: console⁹⁰, entre 1.300,00 e 1.500,00 reais; uma televisão, entre 1.000,00 e 1.500,00 reais; por último os jogos que costumam variar, em seu lançamento, cerca de 200 reais, posteriormente, na faixa dos 100 reais. Ao todo, temos um investimento de aproximadamente 3.000, 00 reais.⁹¹ Nesse sentido, apenas jogadores pertencentes à classe média e alta possuem poder aquisitivo para essas produções. Tais jogadores iriam adquirir um jogo assumidamente marxista cuja visão não fosse suavizada?

⁹⁰ Xbox one ou PS4.

⁹¹ Levei em considerações os valores atuais dos consoles: Xbox One e Playstation 4. Todavia os valores costumam variar.

Assassin's creed: Syndicate pode não ser uma produção obrigatória no ensino médio e dificilmente será lembrada por grandes estudiosos. Todavia, é inegável a importância analítica de produções como essa. Não menos importante, acredito que os jogos e a série *Assassin's Creed*, em especial, criaram uma espécie de nova linguagem para representar o passado. Hayden White, ao falar sobre uma *graphic novel* intitulada *Maus*, afirma que, “[...] *Maus* apresenta uma visão particularmente irônica e aturdida do Holocausto, mas é, ao mesmo tempo, um dos mais tocantes relatos narrativos dele que conheço” (WHITE, 2006, p. 196). Acredito que essa premissa seja semelhante no caso aqui analisado, pois os jogos e histórias em quadrinhos foram considerados fontes “indignas” da atenção dos historiadores durante um longo período, e a entrada dessas discussões em âmbito acadêmico nem sempre é bem-vinda.

O jogo apresentado não aborda nenhum tema que os historiadores desconheçam e, tampouco, apresenta uma visão estrutural e problematizadora das questões que envolvem o século XIX, mas a forma como a realidade é concebida e exposta é, inegavelmente, inovadora. Logo, acredito que exista a possibilidade de analisar os *games* como novas formas de narrativa. Além disso, concluo que os historiadores devem inserir os jogos em suas reflexões, já que sua influência nas novas gerações se torna cada vez maior e, talvez, essas abordagens aproximem os leitores da historiografia profissional. Ademais, uma visão mais atenta sobre essas produções é necessária, uma vez que, como relatei, existem não só aspectos positivos, mas também negativos na trama dos *games*.

Por fim, os intelectuais da área devem abrir espaço para essas representações do passado. Afinal de contas, ainda não encontramos a representação “perfeita” para o passado, logo cabe a nós, historiadores, aprendermos a lidar com os leitores e jogadores da “Era *Assassin's Creed*”.

No próximo capítulo, discorro sobre uma análise a respeito do famoso grupo de super-heróis mutantes, os X-Men, e sua relação com o uso de metáforas, traumas históricos e história prática.

4 O PASSADO COMO METÁFORA: MUTANTES E HOMOSSEXUAIS

[...] um texto é um evento em disputa. Ler é uma prática dinâmica que se dá no tempo e assume a forma de uma relação entre texto e as lealdades de classe, raça e gênero de diferentes leitores; suas diferentes histórias educacionais, culturais e pessoais; e suas diferentes expectativas e hábitos de pensamento. Textos literários são eventos históricos, que diferem de outros eventos na medida em que são organizados de acordo com critérios estéticos e outros. Cada texto é desse modo uma situação em andamento.

Anne McClintock⁹²

Os X-Men são um famoso grupo de super-heróis mutantes – humanos dotados de capacidades especiais devido a uma espécie de desenvolvimento genético singular – criados em 1963 por Stan Lee⁹³ e Jack Kirby⁹⁴. A primeira formação do grupo era composta por: Professor X/ Charles Xavier – poderes psíquicos –, Ciclope/Scott Summers – Rajadas óticas de energia –, Fera/professor MacCoy – força sobre-humana, agilidade e aparência bestial –, homem de gelo – controla a água –, Anjo – capaz de voar – e Garota Marvel/Jean Grey – telepata. O grupo mutante passou por inúmeras mudanças, diversos roteiristas e desenhistas fizeram parte do imenso universo mutante. Soma-se a isso o fato de que, nos anos 2000, foi produzida a primeira adaptação do grupo para o cinema.

Para a maioria dos milhões de fãs de super-heróis, o grupo mutante é simplesmente diversão proveniente do mundo dos “bons” valores do tio Sam, expressando a velha fórmula maniqueísta da luta do bem contra o mal. Todavia, aqui proponho uma reflexão acerca de diferentes momentos do grupo mutante, expondo influências do contexto de produção de cada fase e o discurso veiculado pelas narrativas.

Primeiramente, introduzo o leitor na discussão sobre a historiografia profissional e como ela tem se relacionado com a representação dos grupos marginalizados –

⁹² McCLINTOCK, Anne. *Couro imperial: raça, gênero e sexualidade no embate colonial*. Campinas: Ed. UNICAMP, 2010, p. 442 – 443.

⁹³ Stanley Martin Lieber nasceu, em 28 de dezembro de 1922, em Nova York. Mais conhecido como Stan Lee, o roteirista e empresário é um dos mais conhecidos criadores de histórias em quadrinhos do mercado. Entre suas criações, é possível destacar: Homem-Aranha, X-Men, Quarteto Fantástico, Os Vingadores, Incrível Hulk, Demolidor, O Poderoso Thor etc.

⁹⁴ O quadrinista Jack Kirby (1919 – 1994) nasceu em Nova York. Nos anos 1940, junto com o roteirista Joe Simon, criou o Capitão América para a *Timely Comics*, que depois se tornaria a *Marvel Comics*. Uma de suas capas mais famosas é aquela em que o capitão América aparece desferindo um soco na face de Hitler. Com o fim da 2ª Guerra Mundial, Jack Kirby passou por uma série de várias editoras e títulos até que, nos anos 1960, firmou sua parceria, com Stan Lee. Em conjunto, criaram diversos personagens do universo Marvel.

mulheres, negros, indígenas e homossexuais. Posteriormente, exponho uma sucinta análise do arco de histórias conhecido como *Days of Future Past* (Dias de um futuro esquecido) nas edições de *X-Men* 141–142, publicado pela Marvel em 1981, com o roteiro de Chris Claremont e desenhos de John Byrne. Por fim, analiso trechos do filme *X-Men: The Last Stand* (X-Men: o confronto final) lançado em maio de 2006, dirigido por Brett Ratner e com o roteiro de Simon Kinberg e Zak Penn.

4.1 ALGUMAS ANOTAÇÕES SOBRE A HISTORIOGRAFIA DOS GRUPOS “MARGINAIIS”

De que forma analisar diferentes fenômenos midiáticos como histórias em quadrinhos e filmes? Seria possível interpretar ambos com ferramentas teóricas e metodológicas semelhantes? Acredito que sim, porquanto os dois são construções discursivas da cultura da mídia. Nesse sentido, meu interesse está na forma como as narrativas foram construídas, ou seja, no discurso das obras. Para isso, utilizo o conceito de cultura da mídia do professor Douglas Kellner. Segundo esse autor:

A cultura da mídia pode constituir um entrave para a democracia quando reproduz discursos reacionários, promovendo o racismo, o preconceito de sexo, idade, classe e outros, mas também pode propiciar o avanço dos interesses dos grupos oprimidos quando ataca coisas como as formas de segregação racial ou sexual, ou quando, pelo menos, as enfraquece com representações mais positivas de raça e sexo (KELLNER, 2001, p. 13).

Igualmente, utilizo o conceito de *practical past* de Hayden White, já mencionado anteriormente. White defende que a historiografia deve possuir sempre um aspecto prático e ser politicamente engajada em prol de melhorias na sociedade. Nessa esteira, entendo as obras, aqui analisadas, como construções políticas, assim como a historiografia profissional, a qual deve se mostrar uma ferramenta prática para a promoção de uma sociedade mais humana e justa, principalmente, em tempos sombrios com avanços conservadores, como o atual.

Com o objetivo de explicar as novas tendências da historiografia norte-americana relacionada à identidade e à cidadania, Barbara Weinstein regressa ao auge da chamada “nova história social”, desenvolvida nos anos 1970 e início dos anos 1980. De acordo com a autora, as abordagens mais recentes do campo da história, influenciadas pelo

movimento pós-moderno, pela nova história cultural e pela virada linguística, possuem inspirações na crítica dos conceitos da nova história social (WEINSTEIN, 1998, p. 01).

Segundo a autora:

[...] a grande missão da historiografia da nova história social foi a recuperação da categoria de classe, e uma ênfase na atuação/resistência dos grupos oprimidos aos processos de assimilação e repressão. Foi uma reação contra a narrativa da época progressista que apresentava os programas educacionais e assistenciais daquele período como uma grande força que transformaria a massa de imigrantes ou migrantes de origens diversas em uma população de cidadãos relativamente homogêneos, bem-comportados e respeitáveis (WEINSTEIN, 1998, p. 02).

Essa reflexão foi responsável pela crítica da ideia de cidadão como conceito homogêneo. De acordo com a autora, nas décadas de 1970 e 1980, estudos voltados a grupos como mulheres, negros, índios e homossexuais estavam marginalizados. Todavia, aos poucos, passaram a ser inseridos nas pautas historiográficas. As discussões sobre raça e gênero ainda não faziam participavam da maior parte dos debates. Nessa lógica, o foco dos historiadores estava centrado nos homens brancos da classe trabalhadora, na linha de produção.

Weinstein afirma que, nos últimos quinze anos, o desdobramento das políticas de identidade e dos programas destinados ao estudo das mulheres, dos afro-americanos e de diversos grupos étnicos levou a uma revisão da narrativa-mestre da nova história social. Não menos importante, as pesquisas que, anteriormente, tinham como foco as fábricas, passaram a abordar temas do cotidiano como: a casa, a família, o bairro, as redes de amizade, entre outros (WEINSTEIN, 1998).

Somado a isso, é possível salientar dois pontos relevantes da chamada nova história cultural: 1. Os objetos de pesquisa passaram a abranger elementos da cultura popular – literatura, música, filmes, histórias em quadrinhos etc; 2. O foco passou a ser a representação e a construção discursiva de identidades, elemento esse que evidencia a influência da virada linguística.

Já, pensando em uma historiografia voltada às minorias, a obra *De los baños a la calle. Historia del movimiento lésbico, gay, trans uruguayo (1984-2013)*, de Diego Sempol, consiste em um belo exemplo de história social politicamente engajada – o que considero vital. Segundo Sempol, o livro aborda a história dos dissidentes sexuais que

decidiram desafiar as normas, organizar-se e exigir um lugar no mundo (SEMPOL, 2013, p. 10). O trabalho de Sempol pode ser caracterizado como uma mistura de história social com história oral, abrangendo questões de gênero, identidade e sexualidade. A abertura temporal escolhida pelo autor abrange desde os anos 1960 até 2013. Cada capítulo discorre sobre diferentes momentos históricos: a ditadura, o retorno à democracia e debates contemporâneos.

O autor refere que, apenas a partir da década de 1990, as margens – gays, lésbicas, transexuais – começam a conquistar um pouco de espaço público e acadêmico. A obra apresenta a história de três gerações que passaram progressivamente a “sair do armário” (SEMPOL, 2013, p. 09). Outrossim, esse livro busca desconstruir visões autocelebratórias de um povo uruguaio tolerante e integrador, ao invés disso, Sempol apresenta um Uruguai homofóbico e violento (SEMPOL, 2013, p. 10).

No primeiro capítulo, intitulado, *Algunas claves del Siglo XX*, o autor expõe o conceito de um poder normatizador heterossexual, ou seja, tudo que está à margem da relação “normal” entre homens e mulheres é visto de forma negativa, logo os grupos de homossexuais, lésbicas e transexuais são vistos como “los invertidos” (SEMPOL, 2013, p. 21). Sempol aponta para o fato de que a medicina teve um papel fundamental na forma estigmatizada como esses grupos foram vistos durante o século XX. Afinal de contas, durante a maior parte desse período, a medicina vislumbrou esses grupos como doentes, portanto era necessário tratá-los – psiquiatras uruguaio utilizaram terapia de eletrochoque, por exemplo.

No artigo intitulado *Homofilia e homossexualidades: recepções culturais e permanências*, Rodrigues apresenta um panorama geral sobre a história da homossexualidade. Através de referências na área, a autora afirma que com o crescimento do conhecimento científico no século XIX, o interesse de diversos profissionais relacionados ao assunto em questão foi crescente. Entre eles, médicos, juristas, psiquiatras e peritos criminais fizeram parte de um elaborado discurso sobre o diagnóstico, etiologia e capacitação para a “cura” desta condição (RODRIGUES, 2012, p. 366,).

Ademais, a autora argumenta que o escopo era forçar uma readequação dos indivíduos – desviantes – ao padrão hegemônico. Os métodos utilizados eram cruéis e questionáveis:

[...] “*sucos de vários órgãos de animais*” para combater uma presumida disfunção hormonal; choques elétricos; confinamento psiquiátrico; choques hipoglicêmicos mediante ingestão de insulina; indicações de transplantes de testículos e de ovários; propostas de criação de manicômios exclusivos para ambos os sexos; proposta de lei tipificando as práticas masculinas que provocassem escândalo público como delitos; “*camisas-de-força química*”; prisão e trabalhos forçados por atos sexuais entre homens, ainda que praticados por agentes maiores e de comum acordo, no âmbito de suas privacidades; prisão por imputações “úteis”, ainda que não provada a materialidade (abuso sexual de crianças, assassinatos, etc.); expropriação de bens; destituição da capacidade civil, possibilitando que famílias mantivessem seus membros indesejáveis confinados, passando a gerir e fruir seus patrimônios (RODRIGUES, 2012, p. 366)

Outrossim, a autora argumenta que, ao longo da história da humanidade, as relações homossexuais não eram vistas como uma fuga à “norma”. Basta observar o passado greco-romano, o qual, segundo estudos, não desqualificava a bi ou a homossexualidade. Ao contrário: a norma paradigmática era a bissexualidade. Os conceitos de heterossexual e homossexual simplesmente não existiam (RODRIGUES, 2012, p. 370).

Rodrigues afirma que a demonização da sodomia entre homens ocorreu juntamente com o desenvolvimento do cristianismo.⁹⁵ O imperador Justiniano, por exemplo, editou uma codificação que punia com a morte os atos sexuais praticados entre homens (RODRIGUES, 2012, p. 372).

Susan Sontag, em sua obra *A doença como metáfora: Aids e suas metáforas*, apresenta uma discussão de caráter prático com objetivo de desmistificar metáforas sobre o câncer e a aids, ou seja, Sontag mostra que, com tratamentos adequados e profissionais especializados, as doenças citadas podem ser tratadas, e os mitos e medos das enfermidades podem levar pacientes a esconder sua doença, deixando de tratá-la.

Além disso, como é sabido, a aids é transmitida pelo ato sexual, logo é vista por parte da sociedade como uma moléstia na qual a vítima é culpada. Para agravar essa situação, determinadas práticas sexuais são vislumbradas como pervertidas e antinaturais. Nesse sentido, são rotulados os ditos “grupos de risco” – homossexuais – e a doença é

⁹⁵ É quando o Cristianismo se torna a religião oficial do Império Romano. Constantino II sanciona a atitude passiva na relação entre homens, acredita-se, com a castração; Teodósio, entretanto, o amplia de modo a abranger todos os passivos que se prostituíam em bordéis. A pena agora é a fogueira (RODRIGUES, 2012, p. 372).

apontada como uma espécie de castigo de Deus⁹⁶ contra a promiscuidade (SONTAG, 2012, p. 167).

Ademais, a autora explora como o discurso conservador pode aproveitar-se do medo gerado por essa síndrome:

As afirmações dos que pretendem falar em nome de Deus podem, de modo geral, ser facilmente explicadas como a tradicional retórica do discurso sobre as doenças sexualmente transmissíveis — desde as fulminações de Cotton Mather até as recentes declarações de dois destacados religiosos brasileiros, o cardeal-arcebispo de Brasília, d. José Falcão, para quem a aids é “conseqüência da decadência moral”, e o cardeal-arcebispo do Rio de Janeiro, d. Eugênio Sales, que vê na aids ao mesmo tempo um “castigo de Deus” e “a vingança da natureza”. Mais interessante é o caso dos leigos que vociferam esse tipo de invectiva, pois seus objetivos são mais complexos. As ideologias políticas autoritárias têm interesse em promover o medo, a idéia de que alienígenas estão prestes a assumir o controle — e para elas as doenças são um prato cheio [...] (SONTAG, 2012, p. 215).

Nessa esteira, a introdução de temas ligados às minorias nos debates acadêmicos foi lenta, mas que, a partir da década de 1990, essas preocupações se tornaram pertinentes dentro e fora dos círculos acadêmicos. Sempol expõe, através do caso uruguaio, uma série de injustiças históricas cometidas contra homossexuais, tais como: o preconceito, a visão dos homossexuais como doentes, a repressão e a repulsa por setores da sociedade. Rodrigues apresenta uma breve reflexão sobre aspectos históricos ligados à forma como os homossexuais eram vislumbrados no passado. Por fim, Sontag expõe a forma pela qual a aids é vista: como uma espécie de castigo religioso contra os homossexuais, e procura afastar essa síndrome de suas interpretações e metáforas fatalistas. Tendo essas reflexões em vista, parto para a comparação desses problemas com a construção narrativa dos mutantes no universo dos *X-men*.

⁹⁶ “Os fulminadores profissionais não poderiam resistir à oportunidade retórica oferecida por uma doença fatal, sexualmente transmissível. Assim, o fato de, nos países onde ela se manifestou pela primeira vez como epidemia, a aids ser transmitida basicamente por contatos heterossexuais não impediu que guardiães da moral pública, como Jesse Helms e Norman Podhoretz, a apresentassem como um castigo dirigido especialmente (e merecidamente) aos homossexuais do mundo ocidental, enquanto outras celebridades da era Reagan, como Pat Buchanan, fazem pronunciamentos sobre “a aids e a falência moral”, e Jerry Falwell propõe o diagnóstico genérico de que “a aids é a condenação divina de uma sociedade que não vive conforme os mandamentos de Deus”. O que causa espanto não é a epidemia de aids estar sendo explorada desse modo, e sim o fato de que esse tipo de retórica bombástica tem emanado apenas de um grupo tão previsível de fanáticos” (SONTAG, 2012, p. 213).

4.2 X-MEN: DAYS OF FUTURE PAST

Nessas histórias, Claremont e Byrne constroem uma distopia, na qual, no decorrer do século XXI, as agências governamentais desenvolveram uma série de medidas para caçar e exterminar todos os mutantes da Terra. Para isso, eles utilizaram robôs gigantes, conhecidos como sentinelas, os quais rastreavam e identificam traços de anomalias genéticas, as mutações. Além disso, o Estado criou campos de concentração para essas minorias e, por meio de um colar, conseguiu inibir os poderes dos mutantes que ainda restavam. Já nas primeiras páginas, Kate (Kitty Pride) se encontra com Logan (Wolverine) com o intuito de finalizar uma espécie de máquina do tempo. Nesse sentido, os sobreviventes – Kate (Kitty Pride), Logan (Wolverine), Kate (Sprite), Ororo Monroe (Storm) e Peter Rasputin (Colossus), Franklin Richards (Membro do Quarteto-fantástico) e Erik (Magneto) – do “Holocausto mutante” criaram uma forma de enviar Kate para o passado, com o propósito de evitar esse triste futuro. A capa da edição exibida, na imagem abaixo, demonstra a constante perseguição à qual os mutantes estavam sendo submetidos na narrativa de Claremont e Byrne, evidenciada através do cartaz ao estilo de “PROCURADO” e pelo semblante de preocupação dos dois personagens no primeiro plano, Logan e Kitty Pryde (ver imagem 11).

Imagem 11 – Capa X-Men



Disponível em: *The Uncanny X-Men* nº 141, publicada em 1981

Claremont, ao ser questionado sobre a relação dos *X-men* com o antissemitismo, o racismo e a homofobia, respondeu que todas essas relações estavam misturadas em seus roteiros. Além disso, afirmou que:

I went to Israel for two months in 1970 and worked on a kibbutz. It affected me on levels that I hadn't anticipated, working on a daily basis with people who were actual survivors of the Holocaust. You'd see military patrols going by every day. We would have armed volunteers walking around the property all night. It brought home international conflicts on a very personal level.⁹⁷

Segundo Sean Howe, em *Days of future past* “a ideia de um “alerta mutante” geral realmente se firmou, e as metáforas quanto ao movimento negro que eram insinuadas desde o princípio de X-Men ficaram cada vez mais patentes” (HOWE, 2013, p. 5408, KINDLE). Ademais,

A revelação chocante de que o arqui-inimigo grisalho dos X-Men fora prisioneiro de Auschwitz quando criança só ampliou as temáticas de intolerância e perseguição tão presentes na série e deu direcionamento que X-Men teria nas décadas por vir, no qual a discriminação com personagens mutantes era ligada explicitamente aos contextos racismo e homofobia”. No universo Marvel, “mutana” virou um cognome cada vez mais proferido, a intolerância cresceu, e os X-Men ficaram cada vez mais paranoicos quanto ao seu lugar no mundo.” (HOWE, 2013, p. 5408, KINDLE).

Nessa perspectiva, acredito que os autores se utilizaram da metáfora dos mutantes para apresentar preocupações com determinadas minorias e com a própria ocorrência de um novo Holocausto. Os mutantes já foram utilizados como metáforas para a representação de minorias em outros momentos. Segundo Lance Eaton:

For much of the 1980s and 1990s, academics and fans have drawn parallels between mutants and various minority groups, especially in terms of ethnicity or sexual orientation. For example, some discussions have proposed Charles Xavier as the Martin Luther King Jr. of mutants with his utopian vision of peaceful human and mutant coexistence, with Magneto as the Malcolm X figure who believes mutants have to violently achieve their ends. In the X-Men movies in the 2000s, the language used to explain being a mutant corresponds to that of non-heterosexual identity, with scenes where teen mutants “came out” to their parents or parents tried forcibly to remove the mutant (homosexual) gene from their children (EATON, 2010, p. 428).⁹⁸

⁹⁷ Fui a Israel por dois meses em 1970 e trabalhei em um kibutz. Isso me afetou em níveis que eu não tinha previsto, trabalhando diariamente com pessoas que eram sobreviventes reais do Holocausto. Você via patrulhas militares todos os dias. Existiam voluntários armados caminhando ao redor da propriedade durante toda a noite. Isso trouxe para casa conflitos internacionais em um nível muito pessoal. (tradução do autor) Disponível em: <http://www.empireonline.com/movies/features/x-men-wolverine-jean-grey-chris-claremont-five-key-storylines/>. Acesso em: 20 mar. 2017.

⁹⁸ Durante grande parte da década de 1980 e 1990, os acadêmicos e os fãs traçaram paralelos entre mutantes e vários grupos minoritários, especialmente em termos de etnia e orientação sexual. Por exemplo, algumas discussões propuseram Charles Xavier como Martin Luther King Jr., dos mutantes, com sua visão utópica da convivência humana e mutante pacífica e Magneto seria a representação de Malcolm X, figura que acredita que os mutantes tenham que atingir seus fins violentamente. Nos filmes dos X-Men na década de 2000, a linguagem utilizada para explicar ser mutante corresponde à de identidade não-heterossexual, com

Estou de acordo com o autor e acrescento que Claremont e Byrne, possivelmente, construíram uma possível realidade em que os mutantes são representantes de minorias étnicas e sexuais e buscaram, mediante sua narrativa, expor ao grande público os perigos de um Estado totalitário, o qual julga e condena por heranças genéticas. A pulseira inibidora dos poderes pode fazer alusão à tentativa de transformar os mutantes em pessoas “normais”, assim como a medicina tentou tratar os homossexuais durante grande parte do século XX. E, ainda, ressalto que os homossexuais já foram “caso de polícia”, diversas vezes, mal vistos em espaços públicos, assim como nas Hqs, os mutantes são problemas do Estado e dos sentinelas.

Ademais, lembro que, na década de 1980, pessoas soropositivas tinham uma vida bem mais difícil, eram alvo de grande preconceito, e as políticas de Estado pareciam estar pouco interessadas na conscientização do restante da população frente ao HIV. Nesse sentido, de acordo com Keller:

The irrational hatred and vituperation against gay men that followed in the wake of the AIDS epidemic was stunning in its savagery and inhumanity because it forced governmental institutions to address a segment of the population regarded as beneath acknowledgment and consideration. Senator Jesse Helms – USA - managed to push through legislation that defined public healthy advertisements directed at the gay community as pornographic and obscene, and Thatcher’s administration in Britain edited public health information directed at gay men because it appeared to condone an alternative lifestyle. The vituperation from the pulpit was unrelenting: gays and intravenous(IV) drug users were being punished by God with a horrible affliction for their transgressions against the “natural” sexual order, for their deconstruction of the simplistic gender duality, a belief which conveniently forgot that lesbians were the social group least likely to contract the virus (KELLER, 2008, p. 192).⁹⁹

Tendo essa nota contextual em vista, tenho posicionamento semelhante ao do autor: durante os anos 1980, ser homossexual e/ou soro positivo era sinônimo de uma vida cheia de preconceitos – infelizmente, até hoje, esse preconceito ainda está muito arraigado. Além disso, como já mencionei, as políticas públicas pareciam estar mais

cenas em que os mutantes adolescentes “mostram-se” para seus pais ou os pais que tentam à força remover o gene mutante (homossexual) de seus filhos (EATON, 2010, p. 428, tradução do autor).

⁹⁹ O ódio irracional e insultos contra homens gays que se seguiram na esteira da epidemia da AIDS eram impressionantes em sua selvageria e desumanidade, porque forçou instituições governamentais a dirigirem-se a um segmento da população considerado como de nível inferior. O senador Jesse Helms – EUA – conseguiu aprovar uma lei que definiu anúncios de saúde pública voltados para a comunidade gay como pornográficos e obscenos, e a administração de Thatcher na Grã-Bretanha editou informações de saúde pública dirigidas aos homens gays, porque parecia tolerar um estilo de vida alternativo. Os insultos do púlpito foram implacáveis: gays e usuários de drogas intravenosas (IV) estavam sendo punidos por Deus com uma aflição horrível por suas transgressões contra a ordem sexual “natural”, por sua desconstrução da dualidade de gênero simplista, um crença que convenientemente esqueceu que as lésbicas eram o grupo social menos propenso a contrair o vírus (KELLER, 2008, p. 192, tradução do autor).

voltadas para um segregacionismo do que para a conscientização da população sobre formas de prevenção e modos de se conviver com a síndrome. É esse elemento que torna a criação de campos de concentração para mutantes uma metáfora que busca conscientizar e alertar a população para a possibilidade do horror.

Outrossim, o colunista do *The Guardian UK*, Matthew Todd, expõe suas percepções sobre as medidas de Thatcher relacionadas à comunidade LGBT. Segundo Todd:

If you were a gay man in the mid to late 80s – let alone a teenager, as I was – you were one of the unlucky ones. The kick in the teeth was far from metaphorical. When a terrifying new disease began cutting down gay men like rows of corn, the media, most vociferously led by the Sun's then editor, Kelvin MacKenzie, launched a campaign of deeply unpleasant propaganda. Knowing that hated Labour politicians such as Ken Livingstone were actively supportive of gay equality, the rightwing media seized their opportunity. [...] celebrities such as Kenny Everett, Russell Harty and Freddie Mercury were hounded as diseased vermin. [...] The Sun reported a joke that went like this: "A gay man goes home to his parents and tells them he's got good news and bad news. The bad news is I'm gay. The good news is I've got Aids".¹⁰⁰

Acredito que toda a discriminação e uma política que pouco – ou nada – preocupavam-se em acabar com o preconceito frente às questões LGBT foram vitais para o processo criativo de *X-men: days of future past*. Afinal, os autores estavam fazendo uma leitura crítica de seu tempo e entrando no campo de forças midiático. Crucial para essa interpretação é o temor frente ao HIV, mal que, na época, foi tratado como uma terrível epidemia, causando um preconceito ainda maior contra os chamados “grupos de risco” – conceituação errada, e acrescento, preconceituosa – nos quais se enquadravam, principalmente, homossexuais. Nessa esteira, Claremont e Byrne extrapolam a “realidade”, ao criar campos de concentração para mutantes e, no período, um fim do mundo era plausível, visto que a perversidade humana se mostrava em alta, a segregação desses grupos de risco – burocratizada pelo Estado – não era algo impensável e descabido.

¹⁰⁰ Se você fosse um homem gay na metade ou final da década de 1980 – um adolescente, como eu era – você seria um dos azarados. O pontapé nos dentes estava longe de ser algo metafórico. Quando uma nova doença terrível começou a reduzir os gays como fileiras de milho, a mídia, mais veementemente liderada pelo então editor do *The Sun*, Kelvin MacKenzie, lançou uma campanha de propaganda profundamente desagradável. Sabendo que políticos trabalhistas odiados, como Ken Livingstone, estavam ativamente favoráveis à igualdade gay, os meios de comunicação de massa de direita aproveitaram sua oportunidade. [...] celebridades tais como Kenny Everett, Russell Harty e Freddie Mercury foram perseguidos como vermes doentes. [...] O jornal *The Sun* publicou a seguinte piada: Um homem gay vai para casa com seus pais e lhes diz que tem uma boa notícia e uma má notícia: ‘A má notícia é que eu sou gay. A boa notícia é que eu tenho Aids’ (tradução do autor).

Disponível em: <http://www.theguardian.com/commentisfree/2013/apr/10/margaret-thatcher-poster-girl-gay-rights>. Acesso em: 29 set. 2020.

Anteriormente, discuti questões gerais envolvendo a história da homossexualidade. Acredito que, nesse ponto, seja possível observar pontos semelhantes. Por exemplo, Sempol aponta para a existência de um “poder normatizador” ao identificar normalidade nos heterossexuais, logo os “anormais” são os grupos minoritários, ou seja, gays, lésbicas e transexuais. Nesse sentido, a metáfora do grupo mutante é perfeita, porque os *X-men* são vistos como anomalias genéticas e são odiados pela maior parte da sociedade, a qual não consegue/ não deseja entender sua existência.

Além disso, um elemento que se deve levar em consideração é a restrição imposta pelo *Comics Code Authority*, que foi um órgão de monitoramento de conteúdo das Histórias em Quadrinhos, instituído a partir de 25 de outubro de 1954. Esse código foi criado devido aos constantes ataques aos quadrinhos, considerados uma literatura que desvirtuava a juventude americana. Segundo Rodrigues (2011), o *Comics Code Authority* proporcionou grandes mudanças nas HQs, o que afetou, principalmente, a liberdade criativa dos autores. Como exemplo, o autor afirma que o número de menções à palavra crime era limitada e que o vilão sempre deveria ser derrotado no final das histórias. Ademais, o autor sustenta que alguns princípios do código são aplicados atualmente, ainda que quadrinistas *underground*, a partir da década de 1960, tenham se posicionado contra ele. Durante a década de 1970, alguns autores tomaram atitudes bastante questionáveis, do ponto de vista do código, por exemplo, a criação de heróis como *Wolverine* e *The Punisher* da Marvel, ambos com condutas bastante contraditórias – esses heróis matam os vilões – levando em conta os “bons costumes” da sociedade americana (RODRIGUES, 2011).

O código citado estava em vigência durante o período de publicação de *X-men: Days of Future Past*. Entretanto, de acordo com Howe, na década de 1970, a Marvel já vencia batalhas jurídicas contra o código de ética. Como exemplo, o autor afirma que a Marvel publicou uma história do Homem-Aranha, em que Harry Osborn, colega de Peter Parker, tomava diversas pílulas. Algo que era proibido pelo código. Nessa esteira, na década de 1980, o código já não tinha muita influência sobre as publicações (HOWE, 2013, p. 2462).

4.3 X-MEM: THE LAST STAND

Como já mencionei, o filme *X-Men: The Last Stand* (*X-Men: o confronto final*) foi lançado em maio de 2006, dirigido por Brett Ratner e com roteiro de Simon Kinberg e Zak Penn. A produção conta com um elenco bastante expressivo no cenário hollywoodiano, em que se pode destacar: Hugh Jackman (Logan / Wolverine), Halle Berry (Ororo Munroe / Storm), Ian McKellen (Eric Lehnsherr / Magneto)¹⁰¹ e Patrick Stewart (Charles Xavier / Professor X).¹⁰²

O longa metragem possui a classificação indicativa de 12 anos e duração de 104 minutos. Toda a narrativa está centrada num tema principal, a cura mutante. No filme, uma grande empresa farmacêutica conseguiu desenvolver um antídoto para as alterações genéticas dos mutantes. Fato esse que acaba gerando discussões e tumultos entre a sociedade. Alguns aderem à cura e se enfileiram para recebê-la, outros questionam essa atitude, visto que não consideram sua mutação uma doença. Isso pode ser observado na conversa da personagem Ororo Monroe (Tempestade) com o professor Hank McCoy (Fera), na qual ela questiona: “Como podem curar algo que não é uma doença? Desde quando viramos doentes?” (ver Imagem 12).

¹⁰¹ Ian McKellen já interpretou uma série de personagens importantes no cenário hollywoodiano. Além disso, o ator é um conhecido ativista LGBT. Numa entrevista concedida pelo autor ele afirma que: “a luta pela homossexualidade era um de seus legados mais duradouros, juntamente com seu papel de Gandalf, brincando: “Muitas vezes eu pensei que a minha lápide diria 'Aqui jaz Gandalf. Ele saiu do armário'. Essas são duas das realizações das quais mais me orgulho””.

Disponível em: <http://www.adorocinema.com/noticias/filmes/noticia-113754/>. Acesso em: 20 mar. 2017.

¹⁰² Ainda podemos destacar: , Famke Janssen (Jean Grey / *Phoenix*), Anna Paquin (Marie / *Rogue*), Kelsey Grammer (Dr. Henry 'Hank' McCoy / *Beast*), James Marsden (Scott Summers / *Cyclops*), Rebecca Romijn (Raven Darkholme / *Mystique*), Shawn Ashmore (Bobby Drake / *Iceman*), Aaron Stanford (John Allerdyce / *Pyro*), Vinnie Jones (Cain Marko / *Juggernaut*), Ellen Page (Kitty Pryde / *Shadowcat*), Daniel Cudmore (Peter Rasputin / *Colossus*). Disponível em: <http://www.imdb.com/title/tt0376994/>. Acesso em: 02 set. 2018.

Imagem 12 - *When did we become a disease?* (quando nos tornamos uma doença?)



Disponível em: Filme X-Men: the last stand

X-MEN: THE LAST STAND. Directed by Brett Ratner Producer: Lauren Shuler Donner, Ralph Winter, Avi Arad. 20th Century Fox, 2006. 16 min. 18 seg.

Como foi observado anteriormente, a medicina trilhou um longo caminho, no qual a homossexualidade já foi vista como doença e considerada tratável. Além disso, conforme já se viu na imagem acima, o filme problematiza a questão de que alguns mutantes conseguem viver com suas alterações genéticas, e sua aceitação na sociedade é facilitada devido a sua aparência. Esse é o caso de Ororo (Tempestade), uma bela mulher que não sofreu alterações físicas. Todavia, o professor Hank MacCoy teve alterações substanciais em sua aparência, uma nova coloração de pele e pelos por todo o corpo, aspectos que o transformaram numa figura bestial. Conseqüentemente, o filme apresenta mutantes que conseguem conviver com algo de sua natureza e outros que possuem grandes dificuldades em se aceitar e, o mais importante, em ser aceitos numa sociedade que mantém certos padrões de “normalidade”. Seria Hank MacCoy uma metáfora para transexuais? Possivelmente.¹⁰³

¹⁰³ No artigo, *Mutant & Proud: Understanding The Queerness Of The X-Men*, Andrew Wheeler afirma que “Mystique is as close as the X-Men have managed to get to a transgender character [...]”. Mística é uma personagem que flutua entre os grupos no universo dos X-men, em alguns filmes e Hqs ela auxilia Magneto e em outros Charles Xavier. Porém, o importante para a presente análise é sua habilidade, de se transformar em qualquer ser humano. Vale ressaltar que a “verdadeira” aparência de Mística foge aos padrões estéticos tradicionais. Sua pele tem a coloração azul. Em algumas produções, é possível observar o conflito interno da personagem. Nesse sentido, ela se aproxima da leitura que realizei do Fera.

Nos primeiros minutos do filme, os produtores presenteiam os espectadores com uma sequência de cenas com um grande potencial analítico, nas quais um menino encontra-se trancado no banheiro. O clima é tenso. Ele tenta, de todas as formas, esconder algo. Esconder o que o diferencia dos demais humanos. Algo que o torna diferente e único. O que o torna um mutante. Suas belas asas começam a aparecer. O menino busca com uma navalha cortá-las. Seu pai, enfurecido, bate na porta repetidamente, com o intuito de entender o porquê de o menino trancafiar-se no banheiro.

Esse fragmento da narrativa cinematográfica pode ser interpretado como uma metáfora para o medo e a vergonha, os quais afligem parte da comunidade LGBT. O menino tem receio de sair do banheiro e mostrar ao seu pai, uma figura conservadora, suas asas, a sua “anormalidade”. Isso torna muito evidente a relação com o famoso jargão “sair do armário”. Além disso, quando seu pai finalmente invade o banheiro o seu semblante deixa visível a repulsa que o mesmo sente em relação ao que seu filho é: um mutante. A sequência de imagens abaixo, retirada do filme, promove uma melhor compreensão do que pretendo demonstrar:

Imagem 13, 14, 15 e 16 – Sequência 1



Imagem 13 - 14 min 30 seg



Imagem 14 - 3 min 41 seg



Imagem 15 – 04 min 24 seg



Imagem 16 - 04min 30 seg

Disponível em: X-MEN: THE LAST STAND. Directed by Brett Ratner Producer: Lauren Shuler Donner, Ralph Winter, Avi Arad. 20th Century Fox, 2006.

No decorrer da trama, quando a cura é então anunciada, as opiniões estão divididas. O menino com as asas já é um adulto e será o primeiro mutante a recebê-la.

Disponível em: <http://comicsalliance.com/mutant-proud-xmen-lgbt-rights-identity-queerness-transformation/?trackback=tsmclip>. Acesso em: 29 set. 2020.

Seu nome é Warren Wilson (Anjo), filho do empresário responsável pelas indústrias que elaboraram a cura mutante – como mencionei anteriormente, a homossexualidade foi tratada como uma doença durante um longo período. A cena em que o mutante está prestes a receber o antídoto é uma das mais belas de toda a produção. O mutante encontra-se preso e não pode mover-se. São perceptíveis o seu desconforto e a dúvida em relação ao processo pelo qual ele passa. Warren se arrepende de sua decisão, logo procura de todas as formas desvencilhar-se dos enfermeiros e das amarras da cadeira, elementos que oprimem a sua verdadeira natureza mutante. No momento em que consegue a liberdade, o mutante salta pela janela do prédio, iniciando uma bela cena que remete à ideia de libertação, como se ele finalmente estivesse livre (Imagens 17, 18, 19). Essa torna evidente que as amarras, possivelmente, representam uma sociedade conservadora e cheia de preconceitos, e o ato de abrir suas asas e saltar pela janela, um suspiro de liberdade frente ao mundo opressor enfrentado pelos homossexuais.

Imagens 17, 18 e 19 - Sequência 2



Imagem 17 - 32 min 27 seg

Imagem 18 - 33 min 04 seg



Imagem 19 - 33 min 24 seg

Disponível em: X-MEN: THE LAST STAND. Directed by Brett Ratner Producer: Lauren Shuler Donner, Ralph Winter, Avi Arad. 20th Century Fox, 2006.

Não menos importante, Andrew Wheeler levanta um questionamento interessante:

This is where we reach the limits of metaphor. There has never been a conventionally transgender hero in the X-Men — or in any truly mainstream superhero story. Genderqueer characters in comics are always aliens, mutants, or sorcerers, and while their stories can offer an enjoyable fantasy for trans

readers, these readers deserve to see themselves represented by inclusion, not by metaphor.¹⁰⁴

Nessa esteira, entendo o filme aqui analisado como um elemento da cultura da mídia, o qual busca conscientizar os espectadores sobre uma série de questões relacionadas às dificuldades, ao preconceito, às lutas diárias enfrentadas pela comunidade LGBT. O filme, além de entreter, trata de chamar a atenção para problemas reais, problemas que transcendem o universo mutante. Contudo, como exposto na citação acima, os grupos minoritários são costumeiramente representados através de metáforas. Caso não fossem metáforas, como proposto por Wheeler, as bilheterias seriam menores? As HQs ficariam paradas nas prateleiras das bancas de jornais e revistas? Talvez esse seja um sintoma do conservadorismo e preconceito de nossa sociedade.

Recentemente, a Disney, gigante do entretenimento, lançou o *live-action* do clássico *A Bela e a Fera*. O filme protagonizado por Emma Watson (Bela) e Dan Stevens (Fera) foi alvo de diversas censuras por apresentar um personagem – por sinal secundário na trama – homossexual. A estreia do longa foi adiada na Malásia; na Rússia, um deputado ultraconservador pediu que o filme tivesse censura maior, e um cinema do Alabama se recusou a colocá-lo em sua programação.¹⁰⁵ Além disso, nas redes sociais, o filme foi atacado por pessoas afirmando que a produção estaria ofendendo a “família”. Eis o ponto crucial: até quando propostas mais abertas, que buscam representar a diversidade do mundo atual, terão de se contentar com metáforas? Talvez as metáforas ainda sejam uma forma de esconder o que a sociedade não aceita e não deseja compreender.

Ainda assim, acredito que o filme *X-men: The last Stand* tem um papel prático. Vivemos tempos em que políticos, religiosos e lideranças, ainda, tratam a homossexualidade como doença e como um problema. Assim sendo, essa produção hollywoodiana se coloca no terreno de disputas midiático e defende o ponto de vista dos grupos minoritários contra o avanço conservador.

¹⁰⁴ É aí que chegamos aos limites da metáfora. Nunca houve um herói transgênero convencional nos *X-Men* – ou em qualquer história de super-herói do grande cenário. Os personagens de Genderqueer em quadrinhos são sempre alienígenas, mutantes ou feiticeiros, enquanto suas histórias podem oferecer uma fantasia agradável para os leitores trans, esses leitores merecem ver-se representados pela inclusão, não pela metáfora. Tradução do autor. Disponível em: <http://comicsalliance.com/mutant-proud-xmen-lgbt-rights-identity-queerness-transformation/?trackback=tsmclip> Acesso em: 29 set. 2020.

¹⁰⁵ Disponível em: <https://robertosadovski.blogosfera.uol.com.br/2017/03/14/muito-barulho-por-nada-personagem-gay-em-a-bela-e-a-fera-passa-quase-despercebido/>. Acesso em: 22 mar. 2017.

No decorrer desta análise, busquei apresentar alguns elementos, os quais demonstram o potencial analítico presente em dois objetos, sendo o primeiro deles o arco de histórias em quadrinhos intitulado, *X-men: the days of future past*. Nesse foi possível observar que o discurso presente na narrativa pretende alertar para a possibilidade de um novo Holocausto, todavia suas vítimas seriam homossexuais, devido à paranoia e ao preconceito frente a esses grupos, elemento característico da década de 1980. Os autores evidenciaram isso através da criação de campos de concentração para mutantes. Isso, é claro, foi interpretado como uma metáfora para questões relacionadas à comunidade LGBT.

No segundo momento, analisei brevemente o filme *X-men: the last stand*. Nessa investigação, foi possível perceber que a produção foge da fórmula maniqueísta e simplista característica de outras produções e problematiza aspectos da dura realidade de membros da comunidade LGBT. Observei que, novamente, os mutantes foram utilizados como exemplo, como a representação de jovens que sofrem uma pressão social enorme por não se enquadrarem em certa “normalidade”. Tudo isso foi expresso no filme.

Por fim, saliento a necessidade da problematização das metáforas, no sentido de que a representatividade de homossexuais e transgêneros não deve ser feita para além das metáforas? Ademais, encerro essa discussão enfatizando a importância da análise e utilização desses objetos, os quais não se enquadram no conceito de metaficção historiográfica, entretanto podem auxiliar os historiadores a se engajarem e discutirem assuntos práticos na academia, assim como defende White.

5 THE LEFTOVERS: A LITERATURA DO TRAUMA

[...] não tiveram tempo de ter filhos, questão sobre a qual Holly tinha sentimentos dúbios. Sempre quis ser mãe e tinha certeza de que ela e Jaime teriam bebês lindos, mas sabia que não era época para ter filhos, de trazer gente nova para um mundo sem futuro.

Tom Perrotta¹⁰⁶

O século XX deixou marcas profundas na humanidade. O pessimismo tornou-se recorrente nas mais diversas esferas sociais. Novos paradigmas e leituras buscaram interpretar a sociedade que, marcada por cicatrizes, parece não sarar. Eventos de proporções até então desconhecidas sepultaram utopias de um mundo melhor e mais justo. As tradicionais formas de interpretação do passado não são mais tão eficientes para compreender-se a sociedade. Como historiador, compreendo o quão complexo pode ser explicar fenômenos sociais – simplificadores estão, quase sempre, equivocados. As humanidades desenvolvem novas abordagens e as diversas narrativas produzidas, na maior parte das vezes, complementam-se na tarefa de explicar parte da totalidade do passado que, por natureza, é impossível.

Quando tratamos de eventos extremos – assunto abordado na introdução –, a dificuldade parece ser ainda maior. Como narrar a morte de milhões de pessoas, ataques terroristas, destruição ambiental, entre outros eventos? As ciências sociais têm dificuldade em sua explicação e isso é compreensível. Teses, dissertações, artigos, estatísticas e gráficos não dão conta de expor o horror de um evento traumático.

Nesse sentido, a explicação de parte do passado já é complexa e ocupa o tempo de estudo de inúmeros intelectuais ao redor do mundo. Para além da explicação dos fenômenos, as humanidades também se dedicam ao estudo das reverberações de um evento. E é nesse ponto que a presente análise está situada. Já expus diferentes formas de narrativa e como elas enriquecem a nossa compreensão sobre o passado. Agora, por meio da análise de uma obra literária, gostaria de apresentar e analisar como um autor imaginou a reação da sociedade frente ao desaparecimento de milhões de pessoas e com isso criou uma excelente metáfora para eventos extremos.

A obra literária *The Leftovers*, de Tom Perrotta, explora a forma como a sociedade, a mídia e o Estado reagiriam à perda de 2% da população mundial. O livro, lançado em

¹⁰⁶ PERROTTA, T. Os deixados para trás. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012, p. 282.

2011, apresenta essa possibilidade. Na sequência, em 2014, a obra foi adaptada para o formato televisivo por Damon Lindelof e Tom Perrotta; porém, meu foco recairá apenas sobre o livro.

Tom Perrotta, nascido em 1961, nos Estados Unidos da América, é um premiado escritor de ficção. Suas obras já foram traduzidas para diversos idiomas, e dentre as de maior repercussão destaco *Badhaircut*, *The wishbones*, *Joe College*, *The abstinenceteacher*, *The Leftovers*, *Nineinches* e, a mais recente, *Mrs. Fletcher*. Além disso, seus livros *Election* e *Little children* geraram filmes que foram indicados ao Globo de Ouro¹⁰⁷.

A história de *The Leftovers* começa três anos após um evento global chamado *Sudden Departure* – Partida Repentina –, no qual ocorreu o desaparecimento inexplicável e simultâneo de 140 milhões de pessoas, 2% da população mundial, em 14 de outubro de 2011. O autor explora o desenrolar do trauma em uma pequena cidade americana chamada de *Mapleton*. Em toda obra, fica explícita a dúvida em relação ao motivo do desaparecimento. Alguns passaram a associar o evento com o arrebatamento bíblico, ou seja, poucos escolhidos foram salvos e levados ao Paraíso.¹⁰⁸ Ademais, as principais religiões entraram em decadência e novos cultos emergiram, sendo o mais importante deles o *Guilty remnants*– Remanescentes culpados. Nesse sentido, pretendo relacionar o trauma vivido pelos personagens na obra com eventos traumáticos dos séculos recentes, tais como: o desaparecimento de pessoas durante regimes ditatoriais, ataques terroristas e o Holocausto. Para isso, utilizarei com principal sustentáculo teórico o conceito conhecido como *modernist event* – evento modernista – do professor Hayden White.

Como já abordei anteriormente, o passado em sua totalidade é sempre impossível. Mas é evidente que existem eventos de maior facilidade na representação e outros mais complexos. A meu ver, a Partida Repentina pode ser vislumbrada como um evento

¹⁰⁷ Disponível em: <http://tomperrotta.net/bio/>. Acesso em 26 mar. 2020.

¹⁰⁸ Em uma entrevista concedida pelo autor:

Perrotta's rapture is not the Christian rapture. He wanted, he says, to make it much more problematic by having it "devoid of any theological meaning, having it be random, like a natural disaster." He was borrowing the concept of the rapture to investigate secular questions even though "part of what I'm writing about is religious impulse as a response to widespread trauma."

O arrebatamento de Perrotta não é o arrebatamento cristão. Ele queria, segundo ele, torná-lo muito mais problemático ao tê-lo "desprovido de qualquer significado teológico, sendo aleatório, como um desastre natural". Ele estava tomando por empréstimo o conceito do arrebatamento para investigar questões seculares, embora "parte do que estou escrevendo seja um impulso religioso como resposta a um trauma generalizado"(tradução do autor).

Disponível em: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/profiles/article/48455-tomperrotta-disappearing-act.html>. Acesso em 26 mar. 2020.

modernista (WHITE, 1999) criado na ficção para ser utilizado como metáfora para eventos extremos do século XX e XXI.

Um dos personagens centrais da obra de Perrotta é Kevin Garvey, prefeito da cidade. Seu passado é característico de obras de ficção americanas, sendo ele um adolescente popular, ex-atleta e uma figura relativamente inteligente. Seu presente é tomado pelo sucesso empresarial e político. Entretanto, Kevin mostra-se frustrado em toda a narrativa, afinal de contas, a Partida Repentina acabou com a maior parte de seus laços familiares. Sua esposa, Laurie Garvey, uniu-se aos Remanescentes culpados. Tom Garvey¹⁰⁹, filho de Kevin e Laurie, abandonou a faculdade para seguir uma espécie de messias conhecido como Santo Wayne.¹¹⁰ E, por fim, sua filha adolescente, Jill Garvey¹¹¹, parece estar cada vez mais afastada de seu pai, escola e amigos. Além disso, ela desenvolveu um comportamento de rebeldia e promiscuidade. Nesse aspecto, o autor apresenta uma sociedade de indivíduos em que os grupos parecem estar todos fragmentados ou fragmentando-se. Assim, fica evidente que a obra “explores the complexities of family relations through the rapture, which lays bare the failures of social conventions to structure the family unit” (JOSEPH, LETORT, 2017, p. 4).¹¹²

Laurie Garvey era uma mulher aparentemente realizada. Bem sucedida, possuía uma boa relação com seu marido e seus dois filhos. Porém, ficou completamente frustrada com a Partida Repentina – mesmo sem perder parentes próximos para o evento. Essa frustração resultou na sua entrada no grupo conhecido como Remanescentes Culpados. Esses apresentam algumas características importantes. Como já mencionei, após a Partida Repentina novos grupos surgiram¹¹³ – os Devotos do Santo Wayne e Povo de Pés

¹⁰⁹ Tom Garvey estava no primeiro ano de faculdade durante a Partida Repentina. Importante ressaltar que, ao retornar à casa de seus pais, muitos grupos voltam a operar como no passado; entretanto, Tom não conseguia vislumbrar uma possibilidade de futuro sem entender o que havia acontecido com um de seus colegas. Tom estava preso em um eterno presente. Por isso, foi facilmente ludibriado pelo messias Wayne.

¹¹⁰ No decorrer da trama, o messias acaba sendo desmascarado como apenas mais um enganador com o objetivo de lucrar através da frustração e miséria emocional de uma população completamente perdida.

¹¹¹ Jill, filha de Kevin e Laurie, foi uma das testemunhas oculares do ocorrido. Segundo a narrativa, ela e sua amiga, Jen, estavam assistindo a vídeos no *Youtube* e, de repente, Jen havia desaparecido. O fato de presenciar o evento transformou a forma como a sociedade se relacionava com Jill. Ela se tornou uma espécie de sobrevivente do evento modernista, já que ela presenciou o momento.

¹¹² "Explora as complexidades das relações familiares através do arrebatamento que expõe as falhas das convenções sociais na estruturação da unidade familiar" (JOSEPH, LETORT, 2017, p. 4, tradução do autor).

¹¹³ De acordo com Houžvová: In the United States of America, more than a thousand various groups have been formed over the past several decades. One of the most controversial is Heaven's Gate cult. This cult experienced its five minutes of fame in the 90s. The specialty of this group was their mass suicide in 1997, a great shock to many people. For some time, the newspapers and the TV were interested in them, but later they were almost forgotten. Another famous and well-known cult is Hare Krishna movement; the official

Descalços.¹¹⁴ Os Remanescentes Culpados são o grupo mais explorado na ficção de Perrotta. Os membros são obrigados a abandonar todos os laços familiares, amizades e posses, ou seja, a vida pregressa não tem mais relevância alguma. Após isso, alguns realizam doações para auxiliar o grupo que passou a adquirir uma série de casas para se instalarem e espalharem sua mensagem. Eles se recusam a pagar impostos e manter relações com o Estado de uma forma geral.¹¹⁵ Fumam cigarros constantemente, usam apenas roupas brancas e não falam nenhuma palavra. Sobre esses aspectos:

The Guilty Remnants continuously play out the survivors' guilt by literally embodying the blank in everybody's lives when wearing white outfits that denote a loss of identity. Their chain-smoking creates clouds of smoke that dissolve into the air, figuratively evoking the disappearance of matter (JOSEPH; LETORT, 2017, p. 05).¹¹⁶

Why is *The G.R.* 's constantly wearing the White colour? White is a symbol of purity, innocence, signifying that they are ready for a fatal Day when the world ends and believes it will not take long. In addition, White symbolizes everything invisible, unknown, mysterious. White reveals truth and sincerity and white is also a symbol of unity (Houžvová, 2019, p. 28).¹¹⁷

Nesse sentido, a obra de Perrotta é permeada de significados implícitos. Isso demonstra a parte do valor analítico do objeto aqui estudado. Não menos importante, essa

name of this cult is the International Society for Krishna Consciousness (ISKCON). This cult is often connected with multiple scandals such as drug dealing, weapons stockpiling, the murders of some defectors, and the imprisonment of at least one regional leader (Houžvová, 2019, p. 27).

De acordo com Houžvová: Nos Estados Unidos da América, mais de mil grupos foram formados nas últimas décadas. Um dos mais controversos é o *Heaven's Gate cult*. Esse culto experimentou seus cinco minutos de fama nos anos 90. A especialidade desse grupo foi o suicídio em massa em 1997, um grande choque para muitas pessoas. Por algum tempo, os jornais e a TV estavam interessados neles, mas depois foram quase esquecidos. Outro culto famoso e bem conhecido é o movimento Hare Krishna; o nome oficial desse culto é a Sociedade Internacional para a Consciência de Krishna (ISKCON). Esse culto costuma estar ligado a vários escândalos, como tráfico de drogas, armazenamento de armas, assassinatos de alguns desertores e prisão de pelo menos um líder regional (Houžvová, 2019, p. 27, tradução do autor).

¹¹⁴ São apresentados como uma comunidade de "hippies". Pregam o amor livre, não possuem mais as preocupações modernas do mundo capitalista, andam sempre descalços e pintam uma espécie de mira em suas testas.

¹¹⁵ Apesar da sua aparência monástica, a filial de Mapleton rapidamente revelou-se uma organização ambiciosa e disciplinada, com uma queda para a desobediência civil e para a encenação política. Seus membros não só se recusavam a pagar impostos ou taxas de serviço público como zombavam de uma porção de normas de postura municipais em seus condomínios na rua Ginkgo, pois amontoavam dúzias de pessoas em casas construídas para abrigar uma só família e desafiavam as ordens judiciais e as notificações de embargo, fazendo barricadas para impedir a entrada dos representantes da lei (PERROTA, 2012, p. 27).

¹¹⁶ Os Remanescentes Culpados continuamente demonstram a culpa dos sobreviventes, incorporando literalmente o espaço em branco na vida de todos quando vestem roupas brancas que denotam uma perda de identidade. Seu fumo em cadeia cria nuvens de fumaça que se dissolvem no ar, evocando figurativamente o desaparecimento da matéria (JOSEPH; LETORT, 2017, p. 05, tradução do autor).

¹¹⁷ Por que o G.R. 's está constantemente usando a cor branca? O branco é um símbolo de pureza, inocência, significando que eles estão prontos para um Dia fatal em que o mundo acaba e acredita que não demorará muito. Além disso, o branco simboliza tudo que é invisível, desconhecido, misterioso, o branco revela a verdade e a sinceridade e o branco também é um símbolo de unidade (Houžvová, 2019, p. 28, tradução do autor).

produção possui diversos pontos de relevância. Por exemplo, os grupos formados pós-Partida Repentina operam, na narrativa, como uma espécie de reação ao trauma, uma resposta à incapacidade dos Estados, da ciência e das religiões de explicarem o evento.

Como já mencionei, nos capítulos anteriores, a história só é acessível através da linguagem e um evento só se torna um fato após a criação de sua representação. Nessa esteira, os Remanescentes Culpados nunca falam, ou seja, eles não conseguem narrar o trauma. Logo, eles são uma excelente metáfora para a dificuldade de se falar sobre eventos de natureza extrema. Perrotta mostra que essa problemática é encontrada em toda sociedade, inclusive na mídia:

[...] o 14 de outubro era mais amorfo, mais difícil de definir: houve engavetamentos gigantescos nas rodovias, alguns acidentes de trem, diversos acidentes com aviões pequenos e helicópteros – por sorte, nenhum grande jato de passageiros caiu nos Estados Unidos, embora vários aviões tivessem aterrissado sob o comando de copilotos aterrorizados, e um até pousou pilotado por uma comissária de bordo, que se tornou heroína popular durante um tempo, um ponto de luz num mar de trevas -, **mas a mídia jamais conseguiu estabelecer uma única imagem que fosse capaz de evocar aquela catástrofe em sua totalidade. Também não havia culpados para odiar, o que dificultava muito a formação de uma ideia mais definida de tudo aquilo** (grifo do autor) (PERROTA, 2012, p. 51).

Então, fica patente que nada nem ninguém – nem instituições, nem pessoas – consegue expressar a totalidade do evento, assim como profissionais que atuam com o passado também não possuem a capacidade para tal. Ainda sobre a dificuldade de se narrar o trauma:

One of the best possible ways to deal with trauma is narrating. In *The Leftovers* series, characters of then feel lonely, misunderstood, and they suffer from depression. Why? Because they do not talk to each other properly, they keep their secrets and problems for themselves very often, they think they are strong enough to fight with their struggles all alone [...] (Houžvová 2019, p. 10).¹¹⁸

Nesse sentido, parte expressiva da sociedade não consegue superar o passado traumático. Ainda sobre os Remanescentes Culpados, Joseph e Letort argumentam que: [...] a ‘visual silence’ which is dramatized on screen by the Guilty Remnants Who literally embody the shortcomings of language, refusing to speak about the internal void they

¹¹⁸ Houžvová realizou uma excelente análise da série; já o meu foco recai sobre o livro. Entretanto, as frustrações dos personagens são muito semelhantes; logo, é possível utilizar o fragmento da dissertação exposto.

Uma das melhores maneiras possíveis de lidar com o trauma é narrar. Na série *The Leftovers*, os personagens geralmente se sentem solitários, incompreendidos e sofrem de depressão. Por quê? Por não se comunicarem adequadamente, mantêm seus segredos e problemas para si mesmos com muita frequência, acham que são fortes o suficiente para lutar sozinhos com suas lutas [...] (Houžvová 2019, p. 10, tradução do autor).

cannot overcome (JOSEPH; LETORT, 2017, p. 05).¹¹⁹ Além disso, eles não permitem que os demais esqueçam o trauma. Eles perseguem e observam a sociedade para que ela não supere o evento. Como é possível verificar:

[...] Sua missão era visitar seus entes queridos, fazer o que pudessem para interromper os ritmos e os rituais aconchegantes do Natal. Laurie consegue entender o significado daquilo no quadro geral das coisas: se os remanescentes culpados tinham uma missão fundamental, essa consistia em resistir ao assim chamado Retorno à Normalidade, o processo cotidiano de esquecer o Arrebatamento ou, no mínimo, atribuí-lo ao passado, tratá-lo como uma parte do contínuo tecido da história humana, e não como um cataclisma que pusera um ponto final na história (PERROTTA, 2012, p. 189).

Independentemente do grupo de pessoas, algo fica bastante evidente. Os personagens, na obra de Perrotta, parecem estar sempre perdidos, sem rumo. Como foi abordado em outros momentos, a dificuldade na projeção de alternativas para o capitalismo é característico do momento em que vivemos. A pós-modernidade, caso não seja bem teorizada, pode confundir nossas percepções. A obra aqui analisada expõe esse sentimento como um aspecto do nosso presente.¹²⁰ Conforme o próprio autor: I've written about the world as I'm seeing it at the moment I'm seeing it, but this book is futuristic in a sense — it's an alternative history novel, apocalyptic, postapocalyptic, sci-fi, dystopian.¹²¹

Entretanto, de acordo com Peter Paik, é comum as obras de ficção e cinema pós-apocalíptico apresentarem um mundo em que as estruturas familiares conhecidas estão em declínio. Os autores costumam criar personagens que encarnem ideais de altruísmo e humanidade, visto que os leitores devem se identificar com eles. Porém, esses personagens também

[...] embody the values of liberal civilization may lull us into the complacent view that it is possible to adapt to radically transformed conditions of existence without changing ourselves in a fundamental and far-reaching manner, to the

¹¹⁹ “[...] um 'silêncio visual' que é dramatizado na tela pelos Remanescentes Culpados que literalmente incorporam os atalhos da linguagem, recusando-se a falar sobre o vazio interno que não podem superar.” (JOSEPH; LETORT, 2017, p. 05. tradução do autor).

¹²⁰ In doing so, the series opens rather violently in terms of intertextual and metatextual references to post modernity. Indeed, according to Jean-François Lyotard, post modernity's coming of age is simultaneously coming with the end of great metanarratives; *The Leftovers* could thus be perceived as an attempt to adapt this philosophical demonstration through questioning the meaning of the rapture (JOSEPH; LETORT, 2017, p. 07).

Ao fazer isso, a série se abre violentamente em termos de referências intertextuais e metatextuais à pós-modernidade. De fato, de acordo com Jean-François Lyotard, a maturidade da pós-modernidade está chegando simultaneamente com o fim de grandes metanarrativas; *The Leftovers* poderia, portanto, ser percebida como uma tentativa de adaptar essa demonstração filosófica, questionando o significado do arrebatamento (JOSEPH; LETORT, 2017, p. 07, tradução do autor).

¹²¹ Disponível em: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/profiles/article/48455-tom-perrotta-disappearing-act.html>. Acesso em 26 mar. 2020.

degree that we would find ourselves breaking with our current scheme of values. The act of reassuring the reader that the post-apocalyptic world will not compel us to give up our hopes or to alter our expectations leads one to overlook the likelihood that holding on to the beliefs and standards that prevailed before the collapse would sharply reduce one's chances of survival. They obscure the fact that such values are sustained by institutions charged with maintaining order and security in the industrialized world (PAIK, 2019, p. 359).¹²²

Nesse sentido, como afirma Paik, narrativas pós-apocalípticas têm como pano central um grande evento modificador da sociedade – uma guerra, fome etc. Entretanto, a forma como a sociedade - e o próprio sistema capitalista - funciona não sofre grandes modificações, como é o caso de *The Leftovers*. A maior parte dos cidadãos de *Mapleton* continua vivendo da mesma forma. Esse aspecto é sintomático para entendermos o momento em que vivemos. Isso indica que, mesmo na narrativa ficcional, as propostas de mudanças ao mundo burguês e liberal não estão em pauta.

O livro aborda de forma central a discussão sobre o momento certo de colocar o passado em seu lugar. No capítulo inicial, introduzi a discussão sobre o tema e as problemáticas que envolvem estabelecer uma relação de conflito ou pacificação do passado. Em *The leftovers*, Perrotta presenteia o leitor com um grande evento, “O dia anual de reflexão em memória dos heróis que partiram”, no terceiro aniversário da Partida Repentina. O desfile, aos moldes de um pequeno 4 de julho, apresenta banda, carros enfeitados com bandeiras e grupos da cidade. Entretanto, o último carro da parada aparece vazio e coberto com bandeiras pretas, simbolizando o luto. Faço aqui algumas indagações: um desfile é a forma mais adequada para se relembrar um passado traumático? Seria de bom tom representar o Holocausto ou as imagens de desaparecidos em um desfile? Qual é a forma correta de lidar com nossos traumas históricos? Qual é a melhor forma de representação? Perrotta cria diversas situações que obrigam o leitor a refletir e pensar sobre os usos do passado. A historiografia profissional – principalmente a teoria da história – tem se debruçado nessa difícil reflexão e não existe uma resposta objetiva e simples para tal. Mas acredito que o convite à reflexão presente em *The leftovers* forneça um excelente e atrativo elemento para a população tomar conhecimento

¹²² [...] incorporam claramente os valores da civilização liberal pode nos levar à visão complacente de que é possível adaptar-se a condições de existência radicalmente transformadas sem mudarmos a nós mesmos de maneira fundamental e abrangente, a ponto de nos vermos rompendo com nosso atual esquema de valores. O ato de assegurar ao leitor que o mundo pós-apocalíptico não vai nos obrigar a desistir de nossas esperanças ou a alterar nossas expectativas leva-nos a ignorar a probabilidade de que manter as crenças e os padrões que prevaleciam antes do colapso reduziria drasticamente as chances de sobrevivência do indivíduo. Eles obscurecem o fato de que esses valores são sustentados por instituições encarregadas de manter a ordem e a segurança no mundo industrializado (PAIK, 2019, p. 359, tradução do autor).

do debate acadêmico, o qual deveria ser público. Além disso, a obra deixa evidente que o passado não é um terreno pacificado e sim um ambiente de disputas.

Ademais, em um dos carros está Nora Durst. Vítima de um grande trauma – perdeu toda a família, marido e dois filhos na Partida Repentina –, não consegue levar a vida após o evento, de acordo com a percepção de Perrotta. Parte disso pode ser observado na passagem em que ela discute com o reverendo Matt Jamison:

[...] O monsenhor de Nossa Senhora das Dores tentou até convencê-la de que seu sofrimento não era assim tão excepcional, que na verdade ela não era nada diferente de uma paroquiana dele que perdera o marido e três filhos num acidente de carro e, de algum modo, ainda conseguia levar uma vida razoavelmente feliz e produtiva. [...] – Mais cedo ou mais tarde, todos nós perdemos nossos entes queridos – disse ele –, todos temos de sofrer, cada um de nós. Fiquei ao lado dela enquanto ela assistia aos quatro caixões que desciam a terra. [...] *Então ela tem sorte!* Nora sentiu vontade de gritar. *Porque ao menos ela sabe onde eles estão!* (PERROTTA, 2012, p. 101).

Nora Durst é uma das personagens mais interessantes para a presente análise. Em toda a história ela se encontra tentando dar um novo sentido para sua vida. Mas a maior parte de suas tentativas acaba sendo frustrada. O horror do desaparecimento de toda a sua família a persegue em todos os momentos. Nora costuma assistir a todos os episódios de Bob Esponja, desenho animado preferido de seus filhos desaparecidos. Continua fazendo compras para toda a família. Pedala com facilidade 50 quilômetros diários para espairecer e tentar esquecer seu passado. As reuniões de família pouco auxiliam na retomada de suas atividades. E a descoberta de que seu marido mantinha relações extraconjugais com uma jovem e bela professora dos filhos não foi positiva para a retomada. No final do trecho citado acima, ela demonstra sua frustração com a falta de explicações sobre o desaparecimento. Essa não seria uma excelente metáfora para desaparecidos políticos em regimes ditatoriais? Inúmeras famílias ainda exigem respostas sobre o desaparecimento de seus entes queridos e, assim como Nora, não conseguiram efetuar uma despedida adequada, ou seja, de pacificar sua relação com o passado.

A história recente do Brasil é marcada pelo autoritarismo. Primeiro, com o Estado Novo (1937-1946), encabeçado por Getúlio Vargas e, posteriormente, com a Ditadura Civil-Militar (1964-1985). Devido a sua maior proximidade com o tempo presente, a existência de estudos relacionados aos excessos do Estado frente à população brasileira é maior durante a Ditadura Civil-Militar; logo, meu interesse está nela.

O projeto Clínicas do Testemunho, criado em 2012, é uma excelente política pública que possui como meta reparar os efeitos psíquicos das violações de agentes do Estado Brasileiro durante a Ditadura. Segundo os idealizadores do projeto, o campo psicológico é pouco abordado ao tratar de políticas de reparação, ou seja, questões financeiras e morais não são suficientes para a superação dos traumas vivenciados pelas vítimas. Ademais,

O projeto tem por objetivo a implementação de dispositivos e núcleos de apoio e atenção psicológica aos indivíduos, famílias e grupos afetados pela violência praticada por agentes do Estado entre 1946 e 1988. No âmbito do projeto, os atendidos podem falar de suas vivências por intermédio de escutas realizadas por uma equipe capacitada, com uma metodologia apropriada para lidar com traumas advindos da violência de Estado. A atenção psicológica gera também benefícios indiretos. Ao facilitar que experiências de violações sejam relatadas em um contexto clínico, o projeto permite levar, talvez pela primeira vez, conteúdos traumáticos da ordem do excesso psíquico à esfera do testemunho. Consolida, desta forma, narrativas que articulam a memória e a possibilidade de fala e que criam possibilidades de recomposição psíquica às pessoas atingidas.¹²³

O projeto, formado por uma equipe interdisciplinar, atende um elevado número de pessoas. Segundo seu site oficial, até dezembro de 2015, já havia realizado mais de 4 mil atendimentos diretos. Os atendimentos são diversificados de acordo com a sua demanda: individuais, familiares e em grupo. De acordo com o projeto:

O trabalho grupal permite a construção de narrativa sobre o vivido e o compartilhamento das experiências de sofrimento e existência, anteriormente relegadas à esfera privada. Ao romper com o silenciamento dos danos causados pela tortura, os grupos possibilitam a irradiação do debate, visando à inscrição social do dano.¹²⁴

Não menos importante, as clínicas fornecem atendimento às vítimas indiretas do Estado, tais como filhos e netos de indivíduos mortos ou torturados por agentes. Esse atendimento mostrou-se muito significativo e a sua existência demonstrou que o trauma familiar tende a continuar afetando as gerações futuras.

Logo, a relação entre traumas políticos e a obra aqui analisada torna-se bastante possível. O estudo de narrativas ficcionais pode tornar mais palpável o horror vivenciado pelos sobreviventes e suas famílias. Como foi possível observar na obra e no projeto Clínicas, o trauma fragiliza aspectos psicológicos das pessoas diretamente envolvidas e

¹²³ Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/anistia/clinicas-do-testemunho-1>. Acesso em: 09 abr. 2020.

¹²⁴ Disponível em: <https://www.justica.gov.br/seus-direitos/anistia/clinicas-do-testemunho-1/resultados-das-clinicas-do-testemunho/resultados-das-clinicas-do-testemunho-edital-2012>. Acesso em: 09 abr. 2020.

indivíduos próximos. Além disso, o projeto demonstra a importância de se tentar falar sobre o trauma, de narrar o horror, algo que os personagens da obra não conseguem fazer.

Ainda sobre Nora Durst, ela não consegue retomar a sua vida, visto que o trauma não foi compreendido por ela. A ciência, o Estado¹²⁵ e as religiões não conseguem explicar a Partida Repentina. Nora se mostra sempre perdida na sua incompreensão do evento traumático. De acordo com Bára Houžvová:

The denial of the traumatic events, like in *The Leftover's* series is one the worst things to do because victims rest stuck into their memory and flashbacks and it complicates the possibility of healing because of this so-called —unfinished business of trauma which is primarily a cluster of the reflections of an inner breakdown of the self and of an inner emotional conflict (Houžvová, 2019 p. 9).¹²⁶

Sobre esses aspectos, White advoga:

[...] Alguns desses acontecimentos – como as duas Guerras Mundiais, um crescimento até então inimaginável da população mundial, pobreza e fome numa escala jamais experimentada antes, a poluição da ecossfera por explosão nuclear, a disponibilidade indiscriminada de contaminantes, programas de genocídio levados a efeito por sociedades, através da utilização de tecnologia científica e procedimentos racionalizados de governo e de guerra (dentre esses, o genocídio de 6 milhões de judeus europeus perpetrados pela Alemanha é paradigmático) – **funcionam na consciência de certos grupos sociais exatamente como traumas infantis são concebidos para funcionar na psique de certos indivíduos neuróticos. Isso significa que não podem ser simplesmente esquecidos ou tirados da cabeça nem, por outro lado, adequadamente lembrados, isto é, identificados claramente e sem ambiguidade quanto ao seu significado, e contextualizados na memória do grupo, de forma a reduzir a sombra que projetaram sobre a capacidade do grupo de entrar em seu presente e visualizar um futuro livre de seus efeitos debilitantes.** (Grifo do autor) (WHITE, 1999, p. 196).

Nessa esteira, o trauma de Nora funciona como uma excelente metáfora para os acontecimentos traumáticos.¹²⁷ Um passado que insiste em não passar, afetando todas as

¹²⁵ O autor não deixa claro quais as ações tomadas pelo estado, mas o caos havia sido instaurado:

“[...] Fazia parte de um esforço nacional para “impulsionar nos Estados Unidos”, como anunciado pelo presidente algumas semanas antes. A economia tinha entrado em parafuso depois do 14 de outubro, o mercado de ações afundara e os gastos de consumo haviam despencado. Especialistas preocupados previam “um desastre econômico numa reação em cadeia”, caso nada fosse feito para deter a espiral descendente” (PERROTTA, 2012, p. 55).

¹²⁶ “A negação dos eventos traumáticos, como na série *The Leftover*, é uma das piores coisas a fazer, porque as vítimas ficam presas em sua memória e nos *flashbacks* e isso complica a possibilidade de cura por causa do então chamado “negócio inacabado” de trauma que é principalmente um conjunto de reflexos de um colapso interior do eu e de um conflito emocional interno” (Houžvová, 2019 p. 9, tradução do autor).

¹²⁷ The premise of *The Leftovers* is ambitious but also ordinary. “There’s no vampires or nuclear weapons,” Perrotta concedes. “The Leftovers is na extension of the everyday mystery of what happens when people die. They disappear on us and we don’t know why, and we just have to keep on going.” Disponível em: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/profiles/article/48455-tom-perrotta-disappearing-act.html>. Acesso em 26 mar. 2020.

A premissa de *The Leftovers* é ambiciosa, mas também comum. “Não há vampiros ou armas nucleares”, admite Perrotta. “*The Leftovers* é uma extensão do mistério cotidiano do que acontece quando as pessoas

temporalidades da personagem: compreensão do evento, o presente e a possibilidade de uma alternativa para o futuro. E vale ressaltar que a queda das metanarrativas, ou seja, formas de interpretações acabadas da sociedade, é central para a compreensão da pós-modernidade enquanto fenômeno, exatamente o que acontece na ficção. De acordo com Paik, ao analisar a obra em questão:

A major theme of the novel is the shock and desolation that arises from discovering that one's values and worldview, such as the defense of individual freedom and the maintenance of cultural relativism, are no longer capable of generating satisfying explanations of the world (PAIK, 2019, p. 370 - 371).¹²⁸

Como apontei anteriormente, no capítulo um, “História: entre consumo, presentismo e pós-modernidade”, Huyssen (2003, 2014), Bervernage e Lorenz (2013) e Munslow (2009) problematizaram os usos do passado na pós-modernidade. Gostaria de chamar a atenção para a forma como a sociedade ocidental investiu na memória do Holocausto e o transformou no que Huyssen (2014) chama de tropo universal, ou seja, um tipo de evento traumático utilizado para comparação com outros eventos semelhantes. E o constante investimento em sua memória poderia reduzir a importância dos demais. Logo, essa dificuldade de compreendê-lo como um trauma insuperável seria um dos motivos para nossa incapacidade em estabelecer projetos e modificações para a situação atual – política, econômica e social. Sobre isso, a obra de Perrotta pode ser vista, novamente, como uma ótima metáfora:

Era um belo dia para um desfile, ensolarado e com um calor suave, o céu era um retrato do paraíso, como os desenhos que se veem nas aulas de catecismo das escolas dominicais. Pouco tempo antes, as pessoas teriam sentido a necessidade de fazer alguma piadinha nervosa ao ver um tempo assim – Ei, diriam, talvez esse tal de aquecimento global não seja um negócio tão ruim quanto dizem! -, mas agora ninguém mais se importa com o buraco na camada de ozônio nem com o *pathos* de um mundo sem ursos polares (PERROTTA, 2012, p. 17).

Assim como explorei anteriormente, no capítulo dois, “Usos do passado em *Assassin's Creed: Syndicate*: estudo de caso sobre teoria da história e games”, muitos historiadores e professores de história passam uma ideia um pouco fantasiosa sobre os eventos históricos de grande magnitude. Nos jogos da franquia *Assassin's Creed*, os quais

morrem. Eles desaparecem sobre nós e não sabemos o porquê, e simplesmente temos que continuar.” (tradução do autor).

¹²⁸ Um tema importante do romance é o choque e a desolação que surgem da descoberta de que os valores e a visão de mundo do indivíduo, como a defesa da liberdade individual e a manutenção do relativismo cultural não são mais capazes de gerar explicações satisfatórias do mundo (PAIK, 2019, p. 370 - 171, tradução do autor).

abordam grandes movimentos revolucionários – Revoluções Francesa, Americana e Industrial –, a vida continua normalmente após o evento e as pessoas e grupos sentem a história de formas diversas. Tal qual a obra de Perrotta que, em sua distopia, demonstra esse elemento:

O que mais chocava ao ler o conteúdo das pastas era como as coisas em Mapleton pareciam enganosamente normais. A maioria das pessoas se limitava a pôr antolhos e tocas adiante de seus afazeres triviais, como se o Arrebatamento nunca tivesse acontecido, como se esperassem que o mundo fosse durar para sempre. Tina Green, nove anos de idade, ia para sua aula semanal de piano. Martha Cohen, vinte e três anos, ficava duas horas na academia de ginástica [...] (PERROTTA, 2012, p. 109).

A religião tem um papel central nos debates relacionados à sociedade contemporânea. O número de escritores que exploram temáticas ligadas à religião é crescente. Destaco a existência do romance cristão que pode ter influenciado de forma expressiva a obra de Perrotta, *Left Behind*. Essa série de 16 livros, lançada entre 1995 e 2007, de Tim LaHaye e Jerry B. Jenkins, explora o arrebatamento e suas consequências na sociedade. Suas obras tiveram grande sucesso, vendendo mais de 63 milhões de cópias e sendo traduzidas para 34 idiomas.¹²⁹ Em *The Leftovers* isso não poderia ser diferente. Segundo uma entrevista com o autor:

“I did a lot of reading of the Bible and became fascinated with the idea of the rapture. It’s pretty wild. I hadn’t heard of it until I was in college. Growing up Catholic there’s not a lot of apocalyptic stuff. I have the kind of mind where I would definitely cop to being agnostic, but I’m always willing to entertain the other position, another point of view. And I started thinking, well, what if it happened?” What intrigued Perrotta was the idea of the devastating event of “the rapture” and then seven years of tribulation. He thought of shattering moments, like a war beginning or 9/11, which feel like the beginning of a new reality, but then history absorbs them.¹³⁰

Nesse sentido, ao criar a hipótese de um evento global baseado na versão bíblica, o autor conseguiu refletir sobre as reverberações de acontecimentos traumáticos. Ademais, na história narrada, o reverendo Matt Jamison é um dos diversos religiosos frustrados com a Partida Repentina. Sua frustração reside no fato de ele não ser um dos

¹²⁹ Disponível em: <http://www.leftbehind.com/>. Acesso em: 14 jun. 2020.

¹³⁰ Disponível em: <https://www.publishersweekly.com/pw/by-topic/authors/profiles/article/48455-tom-perrotta-disappearing-act.html>. Acesso em 26 mar. 2020.

“Li bastante a Bíblia e fiquei fascinado com a ideia do arrebatamento. É bem selvagem. Eu não tinha ouvido falar a respeito até estar na faculdade. Crescendo como católico, não há muita coisa apocalíptica. Eu tenho o tipo de mente em que definitivamente aceitaria ser agnóstico, mas estou sempre disposto a aceitar a outra posição, outro ponto de vista. E comecei a pensar, bem, e se isso acontecesse? O que intrigou Perrotta foi a ideia do evento devastador do “arrebatamento” e depois sete anos de tribulação. Ele pensou em momentos abaladores, como um começo de guerra ou 11 de setembro, que parecem o começo de uma nova realidade, mas depois a história os absorve” (tradução do autor).

“escolhidos”. Logo, ele fez o possível para comprovar que o arrebatamento não era real. Para isso, tornou-se uma espécie de jornalista investigativo ligado à vida pregressa das pessoas desaparecidas. A ideia central era desconstruir a visão de “heróis” dos desaparecidos. Sobre isso, White afirma:

A distinção entre fato e significado é normalmente tomada como base do relativismo histórico. Isso porque, numa pesquisa histórica convencional, os fatos estabelecidos sobre um “evento” específico são tomados como o próprio “significado” daquele evento. Os fatos deveriam, supostamente, fornecer a base para uma arbitragem entre vários significados que diferentes grupos podem atribuir a um evento, a partir de suas razões políticas ou ideológicas. Mas os fatos são uma função do significado atribuído aos eventos, e não dados primitivos que determinam os possíveis significados de um evento. É a natureza anômala dos eventos modernistas – sua resistência a se enquadrar em categorias e convenções herdadas e que atribuem significados aos eventos – que minam não apenas o status dos fatos sem relação aos eventos, mas também o status do “evento”, em geral (WHITE, 1999, p. 197).

Nesse caso, o fato seria o desaparecimento. Alguns setores da sociedade, em *The Leftovers*, tentaram explicar sob o ponto de vista religioso, ou seja, que a Partida Repentina seria o arrebatamento. A ciência não consegue explicar, os Estados investem em políticas de reparação – pensões para famílias envolvidas, eventos e monumentos. Já que se trata de um evento modernista, os significados são múltiplos e a distinção entre o “evento” e o “significado” são sempre diversos, como aponta White. Nesse sentido, os usos do passado podem levar à alteração do próprio evento em si. E, nesse aspecto, White aponta para o perigo do relativismo histórico. O distanciamento entre o evento e a narrativa pode ser explorado de diversas formas por profissionais comprometidos com um passado ético ou não. No caso do reverendo, um homem frustrado e que se sentiu abandonado por seu Deus, fará o possível para alterar o passado conforme o seu ponto de vista. Logo, opta por investigar e criar narrativas sobre o passado dos desaparecidos. Fica evidente o uso político/religioso do passado.

Além disso, de acordo com White:

A sugestão é que, para os grupos mais imediatamente afetados por tais eventos ou por eles marcados, os significados permanecem ambíguos e que, apesar do seu comprometimento com o passado ser dificilmente efetivado, isso não implica, de forma alguma, que tais eventos jamais aconteceram. Ao contrário, não apenas sua ocorrência foi amplamente atestada como seus feitos, remanescentes nas gerações e sociedades atuais – ainda que não tenham tido qualquer contato direto com eles – estão em documentos de fácil acesso. Entre as consequências observadas, deve ser assinalada a dificuldade sentida pelas atuais gerações quanto a um acordo sobre o seu significado – e com isso estou tratando de como os fatos estabelecidos por tais eventos podem expressar a natureza de nossos atributos socioculturais, neste momento, e que tipo de atitude devemos ter em relação a eles enquanto preparamos um futuro. Em outras palavras, o que se discute aqui não são os fatos, em si, relacionados a

tais acontecimentos, mas a condição de que tais fatos podem ser vistos como agentes de possíveis significados diferentes (WHITE, 1999, p. 197).

Nesse viés interpretativo, White dá suporte teórico para compreender o desaparecimento como um evento traumático. A partir disso, saliento os seguintes pontos: grupos presentes na obra são afetados de formas diferentes; eles utilizam formas diferentes de lidar com o passado e narrá-lo; mesmo que de difícil compreensão, o evento em si foi amplamente documentado na ficção, mas o relativismo está presente, assim como na nossa realidade.

Na obra, um membro dos Remanescentes Culpados é assassinado e sobre isso Perrotta apresenta uma visão pessimista e até conformista sobre os rumos da sociedade. Segundo sua distopia, nada vai mudar, independentemente da magnitude dos eventos e traumas:

Passaram-se dois meses sem qualquer progresso no caso [Assassinato de um membro dos Remanescentes culpados], mas também sem que houvesse um terceiro assassinato. As pessoas ficaram um pouco entediadas com a história, começaram a se perguntar se a reação não teria sido exagerada à medida que o clima ia mudando, Kevin tinha a sensação de uma alteração no estado de ânimo coletivo, como se a cidade tivesse resolvido de repente relaxar e parar de ficar tão obcecada com os Vigilantes mortos e com assassinos em série. **Kevin já vira aquele processo antes: não importava o que acontecesse com o mundo – guerras genocidas, catástrofes naturais, crimes indescritíveis, o que fosse -, mais cedo ou mais tarde as pessoas se cansavam de pensar no assunto. O tempo passava, as estações mudavam, as pessoas se recolhiam a suas vidas particulares, voltavam o rosto para o sol.** (Grifo do autor) (PERROTTA, 2012, p. 268).

Como mencionei na introdução deste capítulo, acredito que seja possível estabelecer relações entre a obra e eventos de natureza extrema. Já estabeleci reflexões com o Holocausto e com desaparecidos políticos. Por fim, gostaria de chamar a atenção para um dos eventos mais importantes e chocantes da história recente, os ataques terroristas ao *World Trade Center*, no dia 11 de setembro de 2001. O mundo foi surpreendido com um atentado terrível e televisionado. Um evento cujo potencial foi demonstrar que até mesmo os Estados Unidos podem estar vulneráveis. E a população mundial parecia mais insegura do que nunca. Os ataques também podem ser vistos como eventos modernistas e é evidente que alguns autores relacionaram a obra de Perrotta com os ataques.

No artigo intitulado *Tom Perrotta's The Leftovers in textual seriality: trauma, resilience... resolution?*, que faz uma análise detalhada da primeira temporada da

adaptação do livro produzida em formato de série pela HBO, em 2014, Charles Joseph and Delphine Letort afirmam que, “exploiting the identical narrative process to convey the sense of powerlessness and ultimate disorientation generated by the unexpected terrorist attacks that caused the Twin Towers to collapse and disappear from New York’s skyline” (JOSEPH; LETORT, 2017, p.12).¹³¹

Não menos relevante, Houžvová afirma:

Every single day something unpredictable happens in this world — a terrible event that affects many people. People with a stronger nature may not succumb to subsequent suffering; each has a bearing threshold differently. Such an event may be a tsunami in Thailand, devastating fires in Australia, a terrorist attack, but even the death of a loved one or a divorce. Although *The Leftovers* is fiction, the story of the series is often compared to the event of 9/11, which still remains unsolved. Traumatic feelings resonate throughout all three seasons. Each character deals with different types of trauma, even though they all have the trauma that linked them, *The Sudden Departure*. The main point of this series, however, is not the event itself, but rather the observation of characters and their ways to heal after the tragedy (Houžvová, 2019, p. 83).¹³²

Até aqui, foi possível observar que o autor realizou uma excelente leitura de seu tempo para a composição da narrativa analisada. Perrotta não foi apenas criativo e inovador, mas também um bom pesquisador, visto que muito do que discuti a respeito de reflexões teóricas nos primeiros capítulos foi abordado no livro. Nessa esteira, como poderíamos conceituar a obra? A meu ver, *The leftovers* pode ser considerada uma metaficção historiográfica, já que possui a pretensão de uma reflexão mais ampla, uma verdade histórica sobre eventos de natureza extrema. Ademais, essa reflexão é necessária para a criação de uma sociedade mais atuante e justa. A população deve opinar e entender as disputas históricas; logo, a obra enquadra-se no conceito de passado prático de Hayden White.

Por fim, fica claro que lidar com eventos extremos é uma tarefa deveras complexa para qualquer intelectual que lide com o passado. No caso aqui analisado, um literato, o

¹³¹ "Explorar o processo narrativo idêntico para transmitir a sensação de impotência e desorientação final gerada pelos inesperados ataques terroristas que causaram o desmoronamento e o desaparecimento das Torres Gêmeas do horizonte de Nova York" (JOSEPH; LETORT, 2017, p.12, tradução do autor).

¹³² Todos os dias, algo imprevisível acontece neste mundo - um evento terrível que afeta muitas pessoas. Pessoas de natureza mais forte podem não sucumbir ao sofrimento subsequente; cada um tem um limiar diferente. Tal evento pode ser um tsunami na Tailândia, incêndios devastadores na Austrália, um ataque terrorista, mas até a morte de um ente querido ou um divórcio. Embora *The Leftovers* seja ficção, a história da série é frequentemente comparada ao evento de 11/9, que ainda permanece sem solução. Sentimentos traumáticos ressoam ao longo das três temporadas. Cada personagem lida com diferentes tipos de trauma, apesar de todos terem o trauma que os vinculava, a Partida Repentina. O ponto principal desta série, no entanto, não é o evento em si, mas a observação dos personagens e suas formas de curar após a tragédia (Houžvová, 2019, p. 83, tradução do autor).

qual possui ampla liberdade criativa, consegue promover uma forma diferenciada de vislumbrarmos eventos extremos através de uma forma de narrativa convencional, um livro. Perrotta conseguiu imaginar as reverberações de um evento global. Seus belíssimos personagens exploram a complexidade da mente urbana transtornada por um trauma insuperável. Não menos importante, a obra demonstra pontos essenciais dos debates históricos atuais, como: a dificuldade de narrar eventos extremos; como lidar com traumas históricos; como relembrar o passado de uma forma geral. Mais importante, *The Leftovers* ensina-nos que o fim do mundo parece estar mais próximo que o fim do capitalismo, afinal de contas, as relações entre os grupos sofreram modificações. Entretanto, as relações econômicas e as dinâmicas que mantêm o sistema não sofreram alterações.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Iniciei esta reflexão afirmando que os historiadores estão perdendo espaço na arena de discussões sociais. Além disso, quando a população pensa em eventos específicos no passado, dificilmente a imaginação remete ao trabalho de um aclamado historiador. E isso não é necessariamente um aspecto negativo, afinal, vivemos em um mundo globalizado tomado por imagens, cores, tecnologias. Não seria estranho se todos estivessem interessados e focados em apenas uma forma de representação? A historiografia continua mantendo um papel fundamental de orientação e reflexão para a elaboração de futuros projetos. Isso foi passível de observação em todos os capítulos apresentados. Entretanto, é inegável o avanço das demais formas de representação. É vital para uma renovação historiográfica aprender com essas narrativas históricas não ortodoxas. Para refletir sobre essa problemática, utilizei fontes diversas. Um jogo de videogame, uma história em quadrinhos, um filme e uma obra literária. Todas as fontes estão situadas na abertura temporal de 1981 a 2011. Todas elas representam passados distintos. Então, qual seria o fio condutor desta pesquisa? A sociedade pós-moderna. Uma sociedade complexa, multifacetada, fluida, dinâmica e efêmera. Uma tese tradicional apresentaria empecilhos para uma reflexão mais ampla sobre os aspectos de nossa sociedade e como lidamos com nossos passados.

No primeiro capítulo – História: entre consumo, presentismo e pós-modernidade – apresentei as principais características da história disciplinar e sua trajetória até o tempo presente. Foi possível examinar por meio de alguns autores que a noção de história disciplinar voltada à construção do cidadão parece estar sendo deixada de lado para um novo tipo de criação identitária voltada ao consumo e ao capitalismo. Acredito que esse elemento tenha ficado bastante evidente ao analisar, no capítulo dois, o *game Assassin's Creed: Syndicate* e toda a franquia de jogos desenvolvidos por diversas indústrias, as quais investem de uma forma expressiva em suas produções voltadas à representação de passados, operando assim com a “venda de passados”, estimulando a nostalgia para lucrar.

Além disso, o investimento em políticas de memória a partir dos anos 1980 foi expressivo. Centros de memória se multiplicaram ao redor do globo. O Holocausto, visto como um tropo universal, suplantou diversos massacres posteriores. Como aspecto mais

nefasto desse acontecimento está a dificuldade de criar possibilidades ao sistema capitalista. Não menos importante, as antigas formas de compreensão do passado também começaram a perder espaço nas discussões acadêmicas e não-acadêmicas, fenômenos que chamamos de queda das metanarrativas (marxismo, religiões). Logo, temos uma sociedade marcada por traumas e feridas históricas. Isso pode ser observado no capítulo final da tese, em que tracei algumas reflexões sobre a obra *The leftovers*. Os personagens da narrativa citada, após sofrerem com um grande evento traumático, passam toda a obra tentando explicar e compreender o evento. Nesse sentido, temos numa obra literária uma excelente metáfora para o presentismo: a presença de múltiplos passados e nenhum futuro.

Também fica claro que, a partir da década de 1980, novas questões identitárias entraram na pauta de discussões historiográficas, sociais e políticas. Novos grupos emergiram e buscaram seu merecido lugar na história. Nesse sentido, no capítulo três, investi na análise de duas produções ligadas à franquia *X-Men*. Os mutantes, na sua gênese, já eram utilizados como metáforas para discussões de caráter racial nos Estados Unidos da década de 1960. Entretanto, essas metáforas ficaram mais evidentes em tempos mais recentes. Na *HQ X-Men: days of future past* e no filme *X-men: the last stand* os mutantes foram utilizados para representar minorias raciais (judeus e negros) e sexuais. Logo, esses grupos passaram a ocupar lugar de destaque nessas produções ligadas ao entretenimento e na historiografia profissional. Ainda, podem ser vistas como ótimos exemplos de história prática, visto que procuram expor problemas ligados aos grupos minoritários. Mesmo que não sejam obras complexas, cumprem seu papel ao levar dilemas e reflexões necessárias ao grande público.

Os tempos recentes apresentam uma característica importante, como abordei no primeiro capítulo: as fronteiras entre as disciplinas e entre manifestações culturais estão “borradas”, ou seja, a pós-modernidade não cria hierarquias tão claras. Em nossos tempos, Karl Marx pode ser um personagem dentro de um jogo de videogame e o *X-men* pode abordar discussões complexas sobre minorias; logo, as divisões não são mais claras como no passado. Esse elemento foi determinante na escolha das fontes e na forma de analisá-las. Todas as obras foram consideradas representações discursivas de passados específicos que operam através de linguagens. Meu foco recaiu sempre no discurso veiculado pelas produções. Por isso, optei por não inserir autores que trabalhem com

metodologias específicas de cada uma das formas de representação e inseri apenas quando julguei necessário.

Os motivos para investir na pesquisa de *games* são bem conhecidos: capital envolvido, popularidade e narrativas complexas. Entretanto, esse tipo de análise ainda é incipiente em terras nacionais. Por isso, optei pela inserção da reflexão do jogo *Assassin's Creed: Syndicate*. A análise teve como escopo promover a heterodoxia de fontes na historiografia e refletir sobre formas alternativas de representação do passado. Os *games* apresentam o jogador como um indivíduo capaz de fazer algumas escolhas – mesmo que de forma limitada. Esse aspecto pode estimular uma visão de sujeito agente na história. Além disso, os jogos não apresentam nenhuma grande novidade histórica, tampouco conseguem problematizar as complexas dinâmicas realizadas pela historiografia; porém, é inegável que a forma de representação é inovadora e deve ser levada em consideração pelos profissionais engajados em pensar sobre o passado.

Não menos importante, busquei inserir uma proposta ampla de reflexão sobre representações do passado, categorizando-as. Meu esforço esteve pautado na análise de todas as representações como narrativas. Essa proposta foi uma tentativa de entrelaçamento de conceitos. Como é comum de toda proposta acadêmica, será bem-vista por alguns e criticada por outros.

Como mencionei na introdução, as fontes não foram selecionadas de forma aleatória. Cada uma delas expressa elementos que nos auxiliam a pensar o passado, o presente e o futuro da sociedade atual. O game *Assassin's Creed: Syndicate* possui uma íntima relação com as formas de consumo do passado; as histórias do grupo mutante *X-men* estão intimamente ligadas à ascensão de novos grupos e demandas identitárias; e, por último, a obra literária *The leftovers* pode ser analisada como uma metáfora dos eventos traumáticos do século XX e como nós lidamos com nossos passados.

Por fim, acredito que, de forma geral, a presente tese tenha dado conta de expor uma reflexão ampla sobre representações do passado e como essas revelam aspectos de nossa sociedade atual. Assim como a pós-modernidade é definida por uma espécie de pastiche, este trabalho também pode ser visto da mesma forma. Analisar a sociedade pós-moderna apenas focando em um tipo de forma de representação seria, a meu ver, limitador.

REFERÊNCIAS

ANKERSMIT, F. **A escrita da história: a natureza da representação histórica**. Londrina: EDUEL. 2012.

ANKERSMIT, F. **Meaning, truth, and reference in historical representation**. New York: Cornell University Press, 2012.

ANKERSMIT, F. R. **Historical Representation**. Stanford, California.: Stanford University Press, 2001.

AVILA, A. O que significa indisciplinar a história? In: AVILA, A.; NICOLAZZI, F. TURIN, R. (organizadores). **A História (in)Disciplinada: Teoria, ensino e difusão de conhecimento histórico**. Vitória: Editora Milfontes, 2019. eBook.

BARKAN, E. **Introduction: Historians and Historical Reconciliation Source**. The American Historical Review, Vol. 114, No. 4, Oxford University: American Historical Association Stable, 2009.

BARTHES, A. **Morte do autor**. In: O Rumor da Língua. São Paulo: Martins Fontes, 2004.

BEVERNAGE, Berber & LORENZ, Chris. Breaking up Time. Negotiating the Borders between Present, Past and Future. **Storia della Storiografia**, vol. 1, n. 63, 2013. p. 31-50

BLACK, J. **The Reality Effect: Film Culture and the Graphic Imperative**. New York: Routledge, 2002.

BLOCH, M. **A estranha derrota**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda, 2013.

BOOKER, M. KEITH (org.) **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels**. Vol. 01. Santa Barbara, California: Greenwood. 2010.

CHAKRABARTY, D. The death of history: historical consciousness and the culture of late capitalism. In: **Public Culture**, v.4, n. 2. p. 47-65, 1992.

CHAPMAN, A. (org.). Foka, A. Westin, J. Introduction: what is historical game studies? **Rethinking History**, Volume 21, n. 3, 2017.

CHAPMAN, A. Is Sid Meier's Civilization History? **Rethinking History**. v. 17, n. 3, p. 312-332, 2013.

CLAREMONT, C.; BRYNE, J. **The Uncanny X-Men nº 141 -142**. Marvel. 1981.

DARNTON, R. **Boêmia literária e revolução: o submundo das letras no Antigo Regime**. São Paulo: Companhia das Letras, 1987.

De GROOT, J. Empathy and enfranchisement: Popular histories. **Rethinking History: The Journal of Theory and Practice**, v. 10, n. 3, p. 391-413, 2006.

De GROOT, J. **Consuming history: historians and heritage in contemporary popular culture**. London and New York: Routledge, 2009.

DICKENS, C. **Tempos difíceis**. São Paulo: Clube do Livro, 1969.

EATON, L. Mutants. IN: BOOKER, M. K.(org). **Encyclopedia of Comic Books and Graphic Novels**. Vol. 01. Santa Barbara, California: Greenwood. 2010. p. 425 -231, 2010.

FRAGOSO, S. Desafios da Pesquisa em Games no Brasil. In: Falcão, Thiago **Metagame: panoramas dos game studies no Brasil**. FALCÃO, T.; MARQUES, D. (Orgs.), São Paulo: Intercom, 2017.

FUKUYAMA, F. **O fim da História e o último homem**. Rio de Janeiro: Rocco, 1992.

GAIMAN, N. **Deuses americanos: a edição preferida do autor**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2016.

GRIFFIN, E. **A short history of the British Industrial Revolution**. New York: Palgrave Macmillan, 2010.

HAMMAR, E. **Counter-hegemonic commemorative play: marginalized pasts and the politics of memory in the digital game Assassin's Creed: Freedom Cry**. *Rethinking History*, v. 19, n. 2, p. 372-395, 2017.

HARTOG, F. **Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo**. Belo Horizonte: Autentica editora, 2013.

HOBBSAWM, E. **A era das revoluções, 1789 – 1848**. São Paulo: Paz e Terra. 2011.

HOMRIGHAUS, R. E. Wolves in Women's Clothing: Baby-Farming and the British Medical Journal. **Journal of Family History**, v. 26, n. 3, p. 350 – 372, 2001.

Houžvová, Bc. Bára. **The Representation of Trauma and Healing in *The Leftovers*** Dissertação (mestrado em Artes) – Faculdade de artes da Universidade Masaryk, 2019.

HOWE, S. **Marvel Comics: a história secreta**. São Paulo: LEYA, 2013. Ebook.

HUTCHEON, L. **A Poética do Pós-modernismo**. Rio de Janeiro: Imago Editora, 1991.

HUYSSSEN, A. **Culturas do passado-presente: modernismos, artes visuais, políticas de memória**. Rio de Janeiro: Ed. Contraponto, 2014.

HUYSSSEN, A. **Present pasts: media, politics, amnesia**. In: *Present Pasts: urban palimpsests and the politics of memory*. Stanford: Stanford University Press, 2003.

ISER, W. **O Fictício e o Imaginário: perspectivas e uma antropologia literária**. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 1996.

JAMESON, F. **El giro cultural: escritos seleccionados sobre el pós-modernismo 1983-1998**. 1º ed. Buenos Aires: Manatíal, 2002.

JAMESON, F. El posmodernismo y la sociedad de consumo. In: **El Giro Cultural: escritos seleccionados sobre el posmodernismo, 1983-1998**. Buenos Aires: Manatíal, p. 15-38, 1999.

JOSEPH, C.; LETORT, D. Tom Perrotta's *The Leftovers* in Textual Seriality: Trauma, Resilience... Resolution? **TV/Series**, nº 12, 2017.

KAPELL, M. ELLIOTT, A. **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

KELLER, J. **V for Vendetta as Cultural Pastiche: A Critical Study of the Graphic Novel and Film**. North Carolina: McFarland & Company, 2008.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia -estudos culturais: identidade e política entre o moderno e o pós-moderno**. Bauru, SP: EDUSC, 2001.

KOSKI, J. Reflections of history representations of the Second World War in Valkyria Chronicles. **Rethinking History**. p. 1470-1154, 2016.

KRÜGER, F. **A construção histórica na graphic novel V for Vendetta: aspectos políticos, sociais e culturais na Inglaterra (1982-1988)**. Pelotas: UFPEL, 2017.

KRÜGER, F. Eventos extremos e narrativas sequenciais: a arte representando o incompreensível. **História, imagem e narrativas**, n. 21, 2015.

LANDSBERG, A. **Engaging the past: mass culture and the production of historical knowledge**. New York Chichester, West Sussex: Columbia University Press, 2015.

LORENZ, C. Unstuck in Time. Or: the sudden presence of the past. In: TILMANS, Karin; VREE, Frank van; WINTER, Jay (org.). **Performing the Past: memory, history, and identity in Modern Europe**. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010. p. 67-102.

McCLINTOCK, A. **Couro imperial: raça, gênero e sexualidade no embate colonial**. Campinas: Ed. UNICAMP, 2010.

MUNSLOW, A. **Desconstruindo a história**. Petrópolis: Vozes, 2009.

PAIK, P. **The self without interest: the return of sacrifice in *The Leftovers***. Science fictions studies, v. 46, n. 2, p. 358-379, 2019.

PALAHNIUK, C. **Fight Club**. São Paulo: LEYA, 2012.

PERROTTA, T. **Os deixados para trás**. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2012.

PIHLAINEN, K. On historical consciousness and popular pasts. **História da Historiografia: International Journal of Theory and History of Historiography**, v. 7, n. 15, p. 10-26, 13, 2014.

REJACK, B. **Toward a Virtual Reenactment of History: Video Games and the Recreation of the Past**. *Rethinking History*. v. 11, n. 3, p. 411 – 425, 2007.

RODRIGUES, M. **Representações políticas da Guerra Fria: as histórias em quadrinhos de Alan Moore na década de 1980**. Dissertação (mestrado em História) – Universidade Federal de Minas Gerais, 2011.

RODRIGUES, R. **Homofilia e homossexualidades: recepções culturais e permanências**. *História* [online], v.31, n.1, p. 365-391, 2012.

SALVATI, A. J.; J. M. BULLINGER. Selective Authenticity and the Playable Past. In.: KAPELL, M.; ELIOTT, A. **Playing with the Past: Digital Games and the Simulation of History**. New York: Bloomsbury Academic, p. 153 – 168, 2013.

SEMPOL, D. **De los baños a la calle. Historia Del movimiento lésbico, gay, trans uruguayo (1984-2013)**. Montevidéo: Randon House Mondadori, 2013.

SONTAG, S. **Aids e suas metáforas**. Companhia das Letras. 2012.

SPIEGELMAN, A. **Maus: A história de um sobrevivente**. São Paulo: Companhia das Letras, 2005.

TRÉPANIER, N. **The Assassin's Perspective: Teaching History with Video Games**. 2014. Disponível em: <https://www.historians.org/publications-and-directories/perspectives-on-history/may-2014/the-assassins-perspective>. Acesso em: 26/08/2020.

TURIN, R. **Tempos precários: aceleração, historicidade e semântica neoliberal**. Coleção pequena biblioteca de ensaios. Zazie Edições. 2019.

WEINSTEIN, B. A Pesquisa sobre Identidade e Cidadania nos EUA: da Nova História Social à Nova História Cultural. **Revista Brasileira de História**, v. 18, n.35, p. 227-246, 1998.

WHITE, H. Enredo e verdade na escrita da história. In: MALERBA, J. **A história escrita: teoria e história da historiografia**. São Paulo: Contexto, p.191-210, 2006.

WHITE, H. O Evento Modernista. In.: **Revista Lugar comum**, v. 5, n. 6, p. 191-219, 1999.

WHITE, H. Teoria Literária e Escrita da História. In: **Estudos Históricos**. Rio de Janeiro, v. 7, n. 13, p. 21-48, 1991.

WHITE, H. The Modernist Event. In: **Figural Realism. Studies in the Mimesis Effect**. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, p. 66-86, 1999.

WHITE, H. **The Practical Past**. HISTOREIN. v. 10, p. 10-19, 2010.

WHITE, H. **Trópicos do discurso: ensaios sobre a crítica da cultura**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo, 1994.