

O Progresso, A Violência, e a Wilderness em *Red Dead Redemption* (2010)

Robson Scarassati Bello

Doutorando em História Social – FFLCH/USP

robsonsbello@gmail.com

1. Introdução

Neste breve trabalho pretendo, de forma sintética, apresentar e elaborar sobre algumas das questões de um dos objetos centrais da minha tese de doutorado ainda em andamento, a análise da representação e simulação do passado do jogo eletrônico *Red Dead Redemption*, de 2010.

A relação entre jogos eletrônicos e a História pode ser entendida de muitas formas, seja estudando o desenvolvimento histórico dos suportes materiais e das mídias, o papel dos videogames dentro da sociedade, seja em espaços públicos ou privados; e também, como linguagem de representação do passado. Neste último sentido, os *games* podem ser entendidos como produtores de memória coletiva sobre o passado; como divulgadores de conhecimentos de uma História Pública; disseminadores (não) intencionais, ou ferramentas, de uma educação através do lúdico, e como documentos que expressam questões sociais e visões de mundo sobre o momento que foram desenvolvidos.

Os jogos eletrônicos podem ser fontes e documentos ao trabalho de historiador, expressando paradigmas culturais, articulando-se à uma indústria e ideologias mais amplas, e também, como ele próprio muitas vezes cria “escritas da história” próprias, voltadas ao divertimento e ao consumo de conteúdos sobre o passado. Para compreender o modo pelo qual fazem isso, é necessário articular a narrativa audiovisual ao espaço virtual e as estruturas de regra e possibilidade de ação do jogador (BELLO, 2016)

Uma das características da Indústria Cultural é a disseminação e cristalização – na forma de representação – no imaginário popular de uma Memória¹ a partir de locais

¹ Uso aqui a distinção entre História e Memória de Ulpiano Bezerra de Menezes. Para o autor, a Memória é a construção social indispensável à constituição e reforço de identidades, é uma operação “ideológica”, uma representação social, uma reorganização simbólica. É também aquela pela qual produz-se amnésia social, condições de produção do silêncio e uma memória oficial celebrativa, não dando conta das múltiplas dimensões e desdobramentos do passado - e é perpetuada através de um sistema de mecanismos, suportes,

apartados da origem social desta mesma memória. A Indústria Cultural também realiza uma interrupção da pesquisa e do conhecimento, mas seu objetivo é distinto, não se pretende em um momento posterior a retomada e questionamento de suas hipóteses e evidências, mas sim realiza um procedimento de disseminação de seus conteúdos e depende da não crítica para sua aceitação, popularização e rendimento financeiro.

Os *games*, no entendimento de minha pesquisa, dão continuidade às mudanças vistas na passagem da Cultura em cultura industrializada (ADORNO e HORKHEIMER, 1985). É a diferença entre as diferentes variações regionais do “jogo da amarelinha”, tradicionalmente transmitidos pelas gerações anteriores, e marcados e desenvolvidos em particularidades pela vivência coletiva, em oposição a indústria dos games, que em um movimento vertical, disponibiliza, historicamente, diferentes formas de jogar para os consumidores brasileiros, em uma busca de constante inovação.

Apesar dos jogos eletrônicos serem considerados “simples”, “baixa cultura”, domínio do não sério, puro divertimento, sem refinamento intelectual, estão enraizados na cultura do audiovisual e do lúdico, e crescem vertiginosamente como expressão cultural e como indústria. Me parece fundamental pensá-los como parte integral da sociedade e de suas representações, um veículo onde aparecem seus antagonismos, conflitos, contradições, tensões constantes. Ao analisar as obras individualmente, as tensões são explicitadas nas relações do interno com o externo (o contexto), do interno com o interno (as contradições interiores à obra), e, finalmente, no choque do interno com o externo (as expectativas, demandas, a luta cultural, etc.).

Os videogames que pretendiam representar e simular o passado existiram desde o início de sua linguagem e de sua indústria. A capacidade gráfica da tecnologia computacional em seu surgimento, incapaz de produzir imagens fotorrealistas, representava o mundo sobre poucos pixels em uma tela preta. Mas com seu desenvolvimento, alcançaram uma monumentalização ainda maior que a fílmica: a possibilidade de simular, interagir e explorar muitos quilômetros de representação de espaço do passado.

vetores e referenciais que produzem representações através de seus agentes e suas. Em oposição, a "História", seria a forma intelectual de conhecimento, operação cognitiva sobre o passado: investigativa e crítica. Cf. MENESES, U. A História, Cativa da Memória? Para um Mapeamento da Memória no Campo das Ciências Sociais. **Revista Do Instituto De Estudos Brasileiros**, 1992. P. 9-23.

Assim, a partir da análise de *Red Dead Redemption*, pretendo discutir alguns dos pressupostos ideológicos e fundamentos teóricos e conceituais subjacentes a suas representações e como este jogo integra a História dos Videogames em seus múltiplos desenvolvimentos, suportes e gêneros, e se relacionam com a própria História política, cultural e econômica dos Estados Unidos desde os anos 1970.

2. O Mito da Fronteira e os jogos eletrônicos

Para o historiador Richard Slotkin, o “Mito da Fronteira” é a versão local estadunidense de um mito mais amplo: o Mito do Progresso. Enquanto na Europa, a industrialização e o movimento de expansão do capitalismo tendeu à concentração urbana e à tensão entre a burguesia e o proletariado nas fábricas, nos Estados Unidos, o movimento de ocupação do espaço do Oeste auxiliou na diminuição das tensões, projetando o deslocamento de populações para áreas rurais e a conquista da *wilderness*. O “homem novo” prometido pelas revoluções liberais-iluministas se expressou no “Destino Manifesto” da excepcionalidade estadunidense em um projeto de civilização do Oeste, cuja redenção em relação ao velho mundo, se deu, sobretudo, através da violência. O “mito” seria, assim, a resposta narrativa de um fundamento ideológico civilizacional, justificando e inspirando a mobilização social (SLOTKIN, 1992).

Tomo aqui emprestada a afirmação do historiador inglês David Murdoch sobre a invenção do Mito do Oeste, “*No other nation has taken a time and a place from its past and produced a construct of the imagination equal to America's creation of the West. And having created it, America promptly and successfully exported it, so that it became the property of much of the world ...*” (MURDOCH, 2001). Sua frase sintetiza como o Oeste Americano, um tempo histórico local, cuja importância mundial pode até ser discutível, foi disseminado por todo o globo, e todos o reconhecem, se tornando parte da produção cultural de diferentes povos, seja diretamente, ou como referência.

O “Oeste Americano” vem sendo representado nos jogos eletrônicos desde o início da indústria e da “cultura” dos Videogames. Em 1971, três professores de uma escola pública em Minesotta, nos Estados Unidos, programaram os códigos para um jogo,

que veio a ser chamado de *The Oregon Trail* (MECC, 1971), a fim de ensinar sobre as adversidades da Rota do Óregon nos anos 1840. Esse jogo foi distribuído em escolas públicas daquele país nas décadas de 1980 e 1990, e se tornou um ícone popular.

Quase quarenta anos depois, representando o fim do “Velho Oeste” com a chegada do progresso civilizatório, o jogo eletrônico *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) foi um grande sucesso na indústria, representando de forma monumental o passado mítico da Fronteira.

Entre uma iniciativa educacional e um dispendioso empreendimento da Indústria Cultural, uma extensa lista de jogos com a temática *Western* foi produzida nos Estados Unidos, e mesmo para além dele, como no Japão, Inglaterra, França e Alemanha ao longo de mais de quatro décadas de existência dos Videogames.

Não há muitos trabalhos que lidem com o tema, mas, dentre os poucos existentes, é importante ressaltar como o historiador inglês John Wyllys (2008) aponta como os jogos de *Western* foram, entre os anos 1970 e 1990, uma espécie de “folhetins” que perduraram a ideologia da Fronteira, apesar da crise do mito. E Heinniken e Reunanen (2015) apontam a existência de diversas modalidades de “tiro” dentro destes jogos. Destaco que ambos trabalhos não dão atenção às diferenças nacionais de produção, ao contexto histórico, nem a farta variedade de jogos que não são de ação.

3. Red Dead Redemption

Representando o fim do “Velho Oeste” com a chegada do progresso civilizatório, o jogo eletrônico *Red Dead Redemption* (Rockstar, 2010) se apropriou da iconografia estadunidense sobre a expansão para o Oeste, sobretudo da filmografia do “Western Spaghetti”, mas também de debates historiográficos e contemporâneos sobre o a Fronteira e o “Destino Manifesto na constituição de sua narrativa, dos espaços virtuais históricos a serem explorados e das possibilidades de interatividade expostas ao jogador. Desenvolvido para os dois principais “consoles” do período (*Xbox 360* e *Playstation 3*), o jogo vendeu cerca de quinze milhões de cópias, sendo considerado individualmente um dos jogos, sobre um período histórico, mais bem sucedidos comercialmente e dentro da

crítica especializada². Foi também o maior e mais caro o “jogo histórico” já produzido, supostamente custando entre oitenta e cem milhões de dólares, sendo um dos dez jogos mais caros já feitos³.

A produtora de *Red Dead Redemption* é a *Rockstar Games*, e os estúdios centrais de sua produção foram a *Rockstar San Diego* e a *Rockstar North*, situadas na Califórnia e na Escócia respectivamente. Responsáveis por jogos *polêmicos* como o famoso *Grand Theft Auto* (1997-2016), cujos protagonistas são violentos criminosos nas grandes cidades dos Estados Unidos, e *Bully* (2006), em que o jogador controla um violento estudante em um campus escolar. No tocante à representação da História, a produtora realizou vários empreendimentos de jogos altamente rentáveis para além de *Red Dead Redemption*, como seu antecessor, menos ambicioso, *Red Dead Revolver* (2004), mas também *Grand Theft Auto: Vice City* (2002), simulando uma cidade à semelhança de Miami nos anos 1980, e *L.A. Noire* (2011), em que protagoniza um detetive policial nos anos 1940 em Los Angeles.

Portanto, o passado, os mitos e a História dos Estados Unidos já foram reivindicados em vários jogos da *Rockstar* como um estruturante de suas narrativas, cenários e formas de interatividade. A dinâmica de exploração do espaço e o uso da violência de GTA reaparecem em várias instâncias e é também adaptada ao espaço do “Velho Oeste”. De fato, a transição “barbárie” na urbanidade do séculos XX-XXI em *GTA* para os espaços da *wilderness* em *RDR* parece se dar em uma continuidade de gênero lúdico dentro dos próprios Videogames.

Rentabilizando sobre a apresentação de um passado mítico e também de temas polêmicos em outros jogos, no plano público, as representações em *Red Dead Redemption* chocaram de imediato quando descoberto o “troféu”⁴ *Dastardly Achievement*, em que o jogador deve capturar uma mulher, coloca-la sobre o trilho de um trem e vê-la sendo

² De acordo com o site *MetaCritic* que coleta e analisa as críticas dos jogos, em ambas as versões do jogo, a nota média foi 95/100. Os dados pormenorizados podem ser encontrados em: www.metacritic.com

³ SCHIESEL, S. Way Down Deep in the Wild, Wild In: **New York Times**. Disponível em: <http://www.nytimes.com/2010/05/17/arts/television/17dead.html> Acessado em: 20 de novembro de 2016

⁴ Os “troféus” ou “conquistas” são uma invenção da indústria dos games desde meados da década de 2000. Eles simbolizam feitos internos dentro do jogo que são premiados com uma espécie de condecoração que pode ser colocada *online* para outros jogadores verem.

assassinada⁵. Mas curiosamente, as repercussões de sua violência implícita (e explícita) não atingiram os níveis de choque cultural que sua série-irmã.

Um dos escritores de *Red Dead Redemption*, Christian Cantamessa, afirma em entrevista que pretenderam se afastar do “mito do Oeste” visto nos filmes de John Wayne, em direção de uma perspectiva de “morte do Oeste” e tomaram inspiração em obras como *Meu Ódio Será Tua Herança [The Wild Bunch]* (Sam Peckinpah, Warner Bros., 1969), *O Estranho sem Nome [High Plains Drifter]* (Clint Eastwood, Universal, 1973), *Os Imperdoáveis [Unforgiven]* (Clint Eastwood, Warner Bros., 1992), *A Proposta [The Proposition]* (John Hillcoat, First Look Pictures, 2005), além dos livros de Cormac McCarthy (CABRAL, 2017).

Em relação ao que já foi escrito sobre este jogo, no tocante a representações e o caráter violento deste e outros jogos, Pallant aborda como os mecanismos de possibilidade de interatividade neste jogo e em *Grand Theft Auto* e *L.A. Noire* expressam através da jogabilidade a idéia do gangster⁶. Coloumbe argumenta que “jogos de tiro” figuram e defendem a ideologia estadunidense do direito dos “cidadãos-armados” (2015). E Varges (2011) argumenta que *Red Dead Redemption* é um “novo padrão narrativo” a partir da discussão entre ludologistas e narratologistas⁷.

Também é possível encontrar o artigo de Sarah Humphreys (2012), que atribui à crise econômica de 2008 o ressurgimento da narrativa do cowboy, e argumenta que *Red Dead Redemption* “rejuvenesce” a hierarquia das identidades nacionais e naturaliza a perda, o sofrimento e o avanço tecnológico como “parte da vida”⁸. Mary Elston (2014) o vê como continuidade de um “topos” expansionista na Cultura Visual estadunidense, que desde o século XIX representa em sua iconografia certos elementos de conquista da barbárie pelo progresso civilizacional tecnológico. Finalmente, David Murphy (2016) defende que este *game* é estruturado por um “discurso neoliberal” que sobretudo diz como o presente encara a questão da economia expressa sobretudo na impossibilidade de contrair dívidas dentro do jogo.

⁵ Rockstar court controversy again in Red Dead Redemption. In: **The Guardian**. Disponível em: <https://www.theguardian.com/technology/gamesblog/2010/may/24/rockstar-red-dead-redemption-controversy> Acessado em: 10 de janeiro de 2017

⁶ PALLANT, Chris. "Now I know I'm a lowlife": Controlling Play in GTA: IV, Red Dead Redemption and LA Noire. In: WYSOCKI, Matthew. **Ctrl-Alt-Play: Essays on Control in Video Gaming**.

⁷

⁸

3.1 Análise da relação entre narrativa e espaço de jogabilidade

O game coloca o jogador no controle de John Marston, um ex-bandoleiro contratado pelo governo federal para capturar, vivos ou mortos, os integrantes de seu antigo grupo criminoso. Com esse objetivo, o aproxima, sob a perspectiva de um indivíduo, de uma experiência verossimilar com o passado, permitindo explorar diversos terrenos, capturar cavalos silvestres, coletar plantas, pastorar gado, e claro, viajar e assaltar trens, e enfrentar, com pistola em mão, os mais variados adversários.

O jogo possui uma narrativa principal, contada por cenas fílmicas, mas também por diálogos durante as missões e uma série de “sidequests” que incrementam o cenário.

O espaço narrativo do “Oeste”, completamente explorável, é dividido em três atos, percorrendo três diferentes espaços ficcionais que referenciam locais reais nos Estados Unidos. Em New Austin, que se aproxima do deserto texano, John Marston deve se aliar ao xerife e a população contra seus bandidos locais; Em Nuevo Paradiso, um espaço mexicano ao sul da fronteira, deve intervir em um conflito entre um ditador e um jovem revolucionário romântico, tematizando a Revolução Mexicana; e, finalmente, em New Elizabeth, espaço da Civilização – uma espécie de síntese entre o Leste/Norte, precisa agir em conjunto à agentes do governo federal para encerrar as ações de Dutch Van der Linde, o ex-líder do bando de Marston, cujas inspirações violentas o levaram à se associar à um grupo de indígenas despossuídos.

A apresentação narrativa em cenas fílmicas e diálogos ironiza e problematiza constantemente as noções de “civilização” e “progresso”, bem como o papel dos missionários evangelistas e do governo federal, assim os conflitos políticos e as relações com os grupos étnicos locais. As “ideologias” e os projetos de poder, seja do governo estadunidense, da ditadura ou da revolução mexicana, ou de homens que promulgam a liberdade utópica, são encarados em uma chave cínica e cética, ursupadores do trabalho e das esperanças do indivíduo comum.

Entretanto, dado seu caráter interativo, tensiona tais representações ao apresentar uma jogabilidade sobretudo violenta e um espaço explorável que pretende reconstituir de

forma verossímil a relação com o meio ambiente da wilderness e sua distinção com as “ilhas de civilização”, apartadas, na forma das cidades e vilarejos. Igualmente, em um sistema que pontua a moralidade das ações do jogador, a solução, via de regra, se dá pela estetização enaltecida do conflito, do homem de ação, e da ação armada justificada. Nesse sentido, o game opera uma dialética de afirmação e demitificação de certos elementos turnerianos e “progressivos” do Mito da Fronteira e dos Westerns Clássicos na cinematografia.

Nessa chave, as “ideologias” e os projetos de poder, seja do governo estadunidense, da ditadura ou da revolução mexicana, ou de homens que promulgam a liberdade utópica, são encarados em uma chave cínica e cética, ursupadores do trabalho e das esperanças do indivíduo comum. Há, em meu entendimento, uma continuidade da leitura histórica de um turnerianismo, que entende que é a ação do fazendeiro que levou à expansão da fronteira e à constituição dos Estados Unidos, mas também, de uma leitura da democracia jeffersoniana, ou de Andrew Jackson, em que o “local” é valorizado em relação ao “central”.

De fato, um dos temas centrais é que a narrativa dá razão para os fazendeiros, o xerife local e o povo comum, e entende o governo federal como “manipulador” e um interventor externo, assim como um *estrangeiro* e uma *organização secreta* que não entende as verdadeiras demandas da sociedade local. Tal representação conspiratória, presente em muitos produtos da Indústria Cultural, está em acordo com o mito da conspiração descrito por Raoul Girardet, que entende que existe uma tradição de longa data, que incluiu jesuítas, maçons e judeus em suas diferentes interpretações ao longo da história ocidental, definido pela ideia de um “mito conspiratório”, em que uma organização secreta, vinda de fora, intervém, manipula e controla o tecido social.

Tais perspectivas podem ser encontradas caso analisemos a dimensão audiovisual do game. Entretanto, dado seu caráter lúdico e interativo, é necessário tensionar tais representações à apresentação de um espaço explorável e possibilidades de ação neste ambiente.

No tocante ao espaço, a representação se vale de técnicas cinematográficas para sua composição estética, utilizando cores quentes para paisagens desérticas, e frias para

ambientes nevados. New Austin (Texas) e Nuevo Paradiso (Mexico) se apropriam e utilizam de vários elementos do Monument Valley popularizados pelo cinema de John Ford. Os produtores fizeram um grande esforço que pretendia reconstituir de forma verossímil o que supostamente seria o meio ambiente da Fronteira do “Velho Oeste Americano”. Há aqui, entretanto, a primeira contradição entre a narrativa audiovisual e a disposição do espaço: apesar da crítica irônica do mito da civilização, o cenário é construído na divisão entre “ilhas de civilização”, na forma das cidades e vilarejos, onde os únicos perigos são bandidos (ou a Lei), e a “wilderness”, o ambiente selvagem, onde há riscos constantes com a natureza. Nesse sentido, o jogo da continuidade à divisão entre a paz civilizatória e o perigo do mundo selvagem.

No tocante as possibilidades de ação do jogador, apesar de diversas interações “pacíficas” serem possíveis, a ênfase se dá pela estetização enaltecida do conflito, do homem de ação, e da ação armada justificada. De fato, não é possível avançar na narrativa (e abrir novos espaços) ou mesmo chegar ao seu final, sem o jogador agir como um exército-de-um-homem-só e aniquilar centenas de inimigos.

Aqui opera-se uma nova contradição, vista em muitos filmes de Western: a civilização é alcançada pelo homem comum, o fazendeiro. Mas é a aristocracia guerreira que garante seu avanço e a paz social. Nesse sentido, no que é possível o jogador fazer, em oposição à leitura turneriana, a continuidade é dada pela leitura de Theodor Roosevelt do guerreiro de elite como o desbravador da Fronteira. É nesta tensão entre a narrativa audiovisual explicitamente narrada e as mecânicas de jogabilidade que se apresentam os sentidos ideológicos deste videogame.

Bibliografia

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

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

CABRAL, Matt. Interview: Christian Cantamessa – Red Dead Redemption. In: Game Fan Mag. Disponível em: <http://www.webcitation.org/6Ss5fU2J1?url=http://gamefanmag.com/features/interview-christian-cantamessa-red-dead-redemption>. Acessado em 10 de janeiro de 2017

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

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

ELSTON, Mary Melissa. **From Painting to Pixels: Expansionist Topoi in American Visual Culture**. Doctoral dissertation, Texas A & M University, 2014

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

GERSTLE, Gary. **American Crucible: Race and Nation in the Twentieth Century**. Princeton: Princeton University Press, 2001.

HEIKKINEN, Tero. e REUNANEN, Markku. Once Upon a Time on the Screen – Wild West in Computer and Video Games. In **Wilderscreen**. Vol. 1-2. 2015. ISSN 1795-6161. Disponível em: <http://wilderscreen.fi/numerot/2015-1-2/upon-time-screen-wild-west-computer-video-games/> Acessado em 01/11/2018

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

HUMPHREYS, Sara. Rejuvenating "Eternal Inequality" on the Digital Frontiers of Red Dead Redemption. In: **Western American Literature**. Volume 47, Number 2, 2012

MENESES, U. A História, Cativa da Memória? Para um Mapeamento da Memória no Campo das Ciências Sociais. **Revista Do Instituto De Estudos Brasileiros**, 1992. P. 9-23.

MURDOCH, David Hamilton. **The American West: the invention of a myth**. Reno: University of Nevada Press, 2001.

MURPHY, David Thomas. **Struggling With Simulations: Decoding The Neoliberal Politics Of Digital Games**. Doutorado em Communication and Culture Program. Ryerson University, 2016

NAPOLITANO, M. A escrita fílmica da história e a monumentalização do passado: uma análise comparada de Amistad e Danton. In: CAPELATO, M.H.R. et al. (Orgs.) **História e Cinema**. São Paulo: Alameda, 2007

NITSCHKE, M. **Video Game Spaces. Image, Play, and Structure in 3D Worlds**. MA: MIT Press, 2008.

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

SLOTKIN, Richard. **The fatal environment: The myth of the frontier in the age of industrialization, 1800-1890**. University of Oklahoma Press, 1998

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

TURNER, Frederick Jackson. **The Frontier in American History**. New York: Dover, 1996.

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

WILLS, John. Pixel Cowboys and Silicon Gold Mines: Videogames of the American West. In: **Pacific Historical Review**, Vol. 77, No. 2 (May 2008). p 277