

## O presente em jogo: Presentismo no jogo *The Last of Us*

RAFAEL DE MOURA PERNAS<sup>1</sup>; ARISTEU ELISANDRO MACHADO LOPES<sup>2</sup>;

<sup>1</sup>Universidade Federal de Pelotas – rmpernas@gmail.com

<sup>2</sup>Universidade Federal de Pelotas – aristeuufpel@yahoo.com.br

### 1. INTRODUÇÃO

Quando se pensa em História, no campo de conhecimento que, em suma, busca compreender a sociedade através de seus mecanismos de racionalidade (FARGE, 2011), deve-se sempre refletir acerca da principal característica de tal campo: a historicização. Nós, historiadores, historicizamos. O que isso quer dizer? Ora, nossos objetos de estudo, quaisquer que sejam, são sempre inseridos em uma temporalidade, em um momento do tempo que, por sua definição, detém de seu próprio contexto. No momento que atribuímos uma especificidade temporal em nosso objeto de pesquisa, não só historicizamos: atribuímos também o caráter de veracidade em nossa linguagem, isto é, “a saber, que a ‘história’ que é o tema de todo esse aprendizado só é acessível por meio da linguagem” (WHITE, 1991, p.21). Em outras palavras: temporalizar faz parte de nossa linguagem.

Em 2014 é lançado, pela editora Autêntica, a edição brasileira do livro *Regimes de historicidade: Presentismo e experiências do tempo* (originalmente publicado em 2003, na França), do historiador francês François Hartog. De fato, podemos atribuir a sua obra não só ao campo teórico e historiográfico, mas também ao campo de estudos de Temporalidades, ou seja, das diferentes maneiras que dada sociedade, inserida *no tempo*, pensa, articula e representa o *seu tempo*. Em síntese, é um campo que realiza constantes contribuições acerca das diferentes maneiras históricas que se foi vivenciado o tempo. Dentro de tal perspectiva, portanto, Hartog lançará uma hipótese inquietante: nossa sociedade, atualmente, vivencia um profundo caso de *Presentismo*. Nas palavras do autor: “O presente tornou-se o horizonte. Sem futuro e sem passado, ele produz diariamente o passado e o futuro de que sempre precisa, um dia após o outro, e valoriza o imediato” (HARTOG, 2014, p. 148). Assim, estaríamos, atualmente, passando por sintomas notáveis como uma constante perda de memória (impossibilitando uma maior aplicabilidade do passado) e dificuldades em planejar o nosso futuro (dado que ele mesmo é visto com pessimismo).

Mas a questão específica em que essa pesquisa se baseia é a problemática que Hartog lança em sua própria hipótese: “estamos lidando com um presentismo pleno ou padrão?” (p. 14). Tal problemática, suscitada no prefácio da edição brasileira, também é profundamente indagada por historiadores brasileiros. Da Mata questiona-se “será que poderíamos pensar que estamos vivendo apenas uma suspensão, uma parada, para que o futuro retome o comando? Ou trata-se de uma inédita experiência do tempo?” (DA MATA, 2012, p.21). Nicolazzi, por outro lado, adentra nesse debate de maneira indireta, questionando-se acerca da plenitude da hipótese presentista, junto com a própria noção de regime de historicidade: “O que na verdade está sendo colocado em dúvida é justamente a capacidade de a noção de regime de historicidade abarcar uma pluralidade de experiências do tempo” (NICOLAZZI, 2010, p. 253). Cesar, utilizando-se de Koselleck, tende a caracterizar o presentismo como algo que naturalmente suspende o tempo histórico: “Tal configuração caracterizaria, segundo os termos de Koselleck, por um distanciamento crescente, uma quase ruptura, entre o

espaço de experiência e o horizonte de expectativa, cuja consequência não seria mais o de engendramento do tempo histórico, mas sua suspensão.” (CEZAR, 2012, p. 32).

O objetivo do presente trabalho é realizar uma contribuição acerca da possível plenitude da hipótese presentista. Para isso, problematizaremos, especificamente, um objeto pouco trabalhado no campo histórico, mas muito disseminado em nossa sociedade: o jogo eletrônico. Ver o que é considerado como entretenimento significa atestar maneiras profundamente naturais de como se percebe a realidade vivida. Como articulamos nosso tempo não está apenas nas decisões políticas, nos projetos econômicos, naquilo que é ou não considerado História: está também em nossos momentos de ócio, nas narrativas que são produzidas com o intuito de escapismo, de traduzir “aquilo que gostaríamos”, ou “aquilo que fosse”. No momento que uma produção cultural é formada, discursivamente, como algo destinada ao ócio, é exatamente ela que mais pode carregar ideologias, interesses e visões da respectiva realidade de seu tempo.

Assim, dentro de tal afirmação, *The Last of Us* apresenta-se como a fonte escolhida para a análise. Lançado em 2013 pelo estúdio estadunidense Naughty Dog, publicado pela Sony Computer Entertainment America exclusivamente para o Playstation 3 (sendo remasterizado no ano seguinte para o Playstation 4), a obra narra a história de Ellie e Joel, que, por sua vez, é controlado pelo jogador. Vinte anos após a grande pandemia de um fungo que ataca o sistema nervoso do ser humano (curiosamente, tal fungo de fato existe na natureza, denominado Cordyceps e agente em diversas espécies de insetos), tornando-o violento e canibalesco, Joel, um sobrevivente de tal pandemia, encontra, pela primeira vez, uma pessoa imune ao tal fungo: Ellie. Assim, Joel parte no objetivo de levar Ellie, atravessando os EUA, aos *Fireflies*, um grupo miliciano que busca encontrar a cura para resgatar a sociedade pré-infecção. De fato, o mundo apresentado no jogo é aquele apocalíptico, onde o passado foi-se perdido, esquecido. Nele, o futuro é praticamente inexistente já que a morte e violência tornaram-se recorrentes. A palavra de ordem é a sobrevivência... A qualquer custo. O paralelo com o presentismo, através não só da narrativa, como também das diversas representações apresentadas, mostra-se evidente.

Ao atestarmos os paralelos, as identificações, as semelhanças com a hipótese lançada por Hartog, procuraremos responder a seguinte problemática: como o jogo *The Last of Us* pode oferecer respostas às questões de plenitude ou padrão na agência do presentismo.

## 2. METODOLOGIA

Se em diversos casos na pesquisa histórica o método torna-se tênuo e incerto, em relação aos jogos eletrônicos a situação agrava-se ainda mais. Portanto, na pesquisa em questão, tomaram-se liberdades na questão de como abordar e trabalhar a fonte escolhida. De antemão, deve-se frisar que o método será o “olhar”, ou seja: na interpretação guiada por um aporte teórico específico. Portanto, serão analisadas as representações presentes na obra, ou seja, como ela se apresenta. Como se comportam os personagens? Quais seus diálogos? Quais as narrativas apresentadas ao jogador? Toda e qualquer representação, todo o conteúdo veiculado será passível de escolha para que seja desconstruído. Claro, sabe-se que não há como realizar um apanhado completo da obra na pesquisa, obviamente por se tratar de um audiovisual, onde as imagens estão não

só em constante movimento: elas são acompanhadas por sons e pela própria interação do jogador. Assim, imagens de cada momento analisado serão inseridas para elucidar o respectivo ponto a ser desenvolvido. Tais imagens podem ser encontradas livremente em domínio público na pesquisa pela internet. Ademais, em muitos casos, serão *prints* de vídeos do Youtube. A obra tem caráter destinado ao público e as imagens apresentadas são retiradas do próprio público, que não detém de qualquer direito autoral.

Tais representações serão inseridas em duas óticas: a Linguagem e a Crítica Diagnóstica. A primeira pauta-se na ideia de que a Representação serve como a linguagem que atribui significado e inteligibilidade aos conceitos, códigos, ideias e tudo que opera em nossas mentes (Hall menciona a noção de *representações mentais*). Representar é o que “nos permite *referenciar* seja o mundo ‘real’ dos objetos, pessoas ou eventos, ou realmente a mundos imaginários de objetos, pessoas e eventos ficcionais” (HALL, 1999, p. 17). Sendo assim, no momento que compreendemos que *The Last of Us* apresenta-se com o intuito de comunicar-se, através de suas representações, com o público, podemos elucidar o que ele está tentando comunicar e, principalmente, criticar essa mensagem e, naturalmente: criticar um produto cultural significa naturalmente criticar a sociedade que o produziu. Essa perspectiva de que o jogo fala da sociedade e a sociedade fala do jogo é atribuída como Crítica Diagnóstica, onde, nas palavras de Kellner, “as produções culturais da mídia devem ser lidas em contextos sociais específicos para que se decifrem seus significados e mensagens e se avaliem seus efeitos” (KELLNER, 2001, p. 122). Ao atestarmos a existência do presentismo em *The Last of Us*, podemos lançar essa “existência” para a sociedade que o produziu.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diversos momentos chaves da obra já foram identificados e selecionados por aproximarem-se da hipótese presentista. Em primeiro lugar, aponta-se a morte de Sarah, filha de Joel, no início do jogo. Tal momento serve como a introdução de toda a obra, passando no exato momento que a contaminação foge do controle e a sociedade começa a sucumbir. De fato, perder um filho, significa perder parte de si: aquela que reside no futuro. A recusa de Joel a conversar com Ellie sobre a morte de seus amigos Sam e Henry, após ver o túmulo de uma criança, afirmando “as coisas acontecem e nós continuamos” demonstra essa recusa em relação ao passado. Isso se confirma ainda mais em outros dois momentos: Joel, ao ser oferecido uma foto sua com Sarah, que seu irmão, Tommy, havia guardado, prontamente recusa; por fim, quando sua filha é mencionada por Ellie, causando-lhe enorme desconforto e afirmado ser um assunto “muito delicado”.

Ademais, e concluindo, dois momentos finais destacam-se: Após descobrir que Ellie morreria no momento que fosse extraída a cura, Joel decide impedir a operação e foge com ela; mas não antes de matar, a sangue frio, Marlene, líder dos *Fireflies*. Não basta fugir com o futuro: todo e qualquer meio de garantí-lo deve ser removido pelo simples motivo de *não valer a pena*. A humanidade tirou tudo de Joel, ela mostrou suas faces mais violentas frente ao seu desespero por sobrevivência. Ao invés de garantir um futuro a longo prazo para todos, vive-se o presente imediato já que, ao menos, ele garante uma felicidade mínima.

### 4. CONCLUSÕES

Poderia um jogo eletrônico oferecer respostas para um debate teórico e historiográfico? Defendemos que sim. Adentrar na possibilidade de plenitude de uma temporalidade que, por definição, representa riscos para com a historiografia e como nós, enquanto sociedade, pensamos história, significa encontrar maneiras de fugir desse mesmo presentismo visto como “determinista”, de projetar novas possibilidades de mudança que pautam-se não apenas no imediatismo, mas para um futuro mais sólido, mais otimista, que, por consequência, incitem-nos a agir mais na sociedade, a planejar mais e, principalmente: saber que é possível mudar nossa realidade. *The Last of Us* mostra-se como uma produção desolada, onde o ser humano é mais violento que a própria natureza que está inserido, no qual todo o conhecimento científico não serviu para impedir um grande desastre, onde o nosso futuro, daqui a meros vinte anos, pode não ser progresso e sim regresso. E tal jogo, com todas essas características, é visto como um marco na indústria dos jogos, aclamado pela sua qualidade, sua história e personagens. Não basta a sociedade produzir o presentismo: ela o consome; ela se entretém com ele.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- DA MATA, S.; et al. **Tempo presente & usos do passado**. Rio de Janeiro: Editora FGV, 2012.
- FARGE, A. **Lugares para a história**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2011
- HALL, S. The work of representation. In: HALL, S (Ed.). Representation: Cultural representations and signifying practices. London: SAGE Publications LTDA, 1999. Chapter 1, p. 15 – 69.
- HARTOG, F. **Regimes de Historicidade**: Presentismo e experiências do tempo. Editora Autêntica, 2014.
- KELLNER, D. **A cultura da mídia**. São Paulo: EDUSC, 2001.
- NICOLAZZI, F. A história entre tempos: François Hartog e a conjuntura historiográfica contemporânea. História: Questões & Debates, Curitiba, n. 53, p. 229-257, jul/dez. 2010.
- WHITE, H. Teoria Literária e escrita da história. Estudos Históricos. Rio de Janeiro, vol. 7, n. 13, 1991, pp. 21-48.