

RECONSTRUÇÃO DO PASSADO E INFLUÊNCIA MIDIÁTICA: O SÉCULO XIX PELA NARRATIVA DE *BIOSHOCK INFINITE*

Gustavo Silveira Ribeiro¹

Universidade Federal de Pelotas

Rafael de Moura Pernas²

Universidade Federal de Pelotas

Resumo: A noção de passado é comumente vista como o axioma para a produção histórica. Contudo, basta apenas uma análise mais aprofundada que podemos descobrir alguns problemas acerca de sua existência objetiva (COLLINGWOOD, 1928). Talvez a sua maior inquietação é o fato de que as realidades anteriores à nossa só são acessíveis pelo nosso presente, isto é, apenas existem no momento em que são *construídas* (LOWENTHAL, 1998). Em tal perspectiva, como podemos pensar a reconstrução do passado frente ao advento do computador (DE CERTAU, 2012); a interatividade (CHARTIER, 2010) e a hipercomunicação (GUMBRECHT, 2015)? Partindo de tal problemática, propomos uma análise de como a narrativa do jogo eletrônico *Bioshock Infinite* (2013) realiza sua (re)construção histórica sendo ambientado no século XIX, além de avaliar seu impacto e influência midiática (KELLNER, 2001).

Palavras Chave: Reconstrução do Passado; Cultura da Mídia; Jogos Eletrônicos

Abstract: The notion of past is usually seen as the postulate for historical production. However, it only takes a deeper look to uncover some issues surrounding its objective existence (COLLINGWOOD, 1982). Maybe its biggest unrest is the fact that previous realities are only accessible through our present, that is, only exists when they're built (LOWENTHAL, 1998). In such perspective, how can we think about the reconstruction of the past in the introduction of the computer (DE CERTEAU, 2012); the interactivity (CHARTIER, 2010) and the hyper communication (GUMBRECHT, 2015)? Facing these questions, we aim to analyze how *Bioshock Infinite's* (2013) narrative performs its historical (re)construction as it is centered around the nineteenth century, in addition to evaluate its media impact and influence (KELLNER, 2001)

Keywords: Past Reconstruction; Media Culture; Video Games

Considerações iniciais: (re)construção do passado e o jogo eletrônico

Como conhecemos o passado? Como nós, indivíduos do tempo presente, temos ciência de que algo existiu antes de nós, de que outros seres humanos, outras sociedades e até mesmo outras civilizações habitaram o mesmo mundo que nós? Tais perguntas, muito provavelmente, nunca terão uma resposta definitiva, mas sim, múltiplas:

¹ Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em História pela Universidade Federal de Pelotas. E-mail para contato: historiadorribeiro@gmail.com

² Bacharel em História pela Universidade Federal de Pelotas. E-mail para contato: rmpernas@gmail.com

conhecemos graças a nossa capacidade de *lembrar*; conhecemos porque somos animais capazes de pensamento lógico, isto é, de que existe um *antes* para todo o *depois*; conhecemos porque temos *imaginação* e, com ela, a capacidade de formular histórias, tanto no sentido ficcional quanto no sentido “realista”. É exatamente essa operação imaginativa que nos habilita a pensar mundos passados, mesmo que, objetivamente, *eles não existam mais*. Em outras palavras, o passado sempre se manifestará no presente e nunca poderá ser efetivamente revisitado; porém, isso não nos impossibilita de inferir que “de fato” houve algo anterior a nós.

Novamente, o realismo histórico envolve o absurdo de pensar o passado como algo existente por si só [...] um mundo onde o peso de Galileu continua caindo, onde a fumaça da Roma de Nero ainda preenche o ar inteligível, e onde o homem interglacial ainda está laboriosamente aprendendo a lascar pedras [...] Um evento que terminou de acontecer é apenas absolutamente nada. Detém de nenhuma existência de qualquer tipo. O passado é simplesmente inexistente; e todo o historiador sente isso ao trabalha-lo³. (COLLINGWOOD, 1928, p. 220-221. Tradução dos autores.)

Ademais, para complexificar o que já pode ser visto como complexo (e paradoxal), historicamente, o ser humano deteve de diferentes passados; ou, de maneira mais específica: imaginava, para si, mundos cronológicos e espaciais completamente diferentes daquele que nós, do século XXI, imaginamos. Exemplificando, é muito difícil aceitarmos que o gênero *homo* tenha apenas seis mil anos; que nunca existiram animais gigantesco muito antes que nós; ou que não possuímos qualquer parentesco com os símios. Contudo, eram passados perfeitamente aceitáveis em apenas algumas centenas de anos atrás. Em suma, a definição de *passado* é tão tênue que podemos facilmente identificar uma “história dos passados presentes” e, conseqüentemente, atestar que o passado é construído e que ao mesmo tempo não pode ser desvalidado. “Desacreditar todos os relatos sobre o passado, duvidar da autenticidade ou da sanidade de todo aqueles que documentaram vastamente aquilo que não havia ocorrido, poria em dúvida nossa própria sanidade e veracidade” (LOWENTHAL, 1998, p. 70).

Mas, e o nosso presente? Como está a nossa imaginação histórica no século da tecnologia e do entretenimento midiático? A influência do computador na própria

³ Versão original: “Again, historical realism involves the absurdity of thinking of the past as something still existing by itself [...] a world where Galileo’s weight is still falling, where the smoke of Nero’s Rome still fills the intelligible air, and where interglacial man is still laboriously learning to chip flints [...] An event that has finished happening is just nothing at all. It has no existence of any kind whatever. The past is simply non-existent; and every historian feels this in his dealings with it”

historiografia já é algo que não podemos ignorar. Em 1986, De Certeau já mostrava suas preocupações com os impactos tecnocráticos que tal máquina realizaria na escrita do historiador: “ele está ‘junto’ do computador, assim como, outrora, ele estava ‘junto’ do rei. Ele analisa e imita operações que efetua apenas à distância; vai utilizá-las, sem ser parte integrante delas. Em suma, ele faz história, não a história; é seu representante” (DE CERTEAU, 2012, p. 61). Se essa escrita regida pela exatidão da informática de fato se concretizou, é uma afirmação que escapa dos propósitos deste texto; contudo, podemos notar os primeiros passos de uma nova configuração de passado presente (não é à toa que o autor francês realiza uma comparação com o século XVII no tocante a referência e submissão da escrita ao monarca).

Todavia, um dos aspectos relacionados diretamente ao computador de fato impactou a nossa escrita e até mesmo nossa recepção frente ao texto histórico: a internet e, com ela, a capacidade de interação. Graças ao mundo virtual, podemos digitalizar obras, fontes e relatos; alcançar um número imprescindível de leitores e, principalmente, formular uma escrita mais objetiva graças a própria interatividade.

Esses três dispositivos clássicos da prova da história (a nota, a referência, a citação) estão muito modificados no mundo da textualidade digital a partir do momento em que o leitor é colocado em posição de poder ler, por sua vez, os livros que o historiador leu e consultar por si mesmo, diretamente, os documentos analisados [...] Aqui há uma mutação epistemológica fundamental que transforma profundamente as técnicas da prova e as modalidades de construção e validação dos discursos de saber. (CHARTIER, 2010, p. 60-61)

Mesmo sendo originalmente publicado em 2007, tal ensaio de Chartier também já indagava acerca da ambiguidade do mercado digital: tanto em sua época quanto a nossa, o livro físico não desapareceu, e o virtual não conseguiu de fato sobrepor o “real”. Conseqüentemente, a historiografia “hipertextual” e interativa (com *links* para vídeos, fotos e áudios, por exemplo) parece ainda existir no plano especulativo. Contudo, seria ingênuo afirmar que a possibilidade de tal forma de escrita não influencie na construção de novos passados; passados lúdicos e que dialogam com as ferramentas de nosso presente. Por fim, se, junto com o computador tivemos o advento da internet, com ela, temos o fenômeno da *hipercomunicação*.

Atualmente, qual o papel da historiografia na comunicação do passado? Em outros termos, comunicação e passado sempre andaram de mãos dadas: um necessita do outro para se fazer inteligível. Assim sendo, se a internet nos possibilita acessar uma

quantidade imprescindível de passados, será que a escrita especializada do campo “história” seja a única disponível? Será que temos ciência do passado apenas através da produção advinda de tal área do conhecimento? Para elucidarmos essa problemática, basta apenas imaginarmos uma situação comum do nosso cotidiano: em nosso navegador, podemos ter simultaneamente um artigo sobre a cultura medieval; um vídeo sobre as pirâmides do Egito; e um filme sobre a independência dos Estados Unidos. Em todos os casos, temos a presença da imaginação perante realidades anteriores; em todos os casos, evidenciamos que, atualmente, o passado é extremamente acessível, é profundamente hipercomunicado. Tal fenômeno explicita a dificuldade, atual, de estar “plenamente” em um lugar no momento que estamos “brevemente” em vários. Entretanto, para além de uma nova relação com o que *foi*, aparentamos ter inquietações com o que *é* e com o que *será*.

Esta situação predominante das realidades humanas nos primórdios do século XXI converge com a impressão de que o presente “imperceptivelmente breve” da construção historicista do tempo, ou seja, a construção do tempo que emergiu no início do século XIX e que veio a tornar-se tão dominante que tendemos a confundir-la com o próprio tempo em si, que o imperceptivelmente breve presente característico do cronótopo historicista foi agora substituído por um presente, sempre em expansão, de simultaneidades. No atual presente eletrônico, não há nada “do passado” que tenhamos de deixar para trás, nem nada “do futuro” que não possa ser tornado presente por antecipação simulada. (GUMBRECHT, 2015, p. 128-129)

O passado é então construído e consumido através de telas: cinema, TV e, finalmente, jogos eletrônicos. Se o passado não só é um campo de disputa, como também, de narrativas das mais diversas (o “romance histórico” é um bom exemplo), não é difícil ver os jogos capitalizando em tal campo: “a capacidade dos jogos para a articulação histórica gira em torno da relação entre um conjunto possível de semelhanças familiares de outras mídias (imagem, a palavra, som) e a noção de interatividade (e, portanto, variação ou instabilidade representacional) no cerne da forma do jogo”⁴ (URICCHIO, 2005, p. 333. Tradução nossa.). Em suma, as narrativas dos jogos eletrônicos, além de deterem da peculiaridade da interação do jogador, carregam em si diversas imagens e construções já existentes em outras mídias. Assim sendo, são diretamente produtos da era tecnológica, do computador, da virtualidade e da

⁴ Versão original: “games’ capacities for historical articulation turn on the relationship between a set of possible resemblances familiar from other media (image, the word, sound) and the notion of interactivity (and thus, representational variation or instability) at the core of the game form”

hipercomunicação; fenômenos que não só afetaram (e continuam a afetar) a historiografia, como também, apresentam-se como problemática em si: dialogar com as obras midiáticas do nosso tempo não só é necessário para o aumento do conhecimento histórico, como também, pela própria natureza de nossa escrita no século XXI.

Eis *Bioshock Infinite*: lançado em 2013, produzido e publicado por *Irrational Games* e *2K Games*, respectivamente, a obra apresenta a cidade ficcional e flutuante de Columbia, no início do século XX (1912, para ser exato). Nesse cenário, temos o personagem Booker DeWitt, controlado pelo jogador, que, afundado em dívidas, recebe a proposta por parte de um casal misterioso para salvar uma garota: Elizabeth, trancada em uma torre no centro da cidade. Mesmo sendo inicialmente apresentada como uma espécie de “utopia” social, isto é, com ruas limpas e iluminadas, comércio ativo, grandes construções e notável educação por parte de seus cidadãos (que constantemente cumprimentam o jogador), Columbia mostrará sua verdadeira face. Por estar em época de carnaval, diversas feiras e gincanas estão presentes; eventualmente, o jogador se depara com uma espécie de sorteio e, através de uma cinemática⁵, observa que o número pego por Booker (77, desenhado em uma bola de baseball) foi o escolhido. O prêmio? Após as cortinas se abrirem, revela-se um homem branco e uma mulher negra presos em postes, com imagens de macacos envolta. O prêmio é exatamente esse: atirar uma bola no casal.

⁵ Cinemáticas são momentos nos quais o jogador perde o controle e cenas se desenrolam como filmes. Geralmente, elas podem ser tanto pré-renderizadas ou renderizadas dentro do próprio jogo, ou seja, respectivamente: feitas com o motor gráfico sem nenhum aspecto computacional, fazendo com que a qualidade de imagem fique notavelmente melhor (mas deixando claro uma transição abrupta entre aquilo que está sendo jogado e aquilo que deve ser assistido), ou, processadas em tempo real pelo motor gráfico, isto é, onde todas as texturas e o mundo em si permanecem idênticos, apenas sem a agência do jogador (não há qualquer aumento de qualidade, mas permite maior fluidez entre aquilo que é jogado e aquilo que deve ser apenas assistido). Um exemplo de jogo que utiliza de cinemáticas em tempo real é o jogo *Batman Arkham Knight* (2015).



Figura 1: Raffle Square. © 2013 2K Games. Todos os direitos reservados. Fonte: <https://youtu.be/xBgog7lJAlk> 1min29s

Esse é o tema central da narrativa de *Bioshock Infinite*: o racismo institucional. Columbia apresenta-se como uma sociedade não só racista, como também, misógina e xenófoba. Tal institucionalização do ódio é plenamente embasada e justificada pelo extremismo religioso, na figura do próprio fundador da cidade: Zachary Comstock. Através de uma série de argumentações, Comstock criará um discurso legitimador da superioridade branca perante tudo e todos. Na análise que segue, objetivamos demonstrar que esse século XX assemelha-se profundamente com a modernidade do século XIX: uma época que normatizou a regra e procurou de todos os campos possíveis não só criar a dissidência, como também, justificar a inferioridade de todos aqueles que não se encaixavam em tal norma.

Um cachorro chamado Bill

A construção do ódio institucionalizado tornar-se-á ainda mais claro no decorrer da narrativa, especialmente quando o jogador encontra a misteriosa *Fraternal Order of the Raven* (A Ordem Fraternal do Corvo, em uma tradução direta nossa), ainda no início do jogo. Logo no portão, temos a inscrição “*Audemus Patria Nostra Defendere*”, isto é, algo como “Ousamos Defender Nossa Pátria”. Já adentrando na fachada, uma grande estátua de Comstock, o profeta responsável por toda a criação da Columbia, lutando

contra orientais em forma de serpente. Na estátua, leia-se na base “Comstock luta contra a serpente das nações” (“*Comstock fights the serpents of nations*”).

Já no interior, o jogador é surpreendido com uma estátua gigante de John Wilkes Booth, infame assassino de Abraham Lincoln, presidente dos EUA entre 1861 e 1865, ano em que foi assassinado. Para além de tal estátua, também podem ser vistos quadros que mostram Booth como um anjo e Lincoln um demônio, literalmente. Contudo, entre quadros e estátuas, uma pintura específica nos chama a atenção, pela natureza do presente trabalho: a imagem de um homem branco, aludindo a George Washington, a frente de uma brilhante luz que, por sua vez, cega e assusta diversos indivíduos aos seus pés. Detalhe: esses indivíduos são negros, asiáticos, irlandeses, indígenas, judeus, muçulmanos e mexicanos.

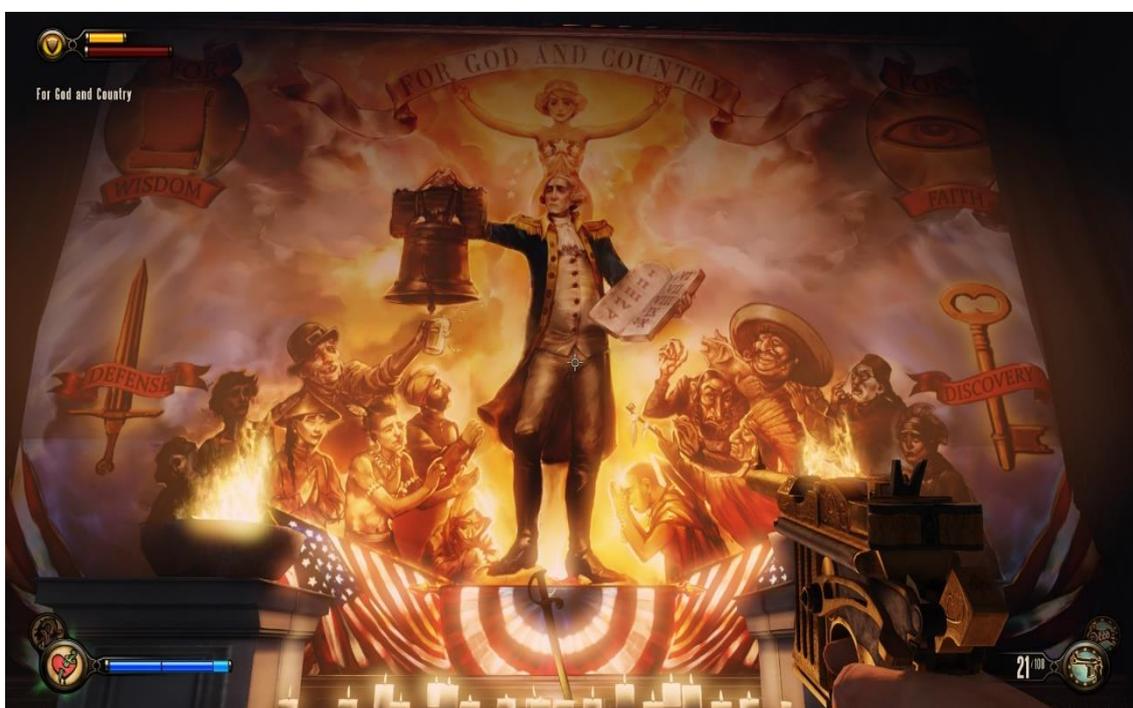


Figura 2 For God and Country. © 2013 2K Games. Todos os direitos reservados. Fonte: retirada pelos autores durante jogo.

Com isso, e com outros momentos que veremos adiante, fica claro que, em Columbia, o homem branco patriótico é norma; é a regra que, benzida pelo lema religioso e nacionalista “Por Deus e pátria”, segrega e inferioriza todos os “outros”, tornando-os a dissidência social. Contudo, essa construção normativa, mesmo emersa em uma obra “puramente ficcional”, em um séc. XX que não encontraríamos em qualquer livro de história, não deve ser vista como puramente faz de conta. Em termos de normatização e suas devidas representações históricas, o séc. XIX, no auge do

cientificismo, pode nos servir para balizar a narrativa de Bioshock Infinite em um contexto histórico (que, infelizmente, pouco tem de “passado”).

De antemão, como já defendemos anteriormente, atribuímos aos séculos XIX e XX (especificamente a sua primeira metade) como períodos Modernos, e não “contemporâneos”. O termo “Modernidade”, historicamente, é profundamente atrelado ao sentimento de superação, de vitória perante os tempos sombrios do passado. Já nos séculos XIV e XV, com nomes como Petrarca (1304-1374), já podemos mapear tal sentimento, embora fora da égide da ciência moderna que conhecemos.

A partir do século XIV, mas sobretudo no século XV, alguns poetas e escritores, especialmente italianos, tiveram o sentimento de que evoluíam em uma nova atmosfera, e de que eram ao mesmo tempo o produto e o iniciadores dessa cultura inédita. Quiseram então definir, de modo pejorativo, o período do qual eles pensavam afortunadamente sair. Esse período, se terminasse com eles, teria começado aproximadamente com o fim do Império Romano, época que, aos seus olhos, encarnava a arte e a cultura, que havia testemunhado o surgimento de grandes autores [...] Desse modo, o período que eles buscavam definir tinha como única particularidade o fato de ser intermediário entre uma Antiguidade imaginária e uma modernidade imaginada, a que deram o nome de “idade média” (*media aetas*). (LE GOFF, 2015, p. 26)

Não demoraria muito para que o sentimento de superação moderna se assimilasse com a concepção cientificista de mundo. Os avanços tecnológicos em navegações, utensílios e concepções de mundo, como o heliocentrismo de Copérnico e Galileu, transmudam a metafísica escatológica e divina para a racional e humana. “A Modernidade fixou-se no mundo imanente, um poderoso auxílio da ciência. A partir dos séculos XVI-XVII, a filosofia liberta-se da tutela da metafísica medieval e se torna crítica das possibilidades da razão imanente” (PEGORARO, 2011, p. 20). A destruição da humanidade pelo juízo final não é mais certeza absoluta: o futuro abre as portas para a manipulação e conquista efetiva do ser humano.

A crença filosófica é que o próprio homem iria se resgatar, e no tempo ainda, pela construção de uma sociedade moral e racional e pela acumulação de conhecimentos sobre este mundo. A ideia de progresso exprime a nova situação do homem como criador, produtor do futuro. A profecia previa o fim da história; a utopia prevê a realização da história. O fim da história não seria o seu término, mas a “realização” humana no tempo. O êxtase profano (*utopia*) venceu o êxtase religioso (*parusia*) da outra vida eterna. (REIS, 2006, p. 29-30)

A Columbia de Bioshock Infinite é vista, pelos seus personagens, como a realização plena do homem perante sua realidade, mesmo com uma crença religiosa fortemente estrutural. Na obra, há uma espécie de pensamento híbrido: o futuro realizado pelas mãos dos homens... Só que guiadas por Deus, pelo profeta Comstock. Contudo, existe um “homem” muito específico que deve realizar-se no futuro; um “homem” que detém as características inatas para a liderança, dominação e superioridade. Assim como na Modernidade histórica que discutimos, a construção de um novo futuro vem às custas da negação do mesmo para outros indivíduos.

De antemão, gostaríamos de apresentar o transcrito de um dos voxophones⁶ do jogo, encontrado ainda no prédio da Ordem do Corvo. Nele, Comstock discorre: “Do que exatamente estava O Grande Emancipador [em alusão à Lincoln] emancipando o Negro? De seu pão diário. Da nobreza do trabalho honesto. De patronos ricos que os bancam do berço ao túmulo. De vestimenta e abrigo. E o que eles fizeram com sua liberdade? Ora, vá para Finkton, e você irá descobrir. Nenhum animal é nascido livre, exceto o homem branco. E é o nosso fardo em cuidar pelo resto da criação.”⁷ Por fim, em outro voxophone, encontrado em um momento posterior da narrativa, onde Booker e Elizabeth encontram-se na *Battleship Bay*, Comstock registra: “Enquanto menino, eu tive um cachorro chamado Bill. E como todos os cachorros, Bill era um amigo leal. Se não o tivéssemos alimentado, Bill seria leal. Se nós o tivéssemos agredido, Bill seria leal. Apenas quando o homem de cor puder fazer essa afirmação que ele terá seu lugar na sociedade.”⁸ Para Comstock, o negro não é só inferior: ele é comparável a um animal. Já o branco, inerentemente, desde o seu nascimento, um indivíduo plenamente livre. Novamente, voltemos para a Modernidade.

O século XVIII ficou marcado pela cientificação do ser humano. Se a sociedade caminhava para o futuro utópico, ela assim o fazia de acordo com leis gerais; leis que competiam não só ao coletivo, como também, ao indivíduo. O homem branco europeu,

⁶ Voxophones são uma espécie de “diário em áudio” espalhados pelo jogo. Em termos de mecânica, servem como colecionáveis para incentivar o jogador a explorar o mundo criado pelos desenvolvedores. Em termos de narrativa, seriam como registros de ideias e/ou pensamentos de diferentes personagens, com o intuito, por parte dos criadores do jogo, de enriquecer a história.

⁷ Tradução nossa. Versão original: *What exactly was the Great Emancipator emancipating the Negro from? From his daily bread. From the nobility of honest work. From wealthy patrons who sponsored them from cradle to grave. From clothing and shelter. And what have they done with their freedom? Why, go to Finkton, and you shall find out. No animal is born free, except the white man. And it is our burden to care for the rest of creation*

⁸ Tradução nossa. Versão original: *As a boy, I had a dog named Bill. And like all dogs, Bill was a loyal friend. If we had not fed him, Bill would have been loyal. If we had struck him, Bill would have been loyal. Only when the colored man can make that claim will he take his place in society.*

destinado a guiar a humanidade pelo progresso social, tinha muito o que dizer em relação ao negro. A filosofia, por exemplo, na época muito mais atrelada à noção de “ciência” do que nos tempos atuais, deixou sua marca nesse debate. G. W. F. Hegel, ao discorrer sobre o continente africano, afirma-o como o “El Dorado recolhido em si mesmo”⁹, isto é, uma região primitiva, bárbara, “imatura”. Já não só seus habitantes como também os negros em geral, o filósofo afirma:

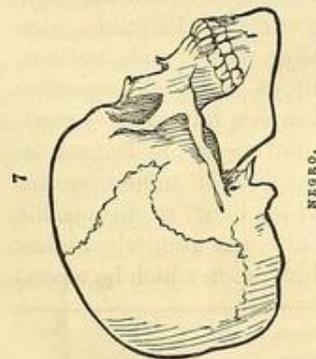
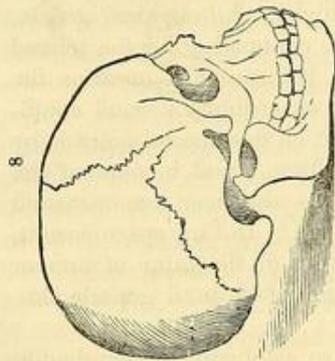
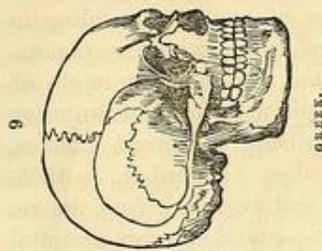
O negro representa o homem natural em toda a sua barbárie e violência; para compreendê-lo devemos esquecer todas as representações europeias. Devemos esquecer Deus e a lei moral. Para compreendê-lo exatamente, devemos abstrair de todo respeito e moralidade, de todo o sentimento. Tudo isso está no homem em seu estado bruto, em cujo caráter nada se encontra que pareça humano”. (HEGEL Apud HERNANDEZ, 2008, p. 21)

Novas áreas do conhecimento começam a surgir, cada uma clamando para si como a desbravadora das leis que separam os indivíduos. A frenologia, como grande exemplo, acreditava veementemente que, através do estudo do crânio, poderia se chegar em conclusões objetivas acerca da inferioridade racial. Para Paul Broca (1864), um dos representantes de tal área, nossas diferenças poderiam ser observáveis devido a própria estrutural racial.

Para esse cientista, o principal elemento de análise era o crânio, a partir do qual se poderia comprovar a inter-relação entre inferioridade física e mental. O objetivo era, dessa maneira, chegar à reconstrução de ‘tipos’, ‘raças puras’, já que se condenava a hibridização humana, em função de uma suposta esterilidade das ‘espécies miscigenadas’ [...] acreditavam na ‘tese da imutabilidade das raças’, traçando, inclusive, paralelos entre o exemplo da não-fertilidade da mula e uma possível esterilidade do mulato” (SCHWARCZ, 1993, p. 67)

Por fim, vejamos as ilustrações abaixo, presentes no livro *Indigenous Races of the Earth*, de J. C. Nott e G. R. Gliddon (1857). Note que o crânio do “branco” (que, aparentemente, é um raio x de uma estátua grega) teria total diferença do crânio do “negro”, estando ambos em escalas evolutivas diferentes: se, no primeiro caso, poderia ser comparado com deuses, no segundo, ele torna-se próximo a de um macaco.

⁹ Em citação, a partir do livro *A África na sala de aula* (2008), de Leila Hernandez: Começamos pela consideração deste continente, porque em seguida podemos deixá-lo de lado, por assim dizer. Não tem interesse histórico próprio, senão o de que os homens vivem ali na barbárie e na selvageria, sem fornecer nenhum elemento à civilização. Por mais que retrocedamos na história, acharemos que a África está sempre fechada ao contato com o resto do mundo, é um Eldorado recolhido em si mesmo, é o país criança, envolvido na escuridão da noite, aquém da luz da história consciente. (...). Nesta parte da África não pode haver história” (HEGEL Apud HERNANDEZ, 2008, p. 20)



in the number, situation, and direction of the teeth, &c. These are a few of the differential elements which separate man from the quadrumana, and the various genera and species of the latter from each other. But the chief value of these osteological differentia lies in their perfect applicability to man, and the facility with which they enable us to distinguish between the various human types. Thus, in the best developed and most intellectual races, the supra-orbital ridge is smooth, well carved, and not much developed; as we descend towards the lower types, it becomes more and more marked, until, in the African and Australian heads, it has attained its maximum development. In the Orang, this feature begins to assume a greater importance, while in the Chimpanzee, its enormous size renders it a characteristic mark. Here, then, is the evidence, to some extent, of gradation, in a seemingly exclusive ethnographic mark, whose significance is elucidated by a resort to anthropology. Again, it is curious to observe how certain adult animal characters appear in man during the fœtal period only. Thus, in some mammals, as the Rodentia and Marsupialia, we find, as a permanent feature, an inter-parietal bone. In man, the occipital bone consists, at birth, of four parts, which are not consolidated until about the fifth or sixth year. Each of these parts is developed from distinct ossific centres. For the posterior or proral portion, an-

Figura 3: *Indigenous Races of the Earth*. NOTT, J.C.; GLIDDON, GEO. R. Philadelphia: J. B. LIPPINCOTT & CO, 1857. Disponível em <https://archive.org/stream/indigenousoftheearth01nott/page/n13/mode/2up>

still lives and moves in the "Trasteverini," or mob population of the Tiber.

Dr. MORTON thus describes the Greek physiognomy:

"The forehead is high, expanded, and but little arched, so that it forms, with the straight and pointed nose, a nearly rectilinear outline. This conformation sometimes

Fig. 32.



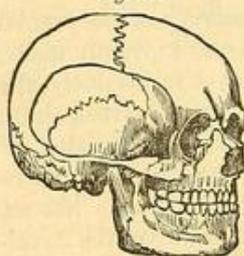
APOLLO BELVIDERE.

imparts an appearance of disproportion to the upper part of the face, which, however, is in a great measure counteracted by the largeness of the eye. The Greek face is a fine oval, and small in comparison to the voluminous head. The statues of the Olympian Jupiter, and the Apollo Belvidere (Fig. 32), convey an exact idea of the perfect Grecian countenance."²¹⁰

"In the Greek," says MARTIN, "the countenance has a more animated expression; the eyes are large; and the forehead advancing, produces a marked but elegant super-orbital margin, on which the eyebrows are delicately pencilled; the nose, falling straight from the forehead, sometimes inclines to an aquiline form, and is often of rather more than moderate length; the upper lip is short, and the mouth delicately moulded; the lower jaw is not so large as to disturb the oval contour of the face, and the chin is prominent; the general expression, with less of sternness than in the Roman, has equal daring, and betokens intellectual exaltation."²¹¹

BLUMENBACH describes a Greek skull — with one exception, the most beautiful head in his collection — in the following terms: "The

Fig. 33.



GREEK

form of the calvaria sub-globular; the forehead most nobly arched; the superior maxillary bones, just beneath the nasal aperture, joined in a plane almost perpendicular; the malar bones even, and sloping moderately downwards."²¹² Fig. 33, borrowed from the first volume of Prichard's *Researches*, represents the skull of a Greek, named Constantine Demetriades, a native of Corfu, and for a long time a teacher of the Modern Greek language at Oxford.²¹³ The Mortonian Col-

lection is indebted to Prof. RETZIUS for the cast of the skull of a young Greek, which in its general form and character very much resembles the above figure from Prichard. I find the calvaria well developed; the frontal region expansive and prominent; the facial line departs

²¹⁰ Cran. Amer., p. 12.

²¹² Decas Sexta, p. 6.

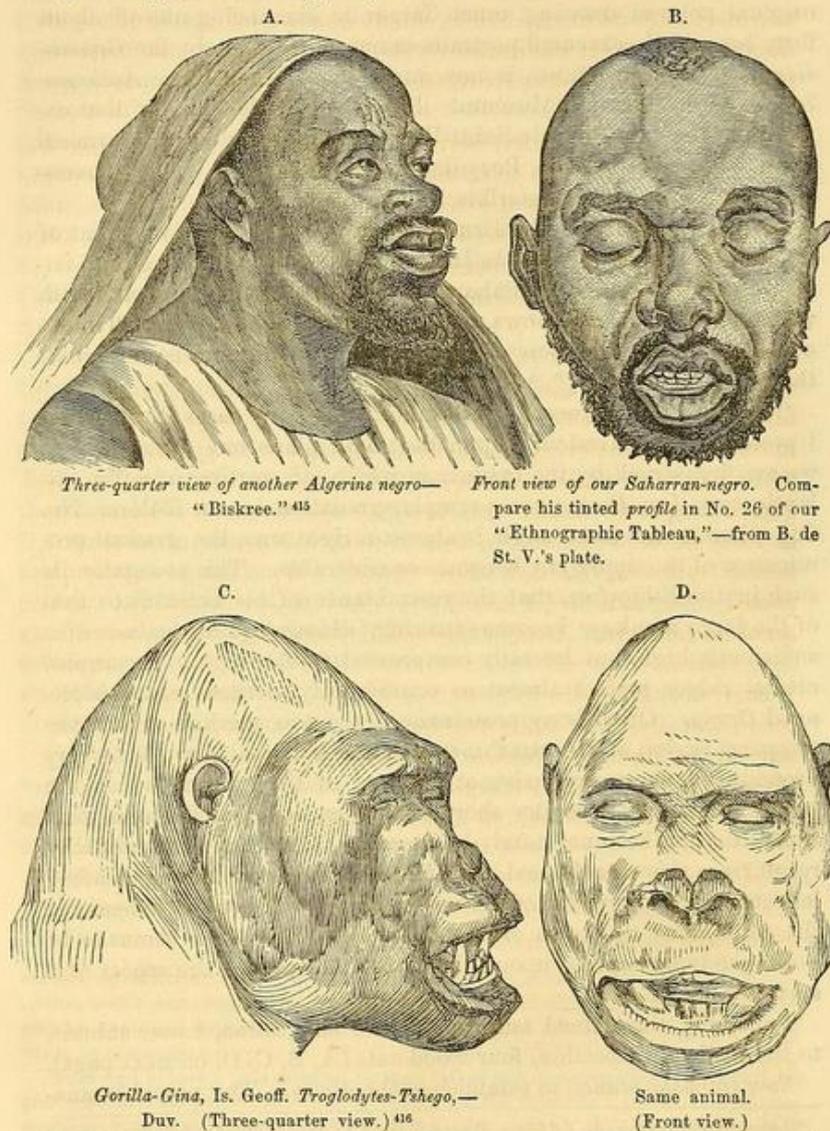
²¹¹ Man and Monkeys, p. 223.

²¹³ Op. cit., p. xvii.

548

THE MONOGENISTS AND

logies and dissimilitudes, between an inferior type of mankind and a superior type of monkey, require no comment.



⁴¹⁵ *Galerie Royale de Costumes*, folio, colored, Paris (Aubert & C^o., Place de la Bourse, No. 29); “Porteur à Alger,” Pl. 15.

⁴¹⁶ *Annales des Sciences Naturelles*, 3^{me} série, Zoologie, Paris, 1851; xvi. Pl. VII., figs. 1, 3; and pp. 154-92. — Cf. also. DUVERNOY, *Comptes rendus de l’Acad. des Sciences*, 1853; xxxvi. pp. 924-36.

Figura 5: *Idem*. Na página (e na anterior), podemos ler: Poucas observações são suficientes para estabelecer autenticidade. As analogias e dissimilitudes, entre um tipo inferior de humanidade e um tipo superior de macaco, dispensam comentários.

Voltando para a narrativa de Bioshock Infinite, antes do jogador sair do prédio da Ordem do Corvo, encontramos a seguinte projeção, intitulada “Estudo frenológico de Comstock” (*Comstock phrenological study*), em uma espécie de sala de reuniões.

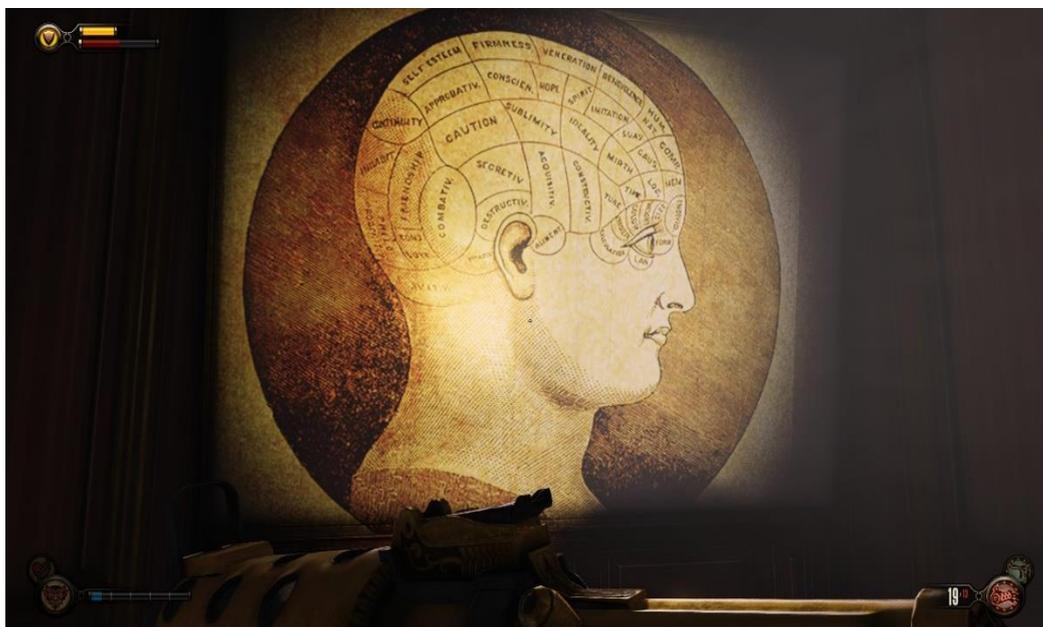


Figura 6: *Comstock phrenological study*. © 2013 2K Games. Todos os direitos reservados. Fonte: retirada pelos autores durante jogo

Em tais slides, vemos também fotos de Comstock junto com a de indígenas: uma clara comparação de intelecto através da inerência estrutural do crânio de cada um. A imagem acima pode ser mapeada diretamente com os trabalhos frenológicos de Franz Joseph Gall (1758-1828) e Johann Spurzheim (1776-1832). Tais cientistas (da época) afirmavam a existência de “faculdades mentais” específicas em cada região do cérebro e que se transferiam para o crânio na forma de sulcos. “A teoria implicava que, ao palpar os sulcos no crânio para determinar seus tamanho e posição, o indivíduo poderia trabalhar estimativas de personalidade e habilidade mental” (UTTAL, 2001, p. 102. Tradução nossa)¹⁰. Assim, para que pudessem ilustrar sua teoria, realizam um desenho com a “taxonomia mental” do ser humano (1832); esse desenho acabou tornando-se um ícone para psicologia e “ainda pode-se encontrar réplicas desse desenho em lojas de curiosidades ao redor do mundo” (p. 105. Tradução nossa).¹¹

¹⁰ Versão original: “The theory implied that, by palpating the bumps on the skull to determine their size and position, one could work back to estimates of personality and mental ability”

¹¹ Versão original: “one can still find replicas of this drawing in curiosity shops around the world” Para mais informações acerca dos jornais e obras frenológicas da época, ver <https://catalog.hathitrust.org/Record/003987208>



Figura 7: GALL; SPURZHEIM Apud UTTAL, 2001, p. 106

Em suma, que passado é esse que *Bioshock Infinite* constrói? Um passado moderno, cientificista, onde a crença no progresso criou um projeto muito específico: a dominação do homem branco europeu perante todos os “outros”. Para que isso fosse possível, todo e qualquer povo que não se encaixasse em tal projeto deveria ser permanentemente silenciado. A inferioridade não estava mais na *parusia* divina, isto é, na negação da vida eterna; ela estava nos ossos, na anatomia, no próprio ser. Todos esses pontos perpassam o século XX de *Bioshock Infinite*. O jogo, em sua ficcionalidade, ainda fala sobre os vestígios do passado, formulando, portanto, uma *história filha do seu presente*: em outras palavras, a obra busca criar um mundo verossímil, onde seus cenários e personagens façam sentido dentro do tempo que estão inseridos.

Contudo, esse efeito de verossimilhança e convencimento apenas será pleno no momento em que a narrativa do jogo seja concebida dentro de uma cultura maior, uma cultura do entretenimento que, nos tempos atuais, molda nossa identidade e opera nos mais diversos produtos. Estamos falando de uma *cultura da mídia*, uma cultura filha da hipercomunicação, propulsionada pelo advento da internet e que, principalmente no caso dos jogos eletrônicos, se computadoriza cada vez mais. Em outras palavras,

Bioshock Infinite detém de um agenciamento na construção do passado porque se faz inteligível em um plano externo; um plano de diversas mídias das mais variadas, mas que comunicam constantemente não só entre si como também aos seus receptores. Portanto, na última parte do presente texto, propomos uma reflexão acerca da influência midiática tanto em *Infinite* quanto em nossa sociedade contemporânea.

Considerações finais: a influência midiática

O espaço ocupado pelas mídias nas sociedades contemporâneas torna-se cada vez maior e seus produtos mais diversificados. Buscamos as mídias para obter informações, passar o tempo, conversar com outras pessoas, etc. Podemos observar que duas de suas características básicas aparecem em suas diferentes denominações: comunicação e entretenimento. Estamos falando de uma forma, um meio, pelo qual as pessoas podem ser comunicar e despender seu tempo livre. Embora estejamos fazendo uma discussão sobre um produto midiático que é basicamente uma forma de entretenimento, um jogo eletrônico não deixa de ser também uma forma de comunicação.

Sobre as mídias, Kellner observa que “As narrativas e as imagens veiculadas pela mídia fornecem os símbolos, os mitos e os recursos que ajudam a constituir uma cultura comum para a maioria dos indivíduos em muitas regiões do mundo de hoje.” (KELLNER, 2001, p. 9). Esse processo só é possível porque quem produz e determina o que será veiculado pela mídia compartilha a mesma cultura, o mesmo universo simbólico, com quem vai consumi-las. Nesse sentido, compartilhar a mesma cultura significa que as pessoas interpretam o mundo de formas muito semelhantes e são capazes de partilhar seus pensamentos, sentimentos, ideias e valores com outras pessoas.

Fazer parte de uma mesma cultura implica compartilhar uma mesma linguagem, pensando esse conceito de uma forma bem ampla que abarque suas mais diversas formas como imagens, sons, expressões faciais, etc. Porém, essas formas de linguagem, esses símbolos carregados de significados culturais, não adquirem seus significados sozinhos, eles não existem por si ou naturalmente. Somos nós, tentando interpretar o mundo que nos cerca, que produzimos e atribuímos significados às coisas, sejam elas outras pessoas, lugares, sentimentos, palavras, eventos, etc. De acordo com Hall:

Em parte, nós damos significados às coisas pela forma como nós as representamos, as palavras, as histórias, as imagens que produzimos, as emoções que associamos, as formas como classificamos e conceituamos, os valores que atribuímos a elas (HALL, p.3).

Justamente por conseguirem atingir um grande público, as mídias se tornaram um grande meio de compartilhamento e fixação de significados, pois, da mesma forma que atribuímos significados a determinadas coisas, esses significados podem mudar. Independente da forma de linguagem utilizada, o significado nunca é fixado, não se trata de algo engessado ou estanque. Vivendo em uma sociedade cada vez mais imersa nas mídias estamos sendo constantemente expostos a uma grande variedade de representações.

Se as mídias, por meio de suas diferentes linguagens, fazem parte do processo cultural em que interpretamos e damos sentido ao mundo em que vivemos, podemos inferir que elas também podem significar o mundo em que não vivemos, o mundo que foi antes de nós, o passado! Dessa forma, a disputa pelo significado também é uma disputa para significar o que se passou.

Assim, *Bioshock Infinite* não está apenas entretendo os jogadores, mesmo que esse seja o objetivo principal de quem o adquiriu. O jogo, além de oferecer uma experiência prazerosa, está narrando uma história que se passa em 1912, numa cidade fictícia chamada Columbia. Embora a história se passe em um ambiente fictício, ela remete ao presente em que o jogo foi produzido e consumido, sem deixar, no entanto, de remeter ao passado, ou, pelo menos, a elementos conhecidos como *históricos*.

Indubitavelmente, o conceito de raça permanece profundamente enraizado na cultura ocidental. Apesar dos inúmeros exemplos dos perigos advindos de se conceber uma ideia que fora utilizada para legitimar diversos genocídios e da ciência já ter desmistificado a raça, ainda alimentamos esse conceito. A cultura midiática, como Kellner denomina tudo que é veiculado pelas mídias, muitas vezes é um grande repositório de representações estereotipadas sobre grupos étnicos raciais. “A cultura da mídia também fornece o material com que muitas pessoas constroem o seu sentido de classe, de etnia e raça, de nacionalidade, de sexualidade, de ‘nós’ e ‘eles.’” (KELLNER, 2001).

Entretanto, há uma ambiguidade nas mídias, olhando de uma perspectiva da pesquisa em história. As mídias têm influência na formação do universo simbólico dos indivíduos inseridos nas sociedades em que elas possuem um espaço substancial, ao

mesmo tempo em que elas constituem uma forma de registro, um meio em que ficam registradas não apenas a linguagem, mas as ideias, valores, enfim, a cultura de determinada sociedade.

As mídias, desse ponto de vista, exprimindo ou traduzindo fenômenos que provêm da sociedade em geral, fora de sua capacidade de intervenção, elas asseguram, mais inconsciente que deliberadamente, a reprodução das relações sociais nas quais o racismo encontra seu lugar (WIEVIORKA, 2007, p. 118).

Portanto, entendemos as mídias e, neste caso, os jogos eletrônicos, como espaços de disputa pelos significados do simbólico. Uma vez que os significados são produzidos constantemente e nunca fixados permanentemente, podemos pensar que, embora as mídias realmente sejam um repositório de imagens e discursos pejorativos em relação a diversos grupos étnicos raciais, elas também podem ser um espaço para construção de representações alternativas. Representações mais positivas sobre esses mesmos grupos. Não partimos do pressuposto de que hajam apenas exemplos negativos veiculados pelas mídias. Como exemplo, a própria narrativa de *Bioshock Infinite* apresenta um reconhecimento dos horrores promovidos pela modernidade; horrores que, por sua vez, estão sendo lembrados, construídos e ordenados em trama ficcional em nosso presente. Nesse caso, tanto a historiografia profissional quando o “entretenimento” parecem convergir em um fenômeno único: ambos alegorizam e moralizam os temas que buscam representar.

Se toda a história inteiramente realizada, qualquer que seja a nossa definição dessa entidade familiar mas conceitualmente elusiva, é um tipo de alegoria, aponta para uma moral, ou imbui eventos, sejam reais ou imaginários, com um significância que eles não possuem como uma mera sequência, então é possível concluir que toda a narrativa histórica tem como sua proposta latente ou manifesta o desejo de moralizar os eventos nos quais trata (WHITE, 1990, p. 14).

Onde estariam, então, as fronteiras exatas entre a escrita da história, a narrativa literária e a hipercomunicação tecnológica? Questionamos se de fato há a necessidade de definir rigidamente tais fronteiras. Nos três fenômenos, temos a possibilidade de reconstrução do passado, cada um com suas peculiaridades, mas, sem necessariamente excluírem-se. Ademais, se entre eles há um constante diálogo no ato de produção (nenhuma ficção histórica será radicalmente separada da historiografia, além de também não perpassar por uma facilidade maior de acesso em nossos tempos), o que leva a nós, historiadores, a não dialogar? Que a presente análise possa guiar futuros leitores a

também debruçarem-se sobre a cultura midiática do entretenimento e buscar novas propostas para uma escrita que, de hipótese alguma, deve permanecer fechada em si, desconstruindo verdades do “mundo” ao mesmo tempo que não consegue desconstruir suas próprias.

Referências:

- CHARTIER, Roger. **A história ou a leitura do tempo**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010
- COLLINGWOOD, Robin George. The limits of historical knowledge. **Journal of philosophical studies**. Cambridge University Press, vol. 3, nº 10, 1928, pp. 213-222
- DE CERTEAU, Michel. **História e psicanálise: entre ciência e ficção**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012
- GUMBRECHT, Hans Ulrich. **Nosso amplo presente: o tempo e a cultura contemporânea**. São Paulo: Editora Unesp, 2015
- HALL, Stuart. The work of representation. *In*: HALL, S. **Representation: Cultural representations and signifying practices**. London: SAGE Publications LTDA, 1999. Chapter 1, p. 15 – 69
- HERNANDEZ, Leila Leite. **A África na sala de aula: visita à história contemporânea**. São Paulo: Selo Negro, 2008.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001
- LE GOFF, Jaques. **A história deve ser dividida em pedaços?** São Paulo: Editora Unesp, 2015
- LOWENTHAL, David. Como conhecemos o passado. **Proj. História**. São Paulo, nov. 1998, pp. 63-201
- REIS, José Carlos. **História & Teoria: Historicismo, Modernidade, Temporalidade e Verdade**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2006
- PEGORARO, Olinto A. **Sentidos da história: eterno retorno, destino, acaso, desígnio inteligente, progresso sem fim**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011
- SCHWARCZ, Lília Moritz. **O espetáculo das raças: cientistas, instituições e questão racial no Brasil 1870 – 1930**. São Paulo: Companhia das Letras, 1993
- URICCHIO, William. Cyberhistory: Historical Computer Games and Post-Structuralist Historiography. *In*: GOLDSTEIN, Jeffrey; RAESSENS, Joost. **Handbook of Computer Games Studies**. Cambridge: MIT Press, 2005, pp. 327-338
- UTTAL, William R. **The new phrenology: the limits of localizing cognitive processes in the brain**. Cambridge: The MIT Press, 2001
- WHITE, Hayden. **The Content of the form: Narrative discourse and historical representation**. Baltimore: Johns Hopkins Paperbacks edition, 1990
- WIEVIORKA, Michel. **O Racismo, uma Introdução**. São Paulo: Perspectiva, 2007

Recebido em: 23/11/2016

Aprovado em: 20/12/2016