

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS

CRISTINA HORTA DE ALMEIDA

Jogos Eletrônicos e as Memórias do Fim do Mundo:
reflexões sobre *The Last of Us*

BELO HORIZONTE

2017

CRISTINA HORTA DE ALMEIDA

Jogos Eletrônicos e as Memórias do Fim do Mundo:
reflexões sobre *The Last of Us*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes da Escola de Belas Artes da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito à obtenção do título de Mestre em Artes.

Linha de Pesquisa: Poéticas Tecnológicas

Orientador: Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci

BELO HORIZONTE

2017

Ficha catalográfica

(Biblioteca da Escola de Belas Artes da UFMG)

Horta, Tina, 1980-

Jogos eletrônicos e as memórias do fim do mundo [manuscrito] : reflexões sobre The Last of us / Cristina Horta de Almeida. – 2017. 145 f. : il.

Orientador: Carlos Henrique Rezende Falci.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes.

1. Jogos eletrônicos – Teses. 2. Video games – Teses. 3. Memória coletiva – Teses. 4. Mito no cinema – Teses. 5. Fim do mundo – Teses. I. Falci, Carlos, 1969- II. Universidade Federal de Minas Gerais. Escola de Belas Artes. III. Título.

CDD 794

Assinatura da Banca Examinadora na Defesa de Dissertação da aluna **CRISTINA HORTA DE ALMEIDA** Número de Registro **2015654288**

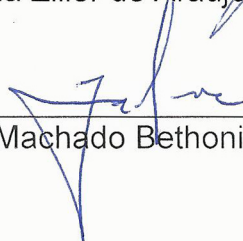
Titulo: “Jogos eletrônicos e as memórias do fim do mundo: reflexões sobre The Last of us”



Prof. Dr. Carlos Henrique Rezende Falci – Orientador - EBA/UFMG



Profa. Dra. Joana Ziller de Araujo Josephson – Titular– FAFICH/UFMG



Prof. Dr. Jalver Machado Bethonico – Titular – EBA/UFMG

Belo Horizonte, 23 de março de 2017.

AGRADECIMENTOS

Agradeço aos meus pais, Célio e Rosália, pelo amor incondicional, por todo o suporte, pelo apoio irrestrito às minhas escolhas profissionais e pelas orientações intelectuais ao longo da vida. E mais uma vez à mamãe, por embarcar nas minhas ideias, auxiliando na produção da versão artesanal da capa da dissertação.

À Tetê pelo encorajamento, pela fé a mim dedicada e pela paciência com a minha (des)organização relacionada aos materiais do presente estudo.

Ao Dinho pelas constantes conversas, leituras dos meus textos, estímulo de ideias, sugestões e companhia nas compras de livros. Também por compreender minha ausência em alguns fins de semana e por participar das discussões ao final da minha pesquisa que visavam cunhar o termo que representou o conceito apresentado por mim.

Ao Felipe Dosualdo Freitas por insistir que eu jogasse o prólogo de *The Last of Us*.

Ao professor. Dr. Carlos Henrique Falci (Cacá), um orientador humano que me auxiliou a descobrir onde eu queria chegar “depois do fim”.

Aos professores Dra. Joana Ziller e Dr. Jalver Machado Bethônico pela disponibilidade.

Aos funcionários da Secretaria do PPG-Artes da EBA, em especial José Sávio Santos, por sempre tratar tão bem minhas questões acadêmicas.

Aos colegas que participaram comigo da organização do I SEPOGA por reforçarem a minha conexão com a Escola de Belas Artes. Também à equipe que, durante o evento, me auxiliou na montagem da intervenção artística “Pontos”; agradeço a dedicação desinteressada.

À CAPES pela bolsa concedida, me proporcionando tranquilidade nos dois anos de pesquisa.

À todos os meus bichinhos, em especial, Elvis e Neuenschwander (*in memoriam*) e também ao Bóris pela presença em minha vida.

Finalmente, ao Digo por jogar *The Last of Us* no mesmo período que eu e por compreender o porquê de fazer desse jogo o meu objeto de estudo. Agradeço, ainda, pela infinita disponibilidade, por me apresentar uma visão diferente de *RoboCop*, pelas discussões de traduções e conceitos durante todo o trabalho, pelas cópias de segurança dos meus arquivos e por também pensar comigo expressões que pudessem representar a ideia que concebi na segunda parte da pesquisa. Meu querido fiel escudeiro, companheiro de jogos eletrônicos desde os anos 1980!

Obrigada!

“After all we've been through... Everything that I've done. It can't be for nothing.”

(Ellie, The Last of Us)

RESUMO

O presente estudo procura investigar como o conceito de memória cultural se configura no universo dos jogos eletrônicos. Para tanto, escolhemos discutir os contextos pós-apocalípticos, tema comumente presente em várias produções no campo dos jogos e do cinema. Com base nessa temática, analisamos o jogo *The Last of Us*, lançado em 2013 originalmente para o console PlayStation 3. Baseando-se na discussão dos mitos sobre o fim do mundo em alguns momentos da história, realiza-se um mapeamento dos desdobramentos da representação do imaginário urbano pós-apocalíptico com foco nas sociedades ocidentais, compreendendo a produção cultural acerca do tema. Também abordamos algumas formas de manifestação da memória que auxiliam a pensar o conceito de memória cultural. Com essa investigação, procuramos verificar quais elementos do universo pós-apocalíptico aparecem no jogo eletrônico, como a questão do mito do fim do mundo é trabalhada nesse suporte e como ele auxilia na construção de uma memória cultural associada a um cenário pós-apocalíptico.

PALAVRAS-CHAVE: memória cultural, mito, jogos eletrônicos, videogame, *The Last of Us*.

ABSTRACT

The present study aims to investigate how the concept of cultural memory is set in the universe of electronic games. For this, we chose to discuss post-apocalyptic contexts, a theme commonly found in various productions regarding games and cinema. Based on this theme, we analyzed the game *The Last of Us*, released in 2013 originally for the console PlayStation 3. Based on the discussion of myths about the end of the world in some moments of history, a mapping of the unfolding of the post-apocalyptic urban imaginary representation is developed with the focus on Western societies, including cultural production about the subject. We also address some forms of memory manifestation that help us think about the concept of cultural memory. With this investigation, we try to verify which elements of the post-apocalyptic universe appear in the electronic game, how the question of the end of the world myth is worked on in this medium and how it helps in the construction of a cultural memory associated with a post-apocalyptic scenario.

KEYWORDS: cultural memory, myth, electronic games, videogame, *The Last of Us*.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

- Figura 1 página 13
Imagem disponível no *website* <http://www.retrospace.org/2010/11/video-games-for-home.html>. Acesso em maio de 2016.
- Figura 2 página 13
Imagem disponível no *website* <http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/fotos/veja-imagens-dos-primeiros-videogames-no-brasil-20120823-2.html>. Acesso em maio de 2016.
- Figura 3 página 18
Montagem criada para ilustrar a definição do termo jogo trabalhada pela pesquisa.
- Figura 4 página 21
Frame do jogo *The Last of Us*, 2013, fase *The Quarantine Zone* (“A Zona de Quarentena”).
- Figura 5 página 23
Montagem de imagens, estas disponíveis nos *websites* <http://www.polygon.com/2013/2/4/3949560/the-last-of-us-infected-concept-art>, <http://www.clippingerror.com/the-last-of-us-stage-5-infection/> e <http://thomaswievegg.deviantart.com/art/the-Last-of-Us-Bloater-385324355>. Acesso em dezembro de 2015.
- Figura 6 página 78
Frame do filme *Detropia*, 2012.
- Figura 7 página 83
WATTERSON, Bill. *Felino Selvagem, Psicopata e Homicida: as aventuras de Calvin e Haroldo*. Trad. Alexandre Bolde. São Paulo: Conrad Editora do Brasil, 2012. p. 141.
- Figura 8 página 89
Frame do jogo *The Last of Us*, 2013, fase *Pittsburgh* (“Pitsburgo”).

LISTA DE VÍDEOS

- Vídeo 1 página 27
The Last of Us – announcement trailer official HD. *Trailer* do jogo *The Last of Us* disponível no canal *Naughty Dog* no Youtube desde dezembro de 2011, acesso em dezembro de 2015: <https://youtu.be/mJt-mLLk10k>.
- Vídeo 2 página 40
Darksiders Cinematic Trailer. *Trailer* do jogo *Darksiders* disponível no canal *Official THQ YouTube Channel* no Youtube desde novembro de 2009, acesso em janeiro de 2017: <https://youtu.be/1fx-IWy9hkQ>.
- Vídeo 3 página 49
Fallout 4 – The Wanderer Trailer. *Trailer* do jogo *Fallout 4* disponível no canal *Bethesda Softworks* no Youtube desde outubro de 2015, acesso em julho de 2016: <https://youtu.be/k3IIHBBGCIw>.
- Vídeo 4: página 51
Mad Max “Soul of a Man” Trailer. *Trailer* do jogo *Mad Max* disponível no canal *Avalanche Studios* no Youtube desde novembro de 2013, acesso em dezembro de 2016: <https://youtu.be/UPpeDwa6BkA>.
- Vídeo 5 página 52
Metro 2033 – First Trailer! *Trailer* do jogo *Metro 2033* disponível no canal *THQ UK's Home on YouTube!* no Youtube desde outubro de 2009, acesso em setembro de 2016: <https://youtu.be/o53vznBMd0U>.
- Vídeo 6 página 54
I Am Alive – Comeback Trailer [UK]. *Trailer* do jogo *I Am Alive* disponível no canal *Ubisoft* no Youtube desde setembro de 2011, acesso em maio de 2016: <https://youtu.be/q-QqDsvQHxo>.

- Vídeo 7 página 56
Survarium European (PvP Mode) Open Beta Trailer. *Trailer* do jogo *Survarium* disponível no canal *Survarium.Официальный видеоканал* no Youtube desde janeiro de 2015, acesso em maio de 2016: <https://youtu.be/0sb2cnO3I-Q>.

- Vídeo 8 página 63
The Walking Dead – Teaser Trailer. *Trailer* do jogo *The Walking Dead* disponível no canal *Telltale Games* no Youtube desde março de 2012, acesso em agosto de 2016: <https://youtu.be/ugsKLovWZt8>.

- Vídeo 9 página 65
Dead Island: Official Announcement Trailer. *Trailer* do jogo *Dead Island* disponível no canal *IGN* no Youtube desde fevereiro de 2011, acesso setembro de 2016: <https://youtu.be/lZqrG1bdGtg>.

- Vídeo 10 página 67
Tom Clancy's The Division – Trailer E3 2014 [Legendado]. *Trailer* do jogo *Tom Clancy's The Division* disponível no canal *Ubisoft Brasil* no Youtube desde junho de 2014, acesso em maio de 2016: <https://youtu.be/NF9PCqB6v8o>.

- Vídeo 11 página 67
Days Gone - E3 2016 Announce Trailer | PS4. *Trailer* do jogo *Days Gone* disponível no canal *PlayStation* no Youtube desde junho de 2016, acesso em novembro de 2016: <https://youtu.be/n95IaELdWDU>.

- Vídeo 12 página 100
What Matters to You? Vídeo disponível no perfil de Yuri Blake no Vimeo desde setembro de 2014, acesso em março de 2016: <https://vimeo.com/106512710>.

- Vídeo 13 página 132
The Last of Us Part II - PlayStation Experience 2016: Reveal Trailer | PS4. *Trailer* do jogo *The Last of Us Part II* disponível no canal *PlayStation* no Youtube desde dezembro de 2016, acesso em dezembro de 2016: <https://youtu.be/W2Wnvvj33Wo>.

SUMÁRIO

PARTE I

INTRODUÇÃO	11
-------------------------	----

1. CAPÍTULO 1: É HORA DE DEBULHAR	17
------------------------------------------------	----

1.1. Uma Breve Conversa sobre a Definição de Jogo	17
----------------------------------------------------------------	----

1.2. Apresentando <i>The Last of Us</i>	20
------------------------------------------------------	----

2. CAPÍTULO 2: REALIDADE, FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA	29
---------------------------------------------------------------------	----

2.1. Mundo Distópico <i>versus</i> Mundo Pós-Apocalíptico	29
------------------------------------------------------------------------	----

2.2. A Produção Cultural do Fim dos Tempos	34
---------------------------------------------------------	----

2.2.1. Diferentes Causas para Diversos Mundos Estranhos	38
----------------------------------------------------------------------	----

2.2.2. Epidemias como Agentes do Caos	57
----------------------------------------------------	----

2.3. Entre História e Simbolismo: o Homem, seus Espaços Míticos e Narrativas Místicas	68
----------------------------------------------------------------------------------------------------	----

2.3.1. O Mito do (Pós-)Apocalipse	75
------------------------------------------------	----

2.4. Depois do Humano	80
------------------------------------	----

2.4.1. Imaginários do Pós-Humano no Universo Pós-Apocalíptico	85
----------------------------------------------------------------------------	----

3. CAPÍTULO 3: MEMÓRIA	92
-------------------------------------	----

3.1. Formas de Manifestação da Memória	92
-----------------------------------------------------	----

3.1.1. Cultura como Memória	101
------------------------------------------	-----

3.2. Mito e Memória Cultural	105
-------------------------------------------	-----

PARTE II

4. CAPÍTULO 4: NOVAS FORMAS DE INSCRIÇÃO DA MEMÓRIA	111
------------------------------------------------------------------	-----

4.1. Jogos Eletrônicos e Memória	111
-----------------------------------------------	-----

4.2. O Mundo Pós-Apocalíptico em <i>The Last of Us</i>	119
---------------------------------------------------------------------	-----

A MEMÓRIA DO FUTURO	127
----------------------------------	-----

REFERÊNCIAS	134
--------------------------	-----

FILMOGRAFIA	141
--------------------------	-----

GAMEOGRAFIA	144
--------------------------	-----

PARTE I

INTRODUÇÃO

Memória. Uma palavra que está relacionada à ideias como construção de identidade, de consciência histórica, de representações do passado frente ao hoje e suas transformações. O olhar do homem para a passagem do tempo busca constantemente por referências, inclusive quanto ao porvir, para então se encontrar como sujeito de seu presente. Logo, são diferentes as áreas e os modos de investigar a memória.

Historiadores dependem de fontes escritas e artefatos físicos. Arquivos como mapas, fotografias, textos literários e filmes são supostamente resistentes à mudança e podem ser interpretados como documentos associados à ideia de durabilidade e definição do tempo. São representações que podem ser consultadas, apresentando-se “disponíveis” para tempos futuros. Porém, pensar sobre a memória no início do século XXI significa não poder ignorar as diferentes possibilidades de sua relação com a tecnologia que está cada vez mais abrangente e integrada ao cotidiano. Para o pesquisador Andrew Hoskins (2009a) as tecnologias digitais vêm alterando o modo como a atualidade se torna memória. Vide o advento da World Wide Web, que trouxe mudanças na maneira como as pessoas pesquisam, se comunicam e registram momentos. *Websites, webcams, chats, serviços de streaming, e-commerce*¹, jogos eletrônicos. Hoje as sociedades são regidas pelos sistemas digitais. Todos os tipos de relações, sejam profissionais, sociais ou pessoais, acabam passando pelo universo virtual. E com o compartilhamento de memórias na WWW, se de um lado a internet “pegou” o que é supostamente resistente ao tempo e o aproximou da ideia de uma lembrança realmente permanente² (mesmo diante de um universo diverso e até caótico), por outro, paradoxalmente, ela pode ter dado apenas uma aparente longevidade a essas memórias. Dentre alguns aspectos, Hoskins aponta que a conectividade tem apresentado uma compulsividade em registrar uma situação e divulgá-la instantaneamente. Diferente de uma época de recordação analógica, esta mais seletiva, hoje o armazenamento de infindáveis conteúdos – de momentos triviais a históricos – está fragmentado e banalizado, por exemplo, nas redes sociais. Assim, a memória

¹ Comércio eletrônico.

² SARMENTO, Daniel. O Lado Ruim de Esquecer. *Revista Veja*, São Paulo, edição 2495, ano 49, nº 37, p.64, 14 set. 2016.

mostra-se desordenada. E memória, para além de um simples registro, está relacionada ao ato de mostrar um sentido³. Ela é produtora de significados (MIRANDA, 2007).

Entre estudos em torno das associações entre memória, cultura, mídia e consumo, o pesquisador alemão Martin Zierold (2008) afirma que o desenvolvimento dos meios de comunicação revolucionou o conceito de memória e levanta reflexões a respeito de sua conexão com a mídia eletrônica. Para o autor, as mídias permitem novos processos de recordação. Com uma linha de argumentação semelhante, a autora alemã Astrid Erll (2008a) trabalha o “fazer memória” e defende que a memória vem sendo baseada na comunicação via mídia. Para Erll, nesse processo cada meio deixa seu traço na memória que ele cria. Assim, a partir das discussões dos autores, como fazer uso das novas formas de registro? Como as memórias serão acessadas no futuro? Considerando as interseções possíveis entre esses campos de pesquisa – memória e tecnologia – aqui será trabalhada a relação entre memória cultural e jogos eletrônicos. A indústria dos videogames é uma das maiores do mundo e em constante expansão. Hoje conta-se com plataformas, linguagens e públicos diversificados, além da portabilidade de aparelhos. Trata-se de “uma realidade imaginada onde o jogo se transforma num factor cultural da vida” (GOUVEIA, 2010, p.5). Uma espécie de extensão da realidade. Frente à esse cenário, quais são as possibilidades que se abrem ao pensar os *games* como suporte da memória? Que memórias eles são capazes de externalizar? Conseqüentemente, que rastros os jogos deixam na memória produzida? E, afinal, o que é memória cultural?

Desde o lançamento de máquinas de Pong em 1972 pela Atari Inc., primeiro jogo eletrônico lucrativo da história, percorreu-se um longo caminho até chegar às possibilidades atuais de produção e exploração de uma narrativa nos *games*. Não se trata, porém, apenas de um avanço tecnológico. Os jogos hoje apresentam opções mais complexas, com personagens multifacetados e são mais capazes de alcançar os jogadores como um filme atinge seus espectadores. Antes o mundo virtual era visto apenas como entretenimento e tinha a família como principal público alvo no final dos anos 1970 e início dos anos 1980. Assim contam as publicidades da época que valorizavam a imagem dos pais brincando com seus filhos ao interagirem com os primeiros consoles portáteis. Por muitos anos contou-se apenas com os fliperamas (*arcades*)⁴ em ambientes públicos. Com os videogames de mesa, jogar passou a ser também uma atividade doméstica de lazer. Em 1981 a Atari Computer deu início à circulação

³ *iMemory: Memória e novas tecnologias digitais*. In: canal do Youtube *Aberje Associação Brasileira de Comunicação Empresarial*. Disponível em: <https://youtu.be/Uh-PxE_MEKs>. Acesso em: 01 set. 2016.

⁴ Máquinas de jogos que funcionam com moeda/ficha.

da *The Atari Connection*⁵, revista informativa para toda a família que também apresentava outros produtos da marca, e a Nintendo, em 1983, chegou a lançar um videogame no Japão com o nome Famicom – Family Computer (“Computador da Família”).



Figura 1. Anúncio de um dos vários consoles de Pong



Figura 2. Verso da caixa do Atari 2600

⁵ The Atari Connection. In: *Atari Mania*. Disponível em: <http://www.atarimania.com/atari-magazine-atari-connection_46.html>. Acesso em: 19 mai. 2016.

Com o passar dos anos, a partir da década de 1990, o mundo virtual transformou-se gradativamente em uma ferramenta capaz de contribuir para a compreensão da experiência humana no mundo. A partir desse ponto de vista, o objetivo da pesquisa é verificar como o conceito de memória cultural pode configurar-se no universo dos jogos eletrônicos. Para tecer reflexões que colaborem para essa questão, o presente estudo estará focado em uma única temática. Assim, será investigado um assunto insistentemente tratado pelos meios de comunicação de massa: as possíveis ameaças ao futuro da vida humana. São dramatizações de paisagens apocalípticas que estão presentes na consciência coletiva, advindas de diferentes fatores imaginários como catástrofes ecológicas, psicoses humanas e invasões alienígenas. Durante muito tempo abordou-se a ideia de fim do mundo, mas como seria a vida na Terra após um desastre mundial em que há ainda alguns sobreviventes da raça humana? Essas narrativas, portanto, levam personagens a experimentarem um cenário adverso ao mundo civilizado. A princípio pode-se entendê-los como universos poéticos mediadores das expressões do homem em relação à ideia de finitude de sua existência, afixando uma memória futura que de outra maneira não teria tantos registros possíveis. Afinal, um mundo pós-apocalíptico não projeta um destino promissor para os sobreviventes, que mais estarão preocupados com a própria vida do que em documentar o “novo presente”.

Aliado ao tema, a pesquisa visa analisar um jogo eletrônico recente focando-se, assim, nos lançamentos do início da década de 2010. Dessa maneira, o jogo *The Last of Us*, lançado em 2013 e desenvolvido pela produtora Naughty Dog, é o objeto de investigação. Ele apresenta um cenário pós-pandêmico em que o principal objetivo é a sobrevivência. Em um clima hostil são apresentados os personagens Joel e a adolescente órfã Ellie, uma dupla que se envolve na possibilidade de auxiliar um grupo de paramilitares na busca por uma vacina contra a contaminação de um fungo mortal. Vivendo dos restos do que um dia foi uma civilização, ao longo do jogo são apresentadas diversas situações que desenrolam diferentes questões relacionadas à moralidade e à memória. Com este material em mãos, o caminho percorrido pela pesquisa será o dos mitos, seu conceito, sua relação com a memória e como esse cenário aparece no universo do *game* escolhido. Mais precisamente, serão trabalhados o mito da construção pós-apocalíptica, a maneira como o jogo articula questões do mito do fim do mundo presente na memória cultural e, finalmente, a construção de uma memória do futuro.

Já nas primeiras reflexões em torno da proposta surgiram diferentes questionamentos para o desenvolvimento da pesquisa. Por que o tema alcançou tanta receptividade? O contexto de *The Last of Us* está longe de ser original. Epidemias que destroem a humanidade são

constantemente abordadas nas produções culturais. O medo do fim faz parte da memória da sociedade global, convivendo-se assim com a ideia da destruição do planeta. Será que pode-se dizer que é um imaginário urbano marcado pela memória da história do mundo? Um imaginário advindo e/ou reforçado por epidemias, revoluções, guerras e terrorismos que marcaram a humanidade? Será que trata-se de um desconforto com os alicerces sociais elaborados em séculos passados e que talvez pouco dizem nos dias atuais? O apocalipse, então, é uma metáfora para uma crise social? O quê representa o ser infectado em *The Last of Us*? Em um primeiro momento, pode-se dizer que ele é algo que perde sua individualidade e que causa pavor nas pessoas mas, em contrapartida, é o que justifica e dá ritmo ao enredo e o que motiva as ações dos personagens.

Frente a essas questões, o que irá ser trabalhado é o jogo eletrônico como suporte da memória, assim como o são a fotografia e a história oral. A partir desta premissa serão discutidos os desdobramentos da representação do imaginário urbano em relação à ideia de fim do mundo. Também serão realizadas reflexões em torno do mito pós-apocalíptico como lugar de memória trabalhando, então, o conceito dessa expressão cunhada pelo autor Pierre Nora (1993). Para tanto, levando em consideração que o jogo é o pano de fundo em todo o percurso da pesquisa, a temática está dividida em duas partes.

Em um primeiro momento, na “Parte I”, será abordado o conceito do termo jogo e, logo após, apresentada a narrativa de *The Last of Us* para aproximar o leitor do objeto de estudo. Sucessivamente, em um novo capítulo, haverá uma reflexão em torno das definições das expressões “mundo distópico” e “mundo pós-apocalíptico”, seguida de breves apontamentos sobre produções culturais que abordam o gênero, especialmente no universo da ficção científica. Por que o fim dos tempos é tão explorado nos diferentes campos das artes? O que leva a humanidade à este fascínio? Por que as pessoas consomem ficção? Para compreender melhor o ambiente pós-apocalíptico haverá uma discussão sobre mitos como parte integrante da vida. O intuito é encontrar similaridades entre essas narrativas e os mitos especificamente sobre o fim do mundo para, então, verificar se essas estórias aparecem ou não no jogo e, caso sim, quando aparecem. Ainda, serão colocadas questões levantadas pelo movimento pós-humanista. O que é pós-humano e como relacionar esse conceito ao mito do pós-apocalipse? Já no terceiro capítulo serão abordadas algumas formas de manifestação da memória que possuem relação com a compreensão de memória cultural. Serão discutidas, portanto, noções sobre lugar de memória e memórias individual, coletiva e social. Feito isso, haverá uma reflexão sobre memória cultural e qual o papel do apocalipse na construção dessa memória. Importante destacar que os vídeos indicados ao longo da pesquisa são de fácil

acesso ao leitor. Eles complementam o estudo e contribuem, por meio de imagens, para uma melhor compreensão das discussões propostas.

A segunda parte da pesquisa contempla o capítulo quatro e a conclusão. Nesse momento serão realizadas reflexões sobre jogos eletrônicos como lugares de inscrição da memória. O jogo eletrônico é um espaço de memória como experiência? Como já indagado anteriormente, que rastros os jogos deixam na memória produzida? Além disso, a pesquisa apresentará uma análise de *The Last of Us* frente a todas as considerações realizadas até então. Por fim, será feita a apresentação dos resultados obtidos buscando compreender como o jogo trabalha a questão do mito do fim do mundo. Qual o papel dos elementos de *The Last of Us* na construção da memória cultural pós-apocalíptica como um mito em sociedades ocidentais?

Por esse viés bibliográfico e descritivo, a pesquisa visa auxiliar nos estudos acadêmicos voltados à relação entre tecnologia e o modo como a atualidade se torna memória. Mais especificamente, como já colocado, como o conceito de memória cultural pode configurar-se no universo dos jogos eletrônicos.

1. CAPÍTULO 1

É HORA DE DEBULHAR

1.1. Uma Breve Conversa sobre a Definição de Jogo

Para pensar uma abordagem teórica de jogos eletrônicos, o primeiro passo da pesquisa será pontuar concepções básicas do próprio termo jogo, concentrando-se nos trabalhos filosóficos de Johan Huizinga (1872-1945) e Roger Caillois (1913-1978).

O que é jogo? Partindo das ideias do historiador holandês Huizinga, entre suas afirmações destaca-se a ideia de que o jogo possui um tempo limitado e, portanto, é um fenômeno cultural conservado pela memória. Jogar é uma atividade voluntária e irracional que gera divertimento. Não sendo visto como culto ou ritual, ele é para o adulto uma ação desligada de obrigatoriedade. É praticado, portanto, por prazer. Ainda de acordo com Huizinga, duas características fundamentais do jogo são o fato de ser livre e de ser uma espécie de mecanismo para evasão do real – mecanismo capaz de absorver o jogador em algum momento. Para o autor, o jogo proporciona a ideia de intervalo da vida cotidiana ao mesmo tempo que se mostra parte integrante deste mesmo cenário. O jogo torna-se, dessa maneira, culturalmente útil devido à satisfação que é capaz de oferecer.

Em seus estudos, Huizinga também aborda a relação entre jogo e competição. Trata-se de uma atividade acompanhada de um sentimento de tensão, alegria e incerteza. Além disso, o pesquisador assinala a ludicidade no jogo. Faz parte da essência do espírito lúdico ousar e suportar a tensão. E a tensão permite ao jogador esquecer que está apenas jogando. O elemento lúdico manifesta-se em diferentes formas de jogo, todas dotadas de uma capacidade criadora de cultura por permitirem o desenvolvimento das necessidades humanas inatas como, por exemplo, de ritmo, harmonia, mudança, alternância, contraste e clímax.

Por sua vez, o sociólogo e antropólogo francês Roger Caillois também aborda o aspecto lúdico do jogo. Para ele o impulso lúdico perpassa o jogo e o cotidiano, gerando processos de contaminação. O jogo conduz o indivíduo a um estado de eferescência. E sua única consequência é a satisfação ou a decepção. Caillois define essencialmente o jogo como uma atividade livre, delimitada, incerta, improdutiva, regulamentada e fictícia. Explicando brevemente esses pontos, a liberdade é combinada à ideia de limite e invenção. É uma liberdade que obedece regras para, então, conservar a sua eficácia. Voluntária, o jogador se entrega espontaneamente por exclusivo prazer. E o prazer e a obstinação tornam mais fácil o

que parecia inicialmente difícil. Trata-se de uma atividade carregada de incerteza, já que o jogo é dotado de mistério. É apto a reforçar e estimular as capacidades física ou intelectual; exige atenção, inteligência e resistência nervosa. Finalmente, Caillois afirma que o jogo diverte e nada produz; é estéril. Os jogadores sempre voltam nas mesmas condições iniciais.

Entre os pontos de vista comuns entre os autores estão o aspecto lúdico do jogo e as questões do prazer. Mas uma diferença crucial entre seus entendimentos está no resultado do jogo para a sociedade. Como é possível notar, não há um conceito fechado para o jogo. Essa indefinição na formalização do termo abre espaço para novas reflexões. Assim, aqui não se defenderá o jogo como uma atividade estéril como colocado por Caillois. O jogo será encarado como uma atividade voluntária que faz parte da sociedade e que apresenta uma função cultural.

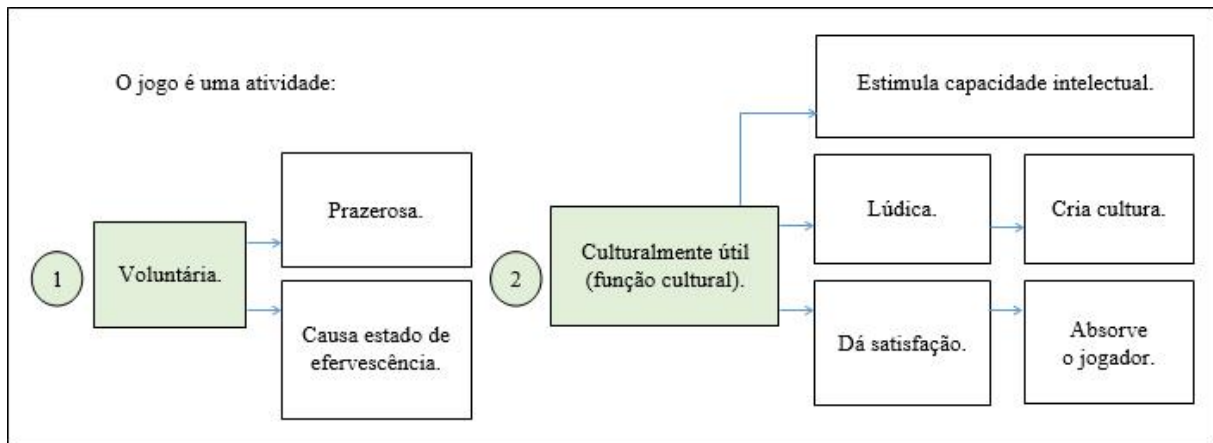


Figura 3. Definição de jogo trabalhada pela presente pesquisa

Jogar é uma atividade antiga e, nesse contexto, os jogos eletrônicos podem ser vistos apenas como uma modalidade mais recente com, claro, suas nuances. “(...) convém destacar duas características dos computadores: eles são especialmente bons em simular comportamentos (ações) e espaços (ambientes)” (RANHEL, 2009, p. 09). Logo, pensando em uma interseção entre o modelo clássico do jogo e os *games*, o jogo eletrônico será entendido na pesquisa como, além de uma atividade voluntária (e, por isso, prazerosa e excitante), um meio culturalmente útil devido a três aspectos. Inicialmente, por estimular a capacidade intelectual e o raciocínio rápido e lógico do jogador. Segundo, por seu aspecto lúdico ser capaz de criar cultura. Finalmente, pelo fato de proporcionar satisfação, já que absorve o *gamer* em algum momento, fazendo-o esquecer de que se trata apenas de um jogo. Esse vínculo do jogador com a obra é tamanho que, ao mergulhar no discurso dos *games*, o indivíduo pode acabar por expandir a narrativa para fora do ambiente virtual, projetando o que

está sendo vivenciado para a ação. É comum um jogador realizar uma performance corporal que corresponda à ação assumida na narrativa seja, por exemplo, ao pilotar um carro em alta velocidade, oscilando o corpo conforme os movimentos que desenvolve na direção ou ao exclamar “morri” ou “atira!” em jogos que compreendem essas ações, dependendo do quanto ele está imerso no discurso (PEREIRA apud ARANTES; SANTAELLA, 2008). Isso se deve pelo fato do jogador (corpo que experimenta a sensação) estar no jogo e, simultaneamente, estar também fora do jogo. Ou seja, o *gamer* tanto está no jogo como o jogo está nele. Para além disso, com o desenvolvimento da tecnologia, a possibilidade de captura dos movimentos do jogador via sensores e, conseqüentemente, o reconhecimento de gestos por meio de imagens levou o corpo a funcionar como uma ferramenta do jogo eletrônico. Agora o corpo é “sugado” para dentro do mundo criado pelo sistema binário.

No serviço de vídeos na internet Youtube é possível encontrar canais que divulgam a reação de *gamers* enquanto jogam. O canal *React*⁶, por exemplo, tem como parte do conteúdo disponibilizado as séries *Kids React: Gaming*, *Teens React: Gaming* e *Elders React: Gaming*, estes voltados às reações de crianças, adolescentes e idosos ao serem apresentados pela primeira vez a um determinado jogo. A equipe do *React* apenas apresenta os controles básicos de interação e registra o momento. Trata-se de um grupo de pessoas que participam de várias experiências. Assim, uma mesma pessoa aparece experimentando diferentes jogos em vídeos distintos. Com isso, ao assistir às gravações, é possível perceber que em algum momento um jogador se veja mais envolvido em um jogo que outro ou, ainda, quando tem uma reação mais vibrante. Há sempre um instante de descoberta, surpresa, conquista. Vale colocar a força da influência de um ambiente sobre o nível de imersão que um *gamer* pode atingir. Ou seja, o ambiente em que uma pessoa se encontra para jogar influencia em sua experiência e, conseqüentemente, em sua imersão.

O jogo eletrônico sempre foi a interface entre o jogador e o personagem, mas pode-se dizer que ao longo de sua evolução é que passaram a estimular processos mais abertos de produção de sentido. A partir das novas tecnologias, o suporte potencializou suas ferramentas.

(...) na medida em que os computadores forneceram imagens cada vez mais próximas da realidade, (...) os usuários tiveram, cada vez mais, a impressão de penetrar no interior de verdadeiros mundos, virtuais sem dúvida, mas autônomos, complexos e ‘resistentes’ como todos os objetos reais (COUCHOT, página 175).

⁶ Canal do Youtube *React*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/React>>. Acesso em: 10 jul. 2015.

Pode-se pensar que ao longo da história dos jogos eletrônicos houve uma transição na linguagem dos *games*. Os jogos eletrônicos passaram a ser explorados em diferentes contextos, não somente com fins de entretenimento. “Na vanguarda da interação homem-máquina imaginada pelos autores de ficção científica, os jogos eletrônicos ajudaram crianças, adolescentes e adultos a se anteciper ao novo milênio” (ESSINGER, 2008, p. 204). Os *games* possibilitam que pessoas pratiquem ações, experimentem e vivenciem situações por meio de conflitos programados. Verifica-se um processo de ludificação da própria realidade. Assim, a atualidade é de uma geração em que o olhar é um toque e a imagem é um instante de conexão.

A partir dessas premissas é possível começar a pensar na proposta do jogo eletrônico em relação à memória. Aqui foram apresentados apenas conceitos básicos de jogo e um pouco do universo dos *games*, pois o objetivo da dissertação não é discutir o conceito em si e questões de jogabilidade, mas a relação entre *The Last of Us* e memória cultural.

1.2. Apresentando *The Last of Us*

Dentre as possibilidades para investigar uma relação entre memória cultural e jogos eletrônicos, o recorte aqui proposto é o cenário pós-apocalíptico, utilizando para análise o *game The Last of Us*. Por isso, nada mais natural e necessário do que apresentar seu enredo para aqueles que não tiveram contato com a obra ou, em um segundo caso, repassar questões colocadas na narrativa para os que o conhecem.

O jogo de ação estadunidense *The Last of Us* foi lançado mundialmente em junho de 2013, ano em que também se passa o início da trama do *game*. Na época exclusivo para a plataforma PlayStation 3, videogame da sétima geração de consoles e o terceiro produzido pela Sony Computer Entertainment, o jogo foi desenvolvido pela produtora Naughty Dog. Ele foi o mais premiado daquele ano, chegando posteriormente, em 2014, a ganhar uma versão remasterizada para o PlayStation 4 com maior resolução e conteúdo extra. O jogo consta na seção “Hoje na História” do *website* do History Brasil, um espaço virtual que o canal de televisão reservou para abordar momentos que marcaram a história do mundo. *The Last of Us* é citado como o jogo que “chegou a ser chamado de obra-prima”⁷.

The Last of Us conta sobre o que aconteceu às civilizações do planeta utilizando o desenvolvimento da relação entre duas pessoas. Assim, o jogo se passa em um mundo pós-apocalíptico, arruinado por uma epidemia aparentemente sem cura, em que dois personagens,

⁷ Lançando o *game The Last of Us*. In: History - Hoje na História. Disponível em: <<http://seuhistory.com/hoje-na-historia/lancando-o-game-last-us>>. Acesso em: 16 fev. 2016.

Ellie e Joel, tentam se manter vivos. Como em outros jogos do console PlayStation, a performance do jogador influencia em sua pontuação final no *game*. A partir de 2006 isso passou a significar que aquele que pega todos os suprimentos e cumpre tarefas específicas é premiado com um Troféu de Platina digital em seu perfil na PlayStation Network (PSN). No caso de *The Last of Us*, um dos objetivos do jogador é explorar os espaços e recolher objetos como cartas e bilhetes deixados ou esquecidos por outras pessoas que muitas vezes foram os habitantes daqueles locais antes da epidemia. São com estes rastros que o jogador passa a conhecer mais sobre a estória do caos que se espalhou pelo mundo.

Nós éramos tão próximos. Estou sentado do lado de fora das muralhas sabendo que jamais verei o interior da zona (de quarentena). Enquanto esperávamos o contrabandista, escutamos um esquadrão de soldados se aproximar. Em pânico, fugimos para este prédio na expectativa de nos esconder deles. Nenhum de nós percebeu os esporos até ser tarde demais. Estamos todos infectados... Temos poucas horas, um dia no máximo. Espero que o contrabandista ainda esteja vindo para que ao menos eu possa passar este bilhete a você. Eu devia ter lhe escutado e ter vindo com você para a zona enquanto podia. Agora é tarde demais. Cuide-se. Mark⁸ (THE LAST OF US, fase “A Zona de Quarentena”, artefato 03, “Bilhete para o irmão”, tradução apresentada no jogo eletrônico).



Figura 4. *Frame* do momento que o gamer encontra o artefato *Note to Brother* (“Bilhete para o irmão”)

⁸ “We were so close. I’m sitting outside the walls knowing I’ll never see the inside of the zone. While waiting for the smuggler to show up, we heard a squad of soldiers approaching. In our panic, we ducked into this building in hopes of hiding from them. None of us noticed the spores until it was too late. We’re all infected... We have a few hours, maybe a day at most. I hope the smuggler is still coming so that I can at least pass this note to you. I should’ve listened to you and come to the zone with you when I had the chance. Now it’s too late. Take care. Mark” (texto original).

O jogo apresenta uma trama baseada em um trecho do documentário seriado *Planet Earth* (traduzido para “Planeta Terra” no Brasil) da emissora de televisão British Broadcasting Corporation (BBC), que mostra os diferentes habitats que existem no mundo. No oitavo episódio, *Jungles* (“Selvas”)⁹, mencionam-se parasitas fúngicos das florestas tropicais¹⁰. É esta atmosfera o gatilho que desencadeia o cenário pós-apocalíptico de *The Last of Us*. *Planet Earth* cita o grupo mais numeroso e diverso de fungos chamado ascomiceto, especificamente do gênero *Cordyceps*. Na natureza, em linhas gerais, esse gênero apresenta diversas espécies que atingem artrópodes (insetos, aranhas, crustáceos e outros subgrupos menores), levando à morte. O fungo invade o sistema nervoso, tomando conta do organismo, expandindo-se depois para fora do corpo. Após o falecimento do ser infectado, ele propaga-se no ambiente lançando esporos, podendo contaminar outros artrópodes que estiverem nas proximidades.

Esta realidade foi adequada ao enredo de *The Last of Us* pelo escritor e diretor criativo Neil Druckmann – que chegou a receber alguns prêmios por esse trabalho, incluindo o de melhor escritor de videogame na Writers Guild of America, West¹¹. Como cada espécie de fungo *Cordyceps* atinge apenas um único tipo de artrópode, no jogo ocorre uma epidemia mundial em que uma variação desse parasita consegue atacar os humanos. Mas a origem da praga não fica clara no início da narrativa. Ela é apenas explicada detalhadamente em um panfleto de segurança que o *gamer* recolhe como item durante seu percurso. Na ficção apresentada, uma pessoa pode ser contaminada tanto via inspiração dos esporos liberados pelo *Cordyceps*, como também ao entrar em contato com fluidos corporais de um indivíduo infectado, normalmente por meio de uma mordida. É assim que, após fracassos de testes com vacina, sem chegar a um sinal de cura, o mundo tal qual como o entendemos entra em colapso. Em um período de vinte anos a humanidade como a conhecemos é dizimada. Mas não há um fim do mundo definitivo para os homens frente aos poucos sobreviventes que não sofreram contaminação. E o enredo que se segue a partir daí é pautado pelas quatro estações do ano, em que a cada trimestre surgem novos acontecimentos e desafios.

Os infectados que ainda não faleceram são seres em sofrimento. Isso porque o fungo começa a parasitar a partir da cabeça de um indivíduo. Ele, então, atinge o cérebro e penetra nos tecidos das pessoas. Dessa forma, o *Cordyceps* cresce e germina dentro e para fora do

⁹ *Jungles*. In: Netflix. Disponível em: <<https://www.netflix.com/watch/70207866?trackId=13752289&tctx=0%2C7%2C2e2e1d39-d95f-4a41-b8d6-ee262f3abd71-144012585>>. Acesso em: 22 out. 2016.

¹⁰ *Parasitic Fungi Attack*. In: BBC. 01 jun 2009. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/programmes/p0038s7y>>. Acesso em: 27 dez. de 2015.

¹¹ *The Last of Us wins the 2014 Writers Guild Award for Videogame Writing*. Disponível em: <<https://youtu.be/NOBUslCNZiE>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

organismo, causando deformações no corpo e alterações no comportamento. Apesar do fungo ser implacável e mortal, os humanos infectados são seres que apresentam alguma habilidade cognitiva como a percepção. Mas, de qualquer maneira, são pessoas que se transformaram em verdadeiros monstros controlados pelo fungo, incapazes de estabelecerem laços afetivos, e acabam por se encontrar em um dos quatro estágios de mutação causados pela contaminação, apresentados para o jogador como: *runners* (traduzido para “corredores”; eles andam em bandos), *stalkers* (“perseguidores”; emboscam suas vítimas), *clickers* (“estaladores”; detectam suas presas utilizando apenas a audição) ou *bloaters* (“vermes”; o fungo toma conta do corpo, transformando-o em uma armadura e tornando-o mais lento). Esse é o ciclo biológico da infecção. Começa com uma pessoa apresentando olhos turvos e algumas erupções cutâneas, indo até a grandes placas fúngicas em todo o corpo, com acréscimo ainda de musgos e outras formas de vida que cresceram no próprio fungo. Assim, quanto mais tempo um corpo vivo for hospedeiro do *Cordyceps*, mais forte ele se torna. À parte dos infectados representarem uma ameaça à vida humana, não apenas sua fisionomia causa horror aos personagens, mas seus gemidos e ruídos característicos aumentam o clima de tensão para o jogador. Há ainda uma outra especificidade da infecção retratada no jogo. Quando um infectado percebe que irá falecer, ele procura por um local mais escuro e deita-se. O fungo continua germinando até que o corpo do indivíduo torna parte do ambiente. É nesse instante – em que os elementos humanos deixam de existir por completo – que surgem os esporos no ambiente.



Figura 5. *Runner, stalker, clicker e bloater*

Os seres humanos sobreviventes não infectados tentam permanecer vivos nesse ambiente de 2033, cada qual tomando diferentes decisões para tornar o intuito possível. Um deles é Joel, personagem que o jogador controla na maior parte do enredo (o *gamer* chega a controlar outros dois personagens em momentos distintos). Joel é um anti-herói de meia-idade

estadunidense que trabalha como traficante de todo tipo de produto, como remédios e armas. Ele vive em uma zona de quarentena em um ponto do que restou da cidade de Boston (Massachusetts/Estados Unidos), contrabandeando por passagens secretas que dão acesso ao exterior do local. Para esse tipo de trabalho ele tem a companhia da personagem secundária Tess.

O que vem a ser o passado de Joel é retratado no prólogo do jogo, um momento que apresenta alguns aspectos cinematográficos. Enquadramentos de câmera, utilização de trilha sonora para conectar o espectador ao estado de espírito do personagem, pouca interação do jogador frente às *cutscenes*¹² que auxiliam no desenvolvimento da narrativa. Por meio desses mecanismos é contado que quando se iniciou o processo de destruição das civilizações do planeta, em 2013, Joel era um homem divorciado que teve sua filha adolescente, chamada Sarah, assassinada por um militar. Neste instante do jogo é lançado um fato intrigante ao *gamer*: um soldado que supostamente deveria proteger os cidadãos acaba por acatar ordens superiores para exterminar pai e filha. Uma situação da qual Joel consegue escapar graças ao fato de seu irmão, Tommy, matar o soldado após este já ter atingido Sarah. Esse episódio é determinante para toda a sequência a seguir da narrativa, pois vai influenciar na personalidade de Joel e, assim, em sua maneira de se relacionar com o mundo.

No cenário pós-apocalíptico, como já mencionado, Joel vive em uma das zonas de quarentena. São lugares que foram providenciados antes da infecção se espalhar e funcionam como abrigos de refugiados sob o argumento de se tentar conter o fungo. Elas estão localizadas dentro do que foram um dia grandes cidades e são dominadas por agentes da FEDRA – Federal Disaster Response Agency (“Agência Federal de Resposta a Desastres”) – sob a lei marcial. Isso se tornou possível porque a agência assumiu o controle das Forças Armadas. Nestas condições, todos os habitantes das zonas são convocados a participar de diversas tarefas e a obedecer determinadas regras. Há postos de controle com toques de recolher, torres de vigilância, patrulhas para verificar as saídas das zonas, racionamento de alimentos, testes de sangue para diagnosticar ou não a infecção pelo fungo, colégios militares para crianças, comunicados lembrando que todos devem andar com documentos atualizados e que abrigar ou ajudar criminosos procurados é passível de pena de morte. Os militares chegam a matar pessoas não infectadas que estão fora das zonas de quarentena sob o

¹² Sequência de cenas em que a interação do jogador é nula ou limitada. Podem ser vídeos, animações ou gráficos que às vezes interrompem a jogabilidade. Ainda, “(...) pequenos filmes programados em tempos específicos do *game* (...)”, definição de PESSOA, Victor Felipe Barbosa. “*Do You Like Hurting Other People?*”: o mecanismo de feedback como fator comunicacional em *Hotline Miami*. In: Tópicos em Mídia e Cultura. Organização de J. Antônio Cirino e Claudomilson Braga. Goiânia: PPGCOM/FIC/UFG, 2016. p. 224.

argumento de que não há espaço para todos nos abrigos – seguindo a filosofia de sacrificar alguns para salvar muitos – e para diminuir o risco do aumento de doentes – afinal, mortos não se infectam. As áreas próximas às zonas foram bombardeadas para eliminar o maior número possível de infectados e, com isso, cidades foram parcialmente destruídas. Mas com o passar do tempo as medidas impostas pela FEDRA não são tão bem sucedidas em certas regiões, levando ao abandono de algumas áreas, o que favorece a formação de verdadeiras cidades fantasmas no que chegaram a ser um dia movimentadas metrópoles e, posteriormente, zonas de quarentena. Além disso, após vinte anos da queda da raça humana, a natureza não é mais controlada por ninguém e, por isso, passa a dominar tudo rapidamente. Logo, os antigos espaços urbanos sem a presença do homem são tomados pela vegetação. Em raros casos há ainda a presença de animais silvestres. Ou seja, mesmo após a epidemia que se proliferou mundialmente, a vida continua no planeta. E o jogo *The Last of Us* consegue transmitir essa atmosfera.

Além dos já mencionados contrabandistas – que disputam produtos e clientes entre si – há ainda paramilitares representados por um grupo denominado *fireflies* (os “vagalumes”). Vistos como “terroristas”, lutam contra a FEDRA e buscam por uma cura para, então, segundo eles, restabelecer o mundo como era. Ao longo do jogo é possível encontrar pichações do grupo. São frases que, em linhas gerais, incitam civis a irem contra às zonas de quarentena. Outra facção presente no jogo é a formada por ladrões e assassinos, os *hunters* (“caçadores”), que apenas quer garantir a própria sobrevivência sem qualquer escrúpulo, chegando até a ser adepta à prática do canibalismo. Finalmente, há alguns poucos civis independentes que vivem às escondidas, arriscando-se em locais abandonados. É o caso de Tommy. Ele chegou a se distanciar de seu irmão Joel, integrou o grupo dos “vagalumes” até começar a formar em Jackson County, Wyoming/Estados Unidos, uma sociedade mais equilibrada, autossustentável, em busca de um recomeço. Junto aos personagens secundários (NPCs)¹³ Maria e alguns refugiados engenheiros, conseguiu colocar de volta à ativa uma usina hidrelétrica. Neste caso, o que era um espaço abandonado tornou-se uma pequena comunidade protegida por grandes muros, que conta com agricultura e pecuária de subsistência.

A trama vai desenrolando e o jogador ganha uma missão importante para executar com a chegada da personagem adolescente Ellie, de quatorze anos. Ao que tudo indica, ela pode ser a chave para a cura para a epidemia, já que foi mordida por um infectado e

¹³ *Non-playable characters*. Ou seja, personagens de um jogo eletrônico que não são manipuláveis, mas que fazem parte do enredo.

inexplicavelmente o fungo não evoluiu em seu organismo. A pedido dos *fireflies*, em troca de armas, Joel e Tess devem levar em um primeiro momento essa “mercadoria” – a Ellie – para a câmara municipal, localizada em uma outra área da cidade de Boston, fora da zona de quarentena da FEDRA. Lá se encontram outros membros da facção, entre eles médicos, que poderão então realizar testes com a adolescente e tentar criar uma vacina em um território secreto ocupado por eles. O percurso a ser feito pelo trio é conhecido como perigoso e imprevisível. “Faça silêncio”¹⁴, orienta Joel a jovem Ellie em uma situação de risco.

Como um adendo à missão principal, a de escoltar a adolescente, o jogador lida com questões relacionadas à sobrevivência diária, lembranças e sentimentos dos personagens, desenvolvimento de relações, imprevistos e dilemas enfrentados principalmente pela dupla Ellie e Joel. Em determinados momentos nota-se que o enredo preza pelos dramas vividos pelos personagens, deixando as figuras monstruosas em um segundo plano, mesmo sendo estas os autores do desenrolar dos fatos. A história, então, acaba por ditar o ritmo do jogo. Por isso, um dos pontos que colaboram para o envolvimento do *gamer* é o conjunto de diálogos entre Ellie e Joel. Nos intervalos dos confrontos e fugas há períodos de completa calma que funcionam como transições para uma próxima etapa do jogo. São instantes que poderiam ganhar novas *cutscenes*, mas a desenvolvedora do *game* optou por incluir alguns trechos de curtas interações entre os personagens. Alguns desses diálogos se desenrolam sem a intervenção do jogador, outros podem ser ativados ou não enquanto é possível explorar o ambiente, fazendo Joel caminhar e vasculhar lugares que possam conter suprimentos. É um dos momentos explícitos que o jogo mostra como uma história e jogabilidade. Faz parte dessas conversas o fato da adolescente ter nascido após o caos ter se instaurado no mundo e não conhecer nada que se encontra além dos muros da zona de quarentena onde nasceu. Em algumas passagens do *game* ela apresenta perguntas sobre o passado, aquele anterior à epidemia do fungo *Cordyceps*, que vão sendo respondidas principalmente pelo personagem Joel. Por meio de reflexões fragmentárias, Joel vai cumprindo o papel de transmissor da memória cultural do mundo pré-apocalipse. Junto à sua fala, objetos auxiliam na ilustração do que fazia parte do cotidiano de um mundo civilizado. Casas, escritórios e museus são algumas das construções visitadas, espaços abandonados com detalhes à vista, repletos de memórias. Ainda, ao longo do jogo, Joel lentamente vai adquirindo um sentimento paterno por Ellie, esta que não conheceu seus pais, tendo sido criada por Marlene, um dos membros dos “vagalumes” que teria sido amiga de sua mãe. Mas Ellie não obedece a um perfil

¹⁴ “Don't make a sound” (texto original).

estereotipado como a de uma donzela indefesa. Ela tem um papel ativo durante o jogo. É uma adolescente valente com certa dose de sarcasmo, de aparência simples e não sexualizada, que tem grande capacidade de lidar com combates. Nesse contexto, não apenas por uma questão de sobrevivência, mas por se envolverem emocionalmente, os personagens Ellie e Joel estabelecem uma relação de proteção, formando uma equipe. Dessa maneira, à medida que o enredo evolui e se modifica, o que se mantém no jogo é essa relação entre os personagens que vai crescendo gradativamente.

Vestígios de todo esse clima são explorados no *trailer* de anúncio do jogo, que exalta o espírito de sobrevivência dos personagens. Ainda, a peça audiovisual faz referência à construção da memória pré-apocalipse.



Vídeo 1. *Trailer* do jogo *The Last of Us* - <https://youtu.be/mJt-mlLk10k>

Uma curiosidade ainda sobre o *game* é a sua tela de carregamento. Enquanto o jogador aguarda uma fase começar (ou continuar), surge uma nuvem de esporos liberados pelo fungo *Cordyceps*. Nesse momento, a estética dos esporos auxilia na preparação do jogador para entrar naquele universo.

O enredo de *The Last of Us* aqui apresentado é o que será levado em conta na pesquisa. Ele é disponibilizado no modo *single player* do jogo, que permite uma partida com apenas um jogador, e não no modo *multiplayer*, também disponibilizado pela desenvolvedora do *game*, que envolve mais jogadores – estes *online* – em uma mesma partida. A escolha se deve pelo fato de que o modo *multiplayer* de *The Last of Us* traz uma proposta que se limita às estratégias de combate entre facções, não explorando a temática central e dinâmica do modo história. Ainda, não será analisado *Left Behind*, uma expansão do jogo principal. Em

2014 a Naughty Dog disponibilizou para *download* um *game* predecessor ao *The Last of Us*, um conteúdo adicional que explora o passado da jovem Ellie ao lado de sua amiga Riley, contando como ambas foram infectadas (essa expansão integra o Blu-ray da versão remasterizada do jogo principal para o PlayStation 4). Assim, não será abordada na pesquisa a vida da adolescente antes de conhecer o personagem Joel.

2. CAPÍTULO 2

REALIDADE, FICÇÃO CIENTÍFICA E FANTASIA

2.1. Mundo Distópico versus Mundo Pós-Apocalíptico

Entre os mitos que a humanidade criou está o do Fim do Mundo, centrado na incerteza da permanência do homem sobre a Terra. Sabemos que não somos eternos nem como espécie e esta certeza nos aflige e criamos mitos onde dramatizamos nosso final. Mas mesmo num drama onde se imagina o fim de tudo, há ressurgimento das cinzas de algo novo, utópico ou distópico que seguirá após o cataclismo final (DOMINGUES apud LUTZ, 2015, p. 5).

Popularmente está inculcada na expressão “fim do mundo” a ideia do término da civilização como é conhecida no presente. Quer dizer a raça humana aniquilada ou ameaçada de extinção, assim também podendo acontecer com as outras espécies animais e vegetais. Sobrevivência torna-se a palavra de ordem. O principal ponto que altera entre uma discussão e outra sobre o assunto é a maneira como culmina o cenário em questão. Uma intervenção divina, uma guerra nuclear ou o resultado negativo das ações humanas constantes na natureza. Produções culturais apresentam em seus roteiros influências históricas, científicas, filosóficas e/ou religiosas, construindo um futuro produto da imaginação. E é a ficção científica o ponto de partida deste capítulo frente ao vasto material acerca do tema no campo das artes, sobretudo literatura e cinema.

São comuns a esse universo os termos Armagedom, apocalipse, pós-apocalipse e distopia. Para esta pesquisa faz-se necessário trabalhar a pluralidade dessas narrativas – visto que são presentes em contextos histórico-culturais diversos – e os sentidos etimológicos dessas palavras para, então, identificar de maneira mais precisa as circunstâncias em que ocorre a estória de *The Last of Us* e refletir a questão do mito.

A noção do fim dos tempos tem origem religiosa. Para efeito de curiosidade, ao contrário do que é habitualmente entendido, o Juízo Final, tema escatológico por excelência, não é a primeira representação dos últimos tempos na civilização ocidental (ARIÈS, 2014). Os sete adormecidos de Éfeso, cidade greco-romana da Antiguidade localizada na Turquia, é uma lenda cristã que conta sobre sete pastores que foram perseguidos pelo imperador romano Décio (249-251). Trata-se da primeira perseguição sistemática contra a Igreja. Os religiosos foram punidos por não aceitarem renunciar a sua fé. Eles foram deixados em uma caverna que teve sua entrada bloqueada por um grande muro para, então, morrerem à míngua. Porém, eles

repousaram por dezenas de décadas, despertando apenas quando pedreiros resolveram desobstruir a caverna. Em um primeiro momento, os mártires acreditaram que tinham adormecido por apenas uma única noite, mas acabaram percebendo posteriormente que se tratava de um milagre. O Senhor mostrava por meio daqueles pastores a importância da fé antes mesmo do dia da ressurreição de todos. Ou seja, apenas despertam da morte os justos que descansam na paz da Igreja. Eles saem do sono para entrarem na luz. A representação do fim dos tempos é, no caso, a volta de um Jesus Cristo glorioso sem as severidades do Juízo Final. Entre as representações deste episódio estão os vitrais criados por volta do ano de 1205. São trinta e seis cenas que narram a lenda em uma janela da Catedral de Ruão na França¹⁵. Há, ainda, a Catacumba dos Sete Adormecidos como importante ponto turístico localizada no que restou de Éfeso.

Ainda no universo cristão, pode-se dizer que nos textos da Bíblia há informações sobre o surgimento da vida, o sentido da história e o fim. Ou seja, as Escrituras Sagradas do Cristianismo trabalham a ideia de um tempo linear. De um ponto ao outro, o Livro dos Gênesis fala sobre a origem do mundo e o Apocalipse anuncia acontecimentos que se sucedem até o dia do Juízo Final. O diabo será acorrentado, Jesus Cristo triunfará e Deus julgará as criaturas segundo seus atos. É neste contexto que surge Armagedon ou Har-Magedon. A expressão significa “fim dos tempos” e conta sobre a batalha de Deus contra um mundo que se desvirtuou dos princípios divinos. Neste mesmo cenário há o surgimento do termo apocalipse que, por sua vez, significa “revelação”. Ele pode ser visto tanto pelo viés religioso (o original) como pelo viés secular.

Na versão original, o apocalipse na Bíblia é o momento em que são narrados os fatos que levam ao destino final do ser humano, como uma previsão do futuro. As profecias bíblicas são, em certa medida, de conhecimento comum no Ocidente, sendo um tema constante na humanidade. No livro Apocalipse de São João são citados sinais de catástrofes no término do primeiro milênio e por isso acreditava-se que cerca de mil anos após o nascimento de Cristo aconteceria o fim do mundo. Mas ele não veio naquele momento. Contudo, há de se destacar ainda que a expressão “fim dos tempos” no universo religioso é muitas vezes interpretada erroneamente. Ela não se refere a um fim catastrófico, mas a um momento em que ocorrerá um julgamento, em que o Paraíso (a vida plena) é reservado aos justos e o Inferno aos infiéis.

¹⁵ *The Legend of the Seven Sleepers of Ephesus*. In: Worcester Art Museum - Collection. Disponível em: <<http://www.worcesterart.org/collection/European/1921.60.html>>. Acesso em: 08 set. 2016.

Os escritos apocalípticos foram encarados por muito tempo como esotéricos e uma visão secular em torno do assunto apenas surgiu no século XX. Nesta versão, entende-se que é da condição humana criar seu próprio final. É a sua sobrevivência ameaçada pelos seus atos, sejam eles os responsáveis pelo desencadeamento, por exemplo, do aquecimento global ou alastramento de um vírus criado pela própria humanidade. É a extinção do homem provocada pelo homem. Logo, nesse ponto de vista, o fim é catastrófico. A partir daí a literatura apocalíptica ganhou espaço em cenários de crise, como após a Primeira Guerra Mundial (1914-1918). Também surgiram novas tensões e conjecturas com a passagem para o início do terceiro milênio.

Dessa maneira, embora sejam expressões de origem bíblica, elementos de Armagedon e apocalipse alimentaram nos homens um imaginário trágico, deixando de ser um pensamento exclusivamente religioso. Distantes de se aterem apenas a uma decisão divina, surgiram ao longo dos anos diferentes explicações para o fim da civilização humana. E o pensar sobre eventos hipotéticos finais do mundo levaram instintivamente a perguntas como “e se?” e “o que acontecerá depois?”. Imaginar mundos futuristas em que há uma volta dos homens à idade das trevas acabou por conduzir alguns autores ao universo pós-apocalíptico. Além do evento em si que resulta um colapso planetário, nessas circunstâncias novas sociedades podem surgir na tentativa de ampliar o tempo de vida dos sobreviventes na Terra. Isso pode trazer à tona questões distópicas. Ou ainda, uma distopia pode ser a causa de um cenário pós-apocalíptico.

Há uma recente discussão na internet sobre como estão sendo confundidas nas produções culturais as definições de distopia e pós-apocalipse. A escritora estadunidense Julie Kagawa compartilhou uma análise em seu blog em 2012¹⁶. Segundo a autora, o termo distopia se refere a uma sociedade em que a maioria dos cidadãos mostra-se insatisfeita com os seus rumos. Para o pesquisador M. Keith Booker (1994), distopia são visões imaginativas de uma sociedade que servem para apontar de uma maneira crítica as características negativas ou problemáticas daquilo que está sendo percebido como ideal.

Para efeito de esclarecimento, vale citar algumas obras que tratam do tema. Geralmente as obras literárias consideradas referências clássicas desse gênero são *We* (“Nós”) de Yevgeny Zamyatin (1924), *Brave New World* (“Admirável Mundo Novo”) de Aldous Huxley (1932) e *1984* de George Orwell (1949). Segundo Booker, “(...) esses três romances são os grandes textos que definem o gênero de ficção distópica, tanto na vivacidade de seu

¹⁶ *Dystopian vs. Post-apocalyptic*. In: Julie Kagawa Blogspot. Disponível em: <<http://juliekagawa.blogspot.com.br/2012/01/dystopian-vs-post-apocalyptic.html>>. Acesso em: 22 mar. 2016.

envolvimento com questões sociais e políticas do mundo real, como no âmbito de suas críticas às sociedades em que se concentram”¹⁷ (BROOKER, 1994, p. 20-21, tradução nossa). Mas pensando exemplos mais recentes pode ser citado o romance *Do Androids Dream of Electric Sheep?* (“Andróides Sonham com Ovelhas Elétricas?”) de Philip K. Dick, 1968, que inspirou a produção do filme *Blade Runner* (“Blade Runner – O Caçador de Andróides”) de 1982, dirigido por Ridley Scott. A obra fala de um futuro que acentua os problemas identificados em uma sociedade pós-moderna. É o isolamento de indivíduos, a urbanização de todos os espaços, a verticalização das cidades. Os próprios cidadãos reconhecem que o mundo não é um lugar bom para se viver. “A chance de começar de novo”¹⁸ (tradução nossa) é a chamada para as colônias humanas em outros planetas com a promessa de uma vida melhor. O comprometimento com valores éticos também é um aspecto chamativo. Na ficção há, ainda, uma empresa cujos produtos são seres sintéticos. Porém, estes seres, os andróides replicantes, claramente possuem sentimentos e reações humanas. Tanto o é que o mote da empresa é “mais humano que humano”¹⁹ (tradução nossa). No entanto, eles são tratados como meros produtos, designando suas “mortes” como *retirement*²⁰.

Outro exemplo de obra que aborda distopia é a história em quadrinhos *V for Vendetta* (“V de Vingança”). Escrita por Alan Moore, teve suas primeiras publicações em 1982 e ganhou uma adaptação para o cinema em 2006, dirigida por James McTeigue. O protagonista é um homem que enxerga a liberdade e justiça como valores fundamentais. Ele convida todos a lutarem contra os crimes do governo vigente. Sob o codinome “V”, indaga-se sobre o seu papel na sociedade. Ele é visto pelo Estado como um terrorista mascarado que quer destruir a ordem, enquanto que para a sociedade ele é um representante daqueles que são oprimidos pelo poder.

Também é um exemplo de universo distópico *RoboCop* (“RoboCop – O Policial do Futuro”) de Paul Verhoeven, 1987. Obra original, o filme explora um cenário de crimes, potencializando problemas cujas sementes já tinham sido plantadas na sociedade. Ele aborda assuntos como gentrificação, privatização de setores públicos, conflito de interesses entre público e privado, a transformação do cidadão como mero objeto de articulação dos grandes poderes, mecanização do serviço de defesa pública que, assim, passa a executar ações sem questionamentos, sem análises, sem humanidade. Ainda, pontua o papel da mídia na

¹⁷ “(...) these three novels are the great defining texts of the genre of dystopian fiction, both in the vividness of their engagement with real-world social and political issues, and in the scope critique of the societies on which they focus” (texto original).

¹⁸ “The change to begin again” (texto original).

¹⁹ “More human than human” (texto original).

²⁰ O termo ganhou diferentes traduções para o português. Aqui será tratado como “desligamento”.

sociedade, explorando a seletividade de pontos de vista e o pouco aprofundamento das questões abordadas. Em especial, no que diz respeito à gentrificação, pensa-se em transformar Detroit em Delta City. Ou seja, trata-se da descaracterização de espaços urbanos, forçando seus habitantes a mudarem para a periferia ou para lugares em que eles possam se manter com sua própria renda.

Em contrapartida à noção de distopia, o pós-apocalipse é o fim dos fins. Como o próprio prefixo “pós” indica, é um momento posterior a algo. Assim, segundo Kagawa, um mundo pós-apocalíptico surge após um evento que destrói boa parte da vida no planeta. Ou seja, uma época na história do mundo foi encerrada, dando espaço a um novo cenário, este que traz um mundo reduzido ao mínimo. Trata-se da desagregação da civilização que mostra fragilidade diante de um fato que, por sua vez, leva tudo a estaca zero. São os poucos humanos vivos nivelados na categoria sobreviventes. Há que se considerar que todo pós-apocalipse apresenta inicialmente, em uma certa medida, um cenário distópico frente à presença desses sobreviventes humanos que precisam repensar e organizar uma nova maneira de viver. Porém, não necessariamente a distopia torna-se um traço decisivo nas narrativas desse gênero.

O conceito pós-apocalíptico ficou popular no movimento New Wave Science Fiction na década de 1960, quando a ficção científica sofreu uma espécie de remodelação. As abordagens deste gênero literário não eram mais inocentes, voltadas apenas ao caráter científico. As obras oriundas dessa época são marcadas pelo experimentalismo estilístico na linguagem e narrativa, com uma literatura mais engajada social e politicamente. Agora se fala de enredos menos otimistas trazendo, por exemplo, andróides e sua relação com os humanos em obras como, há pouco citada, *Do Androids Dream of Electric Sheep?*. Como diferenciar humanos das máquinas? Naquele momento da história, novas tecnologias surgiam. O homem conseguiu pisar na Lua e os avanços técnicos culminaram em divergências. Pode o homem com este progresso tecnológico explorar o espaço sideral e revolucionar pesquisas científicas? Ou o homem usará essa tecnologia para prover armamentos mais modernos e, assim, trazer um poder maior de destruição para a humanidade vide as duas Guerras Mundiais? Nesta atmosfera, o pós-apocalipse pode ser visto como uma maneira de representar e projetar a memória do mal.

O New Wave também foi influenciado por outras questões que os anos 1960 trouxeram, como uma mudança social transformadora. Essa década foi marcada por uma contracultura que falava e experimentava abertamente sexo, drogas e *rock'n'roll*, e que se manifestava amplamente sobre diversos outros assuntos; era o início de uma sociedade mais

feminista, contra a discriminação entre raças, contra o envolvimento estadunidense na Guerra do Vietnã que acontecia naquele momento. Neste clima emergiram novos escritores preocupados com obras que tivessem um caráter socialmente relevante. Não mais com uma escrita arraigada na Física, Biologia e Matemática como nas décadas anteriores, a nova geração voltou suas atenções também para a Psicologia e a Sociologia. Assim passam a explorar uma narrativa do desastre, da destruição. Outro movimento importante para a ficção científica é o Cyberpunk. Na década de 1980 surgiram narrativas distópicas envolvendo maravilhas tecnológicas ao lado do caos urbano e do submundo da informática, com personagens marginalizados que procuravam subverter a ordem vigente. Ambos movimentos trazem à tona mundos imaginários futuros baseados em situações-problema do presente.

Cenários distópicos e pós-apocalípticos também estão presentes nos universos dos jogos eletrônicos. No caso do objeto de estudo da pesquisa, o *game The Last of Us* apresenta características dessas duas situações, como já um pouco descrito no capítulo anterior e que ainda será analisado ao longo da dissertação.

2.2. A Produção Cultural do Fim dos Tempos

(...) a ficção e a imaginação popular muitas vezes agem em conjunto para difundir espontaneamente uma idéia, a fim de poder fazê-la passar do domínio da fantasia ao da realidade (SMITH, 2008, p. 98).

A rádio estadunidense Columbia Broadcasting System (CBS) veiculou um especial na véspera do Halloween de 1938. A companhia teatral Mercury Theater on the Air, dos artistas Orson Welles e John Houseman, realizou uma adaptação da obra ficcional *The War of the Worlds* (“A Guerra dos Mundos”) do escritor britânico Herbert George Wells, romance publicado em 1898. O próprio Orson Welles representou o personagem ficcional Richard Pierson, um “famoso” professor que transmitiu a notícia de uma invasão na Terra por extraterrestres. “(...) não podemos olhar este planeta como uma fortaleza e um lugar onde o Homem poderá residir em segurança (...)”²¹. O que seria apenas um programa de entretenimento causou pânico em vários ouvintes, muitos que passaram a acompanhar a programação apenas após esta já ter iniciado, perdendo a introdução que informava se tratar de uma ficção. Foi necessário Welles repetir em meio à apresentação o comunicado que tudo não passava de um teatro. Em 1953 a obra de H. G. Wells ganharia uma adaptação para o

²¹ WELLS, H.G. *A Guerra dos Mundos*. Tradução de H. da Silva Letra. Coleção Clássicos do Romance Contemporâneo. Lousã: Editora Ulisseia, 1983, p. 208.

cinema, dirigida por Byron Haskin. Uma segunda versão chegou às telas em 2005, dessa vez com a direção de Steven Spielberg. A trama ainda contou ao longo dos anos com algumas adaptações para os quadrinhos como a publicada pela editora Dark Horse, primeiro como uma *webcomic*²², depois sob a forma impressa. Considerada clássico de ficção científica, a estória original foi relançada no Brasil em 2016 com uma edição de luxo para comemorar os 150 anos do nascimento do autor (1866-1946).

Um outro programa de rádio que deixou pessoas em estado de alerta, mas desta vez não se tratando de uma abordagem de fantasia, foi o transmitido pela National Broadcasting Company (NBC) no dia 26 de fevereiro de 1950. Desde a década de 1930 ia ao ar aos domingos edições de *The University of Chicago Round Table* (“A Mesa-Redonda da Universidade de Chicago”), programa de debates mais popular dos EUA na época e que ainda hoje é veiculado. Naquele dia o assunto foi a “arma do fim do mundo” e entre os convidados estava o húngaro Leo Szilard, um dos cientistas que contribuíram para o Projeto Manhattan, nome em código do projeto destinado a construir a bomba atômica. Durante o programa ele falou a respeito da bomba de hidrogênio, chamada pela imprensa como a “Bomba do Inferno”. Segundo suas palavras, quinhentas toneladas de hidrogênio pesado são suficientes para matar toda a raça humana. A bomba H é um objeto de especulação que ainda atualmente gera discussões acaloradas. No dia 06 de janeiro de 2016 o assunto era notícia nos principais jornais mundiais ao citar que a Coreia do Norte teria realizado um teste de uma miniatura da bomba. Em resposta ao anúncio, representantes de diversos países demonstraram reprovação e preocupação com o futuro da humanidade.

Não apenas discussões e fantasias em torno de ataques alienígenas e do uso de superarmas científicas, mas de outras situações extremas como desastres naturais e surtos de vírus pandêmicos trazem à tona um sentimento comum entre os homens: o medo de sua iminente extinção. Afinal, o planeta Terra possui um pouco mais de quatro bilhões e meio de anos e ao longo de sua existência passou por alguns “fins”, contabilizando cinco as extinções em massa e diversas outras de menor grau. Elas aconteceram em diferentes períodos geológicos, sendo a maior no Permiano há cerca de duzentos e cinquenta milhões de anos, a “mãe das extinções em massa”, colocando fim à existência de mais de 85% das espécies da época. A teoria atual para explicar o episódio que quase eliminou toda forma de vida multicelular defende que pode ter ocorrido uma abrupta mudança climática. Mas

²² Quadrinhos *online*.

pesquisadores ainda procuram por causas adicionais para conseguir explicar essas perdas em escala astronômica (KOLBERT, 2015).

Ademais, de acordo com antigos fósseis da espécie humana, o *Homo sapiens*, primata que possui a maior longevidade²³ e que se torna cada vez mais numeroso (se multiplicou por sete em dois séculos²⁴), vive há cerca de duzentos mil anos no planeta – sendo que sua evolução cultural começou apenas há trinta e oito mil anos – e neste tempo presenciou o desaparecimento do homem de Neandertal que viveu na Europa por mais de cem mil anos. O motivo para a extinção de sua espécie-irmã pode estar vinculado a uma alteração necessária na alimentação frente às flutuações do clima e mudanças de hábitat. Pesquisas²⁵ recentes indicam que o homem de Neandertal pode não ter conseguido se adaptar ao novo comportamento alimentar.

Ainda no campo da geologia, alguns cientistas defendem que já há uma nova era, a Antropoceno, graças ao impacto das ações do homem no planeta. É um estudo que até então não foi ratificado pela União Internacional de Ciências Geológicas. Porém, mesmo que por hora seja uma hipótese, a ideia da Terra entrar em um novo período de sua existência é intrigante e até assustadora se tomar como referência épocas anteriores. A história do mundo conta que as passagens para cada fase de desenvolvimento planetário foram precedidas por acontecimentos modificadores sejam esses, por exemplo, transformações climáticas naturais ou o movimento da Terra, que chegaram a determinar o desaparecimento e/ou a existência de novas espécies. Assim, a natureza muda de curso de tempos em tempos. E o ser humano já na infância tem um contato com essas informações do universo científico, ainda que de maneira escassa e inocente, quando, por exemplo, brinca com dinossauros de plástico, seres que eram gigantes e não mais existem. Mas agora são o crescente desmatamento, a drenagem dos solos, a urbanização, o consumo predador e destrutivo, o acúmulo de lixo e outros atos semelhantes que moldam as paisagens contemporâneas e ditam o futuro do planeta. Para se ter uma ideia, a tecnologia quando se transforma em entulho é jogada em sua maior parte na África. É em Gana que está localizado o maior lixão de produtos eletrônicos e sucatas do mundo²⁶. Chamado de Agbogbloshie, até 2009 foram avaliadas duzentos e quinze mil toneladas largadas por ano no país. São objetos como celulares, computadores, automóveis

²³ PRINGLE, Heather. Longa Vida aos Humanos. *Scientific American Brasil*. São Paulo, ano 14, n. 169, p. 80-87, ago. 2016.

²⁴ *Population & Sociétés*. In: Instituto Francês de Estudos Demográficos (Ined). Disponível em: <https://www.ined.fr/fichier/s_rubrique/211/482.fr.pdf>. Acesso em 07 dez. 2016.

²⁵ *Neandertal versus Modern Human Dietary Responses to Climatic Fluctuations*. In: PLOS ONE. Disponível em: <<http://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0153277>>. Acesso em: 27 abr. 2016.

²⁶ *Que Mundo é Esse?: A Outra África*. In: GloboNews – Globosat Play. Disponível em: <<http://globosatplay.globo.com/globonews/v/4946593/>>. Acesso em: 15 nov. 2016.

desmontados e eletrodomésticos despejados no solo africano de forma ilegal por países desenvolvidos e que não são reciclados de maneira adequada. Esse tipo de comportamento traz consequências ambientais e sanitárias. Colabora, a título de exemplo, para a queda da população de vertebrados no planeta, como mamíferos, aves e peixes. Houve uma diminuição de 58% de seres entre os anos 1970 e 2012²⁷. Para o escritor francês Jean-Claude Carrière (2007), os homens se dissociaram da Terra e vivem como se pudessem promover sua descendência sem a realidade que é o próprio planeta. Segundo o historiador Jürgen Renn (2013), diretor do Instituto Max Planck para a História da Ciência em Berlim, não haverá para a humanidade uma era pós-Antropoceno²⁸. É necessário haver uma consciência coletiva para proporcionar ao homem mais tempo na Terra. Para onde vai o ser humano por causa de sua interferência no planeta e do uso de sua tecnologia? Quais ameaças pesam sobre a humanidade na atualidade? O homem se corromperá de tal maneira que levará o mundo ao apocalipse? “(...) nem vai ser preciso o Sol nos abandonar, não estaremos aqui para sempre, desapareceremos bem antes, por nossos próprios meios. Somos perfeitamente capazes de fazê-lo e vamos prová-lo a nós mesmos” (CARRIÈRE, 2007, p. 72).

As teorias em torno do desaparecimento da raça humana – ou, pelo menos, de sua grande parte – e/ou da morte do mundo estão relacionadas a diferentes áreas do saber. O fascínio pelo apocalipse está presente, por exemplo, nas mitologias indo-européias e na Bíblia, uma temática que vai ganhando diferentes roupagens a cada nova civilização e nível de conhecimento. De chuva de rãs à moda zumbi, produções culturais refletem essa atmosfera que há muito serve como inspiração para criações artísticas. Como declarou certa vez o cineasta britânico Alfred Hitchcock, “todo mundo gosta de mergulhar os pés na água fria do medo”²⁹ (tradução nossa). Aproveitando-se de que o tema atrai o público, podem-se encontrar teorizações de como sobreviver a catástrofes, sejam relacionadas a fenômenos naturais ou não, desde as artes plásticas às obras cinematográficas. Para comprovar essas afirmativas, adiante serão abordadas algumas produções.

²⁷ *Living Planet Report 2016*. In: World Wildlife Fund for Nature. Disponível em: <<https://www.worldwildlife.org/pages/living-planet-report-2016>>. Acesso em: 31 out. 2016.

²⁸ *Cientistas propõe Antropoceno como nova era geológica*. In: Terra - Notícias. Disponível em: <<http://noticias.terra.com.br/ciencia/sustentabilidade/cientistas-propoe-antropoceno-como-nova-era-geologica,6463e5515f1fc310VgnCLD2000000dc6eb0aRCRD.html>>. Acesso em: 12 mai. 2016.

²⁹ “Everyone likes to dip his feet in the cold water of fear” (texto original). In: Chicago Tribune Archives. Disponível em: <<http://archives.chicagotribune.com/1962/09/23/page/242/article/a-glimpse-beyond-hitchcock-profile>>. Acesso em: 07 dez. 2016.

2.2.1. Diferentes Causas para Diversos Mundos Estranhos

Dos trabalhos que se apresentam como mediadores de expressões do homem e sua relação com a ideia de fim do mundo, aqui serão apontados apenas alguns exemplos de obras que envolvem diferentes linhas narrativas como religião, evolução de espécie e guerra nuclear. A intenção é tanto comprovar o interesse pelo tema como o fato de que diferentes campos das artes o exploram, atentando-se para o compartilhamento de obras de períodos históricos distintos.

Partindo de um enfoque religioso, segundo o historiador francês Philippe Ariès (2014), as primeiras representações visuais de juízes finais são do século XII. Na França, a Igreja de Santa Fé de Conques, por exemplo, que teve sua construção finalizada por volta do ano de 1135, traz em sua fachada esculturas que representam o Juízo Final segundo o Evangelho de São Mateus. Estão lapidadas referências ao Paraíso e ao Inferno. “Vinde, abençoados de meu Pai, tomai posse do reino preparado para vós desde a criação do mundo”. E o que aconteceria com aqueles que não salvassem a sua alma? “(...) Afastai-vos de mim, amaldiçoados, para o fogo eterno, preparado para o diabo e seus anjos”³⁰.

Já no século XIV, o escritor e poeta italiano Dante Alighieri descreve em sua obra *Divina Commedia* (“A Divina Comédia”) o Inferno, o Purgatório e o Paraíso. O poema foi tão difundido que perde em número de cópias somente para a Bíblia³¹. Mais adiante, entre os anos 1535 e 1541 o artista italiano Michelangelo Buonarroti pintou o *Giudizio Universale* (“Juízo Final”) na Capela Sistina. A figura central da composição é Jesus Cristo; abaixo dele, à sua direita, acontece a redenção dos bons e, à esquerda, a condenação dos homens mals. No século seguinte, a composição musical *Hallelujah* (“Aleluia”), presente na segunda parte do oratório *Messiah* (“Messias”) de Georg Friedrich Händel (1685-1759), utilizada algumas vezes para ambientar situações cômicas em produções audiovisuais contemporâneas, traz em seu enredo as profecias do Apocalipse. Os homens são julgados segundo seus atos e o tom alegre narra o triunfo de Jesus Cristo sobre o mal, este que foi totalmente aniquilado. Essa passagem bíblica também foi trabalhada pelo artista holandês Hieronymus Bosch. Ele viveu no final do século XV e início do XVI, completando quinhentos anos de sua morte em agosto de 2016, uma data marcada pelo *Research Bosch and Conservation Project* (“Projeto Bosch de Pesquisa e Conservação”). Para a ocasião foram restauradas algumas obras, dentre elas o

³⁰ Mateus, 25, 34-41. In: BÍBLIA. Português. *Bíblia Sagrada*. 12ª Edição. Petrópolis-RJ: Vozes, 1991. p. 1207.

³¹ *Indice dei Manoscritti*. In: Dante Online. Disponível em:

<http://www.danteonline.it/italiano/codici_indice.htm>. Acesso em 13 set. 2016.

tríptico *Laatste Oordeel*³² de Bruges (“Juízo Final de Bruges”), conservado no Museu Groeninge. Na obra, enquanto a imagem à esquerda mostra as boas almas sendo enviadas em um barco para o Paraíso e a imagem à direita exhibe a cidade sob o cerco dos demônios, Jesus Cristo encontra-se na parte superior da tela central. Debaixo de Cristo os pecadores são punidos severamente de diferentes maneiras. Segundo W. Bosing (2006)³³, Bosch retratava em suas telas as expectativas e tormentos do homem do final da Idade Média. No Renascimento, movimento que deflagrou na passagem da Idade Média para a Moderna (aproximadamente entre os séculos XIV e XVI), “os temores e as expectativas do fim do mundo se intensificaram (...), período de angústia, em que cada evento marcante foi interpretado como o sinal da realização de uma profecia do Apocalipse” (DAVID; LENOIR; TONNAC, 1999, p. 10).

A crença em torno do Juízo Final foi ao longo dos séculos perdendo força, assim como a figura do Diabo, mesmo que nesse ínterim essa personificação do mal tenha ganhado diferentes representações. O início da Idade Moderna (período entre os séculos XV e XVIII) dá espaço para a razão e o pensamento crítico. Não há mais o medo do Satanás como nos séculos passados. Obras como *Paradise Lost* (“Paraíso Perdido”) do poeta inglês John Milton (1608-1674) contribuíram para uma reconfiguração do imaginário sobre o Diabo. “Melhor reinar no inferno do que servir no céu”³⁴ (tradução nossa). Mudava naquele momento os temores em torno do fim dos tempos. Segundo o historiador francês Georges Minois (2003), entre os séculos XVI e XVIII “o discurso sobre o Diabo passa por uma mutação radical. Deixa de ser uma obsessão religiosa e (...) transforma-se num grande mito literário”³⁵. Minois pontua que não é o caso de descrença, mas uma transição entre mitos.

Considerando as mídias eletrônicas, a alusão à intervenção divina também está presente nos filmes, como é o caso de *Left Behind: The Movie* (“Deixados para Trás: o Filme”) de 2000. Dirigido por Vic Sarin, o longa-metragem foi inspirado na série literária de mesmo nome de Tim LaHaye e Jerry B. Jenkins. Milhares de pessoas em todo o mundo desaparecem inexplicavelmente, dentre elas todas as crianças. Procurando por respostas, alguns personagens percebem que se trata de um episódio narrado na Bíblia, o arrebatamento

³² *Laatste oordeel*. In: Jheronimus Bosch 500. Disponível em: <<https://www.bosch500.nl/nl/jheronimus-bosch/zijn-werk/laatste-oordeel>>. Acesso em: 24 ago. 2016.

³³ BOSING, W. *Hieronymus Bosch: cerca de 1450 a 1516 entre o céu e o inferno*. Singapura: Paisagem, 2006, p. 25.

³⁴ “Better to reign in Hell, then serve in Heav'n” (texto original). *The John Milton Reading Room: Paradise Lost*. In: Dartmouth College. Disponível em: <http://www.dartmouth.edu/~milton/reading_room/pl/book_1/text.shtml>. Acesso em: 08 set. 2016.

³⁵ MINOIS, Georges. Trad. Augusto Joaquim. *O Diabo: origem e evolução histórica*. Lisboa, Terramar, 2003, p. 110.

cristão. Tementes são levados para o Paraíso antes dos sete anos de trevas e antes do posterior apocalipse. Além de sequências, a obra ganhou nova adaptação cinematográfica em 2014 sob a direção de Vic Armstrong. Outra obra literária nessa linha que virou filme é *The Book of Eli* (“O Livro de Eli”) de 2010. Dos diretores Albert e Allen Hughes, a estória mostra um mundo devastado trinta anos após o término de uma guerra. Nesse cenário o personagem Eli, interpretado pelo ator Denzel Washington, faz uma viagem rumo ao oeste dos Estados Unidos para uma importante missão atendendo a um pedido divino: levar a última edição da Bíblia que existe e entregá-la nas mãos de pessoas bem intencionadas. O intuito é tentar, junto ao livro sagrado, proteger a esperança e restaurar a humanidade.

Já no universo dos *games* há, por exemplo, a série *Darksiders*. Jogo lançado em 2010 pela Vigil Games, entre corpos celestiais e avernais³⁶ o enredo conta sobre os primórdios da Terra. Como os reinos do céu e inferno travavam combates, para buscar a paz e o equilíbrio foi criado um conselho formado por três entidades de julgamento – acusador, questionador e o sábio – e por outros quatro membros nomeados Cavaleiros do Apocalipse, responsáveis por manter a ordem. Com o passar dos anos surgem os homens. Para permanecer o equilíbrio entre os reinos foi realizado um pacto protegido por sete selos (lacs). Porém, com o passar dos anos o pacto foi quebrado. Frente a um apocalipse, desce à Terra um dos quatro Cavaleiros, War, personagem que o jogador irá controlar durante todo o primeiro jogo. Anjos e demônios entram em guerra e a missão é trazer de volta o equilíbrio para o mundo. *Darksiders* ganhou uma sequência em 2012.



Vídeo 2. *Trailer* do jogo *Darksiders* - <https://youtu.be/1fx-IWy9hkQ>

³⁶ Relativo ao inferno.

Com esses exemplos – trabalhos do século XII ao século XXI – percebe-se que a abordagem do fim dos tempos se transforma, mesmo que imersa em um mesmo campo de estudo, aqui no caso o religioso. Essa passada de olhos por essas obras verifica a ideia de transição entre mitos colocada pelo pesquisador Minois, aquela em que a figura do demônio sai do domínio da igreja e ganha diferentes representações, dando espaço à apresentação de outros temores para o grande público. A figura do mal e o medo permanecem, mas adquirem roupagens distintas ao longo dos séculos.

Tendo em vista essas noções e saindo da temática divina, no século XIX nascia a ficção científica, mesmo que na época o gênero ainda não fosse reconhecido por esta nomenclatura. Eram anos marcados por descobertas e avanços tecnológicos graças às heranças da Revolução Industrial. O tempo foi “congelado” pela fotografia, a obra *The Origin of Species* (“A Origem das Espécies”) do naturalista britânico Charles Darwin se popularizou (a qual afirmava que apenas sobrevivem aqueles que conseguem se adaptar às mudanças), surgiram novas representações visuais com as pinceladas soltas do Impressionismo, o alemão Karl Benz inventou o automóvel e os irmãos franceses Lumière apresentaram o cinematógrafo. A literatura, por sua vez, se dividiu entre o Romantismo – que vinha desde o século XVIII enfatizando o sentimentalismo – e o Realismo e Naturalismo – que abordavam a relação homem-sociedade e apresentavam maior consciência científica. Neste contexto, às vésperas do início de um outro milênio, o novo gênero literário começava pelas linhas do escritor francês Júlio Verne, que falava sobre o homem pisar em solo lunar em *De la Terre à la Lune* (“Da Terra à Lua”), em 1865, e pelo escritor britânico H. G. Wells que, por sua vez, descrevia uma viagem temporal em *The Time Machine* (“A Máquina do Tempo”), publicação de 1895. São autores que viram o mundo em mudança e fizeram disto parte da sua obra. Ou seja, como colocado pelo astrofísico estadunidense James Edwin Gunn (2005)³⁷, diferente da fantasia onde as regras da experiência cotidiana não se aplicam (sendo, assim, um mundo próprio em que as coisas acontecem segundo leis inventadas), no universo da ficção científica são aceitos o mundo real e suas regras (há uma tentativa de explicar como e o porquê dos acontecimentos). É possível, portanto, acreditar em máquinas do tempo, mas se a humanidade considerasse que realmente existem lobisomens, isto levaria a novos obstáculos na vida cotidiana. Assim, em relação aos autores de ficção científica, ainda segundo Gunn (2000)³⁸,

³⁷ GUNN, James. Towards a Definition of Science Fiction. In: *Speculations on Speculation: theories of science fiction*. Ed. James Gunn and Matthew Candelaria. Lanham, MD: Scarecrow Press, 2005, p. 5-12.

³⁸ GUNN, James. *The Science of Science-Fiction Writing*. Lanham, MD: The Scarecrow Press Inc, Distributed by National Book Network, 2000, p. 127.

enquanto Verne estava elaborando narrativas do tipo "se isso continuar/persistir", Wells estava escrevendo estórias do tipo "e se".

Dessa maneira, se por um lado a imagem de um Juízo Final passou a ser desacreditada ou, pelo menos, perdeu força considerável se comparada aos séculos anteriores ao XIX, a ficção científica trouxe (e continua trazendo) mundos imaginários consistentes. “Ela faz leitores e espectadores lidarem com possibilidades que, normalmente, não seriam consideradas, habilitando-nos a (...) encontrar os ambientes em que poderemos conviver com os novos conhecimentos e invenções” (MARTINS, 2011, p. 132).

Críticos se dividem sobre quem seria o “pai da ficção científica”. Entre as diferentes abordagens, Júlio Verne explorou estórias sobre jornadas espetaculares dentro e fora da Terra e H. G. Wells sobre a viagem no tempo e invasão extraterrestre. A ficção científica, assim, já vinha sendo realizada, mas o termo apenas surgiu em 1929 nas mãos de Hugo Gernsback. Ele era o responsável pela publicação da *Amazing Stories*³⁹ (“Histórias Surpreendentes”), revista estadunidense pioneira no gênero criada em 1926 e que ficou em circulação até 2005 em meio a algumas interrupções. Daí a ficção científica ganhou popularidade entre as décadas de 1930 e 1960, entrando em seguida, como já citado anteriormente, para o período New Wave Science Fiction que aconteceu entre os anos 1960 e 1980 e, ainda, posteriormente, iniciando a fase Cyberpunk (MARTINS, 2011).

Considerando especialmente o livro de Wells como exemplo de produção cultural que aborda o fim da civilização como hoje é conhecida, *The Time Machine* conta sobre uma viagem no tempo que é possível graças a um cientista que constrói uma máquina capaz de transportá-lo para o passado e futuro. Sua operacionalidade não é esquadrihada; o que importa é o fato de se conseguir deslocar na quarta dimensão. Pode uma pessoa controlar o seu destino? Será capaz de alterar o que está por vir no mundo? O enredo inspirou duas versões cinematográficas com o mesmo nome. A primeira em 1960, dirigida por George Pal, e a segunda em 2002, dirigida por Simon Wells. Com algumas alterações entre as obras, a estória central propõe a quadridimensionalidade espaço-temporal, questionando os limites da humanidade. Nesse cenário, o cientista viajante do tempo acaba chegando ao ano de 802.701 da era cristã. Distante de sua época, ele depara com um cenário resultante de séculos de evolução e descreve de maneira detalhada e precisa um futuro distante. O que antes era apenas a raça humana se transformou em duas espécies humanoides divergentes. Vivem na Terra os Elói e os Morlocks. Os primeiros formam um povo belo, pacífico e sem curiosidade,

³⁹ *Amazing Stories Volume 01 Number 01*. In: Internet Archive. Disponível em: <<https://archive.org/details/AmazingStoriesVolume01Number01>>. Acesso em: 15 out. 2016.

que manteve suas linhas humanas originais e que optou por morar na superfície, dormindo em salões de pedra construídos por alguma civilização anterior. Já os Morlocks são seres com características simiescas, de aparência esbranquiçada, que se refugiaram na escuridão do subterrâneo para encontrar um novo modo de vida e, dessa maneira, acabaram desenvolvendo habilidades especiais para sobreviver.

Em seu romance de ficção científica, Wells mostra a extinção do mundo dos seres humanos como resultado de um processo evolutivo advindo de suas próprias ações. Estaria o viajante do tempo presenciando uma “involução” da espécie humana? São os Elói ou os Morlocks a representação do anti-humano? “O crepúsculo avermelhado fez-me pensar no crepúsculo da raça humana” (WELLS, p. 30). Em *The Time Machine*, pode-se dizer que o personagem viajante do tempo, espectador do destino da humanidade, encontra duas facções no futuro. Enquanto os Elói, medrosos e acomodados, alimentam-se de frutas, os Morlocks são vorazes e carnívoros, brutais descendentes do *Homo sapiens* que alimentam-se da carne dos que vivem na superfície. Porém, esses seres das trevas são dotados de capacidade lógica e lutam pela sua sobrevivência. São hediondos, mas não medíocres como os Elói. Mesmo em sua vida sombria, os Morlocks mostram-se mais vivos que os belos apáticos.

A partir daqui é possível traçar um paralelo com o jogo *The Last of Us*. Se a abordagem em torno do Juízo Final não dialoga com o enredo do *game*, com a obra *The Time Machine* é possível apontar características comuns. No jogo há a presença da FEDRA e, na contramão, a dos “vagalumes” e “caçadores”, estes rivais entre si. Embora não exista em *The Last of Us* uma figura insossa como a representada pelos Elói, não há uma harmonia entre os grupos formados por sobreviventes. Cada qual com suas convicções, busca-se no confronto uma maneira de atingir o domínio. Talvez seguindo um pensamento mais humanitário, um comportamento inicial que se possa esperar das pessoas em um mundo caótico, como o que se configura em *The Last of Us*, é o que se aproxima da lógica solidária. Se no globo terrestre os seres humanos passam a ser reconhecidos como sobreviventes, faz sentido o desenvolvimento de novas relações entre os não infectados em que deixam para trás, junto a uma civilização que não mais existe, práticas individualistas e, assim, promover o bem-estar mútuo. Entretanto, sem uma ordem social e sem perspectivas de um futuro longínquo, o que prevalece no enredo é um mundo de disputas não apenas por itens de uso diário como comida, armas e roupas, mas por força e soberania. É como descreve o personagem Joel quando se refere aos primeiros meses após o surto: “Todo mundo entrincheirou-se em suas casas e, então, os suprimentos começaram a acabar. Foi aí que vimos o que as pessoas são realmente

capazes de fazer”⁴⁰ (tradução nossa). Sem restabelecer algo próximo de uma civilização, o armamento torna cada grupo uma espécie de reino. No “estado de natureza”⁴¹, segundo o filósofo inglês Thomas Hobbes (1588-1679), homens lutam entre si pelo poder. Neste sentido é da natureza humana a competição. Na vastidão sem lei de um mundo pós-apocalíptico, pode-se identificar o apetite por dominação em todas ou determinadas facções. Formadas com base em interesses comuns, tornam-se uma espécie de escudo e são propulsoras de longevidade, assim como ocorre entre animais que vivem em bandos na selva. Igualmente, no caso de *The Last of Us*, ataca-se não apenas *runners*, *stalkers*, *clickers* e *bloaters*, mas homens não infectados que podem se tornar futuras ameaças ou mesmo alimento, de acordo com o modo de vida dos “caçadores”, a facção canibal.

Outra obra de ficção científica que trabalha as questões da viagem no tempo e evolução de espécie – que, no caso, não é a da espécie humana – é a obra francesa *La Planète des Singes* (“O Planeta dos Macacos”) de Pierre Boulle, publicada em 1963. Assim como *The Time Machine*, o romance convida a uma reflexão sobre a finitude do presente e como as civilizações estão fadadas à morte, misturando verdades e ficções científicas. Naquele ano da publicação de Boulle, o cineasta Alfred Hitchcock exibiu pássaros atacando os habitantes da cidade californiana de Bodega Bay em *The Birds* (“Os Pássaros”), Martin Luther King proclamou “Eu tenho um sonho”⁴² durante a Marcha sobre Washington (manifestação em defesa da igualdade racial nos EUA), faleceu o autor inglês Aldous Huxley do romance distópico *Brave New World* (“Admirável Mundo Novo”, 1932) e o presidente estadunidense John F. Kennedy, que planejava colocar um fim à Guerra do Vietnã que acontecia desde a metade dos anos 1940, foi assassinado.

Nesse cenário mundial a obra de Boulle levanta questões atemporais a respeito da humanidade. O autor faz pensar sobre a relatividade do bem e do mal, indicando que não se trata de algo necessariamente universal e que tudo depende do contexto em que está inserido. Para tanto, o escritor conta uma estória que se passa no ano de 2500. Um jornalista chamado Ulysses Mérou embarcou em uma nave cósmica com o cientista e professor Antelle, o jovem físico Arthur Levain e o chimpanzé Hector. Com a esperança de encontrar um mundo diferente da Terra, a missão era viajar a cerca de trezentos anos-luz do planeta até a região do espaço onde se encontra a estrela de primeira grandeza Betelgeuse. A viagem trazia consigo

⁴⁰ “Everyone barricaded themselves in their homes, then supplies started running low. That's when you saw what people are really capable of” (texto original).

⁴¹ HOBBS, Thomas. *Leviatã ou Matéria, Forma e Poder de um Estado Eclesiástico e Civil*. Tradução de João Paulo Monteiro e Maria Beatriz Nizza da Silva. São Paulo: Nova Cultura, 2004.

⁴² “I have a dream” (texto original).

uma questão em relação ao tempo. A nave era capaz de se deslocar de tal maneira no universo que alguns segundos de viagem corresponderiam a uma duração terrestre de vários anos. Assumindo todos os riscos, a travessia foi efetuada pelos viajantes. Nessa aventura encontraram o que batizaram de Soror, um planeta com a mesma composição do ar da Terra, gravidade semelhante e, ainda, provido de oceanos, florestas e cidades. Porém esse mundo é dominado por gorilas, chimpanzés e orangotangos, e os homens são os selvagens usados para experimentos. Dos astronautas, apenas Ulysse Mérou tem a oportunidade de observar e investigar aquele mundo, assim como aconteceu na obra de H. G. Wells – quando o personagem viajante do tempo pôde estudar os Elói e Morlocks. Os macacos falantes são, portanto, o resultado evolutivo dos interesses egoístas de uma civilização remota dos homens. Uma sociedade um dia consumista e voltada a grandes conflitos.

La Planète des Singes possibilita caminhos para refletir sobre a relação dos seres humanos com o seu meio. Assim, permanece atual mais de meio século após sua publicação se for levado pelo menos em conta as pesquisas antes mencionadas da possível nova era geológica da Terra, a Antropoceno. Para onde a “civilização do desejo”⁴³ levará a humanidade? Para o pesquisador de literatura fantástica Braulio Tavares, “A sociedade símia é um reflexo da nossa, do inconsciente coletivo do autor e dos leitores. São macacos, mas conhecemos todas aquelas situações, conhecemos todas aquelas certezas absolutas. É do nosso mundo que se trata” (TAVARES apud BOULLE, 2015, p. 205).

A obra ganhou duas adaptações para o cinema com o mesmo título da obra original. A primeira foi em 1968, dirigida por Franklin J. Schaffner. O filme traz quatro astronautas que viajam para o espaço no ano de 1972 e apenas retornam após um longo período de sono, em 3978, devido ao efeito da dilatação do tempo (para os astronautas passaram-se poucos anos, menos de uma década, enquanto no planeta Terra passaram-se mais de dois mil anos). Porém eles não têm a noção de que voltaram para o planeta de origem, acreditando estar até em outro sistema solar. Nesse mundo são os macacos os seres inteligentes e governantes. Dos astronautas apenas um consegue se manter nesse cenário, tornando-se o último representante da civilização humana. E ele, personagem chamado Taylor, interpretado pelo ator Charlton Heston, se conscientiza dessa realidade ao encontrar a Estátua da Liberdade semienterrada em uma praia que há milênios havia sido Manhattan (Nova York/Estados Unidos). Um final memorável na história do cinema e que não consta na obra original. É um momento do filme que fica claro o homem como o responsável pelos fatos que desencadearam a destruição da

⁴³ LIPOVETSKY, G.. *A Felicidade Paradoxal*: ensaio sobre a sociedade de hiperconsumo. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

civilização humana. *La Planète des Singes* ganhou sua segunda adaptação para o cinema em 2001 com direção de Tim Burton. Desta vez o protagonista é o capitão da Força Aérea dos Estados Unidos, Leo Davidson, interpretado pelo ator Mark Wahlberg, que vive um roteiro pouco fiel à obra original, mas que se aproxima do final criado por Boule.

Levando questões colocadas no mundo imaginário dos macacos para o jogo *The Last of Us*, há algumas passagens que tratam uma mesma problemática: ser bom ou mal depende do contexto apresentado. Ainda mais se tratando de um cenário pós-apocalíptico. Após alguns anos sem se encontrarem, Joel revê seu irmão na região de Jackson County. Eles conversam a sós na usina hidrelétrica onde Tommy se instalou e durante o diálogo fica subtendido que há situações condenáveis no passado protagonizadas por Joel. São histórias cortinadas por memórias não reveladas ao jogador. Ao final do jogo o *gamer* sabe que existiu um lado sombrio na personalidade de Joel, mas não é capaz de citar um exemplo que presenciou sem atenuar com uma justificativa que envolva sobrevivência ou um sentimento paterno. Apenas é sabido que no início da epidemia, após a morte da filha, Joel foi capaz de cometer crimes envolvendo inocentes. Isso é marcado não apenas pelas conversas veladas, mas também pelo reforço dado à questão quando Joel faz uma declaração à Ellie após ter salvado a ambos de uma tentativa de emboscada encabeçada pelos *hunters*. A adolescente fica surpresa como Joel havia identificado logo à frente a cilada armada para eles, ao que o personagem responde: “Eu estive em ambos os lados”⁴⁴ (tradução nossa).

Para além de religião, de viagem no tempo e evolução de espécie, enredos sobre o fim do presente tempo da raça humana abarcam também possíveis ameaças extraterrestres, como já indicado anteriormente. Entre diversas produções culturais com esta abordagem encontra-se *The Body Snatchers* ("Os Invasores de Corpos") do autor Jack Finney, serializada na estadunidense *Colliers Magazine* e posteriormente publicada em livro. Eram os anos de 1954 e 1955. O mundo tinha memórias recentes do que aconteceu na Segunda Guerra Mundial, passava pela "Operação Glória" como resultado da Guerra da Coreia (em que aconteceu a troca de corpos de soldados mortos em território adversário) e corria a Guerra Fria que, em seu início, estabeleceu a divisão da Europa por zonas de influência anglo-americana e soviética, como discursado pelo primeiro-ministro britânico Winston Churchill – “(...) uma cortina de ferro desceu em todo o Continente”⁴⁵ (tradução nossa). Eram fatos históricos que contribuíam para uma visão mundial pessimista do futuro, estimulando a imaginação de autores e artistas. Não obstante, a obra de Finney trazia como imagem de inimigo uma

⁴⁴ “I’ve been on both sides” (texto original).

⁴⁵ “(...) an iron curtain has descended across the Continent” (texto original).

invasão alienígena que aspirava a sucessão da civilização humana. Porém, aqui não há um cenário pós-apocalíptico; trata-se apenas de uma potencial ameaça ao *Homo sapiens*.

O livro de Finney ganhou quatro adaptações para o cinema. A primeira, dirigida por Don Siegel em 1956, recebeu o título *Invasion of the Body Snatchers* ("Vampiros de Almas"). O filme mostra como a pequena cidade de Santa Mira (Califórnia/Estados Unidos) foi tomada por sementes espaciais que viraram casulos. Estes casulos podiam se transmutar em qualquer forma de vida e, assim, cada um se metamorfoseou em uma cópia de um habitante da cidade. Para tanto, o casulo tomava cada célula de uma pessoa enquanto esta dormia, levando-a à morte. Com a intenção de se espalhar por todo o mundo, tentava-se povoar a Terra com seres inumanos, como robôs, dotados apenas de instinto de sobrevivência. Um grupo de pessoas, contudo, consegue interromper os planos dos alienígenas, evitando o fim da civilização humana.

Entre outros exemplos cinematográficos envolvendo seres interplanetários com o propósito de aniquilar a humanidade está *Independence Day* de 1996, dirigido por Roland Emmerich. Foi um ano em que aconteceu o projeto *24 Hours in Cyberspace* ("24 Horas no Ciberespaço"), em que diversos fotógrafos de 27 países enviaram conteúdos digitais para um centro em São Francisco (Califórnia/Estados Unidos), uma colaboração maciça via internet. Também houve aprovação de uma nova Constituição para a África do Sul pós-apartheid, Bill Clinton foi reeleito presidente dos Estados Unidos e, no Brasil, a cidade mineira de Varginha ganhou destaque mundial com a notícia de que três meninas teriam visto um extraterrestre. Enquanto isso no filme, uma sociedade de alienígenas viaja de planeta em planeta, esgotando todos os seus recursos naturais. Assim chega até à Terra, invadindo-a para tomá-la dos seus habitantes que lutam pela sua sobrevivência. Tem-se mais uma vez a presença de um inimigo invasor e cruel, mas ao longo do enredo torna-se possível para os terráqueos reerguer a adversidade e salvar o planeta.

Um modo de olhar para essas obras que abordam vitórias humanas sobre inteligências extraterrestres é pensar o contexto como uma espécie de projeção de esperança de um mundo melhor frente aos infortúnios vivenciados no presente. Dessa maneira, cada obra pode trazer influências específicas de sua época de produção, abordando contextos ideológicos de seu tempo. Nesse sentido, a influência do momento histórico na criação de uma obra (pós-)apocalíptica pode ser aplicada a outros tipos de enredos ficcionais, não se atendo apenas aos personagens alienígenas. "Por mais prodigiosa que ela seja, a imaginação dos escritores de ficção científica mantém laços com a época na qual escrevem" (MARTINS, 2011, p. 139).

Outra perspectiva que assombra o mundo é a de um holocausto nuclear. O média-metragem *La Jetée* ("A Pista") de Chris Marker, 1962, conta por meio de uma sequência de fotografias e uma voz *off*⁴⁶ a estória das experiências pelas quais passa um francês após a Terceira Guerra Mundial. Ele vive com a lembrança de um momento de sua infância que se traduz em uma imagem de um tempo anterior, o tempo de paz. Ele, junto a outros sobreviventes, estes divididos entre vencedores e prisioneiros, vive o novo presente nos subterrâneos de Chaillot, um dos bairros da capital parisiense. Não apenas a superfície de Paris, mas a de todo o restante do mundo, tornou-se inabitável, destruída pela radioatividade. O personagem central é um dos prisioneiros que foi submetido a experiências conduzidas pelos então chamados vencedores. Estes contam que a raça humana estava condenada e que, procurando por soluções, sua esperança de sobrevivência estava em projetar emissários no tempo, convocando o passado e o futuro para auxiliar o presente. Acreditavam que indivíduos concentrados em momentos de seu passado poderiam ser capazes de, por meio da imaginação ou de sonhos, reintegrar-se nesses cenários. Assim, são as diversas camadas da memória o ponto de partida das experimentações. Após alguns dias de testes, entre lembranças e esquecimentos, o personagem sem nome começa a visualizar algumas imagens até, então, conseguir realizar viagens no tempo. É a partir desse momento que ele se dá conta de ter presenciado o assassinato de um homem no Aeroporto de Orly quando criança. Dessa forma, o média-metragem explora a relação do "homem-memória-esquecimento" ao narrar instantes que são chamados de verdadeiros – "Um quarto do tempo de paz, um quarto de verdade. Crianças de verdade. Pássaros de verdade. Gatos de verdade. Sepulturas de verdade"⁴⁷ (11'17", tradução nossa) – e outros que se mostram como incertos – "Outras imagens se apresentam, se misturam, em um museu que é talvez o de sua memória"⁴⁸ (12'25", tradução nossa).

O universo pós-guerra nuclear de *La Jetée* foi uma das inspirações para a introdução do jogo eletrônico *Fallout*, lançado em 1997, que acabou ganhando sequências ao longo dos anos nas mãos de diferentes desenvolvedoras. São até então cinco jogos principais e três *spin-offs*⁴⁹. O enredo central da franquia se passa em um futuro em que houve grandes avanços nas tecnologias mas, em contrapartida, não se desvinculou da estética dos anos 1950. E a

⁴⁶ É quando os acontecimentos do filme são narrados por um locutor/personagem que não aparece em cena.

⁴⁷ "Une chambre du temps de paix, une vraie chambre. De vrais enfants. De vrais oiseaux. De vrais chats. De vrais tombes" (texto original).

⁴⁸ "D'autres images se présentent, se mêlent, dans un musée qui est peut-être celui de sa mémoire" (texto original).

⁴⁹ Esse termo pode ser utilizado em diferentes produções culturais. No caso do universo dos jogos eletrônicos, remete a um *game* cujo conteúdo é complementar ao jogo principal. Geralmente um *spin-off* se concentra mais detalhadamente em um aspecto da obra.

humanidade que vive em um cenário futurista e ao mesmo tempo retrô, chega a um mundo pós-apocalíptico resultado de uma guerra atômica. As pessoas que sobreviveram são aquelas que ficaram em abrigos nucleares denominados “Vaults” (“cofres”), instalações construídas com tecnologia avançada, ao passo que as que ficaram sem proteção morreram ou sofreram mutações genéticas causadas pelo vírus FEV – Forced Evolutionary Virus (“Vírus de Evolução Forçada”). O jogador é então um sobrevivente que viveu por décadas em um abrigo nuclear e, de volta ao ar livre, terá que tentar se manter vivo em um mundo de cenários abertos⁵⁰. “Guerra. A guerra nunca muda. Os romanos travaram guerra para reunir escravos e riqueza. Espanha construiu um império a partir de sua cobiça por ouro e território. Hitler moldou uma desgastada Alemanha em uma superpotência econômica. Mas a guerra nunca muda”⁵¹ (tradução nossa). A sequência mais recente do *game* chegou ao mercado em 2015 sob o título *Fallout 4*, desenvolvido pela Bethesda Game Studios para PlayStation 4, Xbox One e computador (PC)⁵². Nele o jogador é o único ser humano vivo que ficou no “Vault 111”. Após ser congelado criogenicamente em 2077, o personagem controlado pelo *gamer* acorda 200 anos depois. E em um mundo devastado pela guerra nuclear ele contará com a companhia de Dogmeat, um cachorro da raça pastor alemão, e alguns aliados que terá que conquistar ao longo do seu percurso.



Vídeo 3. Trailer do jogo *Fallout 4* - <https://youtu.be/k3IIHBBGCIw>

⁵⁰ *Game* de mundo aberto: ao contrário de jogos eletrônicos de progressão linear, trata-se de um tipo de *game* com áreas simultâneas e, por isso, geralmente seguido de um mapa. Ele é projetado para o jogador explorar de diferentes maneiras um nível, tendo a possibilidade de determinar a sequência da realização dos objetivos apresentados (missões principais e secundárias). Isso confere ao *gamer* uma sensação de controle e liberdade.

⁵¹ “War. War never changes. The Romans waged war to gather slaves and wealth. Spain built an empire from its lust for gold and territory. Hitler shaped a battered Germany into an economic superpower. But war never changes” (texto original).

⁵² *Personal computer* (computador pessoal).

Um holocausto nuclear também é o pano de fundo para a estória da série de filmes *Mad Max* do diretor George Miller. A primeira produção cinematográfica, de 1979, apresenta o personagem Max Rockatansky, um policial da fictícia Main Force Patrol que teve sua família atacada por uma gangue de motoqueiros nômades. Esse fato tornou o protagonista um homem em busca de vingança. A obra ganhou as sequências *Mad Max 2: The Road Warrior* (“Mad Max 2 - A Caçada Continua”), em 1981, e *Mad Max Beyond Thunderdome* (“Mad Max 3: Além da Cúpula do Trovão”) em 1985. É a partir de então que o espectador toma conhecimento sobre um passado de guerras. Motivadas pela disputa de petróleo, diferentes nações dispararam bombas e aniquilaram o mundo civilizado. Instaurou-se o caos e, a partir de então, apenas quem tinha mobilidade para fugir e conseguisse ter atitudes brutais poderia manter-se vivo. Tem-se aí uma cultura muito forte de veículos modificados. Com eles mais potentes, para além de meios de transporte, é possível transformá-los em verdadeiras armas. O combustível, portanto, assim como a água, passam a ser os principais motivos para os maiores confrontos entre os sobreviventes. No enredo, “Tudo o que resta são as memórias”⁵³, conta o narrador que se apresenta no segundo filme. Max torna-se um guerreiro solitário em um cenário de paisagens desérticas. Ainda, após trinta anos da estreia da última produção, a trama retornou com *Mad Max: Fury Road* (“Mad Max: Estrada da Fúria”) em 2015. Trata-se de uma expansão do universo criado por Miller. Nessa obra, Max procura permanecer pragmático em meio à selvageria das relações humanas: “A esperança é um erro. Se não pode consertar o que está quebrado, você enlouquecerá”⁵⁴ (tradução nossa).

A franquia, especialmente o quarto filme, inspirou a criação de um *game*. No mesmo ano de estreia de *Mad Max: Fury Road*, a desenvolvedora Avalanche Studios lançou *Mad Max* para PlayStation 4, Xbox One e PC. Na adaptação, o jogador controla o personagem Max no mundo aberto de Wasteland com seu carro personalizável, chamado Magnum Opus. Entre missões principais e paralelas, o *gamer* tem que lidar com os infortúnios de uma terra devastada, com seus sobreviventes e contra os comboios de veículos.

⁵³ “All that remains are memories” (texto original).

⁵⁴ “You know, hope is a mistake. If you can't fix what's broken, you'll go insane” (texto original).



Vídeo 4. Trailer do jogo *Mad Max* - <https://youtu.be/UPpeDwa6BkA>

Outro *game* que aborda uma catástrofe nuclear é *Metro 2033*. Da desenvolvedora 4A Games, ele traz a saga de sobreviventes de um ataque mundial realizado em 2013. As pessoas se refugiaram nos túneis das estações de metrô da cidade de Moscou (Rússia), já que a superfície passa a ser inabitável por causa da radiação e também por estar ocupada por mutantes adaptados ao novo mundo. É possível sair das instalações dos metrô, desde que esteja equipado com uma máscara de gás. Em um cenário de escassez, a munição das armas de fogo serve não apenas para proteção, mas também moeda de troca. O jogador controla Artyom, um jovem que viveu na pré-guerra e ainda se lembra do passado da humanidade (um traço semelhante com o personagem Joel de *The Last of Us*). O jogo, que foi lançado inicialmente para as plataformas Xbox 360 e PC em 2010, foi inspirado na obra literária de ficção científica de mesmo nome, publicada em 2005 pelo escritor russo Dmitriy Glukhovskiy. *Metro 2033* ganhou a sequência *Metro: Last Light* em 2013, lançando ainda no ano seguinte uma coletânea remasterizada para PlayStation 4 e Xbox One.



Vídeo 5. Trailer do jogo *Metro 2033* - <https://youtu.be/o53vznBMd0U>

Há obras em que não é evidenciada a causa para um fato catastrófico. A artista estadunidense Lori Nix, por exemplo, deu início em 2005 ao seu projeto intitulado *The City*. Trata-se de suas visões sobre o fim dos tempos traduzidas em dioramas de lugares comuns do cotidiano. Salão de beleza, vagão de metrô, bar, biblioteca. Ela imaginou paisagens urbanas atingidas por uma catástrofe não identificada que varreu a presença humana do planeta. Sem as ações dos homens sobre a Terra, a natureza toma de volta seus espaços, se fazendo presente nos ambientes que um dia foram erguidos pelos seres humanos e agora encontram-se abandonados. Feitas de materiais como papelão, espuma, gesso e madeira, Nix construiu realidades pós-apocalípticas a fim de fotografá-las, revelando suas preocupações em torno do meio ambiente e as possibilidades futuras da sua espécie. Em um processo lento e minucioso, ela montou vinte e oito maquetes em dez anos, segundo as fotos em seu *website*⁵⁵. Seu trabalho diz que a humanidade se foi e o que resta são fragmentos de memórias de parte do cotidiano da raça humana.

No universo cinematográfico, *The Road* (“A Estrada”), longa-metragem de 2009, dirigido por John Hillcoat, retrata um cenário pós-apocalíptico onde há escassez de todo tipo de recursos. É um roteiro baseado no romance de Cormac McCarthy de 2006, época em que o governo iraniano retomou suas pesquisas de combustíveis nucleares, um campo de interesse também da Coreia do Norte que anunciou naquele ano seu primeiro teste nuclear. *The Road* traz a estória de pai e filho que tentam sobreviver em um mundo que foi destruído por razões não explicitadas e que morre de maneira vagarosa e continuamente. O que se tem

⁵⁵ *The City*. In: Lori Nix. Disponível em: <<http://www.lorinix.net/the-city/dzky07x74ynruqhsmt4ysazr2mq8q>>. Acesso em: 30 set. 2016.

conhecimento é que tudo começou após um grande impacto de luz, seguido de uma série de tremores, levando ao extermínio de plantas e animais. Com a falta de comida, iniciou-se a prática de canibalismo, o grande temor entre os sobreviventes. Como o frio é cada vez mais rígido, pai e filho caminham até o sul dos Estados Unidos a procura de um clima mais quente, mas incertos do que podem encontrar. Nessas circunstâncias, a estória coloca em voga questões referentes às práticas de suicídio e de humanitarismo.

É possível relacionar alguns aspectos da ambiência de *The Road* ao jogo *The Last of Us*. No *game* o planeta não está sucumbindo, mas são comuns certas dificuldades enfrentadas pelos personagens para se manter vivos. O ato de tirar a própria vida, por exemplo, pode ser visto não necessariamente como um comportamento autodestrutivo. No jogo, após escaparem de um grupo de infectados, Joel e Ellie, agora na companhia do personagem secundário Bill, se refugiam em uma casa onde encontram na sala um corpo pendurado por uma corda amarrada ao pescoço. Um homem havia desistido daquele mundo brutal por meio do enforcamento. Bill o reconhece. Era Frank, seu parceiro em outros tempos. Ele aponta para o corpo e identifica mordidas: “Ele tem mordidas. Aqui. E...”⁵⁶ (tradução nossa). Joel completa a frase ao dizer “Acho que ele não queria se transformar (em *runner*), então ele...”⁵⁷ (tradução nossa). Ou seja, Frank havia sido atingido por um infectado. Logo iria ter sua mente e corpo dominados pelo fungo, transformando-se em um monstro até a morte. A personagem Tess teria passado pelo mesmo processo após ter sido mordida. Em uma atitude suicida, enfrenta sozinha um grupo de membros armados da FEDRA. Tess mostra-se determinada: “Eu não vou me transformar em uma dessas coisas”⁵⁸ (tradução nossa).

Assim como *The Road*, outro exemplo de um mundo sem explicações precisas das razões que levaram ao esgotamento de seus recursos está em *I Am Alive*. Jogo eletrônico desenvolvido pela Ubisoft Shanghai inicialmente para os consoles PlayStation 3 e Xbox 360 e, posteriormente, para PC, o *game* foi lançado em 2012, ano que marcava o final do calendário maia, interpretado por muitos como o fim do mundo. No jogo, a passagem para o pós-apocalipse é conhecida por “The Event” (“o evento”). Por vezes pode-se suspeitar que ocorreu uma série de terremotos sem aviso prévio, mas não há esclarecimentos sobre o caso. Em um cenário de escassez, um homem comum segue em busca de sua esposa Julie e sua filha Mary um ano após o início do caos no planeta que matou quase toda a humanidade, tornando a Terra perto de ser inabitável. O personagem anda pelas ruas da cidade fictícia

⁵⁶ “He’s got bites... Here. And...” (texto original).

⁵⁷ “I reckon he didn’t want to turn, so he...” (texto original).

⁵⁸ “I will not turn into one of those things” (texto original).

estadunidense de Haventon, procurando lidar com os poucos sobreviventes que encontra pelo caminho e com o ar poluído que chega a matar em algumas regiões tamanha a concentração de poeira tóxica. Em seu enredo não há zumbis, monstros ou seres que sofreram mutações genéticas. Os que se apresentam como inimigos são os próprios seres humanos e suas ações cruéis, principal inimigo também em *The Last of Us*. Neste último, há o fato de ter que se proteger das pessoas infectadas pelo fungo, mas elas são previsíveis. É o ambiente que elas acabaram criando que torna possível as ações cruéis que os homens são capazes de realizar e daí o jogador ter que saber lidar com as situações que estes personagens protagonizam.

Ainda em *I Am Alive*, os que vivem são, em grande parte, assassinos, mas há também aqueles que apenas necessitam de suprimentos que porventura o personagem principal detenha. Tal qual Joel em *The Last of Us*, o protagonista de *I Am Alive* precisa administrar os recursos limitados que encontra pelo caminho. Nesse momento, o jogador tanto pode auxiliar as pessoas como simplesmente seguir viagem. Assim, esse *game* coloca literalmente em jogo questões morais. Deve-se ajudar um estranho ou salvar a sua própria vida precavendo possível situação de risco futura? Como o título do jogo já indica e o *trailer* corrobora, o importante é sobreviver ao presente.



Vídeo 6. *Trailer* do jogo *I Am Alive* - <https://youtu.be/q-QqDsvQHxo>

Outro ponto em comum em *The Last of Us* e *I Am Alive* são os fortes laços afetivos que determinam suas escolhas em um ambiente com poucas possibilidades de qualquer tipo de prosperidade. O mundo não tem perspectivas de futuro, mas as relações humanas vivas são capazes de conectar os personagens com eles mesmos e com a memória dos seres que eles já

foram um dia em cenários pré-apocalípticos, deixando-os conscientes de determinados valores morais mesmo diante do caos.

E se os homens tivessem condições tecnológicas de abandonar uma Terra em colapso e viver em outro planeta? Em obras de ficção científica é possível sair do Sistema Solar, viajar pela Via Láctea ou, ainda, desbravar a Laniakea⁵⁹. Essa é a atmosfera de *After Earth* ("Depois da Terra"), um filme de 2013 dirigido por M. Night Shyamalan. Um projeto militar comandado por uma instituição de defesa, a Tropa Unida dos Guardiões, foi responsável pela evacuação do planeta. A humanidade corria risco de extinção após terem consumido todos os recursos da natureza. Os últimos seres humanos, então, foram transportados para outra galáxia, chegando na fictícia Nova Prime, onde foi possível construir uma nova civilização. Porém, tiveram que lutar com seres predadores chamados ursas. Novamente a raça humana corria perigo e, assim, a Tropa Unida dos Guardiões buscou mais uma vez preservá-la. Para proteção dos sobreviventes aconteceram combates durante várias gerações. Mil anos se passaram e o cenário era o mesmo. Neste tempo presente, em sua última missão – viajar para o planeta Fitos – o general Cypher Raige, vivido pelo ator Will Smith, leva consigo seu filho adolescente Kitai Raige, interpretado por Jaden Smith, um aspirante a Guardião. Porém, durante a viagem a nave enfrenta uma chuva de asteroides. Sendo necessária uma aterrissagem forçada, a tripulação se vê na Terra, um planeta em quarentena. O ar é tóxico, temperaturas chegam a ser letais e houve evolução de espécies de animais que passaram a dominar o planeta. Pai e filho são os únicos viajantes vivos. Para voltarem para casa – fato irônico da obra – eles precisam enfrentar uma árdua jornada. O general fica imobilizado por ter se ferido na queda da nave. Mantendo virtualmente contato com seu filho, ele acompanha parte do trajeto de Kitai. O garoto precisa percorrer cerca de cem quilômetros até onde está a outra parte da nave (esta que se partiu em duas no momento da queda) e usar o sinalizador que lá se encontra para pedir resgate. A partir de então Kitai vai contar inicialmente com a experiência do pai em um mundo que não conhece: “(...) o medo não é real. O único lugar onde o medo pode existir é em nossos pensamentos sobre o futuro. É um produto da nossa imaginação que faz com que tenhamos medo de coisas que não existem no presente e que talvez nunca cheguem a existir. (...) O perigo existe de verdade, mas o medo é uma escolha”⁶⁰ (tradução nossa). É uma relação semelhante a que é estabelecida entre Ellie e Joel em um

⁵⁹ Superaglomerado de galáxias, incluindo a Via Láctea. In: *Newly Identified Galactic Supercluster is Home to the Milky Way*. Science Daily, 03 set. 2014. Disponível em: <<https://www.sciencedaily.com/releases/2014/09/140903133319.htm>>. Acesso em: 20 set. 2016.

⁶⁰ “(...) fear is not real. The only place that fear can exist is in our thoughts of the future. It is a product of our imagination causing us to fear things that do not at present and may not ever exist. (...) Danger is very real, but fear is a choice” (texto original).

primeiro momento em *The Last of Us*. A adolescente nunca havia saído da zona de quarentena na qual nasceu. Para realizar o percurso até onde se encontram os “vagalumes” que a aguardam, Ellie conta com a experiência e informações que Joel detém.

Não apenas tomando como base os exemplos citados mas, em um geral, uma característica importante dos mundos que passaram por um apocalipse é a estética. A ambientação trabalhada nas produções culturais se difere em alguns detalhes, muitas vezes em função dos fatos que resultam o caos, mas invariavelmente se baseiam em cenários decadentes. O trabalho do artista russo Vladimir Manyuhin, por exemplo, é semelhante às paisagens do jogo *The Last of Us*. Manyuhin é conhecido por conseguir esboçar em suas ilustrações o resultado de um mundo “постапокалипсис” (pós-apocalipse) de maneira realista. Suas imagens fazem parte do jogo de tiro *Survarium*, lançado em 2015 pela desenvolvedora Vostok Games para PC, que tem como pano de fundo um colapso ecológico pouco explicado.



Vídeo 7. Trailer do jogo *Survarium* - <https://youtu.be/0sb2cnO3I-Q>

As produções culturais até então citadas abordam situações caóticas e incontroláveis que levam a um sentido singular: fatos que confrontam a vida humana e, conseqüentemente, culminam na luta pela sua sobrevivência. Falou-se de ameaças de fim dos tempos ou das diferentes formas de vida após um apocalipse, sejam oriundas de uma intervenção divina, escassez de recursos advindas das ações constantes do homem na natureza, invasão alienígena ou mesmo de razões desconhecidas. Com esses exemplos pode-se dizer que as produções culturais preparam as pessoas para viver diferentes possibilidades de futuro. Assim,

catástrofes, sejam de que natureza for, são amortizadas constantemente por obras como livros e filmes (RÜDIGER, 2008).

Uma vez abordadas algumas produções culturais relacionadas à ameaça ou ao fim da civilização humana, que ainda conta com outras temáticas aqui não citadas como ataques cibernéticos e/ou dominação das máquinas – como no filme *The Matrix* (“Matrix”) de 1999, dirigido pela dupla The Wachowskis e no livro *Cyberstorm* de Matthew Mather, 2013 – agora será retomado o foco da presente análise. Do abrangente cenário pós-apocalíptico, com inúmeras propostas para explicar um futuro problemático para os homens – mas que apresentam características comuns entre si – a discussão irá ater-se às epidemias como forma de explorar o mito da destruição das civilizações do mundo. A escolha se deve pelo fato de ser uma epidemia a chave para o desenrolar do enredo de *The Last of Us*.

2.2.2. Epidemias como Agentes do Caos

Não são poucas as obras que exploram doenças infecciosas como forma de assolar a humanidade. De onde vem o medo de um surto dessa magnitude? A peste bubônica, a cólera, a gripe espanhola e a AIDS são algumas das epidemias que causaram horror ao longo da história humana. Quais são as suas influências no inconsciente coletivo? Quais imagens, símbolos, valores e mitos desse universo são comuns a toda humanidade?

O livro *The Last Man* (“O Último Homem”) de Mary Shelley, publicado em 1826, mostra um planeta devastado por uma praga que matou gradualmente a humanidade no ano de 2100. O último homem é o personagem Lionel Verney que, após perder familiares e amigos, vai viver seu isolamento, mesmo que ainda esperançoso de encontrar outros sobreviventes. A obra perpassa pela questão das profecias, já que descreve que o apocalipse pandêmico teria sido identificado dois séculos antes por uma sacerdotisa de Apolo.

O romance *The Stand* (“A Dança da Morte”) de Stephen King também traz um cenário pós-apocalíptico resultante de uma epidemia. Publicado originalmente em 1978 e com uma versão maior, uma espécie de expansão da obra, lançada em 1990, a ficção conta sobre o Projeto Azul responsável por estudar secretamente um vírus. Em uma das etapas do processo de pesquisa houve uma falha humana que logo foi identificada por um dos homens do posto de segurança, Charlie Campion. Sabendo dos riscos que corria, ele abandonou a base, levando consigo sua esposa e filha, com a intenção de atravessar o estado de Nevada (EUA) rumo ao leste. Porém a iniciativa de Campion não salvou nem a ele nem a sua família. Os três sofreram com tosse, febre e catarro até à morte. Assim começa a contaminação no mundo. Trata-se de

um vírus em constante mutação e que, por isso, o corpo humano não consegue produzir os anticorpos necessários para detê-lo e nem é possível criar uma vacina. O risco de contágio é de 99,4% quando em contato com uma pessoa infectada. Todos esses fatores resultam em um apocalipse em que apenas escapam as pessoas que, por razão desconhecida, são imunes à doença. O romance rendeu uma minissérie de TV que estreou em 1994. Dirigido por Mick Garris, a produção tem seis horas de duração. Traçando um paralelo com o enredo de *The Last of Us*, no jogo também é explorada a questão de imunidade. Pode-se dizer que esse aspecto se torna, em ambas ficções, o objeto de esperança na narrativa e o fio condutor da razão de viver dos personagens.

Já citado anteriormente por influenciar na criação do jogo *Fallout* pelo seu contexto pós-guerra nuclear, o média-metragem *La Jetée* (“A Pista”), de 1962, também inspirou o filme *Twelve Monkeys* (“Os 12 Macacos”) de 1995, dirigido por Terry Gilliam. O longa-metragem estadunidense tem uma abordagem voltada para um mundo devastado por um vírus a partir de 1996. Os sobreviventes vivem em abrigos subterrâneos. Com o intuito de descobrir mais informações a respeito do vírus responsável por toda a tragédia e buscar uma cura, James Cole, vivido pelo ator Bruce Willis, é recrutado por cientistas em 2027 para participar de uma missão especial. O protagonista passa a realizar viagens no tempo, assim como na obra francesa, voltando ao passado para encontrar pistas do que causou um futuro condenado.

Um dos autores que é visto como precursor da literatura apocalíptica é o estadunidense Richard Matheson. Entre suas criações está Robert Neville, um personagem apresentado em 1954 no livro *I Am Legend* (“Eu Sou a Lenda”). Neville é um homem que vive seu isolamento graças a um mundo tomado por aberrações da natureza. Uma bactéria infecta os humanos transformando-os em uma espécie de vampiros. Convencido de que é o único humano sobrevivente por ser imune à infecção, o então “último da raça velha” (MATHESON, 2015, p. 331) obedece a uma rotina de buscar suprimentos durante o dia e manter sua casa protegida dos seres sombrios que aparecem à noite. O mundo devastado por uma epidemia, cidades com suas ruas desertas, estabelecimentos silenciosos e carros enguiçados largados no asfalto são detalhes que desenham um ambiente comum à *The Last of Us*. Neville descreve sentimentos que o *gamer* depara ao viver Joel. A nostalgia é vista como uma fraqueza, a esperança como um perigo e o tempo perdeu seu escopo multidimensional, o que deu espaço apenas para se pensar no presente. Um presente que se resume na sobrevivência diária e que, por ela, é possível se ajustar ao horror de um assassinato. “O abuso do terror logo tornaria o próprio terror um clichê” (*ibid*, p. 282). A dúvida sobre se os infectados são ainda ou não pessoas normais em seu íntimo é outra semelhança presente nas duas obras. Enquanto Neville chega

às vezes a sentir remorso ao perceber que aqueles seres são o mesmo que ele, em *The Last of Us* o personagem secundário Sam, um adolescente que chega a ser contaminado, compartilha uma reflexão com Ellie: “Aqueles coisas lá fora. E se as pessoas ainda estiverem dentro delas? E se elas estiverem presas, sem controle do próprio corpo? Tenho medo que isso aconteça comigo”⁶¹ (tradução nossa).

A narrativa de *I Am Legend* inspirou diferentes versões cinematográficas. A primeira estreou em 1964 com o título *The Last Man on Earth* (“Mortos que Matam”). Dirigido por Ubaldo Ragona e Sidney Salkow, tem como personagem central Robert Morgan vivido por Vincent Price⁶². Das adaptações para o cinema esse filme é o mais fiel à obra original, muito possivelmente pelo fato do próprio escritor Matheson, sob o pseudônimo Logan Swanson, ser um dos roteiristas da produção. Nos pensamentos e reflexões de Morgan fica evidente que, antes do caos, o que era tido como simples e saboroso tornou-se uma constante preocupação. “Havia uma época em que comer era um prazer. Agora me aborrece. Somente combustível para sobreviver”⁶³ (tradução nossa). Já em 1971, Boris Sagal dirigiu *The Omega Man* (“A Última Esperança da Terra”). Por meio das memórias do personagem Robert Neville, vivido pelo ator Charlton Heston, a adaptação aborda algumas questões como a lei marcial que chegou a se instalar no início da praga no intuito de se ter o controle do contágio. Em algumas passagens do filme, Neville se recorda de trechos de um telejornal apresentado pelo jornalista Jonathan Mathias, interpretado por Anthony Zerbe, que posteriormente se tornaria o líder dos infectados. Em uma das transmissões ele indaga: “Este é o fim do homem tecnológico? Isto é a conclusão de todo o nosso passado?”⁶⁴. Na terceira adaptação da obra para o cinema, o filme *I Am Legend* de 2007, dirigido por Francis Lawrence, conta que a infecção pelo vírus mortal Krippin levou a espécie humana à beira da extinção, matando 90% por falência de órgãos e hemorragia. Entre os sobreviventes está Robert Neville, desta vez interpretado pelo ator Will Smith. Os infectados, sensíveis à luz solar, receberam o nome de *darkseekers* (“caçadores das trevas”). Nessa versão, a maneira como Lawrence trabalhou o cenário – os detalhes de uma cidade abandonada como, por exemplo, ter o asfalto quebrado pela vegetação – descreve com semelhança a ambientação de *The Last of Us*. Ainda nesse filme há uma alternativa para os não infectados apresentada no final do enredo. Trata-se de uma colônia de sobreviventes, uma

⁶¹ “Those things out there. What if the people are still inside? What if they're trapped in there, without any control of their body? I'm scared of that happening to me” (texto original).

⁶² Ator conhecido por sua voz tenebrosa que participaria dezoito anos depois da canção *Thriller* de Michael Jackson. *Vincent Price & Michael Jackson's Session for “Thriller”*. In: canal do Youtube *stephenaltobello*. Disponível em: <<https://youtu.be/gSip-frDcGM>>. Acesso em: 28 abr. 2016.

⁶³ “There was a time when eating was pleasurable. Now it bores me. Just fuel for survival” (texto original).

⁶⁴ “Is this the end of technological man? Is this the conclusion of all our yesterdays?” (texto original).

ideia próxima da colocada em prática no *game* pelo personagem Tommy, irmão de Joel, em Jackson County.

No universo dos quadrinhos, *The Walking Dead* traz um vírus que infecta a maioria da população da Terra. Criado por Robert Kirkman e publicado pela Image Comics desde outubro de 2003, em seu primeiro volume, denominado *Days Gone Bye*⁶⁵ (“Dias Passados”), um policial baleado em campo acorda em um hospital após um período em estado de coma. Trata-se do xerife da cidade de Cynthiana (Kentucky/EUA), Rick Grimes. Ele depara com um hospital aparentemente vazio até encontrar um cômodo tomado pelos zumbis. Sem entender o que se passa e buscando explicações, dirige-se até à sua casa onde é então golpeado na cabeça. O jovem Duane Jones, filho de Morgan, confundiu Rick com um morto-vivo. E é a partir daí que o xerife informa-se que o planeta foi dominado por pessoas mortas que foram chamadas à vida. Elas se alimentam da carne de animas e de seres humanos. Basta uma mordida destas aberrações para que aconteça a infecção. Aqueles que conseguem escapar dos zumbis tentam sobreviver nesse cenário que também apresenta escassez de suprimentos como comida e medicamentos. São pessoas que agora vivem em um mundo sem uma ordem social, afetadas psicologicamente.

A obra ganhou versão para uma série de TV com mesmo nome em 2010, produzida pelo canal AMC. Em meio a algumas diferenças entre a HQ e a adaptação para a televisão, estão presentes nas duas produções reflexões sobre a vida, dilemas e escolhas morais. Na segunda temporada da produção audiovisual, por exemplo, que estreou em outubro de 2011, há a apresentação do veterinário Hershel Greene, um homem temente a Deus, dono de uma fazenda que até então não havia sido invadida pelos *walkers*⁶⁶ (maneira como os zumbis são chamados no seriado). Após uma reviravolta em sua vida, em que chega a perder sua casa e ter sua fé abalada, ele ouve de Rick: “Você é um homem de Deus. Tenha um pouco de fé”⁶⁷ (tradução nossa). O veterinário responde: “Eu não posso professar que entendo o plano de Deus, mas Cristo prometeu a ressurreição dos mortos. Eu apenas achei que ele tinha alguma coisa um pouco diferente em mente”⁶⁸ (tradução nossa). Se antes Hershel mostrava-se religioso, após alguns fatos ele questiona os planos de Deus. Mesmo não tão mais seguro das palavras bíblicas, ele vai ao encontro de suas crenças, ainda que em tom irônico, quando se

⁶⁵ *The Walking Dead [HQ]*. In: Central dos Quadrinhos. Disponível em: <<http://centraldosquadrinhos.com/the-walking-dead/1>>. Acesso em: 26 abr. 2016.

⁶⁶ “Andarilhos” (tradução nossa).

⁶⁷ “You're a man of God. Have some faith” (texto original).

⁶⁸ “I can't profess to understand God's plan, but Christ promised the resurrection of the dead. I just thought he had something a little different in mind” (texto original).

refere ao momento do Juízo Final. Neste instante fica evidente que a religião não é mais a sua bússola.

Princípios de fé também estão presentes em *The Last of Us*, apesar da maneira espaçada. Como já mencionado, é contado no prólogo a morte de Sarah, filha de Joel. Com o corpo sem vida da adolescente em seus braços, o personagem refere-se chorando a um ser divino, suplicando clemência: “Oh, Deus. Por favor, por favor, não faça isso. Por favor, Deus...”⁶⁹ (tradução nossa). Durante todo o seu percurso no jogo, Joel chega a pronunciar um nome religioso em momentos em que a morte ronda as pessoas que ele gosta. Assim aconteceu quando a Tess mostra para ele a mordida que levou na região entre o ombro e o pescoço. Ela estava infectada e em questão de horas se transformaria em um daqueles seres monstruosos. “Oh, Cristo”⁷⁰, diz Joel perplexo. Ainda, quando busca resgatar Ellie de uma operação cerebral liderada pelos “vagalumes” e indignado fala para ele mesmo “Sweet Jesus”⁷¹. Como colocado pelo jogador R.M., de 32 anos, se esse comportamento do personagem foi planejado ou não no roteiro, ao menos é genuíno. Outro exemplo é o que pensa o personagem David, líder de um grupo de sobreviventes que surge no caminho de Ellie e Joel. Ele diz para a adolescente: “Eu acredito que tudo acontece por uma razão” (tradução nossa)⁷². David encara certas ocasiões de seu trajeto como momentos-chave para explicar eventos futuros.

Ainda no que se refere às crenças, pode-se fazer uma ligação com os artefatos que alguns personagens de *The Last of Us* tem em relação ao seu passado. Joel leva afivelado em seu pulso o relógio analógico que foi presente de sua filha. Ele o ganhou na noite anterior à morte de Sarah. Vinte anos após o ocorrido, Joel conhece Ellie que, por sua vez, percebe: “Seu relógio está quebrado”⁷³ (tradução nossa). Outro item interessante é a foto do protagonista com a sua filha. A imagem é resgatada por Ellie na usina hidrelétrica onde Tommy a guardava. A adolescente resolve entregá-la para Joel em um momento que considera oportuno, ao qual ele responde: “Bem, não importa o quanto você tente. Acho que não dá para escapar de seu passado. Obrigado”⁷⁴ (tradução nossa). Como um último exemplo, Ellie guarda em sua mochila a *dog tag* de sua falecida amiga Riley. Este item pode ser visualizado pelo *gamer* quando ele passa a controlar a personagem na estação do inverno. O

⁶⁹ “Oh, God. Please, please, don't do this. Please, God...” (texto original).

⁷⁰ “Oh, Christ” (texto original).

⁷¹ Expressão usada geralmente por católicos para dar ênfase a alguma coisa. Algo como “meu Jesus Cristinho” (tradução nossa).

⁷² “I believe that everything happens for a reason” (texto original).

⁷³ “Your watch is broken” (texto original).

⁷⁴ “Well, no matter how hard you try. I guess you can't escape your past. Thank you” (texto original).

pingente – que identifica Riley como membro da facção “vagalume” – aparece listado no inventário da mochila de Ellie. Em vista disso, os três objetos citados – relógio, fotografia, *dog tag* – são pertences que reconectam os personagens com alguém que já se foi ou até mesmo com eles próprios. Afinal, “religião” significa “religar” (do latim, *religare*).

Também, mais adiante no enredo de *The Walking Dead*, já na sexta temporada, que teve sua estreia em 2015, explora-se um desconforto maior entre alguns personagens em relação à ideia de matar pessoas não infectadas. Neste momento da estória, Rick Grimes vive em uma comunidade chamada Alexandria, um local cercado por grandes muros, assim como a usina hidrelétrica em *The Last of Us* (onde mora o personagem Tommy, localizada em Jackson County). Em certa circunstância, os moradores ficam sabendo da existência de um lugar semelhante a que eles moram, chamado Hilltop. Porém, esta colônia é explorada pelos *The Saviors* (“Os Salvadores”), fornecendo periodicamente metade de seus produtos cultivados sob ameaças de ataques mortais – Hilltop desenvolve agricultura de subsistência e uma pequena criação de gado, mas não conta com combatentes. Como Alexandria sofre com a pouca quantidade de comida, Rick e seu grupo, então experientes em confrontos, propõem aniquilar os “Salvadores” em troca de suprimentos. Ademais, em um futuro próximo, Alexandria acabaria sendo atacada por esses saqueadores. Pela primeira vez em *The Walking Dead* os personagens principais assassinam indiscriminadamente. Se nas primeiras temporadas matar pessoas aconteceu em situações isoladas e em legítima defesa, agora os personagens matam por comida, antevendo emboscadas. Mas não há uma adesão absoluta a essa postura intransigente e violenta. Enquanto as experiências pelas quais Rick passou o tornaram menos humanitário, para o personagem Morgan Jones toda vida é preciosa.

Em *The Last of Us* assassinatos também fazem parte da vida dos sobreviventes. Durante o seu percurso, por exemplo, o jogador presencia em uma *cutscene* a morte de Robert, um traficante de armas. Tess, companheira de Joel, atira duas vezes na cabeça do sujeito após saber que ele vendeu para os “vagalumes” as armas que aparentemente pertenciam à ela e ao Joel. Por causa dessa mercadoria, Robert tenta matar a dupla, mas é ele quem acaba morto. Na *cutscene* não há qualquer demonstração de pesar por parte de ambos personagens. E Joel, assim como Rick do seriado de TV, se endurece frente aos acontecimentos passados. Tomando essas passagens, nota-se nas narrativas de *The Walking Dead* e *The Last of Us* o fortalecimento de atitudes individualistas em razão do cenário hostil. As relações humanas tornam-se cada vez mais complexas e as noções sobre ética são contrariadas.

The Walking Dead também ganhou versão para um jogo eletrônico em 2012. Desta vez o protagonista não é Rick Grimes. Dividido em temporadas e episódios, o início desse jogo desenvolvido pela Telltale Games traz as desventuras do presidiário Lee Everett e da pequena Clementine, uma criança a procura de seus pais que viajaram e a deixaram com a babá antes do mundo ser tomado pelos zumbis. Alguns personagens que fazem parte dos quadrinhos e da série de TV aparecem no jogo e a espinha dorsal da trama é a mesma, um grupo de pessoas em constante busca pela sua sobrevivência. Há dilemas pessoais, traições, perdas. O ambiente dramático deixa os zumbis em segundo plano, assim como acontece em *The Last of Us*. Por vezes as ações do protagonista sofrem influência direta das escolhas do *gamer*. Isso se deve pelo fato de existir em certas circunstâncias diferentes possíveis decisões a serem tomadas frente a uma situação-problema. Ou seja, a trama se desenrola sob efeito cascata, colocando o jogador perante diversas questões morais à sua escolha de resolução.



Vídeo 8. Trailer do jogo *The Walking Dead* - <https://youtu.be/ugsKLovWZt8>

Além de quadrinhos, série de TV e jogo eletrônico, *The Walking Dead* rendeu ainda uma atração permanente no parque Universal Studios, em Los Angeles (Califórnia/EUA). Trata-se do *The Walking Dead Attraction*⁷⁵. Os espectadores podem passear por diferentes ambientes inspirados em cenários marcantes do seriado, assustando-se com atores e animatrônicos⁷⁶ caracterizados de zumbis.

⁷⁵ *The Walking Dead Attraction*. Disponível em: <<http://www.universalstudioshollywood.com/attractions/the-walking-dead-attraction>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

⁷⁶ Do inglês *animatronic*, são bonecos ou fantoches que, para que pareçam ter vida, são mecanizados. Podem ser pré-programados ou remotamente controlados. Um tipo de trabalho que foi muito utilizado no cinema antes da popularização da computação gráfica.

Mediante o exposto, em diferentes mídias (e até fora delas, vide o parque temático) *The Walking Dead* reafirma a presença marcante do tema apocalipse zumbi no século XXI. Para a pesquisadora Sarah Lauro, a moda zumbi é “parte de uma tendência histórica que reflete um nível de insatisfação cultural e uma revolução econômica” (portal G1, 2013)⁷⁷. Além de recentes quadrinhos, séries de TV e jogos eletrônicos, o tema ganhou filmes e até revista, como a *ZumbiGo!*⁷⁸ em formato digital, lançada em 2013 pela editora brasileira DarkSide Books. O escritor e jornalista Joe Fassler acredita que figuras como Frankenstein, Drácula e zumbis têm a ver com o medo da humanidade. Medo de doenças, da destruição do meio-ambiente, medo de uma aniquilação nuclear. “Talvez porque o fim do mundo nunca parecesse tão possível”⁷⁹ (FASSLER, 2011, tradução nossa). Embora a popularização da figura do zumbi tenha sido retratada de maneira abundante a partir dos anos 2000, a temática foi inicialmente explorada na primeira metade do século XX. O *White Zombie* (“Zumbi Branco”), filme de 1932, baseado na obra *The Magic Island* (“A Ilha Mágica”) de William Seabrook (1929), é considerado a primeira obra cinematográfica que aborda os mortos-vivos. Além disso, George Romero é tido como o diretor de cinema que conferiu uma nova roupagem à figura do zumbi ao dar ênfase, por exemplo, ao *gore*⁸⁰. Sua filmografia inicia-se em 1968 com *Night of the Living Dead* (“A Noite dos Mortos-Vivos”). Romero criou parte da mitologia para os zumbis, relacionando à figura do morto-vivo o canibalismo e os passos cambaleantes, lentos e implacáveis.

Outro exemplo de jogo eletrônico que também trabalha a temática zumbi é *Dead Island*, de 2011, desenvolvido pela Techland. Contudo, o *game* é limitado em um cenário paradisíaco de uma ilha fictícia. Inicialmente lançado para PlayStation 3, Xbox 360 e PC, em um mundo aberto o jogador pode viver a pele de um dos quatro protagonistas apresentados. É preciso lutar contra uma infestação de mortos-vivos – que foram um dia turistas e funcionários de um *resort* – e cumprir missões para, então, conseguir escapar do local. Embora não seja um caso que assola toda a humanidade, o enredo traz questões semelhantes trabalhadas nos jogos do gênero. Também é um exemplo como o meio eletrônico consegue ambientar com êxito os seus espectadores. O primeiro *trailer* produzido para anunciar o *game* não tem uma relação direta com a história principal, não apresentando nada sobre sua

⁷⁷ *Moda de zumbis é reflexo de uma sociedade infeliz, diz pesquisadora*. In: G1 - Ciência e Saúde. Disponível em: <<http://g1.globo.com/ciencia-e-saude/noticia/2013/03/moda-de-zumbis-e-reflexo-de-uma-sociedade-infeliz-diz-pesquisadora.html>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

⁷⁸ *Zumbi Go!* In: *Issuu Digital Platform*. Disponível em: <<https://issuu.com/darksidebooks/docs/zumbigo01>>. Acesso em: 11 mai. 2016.

⁷⁹ “Maybe because the end of the world has never seemed so possible” (texto original).

⁸⁰ Subgênero do cinema de terror que enfatiza a escatologia, o derramamento de sangue.

jogabilidade. Porém, chegou a causar polêmica⁸¹ na época em que foi divulgado pelo fato de exibir um pai sendo obrigado a matar a sua própria filha, uma criança que foi infectada e se transformou em seguida em um zumbi. O *trailer* é apresentado de trás para frente, mas há também disponível na internet a versão cronológica. *Dead Island* ganhou uma adaptação oficial nos livros no mesmo ano de seu lançamento, escrita por Mark Morris, e *spin-offs* a partir de 2013. Ainda, em 2016 foi a vez da versão remasterizada sob o nome *Dead Island Definitive Collection* e a sequência *Dead Island 2* tem um projeto em andamento desenvolvido pela Sumo Digital.



Vídeo 9. *Trailer* do jogo *Dead Island* - <https://youtu.be/1ZqrG1bdGtg>

Apontado por críticos como uma tentativa de reinventar o gênero zumbi, a sequência inicial do filme *World War Z* (“Guerra Mundial Z”), dirigido por Marc Forster, de 2013, tem aspectos que dialogam com o cenário de *The Last of Us*. No enredo, notícias sobre uma epidemia invadem a rotina comum de uma cidade. Uma realidade que passa a ser vista não apenas nos jornais e hospitais, mas que mostra-se tomando as ruas de tal maneira a desordenar o trânsito. O que se vê são pessoas que de repente começam a se comportar como animais ferozes e famintos e, por isso, atacam quem estiver mais próximo. Por instinto de sobrevivência, quem ainda se encontra em plenas condições físicas corre e procura se proteger, tentando sair daquela situação inédita, inicialmente inexplicável e violenta. Até que se compreenda o que ocorre, percebe-se que será necessário se precaver, armazenando comida e água, além de se esconder para evitar ser contaminado por um humano doente e insano.

⁸¹ GALLAGA, Omar L. *Why I can't get behind 'Dead Island'*. In: CNN. 24 fev. 2011. Disponível em: <<http://edition.cnn.com/2011/TECH/gaming.gadgets/02/24/dead.island.gallaga/>>. Acesso em: 23 set. 2016.

Baseado no livro de mesmo nome do escritor Max Brooks (2006), enquanto a população mundial começa a diminuir, o governo estadunidense junto à Organização das Nações Unidas busca conter o contágio, pesquisando as causas de todo o início do caos.

Saindo do universo zumbi, o jogo eletrônico *Tom Clancy's The Division* trabalha com um surto pandêmico propositalmente espalhado. Trata-se de um vírus desenvolvido a partir da varíola que ficou conhecido como “Green Poison” (“Veneno Verde”) e que se propaga via notas bancárias contaminadas durante a “Black Friday”, evento estadunidense dedicado a promoções no comércio varejista que ocorre no mês de novembro e que ganhou versões em outros países. “A varíola é possivelmente uma das doenças mais letais conhecidas pelo homem, tendo causado mais de 500 milhões de mortes ao longo da história”, informa o *game*. Desenvolvido pela Ubisoft e lançado em março 2016 para os consoles PlayStation 4, Xbox One e PC, o jogo mostra um cenário pós-apocalíptico a partir de um local específico, explorado na cidade de Nova York. O jogador é um agente especial treinado para socorrer a sociedade em casos emergenciais, auxiliando assim a polícia e o exército. Trata-se da “Strategic Homeland Division”, conhecida como “The Division”. Frente à pandemia, essa unidade que é autônoma busca salvar o que restou da população devastada pelo vírus, garantindo a continuidade do governo. As ações acontecem entre zonas de quarentena e patrulhas para conter atividades de facções e auxiliar os civis no centro de Manhattan. O jogo conta com duas modalidades: o modo história e a “Dark Zone” (“Zona Cega”). Esta última é um setor delimitado em vermelho no mapa que combina PvP – *player versus player* (jogador contra jogador) – e PvE – *player versus environment* (jogador contra ambiente). Ou seja, *gamers* que atingem determinada experiência têm a oportunidade de se juntarem *online* para realizar incursões cooperativas. Esta opção acaba se mostrando como um novo jogo dentro do jogo, no qual o agente pode deixar de ser o herói e passar a roubar e matar, transformando-se em um traidor.



Vídeo 10. Trailer do jogo Tom Clancy's *The Division* - <https://youtu.be/NF9PCqB6v8o>

E se for cogitado que talvez o tema esteja se esgotando no meio dos jogos eletrônicos, um anúncio feito em 2016 de um lançamento com data indeterminada contesta a ideia. Trata-se de *Days Gone* que está sendo desenvolvido pela Bend Studio. Pouco foi divulgado sobre a história. O que sabe-se é que o jogador irá controlar o motoqueiro Deacon St. John, um sobrevivente de uma pandemia que, em um jogo de mundo aberto, precisará roubar, lutar e matar – sejam outros sobreviventes ou hordas de infectados – para se manter vivo. O *trailer* exibido na conferência da Sony na feira internacional E3 2016 (Electronic Entertainment Expo) mostra o personagem com suas memórias de um mundo extinto, incluindo o que talvez seja a perda de uma pessoa importante para ele, e alguns fatos sobre a transição para o caos.



Vídeo 11. Trailer do jogo *Days Gone* - <https://youtu.be/n951aELdWDU>

Todas as citações de obras de diferentes áreas das artes realizadas neste subcapítulo e no anterior, ilustram a presença do mito do fim dos tempos na cultura. O tema se espalhou em diferentes mídias, sejam obras musicais, peças literárias, quadrinhos, cinema e séries de televisão. Especificamente no universo dos *games*, além de *The Last of Us*, objeto de análise da presente pesquisa, os citados *Darksiders*, *Fallout*, *Mad Max*, *Metro 2033*, *I Am Alive*, *Survivium*, *The Walking Dead*, *Dead Island*, *The Division* e o esperado *Days Gone* são exemplos de jogos eletrônicos que reforçam a questão de que o imaginário pós-apocalíptico faz parte da realidade humana. Nota-se que o tipo de abordagem leva a discussões importantes sobre o momento cultural, em que cada época projeta sua maneira de pensar o fim do mundo. Pode-se perceber, por exemplo, que hoje o receio não é aquele voltado à ideia de uma besta que surja do mar, mas os efeitos que podem acarretar o buraco na camada de ozônio. Visto algumas produções culturais acerca do tema, qual o papel do mito pós-apocalíptico?

2.3. Entre História e Simbolismo: o Homem, seus Espaços Míticos e Narrativas Místicas

Qual a função dos mitos? Qual a sua importância para a humanidade? Como verificar a presença dos mitos nas sociedades atuais? Segundo o pesquisador romeno Mircea Eliade (1994), os mitos, sejam eles os cosmogônicos ou os de origem, têm o papel de relatar o nascimento de algo, apontando como foi produzido e começou a existir. Dentre estas explicações estão a da criação do mundo e a de acontecimentos posteriores, como as crenças em torno do fim dos tempos.

Pensando nas narrativas das sociedades arcaicas, o mito geralmente está vinculado a um passado distante e ao sagrado/fabuloso, e é visto como uma história verdadeira que revela atividades humanas significativas. Em relação à ideia de fim nos mitos, tal acontecimento é visto como um novo começo, não se tratando, neste contexto, de uma noção pessimista. Uma analogia que auxilia a compreender esse pensamento é a voltada ao *réveillon*: a data permite que o mundo seja simbolicamente recriado todos os anos.

Diferente de uma visão sagrada, outro caminho para se pensar o mito é, segundo Eliade, encará-lo como uma fábula ou ficção. Ou seja, se em um primeiro momento os mitos eram compreendidos de forma literal, ao longo dos séculos eles foram continuamente reinterpretados por diferentes sociedades, passando a ser vistos como alegorias. Eliade cita que no século I, por exemplo, o filósofo Filon de Alexandria adotou o método alegórico para decifrar os “enigmas” do Antigo Testamento, conteúdo que integra a primeira parte da Bíblia.

Não por isso, mas pelo fato dos mitos não serem mais carregados de valores religiosos, o cristianismo passou a aceitá-los como “tesouros culturais”.

Em síntese, o universo religioso dessacralizado e a mitologia desmistificada nutriram a civilização ocidental. Porém, como afirma Eliade, isso não quer dizer que o pensamento mítico clássico tenha sido abolido. Um exemplo simples e próximo aos dias atuais são as superstições populares, tais como o uso de amuletos. É o caso de, então, enxergar as plantas como neutralizadoras de energias negativas. Particularmente a Espada-de-São-Jorge (*Sansevieria trifasciata*), planta ornamental de origem africana, é vista como uma precaução contra o mal e a morte⁸².

De uma maneira ou de outra, realidade sagrada ou alegoria, o mito “fornece os modelos para a conduta humana, conferindo, por si mesmo, significação e valor à existência” (ELIADE, 1994, p.8). Logo, o mito nas sociedades arcaicas é importante por disseminar referências para a atuação dos homens no mundo, dando sentido às suas vidas, relação que perdura ao longo dos séculos indiferente às novas interpretações atribuídas a essas narrativas. E são os rituais que confirmam periodicamente o seu valor. A repetição de um comportamento não leva à imobilidade cultural. Pelo contrário, apresenta-se como algo duradouro no fluxo universal, dando a chance ao homem de (re)organizar o seu mundo. A partir dos rituais é possível recriar um estilo de vida. Novamente pode-se tomar como exemplo a passagem do ano novo. Popularmente a comemoração representa a renovação da esperança e um recomeço, a oportunidade de um fazer diferente. Assim, os mitos não paralisam o homem, mas sim, de acordo com Eliade, o estimulam a criar. Eles abrem “(...) novas perspectivas para o seu espírito inventivo” (ELIADE, 1994, p. 125). Os homens respondem aos acontecimentos do mundo com sua vida imaginativa.

Frente ao fato do vocábulo mito ter passado por alterações ao longo dos séculos – o mundo é um só, mas os contextos culturais são diversos – Eliade analisa o período que começa nas mitologias de povos antigos indo ao encontro dos mitos do mundo moderno. Diante dos apontamentos do autor em relação às direções que o mito percorre, para a presente pesquisa mostra-se importante refletir sobre essas narrativas por uma perspectiva contemporânea para, então, ser possível analisar *The Last of Us*. Assim, o mito será visto como fenômeno de cultura, ficção a que a sociedade recorre constantemente, como demonstrado nos subcapítulos precedentes ao citar o cenário pós-apocalíptico em algumas

⁸² FÄRBER, Sonia Sirtoli. Mitos, Rituais e Superstições: expedientes atenuantes da tanatofobia. In: *Anais do Congresso Internacional da Faculdade EST*, 2012. São Leopoldo: EST, v. 1, p. 1346. Disponível em: <<http://www.anais.est.edu.br/index.php/congresso/article/view/25/96>>. Acesso em: 03 jun. 2016.

produções culturais. Para a escritora estadunidense Ursula K. Le Guin (1989), ficção científica é a mitologia do mundo moderno ou pelo menos uma de suas mitologias, mesmo que o gênero literário seja uma forma intelectual de arte e o mito, por sua vez, um modo de apreensão não-intelectual⁸³. Como colocado por Aleksandr Golozubov, professor da Universidade Nacional de Kharkiv, na Ucrânia, “(...) em um mundo em que ciência e tecnologia formam e mudam o mundo, a criação de novos mitos se fez necessária (...)”⁸⁴ (tradução nossa).

Vale ressaltar que as abordagens míticas no campo das artes vão além das ideias sobre o futuro da humanidade. No cinema, por exemplo, *El Laberinto del Fauno* (“O Labirinto do Fauno”) de 2006, dirigido por Guillermo del Toro, traz a relação da personagem Ophelia com seres fabulosos, proporcionando uma discussão sobre o homem e a mitologia em nossa contemporaneidade. Se a humanidade por meio do mito busca compreender o mundo que o cerca e a si mesma, no enredo uma pré-adolescente vive o cenário opressor da ditadura do general Francisco Franco e, para encarar a realidade em que vive, utiliza dessas narrativas. O regime político que ficou conhecido como franquismo é uma passagem histórica verídica do século XX que compreende o período de 1939 a 1976 na Espanha. A obra, portanto, mescla história, ficção e o pensamento maravilhoso. Dentre os mitos abordados no filme, há a presença do homúnculo, o homem de proveta⁸⁵. Sob a orientação da figura mitológica do fauno, Ophelia cria um homúnculo a partir da raiz de mandrágora (*Mandragora officinarum*), a qual se assemelha à forma humana. A magia é feita na tentativa de salvar sua mãe das dores provenientes de um quadro de gravidez de risco. “Olhe... Isto é uma mandrágora, uma planta que sonhava em ser humana. Coloque-a debaixo da cama da sua mãe em uma tigela com leite fresco. Todas as manhãs dê-lhe para beber duas gotas de sangue”⁸⁶ (tradução nossa), aconselha o fauno. Na ficção, quando a garota inicia o processo que então foi para ela apresentado, o corpo da mãe passa a reagir. Porém, quando o ser vegetal é descoberto debaixo da cama, a mãe, em uma tentativa de fazer a filha amadurecer, joga a raiz na lareira. Em seguida, subitamente ela começa a entrar em trabalho de parto e morre ao dar à luz a um

⁸³ LE GUIN, Ursula K. Myth and Archetype in Science Fiction. In: *The Language of the Night: essays on fantasy and science fiction*. Lnd.: Women’s Press, 1989, p. 74.

⁸⁴ “(...) in the world which science and technology form and change, the new myth creating was needed (...)” (texto original). GOLOZUBOV, Aleksandr. The Technic and Technicism as Means of Mythologization of Utopian and Antiutopian Narrative in the Romantic and Wellsian Fiction. In *Morus: Utopia e Renascimento*, nº 4, 2007, p. 246. Disponível em: <<http://www.revistamorus.com.br/index.php/morus/article/view/186>>. Acesso em: 15 set. 2016.

⁸⁵ COSTA, Antônio Amorim da. *Ciência e Mito*. Coimbra: Imprensa da Universidade de Coimbra, 2010. p. 12.

⁸⁶ “Mira... Ésta es una mandrágora, una planta que soñaba con ser humana. Colocadla debajo de la cama de vuestra madre en un cuenco con leche fresca. Cada mañana, dadle de beber dos gotas de sangue” (texto original).

menino. Em *Harry Potter and the Chamber of Secrets* (“Harry Potter e a Câmara Secreta”) de 2002, dirigido por Chris Columbus, baseado no romance de mesmo nome da escritora britânica JK Rowling, são vários desses estranhos seres que aparecem durante uma das aulas de herbologia da Escola de Magia e Bruxaria de Hogwarts. No enredo eles são usados para a realização de poções mágicas. Ainda, como um terceiro exemplo, no abrangente universo da internet encontram-se vídeos no *website* do Youtube em que um russo experimenta criar um homúnculo injetando sêmen em um ovo de galinha⁸⁷. A primeira produção audiovisual deste internauta, que foi disponibilizada em novembro de 2015, obteve mais de oito milhões de visualizações em cerca de seis meses. A escolha do tema e sua repercussão são capazes de ilustrar o interesse natural do ser humano pelo universo mitológico que perdura nos dias atuais. Não somente, mas também as novas maneiras de se comunicar um mito. Se nos primórdios contava-se com a oralidade, hoje a instantaneidade do mundo virtual propaga não apenas uma narrativa, mas experimentos, tutoriais, um “faça você mesmo”.

A manifestação dos mitos a partir do século XX também pode ser identificada nas figuras heróicas dos quadrinhos. Em 2018, o personagem Superman (“Super-Homem”), publicado pela Detective Comics, completará 80 anos. Ele é uma mistura de “heróis dos *pulps*, ficção científica, mitos da Antiguidade” (HOWE, 2013, p. 20). O personagem surgiu nos Estados Unidos no final da década de 1930, época de um país pós-quebra da bolsa de valores de Nova York, que se viu arruinado economicamente e que procurou reerguer-se com o *New Deal*, uma série de medidas criada no governo do presidente Franklin Roosevelt. Para restaurar a confiança dos estadunidenses, um dos projetos era garantir empregos aos trabalhadores. Neste contexto, apresentado como o homem de aço, o herói surgiu para vencer as dificuldades de um período de incertezas. Ele nasceu em um outro planeta chamado Krypton e foi enviado à Terra ainda recém-nascido na tentativa de sobreviver à destruição de seu mundo. Assim, Superman é um extraterrestre. Porém, ao longo de seu crescimento ele se mostra na contramão das outras estórias envolvendo uma raça alienígena, já que em sua maioria essas narrativas têm como foco dominar os terráqueos, ao passo que o Superman respeita a vida humana e seu habitat. No longa-metragem *Kill Bill: Volume 2*, de 2004, é citado o super-herói. Dirigido por Quentin Tarantino, o personagem do ator David Carradine, que dá título ao filme, apresenta uma visão desse herói:

⁸⁷ *Как сделать гомункула (Homunculus)*. In: canal do Youtube *Как Сделать ...*. Disponível em: <<https://youtu.be/HNLPXzIz6-I>>. Acesso em: 04 jun. 2016.

(...) todo mito de super-herói tem o herói e seu alter ego. Batman é na verdade Bruce Wayne, o Homem-Aranha é na verdade Peter Parker. Quando esse personagem acorda pela manhã, ele é Peter Parker. Ele tem que vestir uma fantasia para se tornar o Homem-Aranha. E é nessa característica que Superman está sozinho. Superman não se tornou Superman. Superman nasceu Superman. Quando Superman acorda pela manhã, ele é o Superman. Seu alter ego é Clark Kent. Sua roupa com o grande “S” vermelho é o cobertor que o enrolava quando era um bebê e foi encontrado pelos Kent. Essa é a sua roupa. O que o Kent veste – os óculos, o terno – que é o disfarce. Essa é a fantasia que o Superman usa para se misturar com a gente. Clark Kent é como o Superman nos vê. E quais são as características de Clark Kent? Ele é fraco... Ele é inseguro de si mesmo... Ele é um covarde. Clark Kent é a crítica de Superman à toda a raça humana⁸⁸ (tradução nossa).

Após Superman, outras criações de super-heróis surgiram ao longo dos anos como o Captain America (“Capitão América”) da Magazine Management Company que ainda lançaria a marca Marvel Comics. Acontecia na Europa a Segunda Guerra Mundial e os estadunidenses temiam a soberania da Alemanha. Enfrentando à tudo que ameaçasse sua pátria, a revista número 1 do herói chegou às bancas no dia 20 de dezembro de 1940 trazendo o “Capitão América” socando o rosto de Hitler, líder do partido nazista. O Universo Marvel ganharia muitos outros personagens complexos, como os X-Men. “Para gerações de leitores, a Marvel era a maior mitologia do mundo moderno” (HOWE, 2013, p. 14).

Falar de mito como metáfora para o homem desvencilhar-se de infortúnios coloca em cena a preocupação com o desconhecido, com aquilo que está porvir. Em um mundo instável, “certezas” sobre o futuro não são obtidas por meio da manutenção de valores e ritos. Este é o campo das profecias. Se por um lado o mito contribui para um saber agir diante de diferentes situações, o discurso profético torna mais clara a “certeza” sobre o futuro. Um concede as ferramentas, o outro o evento, ambos marcados pela riqueza de símbolos.

Até a presente data a humanidade tem sobrevivido, seja às interpretações das previsões do calendário maia – que acredita em uma renovação cíclica (ou seja, catástrofe seguida de uma nova criação) e não em uma renovação linear como na crença cristã – seja às profecias do médico e astrólogo do século XVI Michel de Nostredame – que de acordo com alguns estudos e interpretações previu, por exemplo, a Revolução Francesa no século XVIII e a

⁸⁸ “(...) a staple of the superhero mythology is, there's the superhero and there's the alter ego. Batman is actually Bruce Wayne, Spider-Man is actually Peter Parker. When that character wakes up in the morning, he's Peter Parker. He has to put on a costume to become Spider-Man. And it is in that characteristic Superman stands alone. Superman didn't become Superman. Superman was born Superman. When Superman wakes up in the morning, he's Superman. His alter ego is Clark Kent. His outfit with the big red ‘S’, that's the blanket he was wrapped in as a baby when the Kents found him. Those are his clothes. What Kent wears - the glasses, the business suit - that's the costume. That's the costume Superman wears to blend in with us. Clark Kent is how Superman views us. And what are the characteristics of Clark Kent? He's weak... He's unsure of himself... He's a coward. Clark Kent is Superman's critique on the whole human race”. *Kill Bill: Vol. 2 (10/12) Movie CLIP - Superman and Clark Kent (2004) HD*. In: canal do Youtube *Movieclips*. Disponível em: <https://youtu.be/I_cEoK1mXms>. Acesso em: 02 out. 2016

ascensão de Adolf Hitler no século XX. De acordo com o pesquisador René Bartillac (2005), profecias maias, cristãs, budistas ou maometanas procuravam prever os perigos futuros, buscar a harmonia da humanidade e nutrir a esperança. Funcionavam, assim, como uma ferramenta para aumentar a confiança na vida. Bartillac aponta como significados essenciais para a manifestação das profecias as significações espiritual e metodológica. Se de um lado as profecias possuem um caráter atual e universal, sendo que aquelas já realizadas deixam lições como herança, por outro, profecias passadas servem de base para interpretações de predições futuras, estas que devem ser motivo de preparação espiritual para, então, ser possível identificar o período de suas realizações.

A Bíblia contém diferentes profetas e profetisas que anunciam um novo agir de Deus. O seu livro mais extenso é o de Isaías, um dos representantes do divino perante os homens, que encontra-se no Antigo Testamento. Entre suas previsões ele escreveu, sete séculos antes do nascimento do Messias, sobre a morte de Jesus Cristo. Cristo era um ser ao mesmo tempo homem e, paradoxalmente, Deus. Em outras palavras, segundo o Evangelho de João, Verbo que se fez carne e habitou entre os homens⁸⁹. Posto isso, Cristo é visto como a esperança da salvação. Outro profeta presente no livro sagrado dos cristãos é Daniel. Ele relatou diferentes visões que teve em forma de sonhos, sendo uma delas a de quatro animais que saíram das águas do mar. Eram um leão com asas de águia, um urso com três costelas em sua boca, um leopardo com quatro cabeças e quatro asas e, finalmente, uma fera forte e violenta com dentes de ferro e dez chifres. A visão era um alerta sobre a dominação do mundo por quatro impérios opressores, cada um em determinado período – Babilônia, Medo-Pérsia, Grécia e Roma respectivamente. Após a ascensão destes reinos, ainda de acordo com as visões de Daniel, aconteceria a intervenção divina no governo dos impérios. Ou seja, a vinda do Messias e a implantação de Seu Reino na Terra.

Enquanto a reflexão cristã é baseada em Deus, a reflexão budista, por exemplo, é voltada a si mesmo. O fundador do budismo é o príncipe Siddhartha Gautama, o Buda, nascido no clã dos Shakyas. Segundo Bartillac, sua vida até atingir a idade adulta pertence mais à esfera mítica. E, assim, de acordo com o mito, quatro sinais foram enviados a Terra para iluminar o caminho do príncipe. Esses sinais configuram-se em quatro visões, em que as três primeiras são a de um ancião senil, um enfermo e um cadáver, os quais remetem à velhice, à doença e à morte respectivamente. Denotam um estado mutável, indícios da não permanência, e contam que a vida e o sofrimento são indissociáveis. A quarta e última visão foi a de um

⁸⁹ João 1,14. In: BÍBLIA. Português. *Bíblia Sagrada*. 12ª Edição. Petrópolis-RJ: Vozes, 1991. p. 1272.

deus se transformando em um homem santo vagabundo que implicava no digno afastamento do mundo. Para quem vivia em meio ao luxo e às riquezas, uma nova realidade foi apresentada. A partir desses símbolos que, em outras palavras, falam da incerteza da felicidade humana, Siddartha mudou os caminhos de sua vida. Ele passou por uma iniciação composta por meditações e penitências e enunciou uma doutrina para partilhar sua experiência com seus semelhantes, fazendo seguidores e discípulos. Em vista disso, surge uma questão: a realidade é percebida pelos fatos ou pelas interpretações dos símbolos, dos mitos? Segundo Buda, os homens são responsáveis pela criação de sua própria realidade. Se a consciência cria realidade, podem os homens moldar os seus destinos?

Sejam pelos mitos ou profecias, os seres humanos são criaturas em busca de sentido. Dotados de inteligência, utilizam da imaginação para pensar em situações que não fazem parte do presente e para lidar com o desconhecido. De acordo com o antropólogo Bronislaw Malinowski, o mito é “um ingrediente vital da civilização humana” (MALINOWSKI apud ELIADE, 1994, p. 23). Para ele trata-se de uma realidade viva a qual o homem sempre recorre, uma “codificação da religião primitiva e da sabedoria prática” (*ibid*). Em uma linha de raciocínio semelhante, para a pesquisadora britânica Karen Armstrong, o mito está relacionado à experiência humana, sendo criado para auxiliar as pessoas a combater problemas em momentos extremos. O mito traz à tona a pergunta “e se?”, levando à reflexão de novas possibilidades, auxiliando a se mover de um estágio da vida para outro.

Os seres humanos são os únicos capazes de reter a capacidade de brincar. A não ser que vivam nas condições artificiais, outros animais perdem a capacidade inicial de se divertir quando deparam com a dura realidade da vida na selva. Os adultos humanos, porém, continuam a apreciar a exploração de possibilidades diferentes, e, como crianças, seguimos criando mundos imaginários. Na arte, livres dos constrangimentos da razão e da lógica, concebemos e combinamos novas formas que enriquecem nossa vida, e que nos mostram algo muito importante e profundamente 'verdadeiro', no qual acreditamos. Na mitologia também elaboramos uma hipótese, damos vida a ela por meio do ritual, agimos a partir disso, contemplamos seu efeito em nossa vida e descobrimos que atingimos uma nova compreensão no labirinto perturbador do mundo em que vivemos (ARMSTRONG, 2005, p. 14).

Iniciando uma reflexão em torno da relação entre mito e *The Last of Us*, no jogo não há a presença dos rituais após a epidemia, estes entendidos como, por exemplo, a comemoração de datas religiosas como Páscoa e Natal. Apenas no prólogo do *game*, quando ainda não culminou o caos, há o aniversário de Joel. Fora esta festividade, a marcação do tempo ao longo do jogo é definida apenas pelas estações, não levando em consideração as cerimônias de cada época do ano, fortalecimentos periódicos que tornariam o mundo mais

estável (Eliade, 1994). Dessa maneira, pode-se dizer, em um primeiro momento, que em *The Last of Us* há uma ausência de renovação. O enredo se passa durante o período de um ano, o que seria um ciclo, mas não apresenta, por exemplo, os rituais para pontuar a passagem de tempo. No entanto, por outro lado, no final da narrativa do jogo, Joel consegue retornar com Ellie à Jackson County. Como já citado, trata-se de uma região onde seu irmão Tommy, aproveitando a construção arquitetônica de uma usina hidrelétrica, formou uma sociedade autossustentável. Ou seja, esta passagem mostra que, após todos os percalços enfrentados pelos personagens, há uma promessa ou esperança de renovação. Dessa maneira, pode-se pensar que a ideia de renovação associada à ameaça de fim do mundo em *The Last of Us* vai ao encontro do começo de um novo ciclo. O mundo continua, mas com um diferente modo de vivenciar o tempo e o espaço. Os personagens são o exemplo de sobreviventes que têm a chance de mudar os rumos da raça humana.

Para encerrar essa primeira discussão em relação ao mito, pode-se pontuar que essas narrativas, como parte integrante da vida, apresentaram diferentes fases ao longo da história da humanidade. Se inicialmente o mito era estritamente voltado à divindade, após as primeiras civilizações (4.000 a 800 a.C.) os deuses pareciam distantes do destino do homem. Na vida urbana, a narrativa mítica defende a ideia de que a civilização é um processo contínuo e passam a ser explorados os limites e o significado da cultura humana. Neste contexto, chega-se às fantasias advindas de apocalipses. Qual a importância de se imaginar um mundo pós-apocalíptico? O presente estudo parte do interesse pelo tema enquanto mito e, como mito, procura produzir um sentido vinculado ao universo do jogo eletrônico e à sua capacidade de produzir memória sobre o fim do mundo.

2.3.1. O Mito do (Pós-)Apocalipse

Imagine que você é um tiranossauro. Vive no fim do Cretáceo, e lá vem o asteróide que cai. Para você é um desastre inapelável, você morre assim com todos os seus congêneres. Nada podia ser mais trágico. Do seu ponto de vista, o fato de que a vida se restabelecerá 5 ou 10 milhões de anos mais tarde não é um consolo. A possibilidade de uma extinção nos inquieta com razão, mas em nossa escala, não na escala da Terra (DAVID, LENOIR, TONNA, 1999, p. 34).

O assunto apocalipse foi muito presente no final do segundo milênio e é tão ainda no início do século XXI que por vezes pode passar a sensação de ser um produto de seu tempo.

A origem do gênero apocalíptico serviu de base para a composição do Antigo Testamento, primeira parte da Bíblia. Ele sempre se refere a um tempo para lá do nosso. Abre

portas à imaginação e se mostra como uma possibilidade de previsão do futuro em que questões morais são colocadas em cheque. Se antes se tratava da existência do Juízo Final, momento em que Deus definiria quem merece a vida além da terrena, com o passar dos séculos, como mencionado anteriormente, a noção de apocalipse ganhou outras roupagens.

Na Bíblia, as profecias fundamentais do Novo Testamento encontram-se no Sermão Profético de Jesus⁹⁰ (registrado por Mateus, Marcos e Lucas) e no livro Apocalipse de São João. Este último aborda uma segunda vinda do Cordeiro e apresenta uma guerra histórica entre o bem e o mal. É neste momento que Satanás será vencido pelo poder de Deus. Assim, os ímpios serão castigados, Jesus Cristo triunfará e será o fim do pecado e da maldição. De religião para astrologia, dentre os prognósticos do médico e astrólogo Nostradamus – que segundo o pesquisador René Bartillac é a latinização do nome Michel de Nostredame – está o ano 3797 como o momento que supostamente acontecerá o apocalipse. Esse é um dos argumentos que dividiram opiniões em relação à uma premonição anterior, a que se refere ao fim do mundo em 1999. Assim como outras predições suscitaram debates devido ao caráter simbólico e metafórico de suas escrituras, exegetas e críticos apresentaram diferentes interpretações ao longo dos séculos. Se para os primeiros uma guerra ou revolução levaria ao fim dos tempos no final do século XX, para os outros Nostradamus apenas se referiu a mais um período de conflitos, já que ele foi claro ao pontuar que suas profecias chegavam até o ano de 3797. Dessa maneira, bem como ocorre em relação aos mitos, as centúrias do médico do século XVI não levam a uma verdade única.

Mesmo a humanidade sobrevivendo a diversas profecias, o mundo continua a dar atenção aos avisos de possíveis cataclismos, guerras, desastres. Afinal, que homem ou humanidade emergirá (se houver sobreviventes) após um apocalipse? Para o físico britânico Stephen Hawking, convidado a participar da palestra Reith Lectures da BBC⁹¹ em janeiro de 2016, há quatro possíveis caminhos para o fim do mundo a longo prazo. Para Hawking, a inteligência artificial pode vir a se igualar ou superar os humanos, substituindo-os. Ainda, é viável uma guerra nuclear acontecer devido à difusão de armas de destruição ou um vírus criado por engenharia genética se proliferar de maneira planejada ou acidentalmente. Por fim, o físico aborda a probabilidade de o planeta ser destruído pelo aquecimento global.

Os seres humanos criam mitos sobre sua própria destruição. O fascínio pelo tema leva profissionais de diferentes áreas a pensar e refletir sobre os passos do mundo. Em *Life After*

⁹⁰ Mateus, 24; Marcos, 13; Lucas, 17, 20-37. In: BÍBLIA. Português. Bíblia Sagrada. 12ª Edição. Petrópolis-RJ: Vozes, 1991. p. 1204; 1229-1230; 1261.

⁹¹ Hawking: *Humans at risk of lethal 'own goal'*. In: BBC. Disponível em: <<http://www.bbc.com/news/science-environment-35344664>>. Acesso em: 02 fev. de 2016.

People (“O Mundo sem Ninguém”), documentário de 2009 que deu origem à série de televisão de mesmo nome do canal History, é mostrado como seria o planeta após o desaparecimento da humanidade. Segundo o astrofísico e escritor de ficção científica David Brin, uma pergunta natural do ser humano é “o que será da Terra quando eu tiver partido?”. Pensando em termos práticos é possível prever o que aconteceria ao planeta sem a presença do homem. Para o geoquímico Kevin Harrison, a natureza reclamará rapidamente a Terra. Plantas e animais aumentarão seus níveis populacionais. A vegetação crescendo descontroladamente acabará ocupando a área urbana, invadindo construções com suas raízes e folhas.

Ainda em *Life After People*, o ecologista Ron Chesser mostra um pouco de Pripyat, na Ucrânia, após 20 anos sem habitantes. A cidade que foi um dia considerada uma das mais modernas que formavam a União Soviética, atualmente proporciona uma noção da paisagem de um período pós-humano. Planejada para atender os trabalhadores da Usina Nuclear de Chernobyl e suas famílias, Pripyat foi fundada em 1970. Porém, dezesseis anos depois, a cidade foi abandonada devido a um acidente nuclear catastrófico. Uma explosão lançou material radioativo para a atmosfera, contaminando toda a região. Assim, completando 30 anos em abril de 2016, o lugar contribui para imaginar na atualidade como ficarão grandes centros urbanos sem a ação constante dos homens. Mesmo a cidade sendo atingida pela radiação, ao longo dos anos a vida silvestre ressurgiu. Como diz Chesser, na ausência do homem a vida irá prosperar. Houve vida antes dos humanos e haverá vida após os humanos.

Há outros lugares no mundo que passam ideias semelhantes às das paisagens de Pripyat. David de Rueda realizou um trabalho fotográfico colecionando diferentes locais abandonados. É o caso, por exemplo, de Red Triangle. Trata-se de uma fábrica de São Petersburgo (Rússia) construída na década de 1860. Hoje, ainda com alguns setores em funcionamento, apresenta espaços que um dia foram oficinas, porém em situações precárias. Outro exemplo é o museu ferroviário localizado em Budapeste (Hungria). Segundo Rueda, um projeto de restauração está em andamento, mas ainda há muito material para criar cenários sombrios. Ainda, nos Estados Unidos, a cidade de Detroit/Michigan, famosa pelo seu crescimento na indústria automobilística, passou por um período de declínio, chegando a decretar falência em 2013. Mais da metade de seus habitantes migrou para outras regiões, abandonando a cidade. Como mostra o filme *Detropia*, de 2012, dos diretores Heidi Ewing e Rachel Grady, imóveis foram demolidos, locais desocupados, prédios desabitados. São lugares ermos cheios de memórias. Mas isso foi uma fase ruim da região. Atualmente Detroit

já está em processo de recuperação⁹². Passou a receber novos moradores atraídos pelo baixo custo de vida e novas construções.



Figura 6. *Frame* do filme *Detroit* (2012)

Nessa atmosfera de reflexões e hipóteses contemporâneas sobre o fim da humanidade – ou de grande parte dela – está a criação da organização sem fins lucrativos chamada Boletim de Cientistas Atômicos⁹³. Em 2015 completaram-se 70 anos de sua existência e seu objetivo é avaliar os avanços científicos que envolvem os benefícios e riscos para a humanidade e, assim, influenciar as políticas públicas para proteger o planeta e seus habitantes. Como uma espécie de mecanismo simbólico do Juízo Final, utiliza-se um relógio em que seus ponteiros são posicionados segundo alguns fatores, dentre eles o arsenal nuclear e a biosegurança. Quanto mais próximo à meia-noite, mais próximo do apocalipse.

Frente às esses comportamentos e iniciativas, pode-se apontar a valorização do mito do fim do mundo. Como dito pelo pesquisador Eliade (1994), se algo que se vive ritualmente acaba por fazer parte integrante da vida humana, a paisagem apocalíptica transformou-se, assim, em um meio cultural vide as obras literárias, cinematográficas e outras produções.

Os mitos do Fim do Mundo certamente desempenharam um importante papel na história da humanidade. Eles colocaram em evidência a “mobilidade” da “origem”: efetivamente, a partir de um certo momento, a origem não se encontra mais apenas num passado mítico, mas também num futuro fabuloso (ELIADE, 1994, p. 52).

⁹² *Após êxodo e falência, Detroit ensaia 'ressurreição'*. In: BBC Brasil. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/02/150206_detroit_ressurreicao_lgb>. Acesso em: 16 dez. 2016.

⁹³ *Bulletin of the Atomic Scientists*. Disponível em: <<http://thebulletin.org/>>. Acesso em: 03 de janeiro de 2016.

Geralmente nos contextos pós-apocalípticos, segundo o pesquisador James Berger (1999), há uma maior preocupação não com a causa do cataclismo, mas o porvir. A causa, então, torna-se apenas parte da trama para justificar todo o restante da estória. Um desastre de magnitude esmagadora ocorre e o mundo continua. E o foco em questão é exatamente como a vida continua. É nesse ritmo que a escrita apocalíptica leva os homens para o depois do “fim”, o que torna confusa a sequência temporal. Mas os indivíduos ganham sinais que prefiguram o momento da destruição e as consequências. Em um pós-apocalipse sobrevive um mundo distópico ou uma terra deserta com alguma versão da humanidade em um meio desumano. Ainda de acordo com Berger, a lógica da narrativa apocalíptica coloca que o pós-apocalipse antecede o apocalipse, como é a lógica de uma profecia. Uma vez proferida uma profecia, todo o resto é pós-apocalipse. Assim, os “sinais dos tempos” são como mensagens pós-apocalípticas que antecipam o próprio apocalipse. No filme *The Terminator* (“O Exterminador do Futuro”), por exemplo, de 1984, dirigido por James Cameron, o personagem Kyle Reese, interpretado pelo ator Michael Biehn, retorna ao passado para tentar salvar o mundo, evitando que um ciborgue mate a mãe de John Connor, um futuro líder dos sobreviventes humanos que lutam contra a dominação das máquinas em 2029.

No caso de *The Last of Us*, como já exposto, é apresentada toda uma atmosfera de fim dos tempos. Mas não há a extinção dos homens frente aos sobreviventes após o clímax do caos. A destruição de boa parte da humanidade se dá por uma epidemia de proporção cósmica. Dessa maneira, a princípio, o enredo do jogo não vai muito ao encontro de uma recriação do mundo e regeneração da humanidade. O que se vê é uma tentativa de conter a queda total da raça humana. As zonas de quarentena são uma maneira de buscar manter o controle e reestruturar a civilização. Porém, não é um movimento que tem êxito frente às questões distópicas em jogo. Mas a partir do desenrolar da narrativa, em que há a apresentação da comunidade formada por Tommy, irmão de Joel, novas perspectivas são traçadas. A intenção de recuperar o melhor da humanidade, de fazer de novo, vai ao encontro do pensamento das sociedades arcaicas em que recomeçar aproxima-se do significado de repetir. Ao repetir um ato, um fenômeno, o homem pode acessar o tempo em que aquilo foi realizado e restaurá-lo. Não é apenas imitar o passado, mas trazer algo para o momento presente que torna o mundo mais estável. A ausência de renovação ao longo de *The Last of Us* é a partir de então substituída por uma ideia oposta. Entre os diferentes mitos sobre o fim do mundo, o *game* mais se aproxima ao da catástrofe seguida de uma nova civilização. “A obsessão da beatitude dos primórdios exige a aniquilação de tudo o que existiu e que,

portanto, degenerou após a criação do Mundo: é a única possibilidade de restaurar a perfeição inicial” (ELIADE, 1994, p. 51).

O mito do fim dos tempos destrói as hierarquias e, em um primeiro momento, tudo tende a nivelar-se. Há uma espécie de equalização de todos os homens até se chegar a uma certa adaptação do novo presente. Assim, além do temor em torno da dúvida de sobreviver ou não a um apocalipse, há também o medo do depois. Para aqueles que se encontrarão vivos em um outro tipo de amanhã, estar sozinho não será uma prerrogativa. Como seria existir em um novo mundo? Daí a importância dos mitos encenados nas produções culturais.

2.4. Depois do Humano

(...) nosso corpo já é um impedimento para o nosso cérebro: nossos neurônios se conectam melhor em rede que nossas células. Por isso nosso corpo hoje engorda e se degrada: a obesidade, o diabetes ... Logo nossos cérebros se livrarão dele (Kevin Warwick, 2012, tradução nossa)⁹⁴.

Segundo o pesquisador francês Dominique Lecourt (2005), o século XXI será conhecido como o século das biotecnologias. A tecnologia pode ser vista para alguns como uma ameaça para a vida no planeta, estes chamados por Lecourt de biocatastrofistas, indivíduos que temem os avanços da ciência e da bioindústria. Na contramão há os tecnoprofetistas, pessoas que acreditam na biociência e acolhem a noção de pós-humanidade, uma era que terá a inteligência artificial como principal aliada. Nesse contexto ambíguo, em que medida pode-se relacionar o conceito de pós-humanismo ao mito do pós-apocalipse? Para discutir as relações possíveis entre esses dois temas, serão apontados alguns aspectos do movimento pós-humanista. A intenção é compreender outras maneiras de existir para o homem que não seja apenas aquela relacionada à tradição humanista, refletindo sobre as novas significações que a expressão apresenta.

A dúvida em torno do futuro do homem abrange não apenas questões como o consumismo desenfreado e o emprego da tecnologia na destruição ambiental, mas a efemeridade e limitações biológicas do seu próprio corpo. Seja no meio familiar e/ou na escola, já é ensinado na infância, por exemplo, os cuidados que se deve tomar ao andar pelas ruas, atentando-se para a importância de se olhar para os dois lados antes de atravessar uma

⁹⁴ “(...) nuestro cuerpo ya es un impedimento para nuestro cerebro: nuestras neuronas se conectan mejor en red que nuestras células. Por eso nuestro cuerpo hoy se engorda y degrada: la obesidad, la diabetes... Pronto nuestros cerebros se librarán de ellos” (texto original). *La Contra: Kevin Warwick*. In: La Vanguardia de Barcelona – Vida. Disponível em: <<http://www.lavanguardia.com/lacontra/20121119/54355365278/la-contra-kevin-warwick.html>>. Acesso em: 20 ago. de 2016.

via. “Muito cedo sabemos que, se um carro nos pegar, não é ele que vai se arrebentar” (CARRIÈRE, 2007, p. 15). Dessa maneira, além das necessidades diárias como se alimentar e dormir, outros fatores como doenças, o envelhecimento e a morte indicam sua finitude. Como então transcender o corpo humano?

Dados estatísticos contam que se no início do século XVIII a expectativa de vida da população mundial era de 40 anos, hoje vive-se em média 71,4 anos⁹⁵. Pode-se atribuir boa parte desse prolongamento de tempo da vida humana à medicina, com descobertas como as dos antibióticos e vacinas, e avanços em outras áreas que contribuíram para, por exemplo, fornecer frutas e legumes frescos em todas as estações do ano e cuidados com a higiene por meio de sistemas de saneamento básico. Assim, desde o início da evolução cultural do *Homo sapiens*, que começou há cerca de trinta e oito mil anos, as habilidades humanas gradativamente adquiridas ao longo dos anos levaram à apropriação do planeta como nunca antes ocorreu em sua história. Quando o homem surgiu ele era uma espécie sem nome, como tudo era até então no mundo. Mas ele se diferenciou dos demais, entre outros motivos, justamente por apresentar a capacidade de nomear as coisas.

É o embate do ser vivo com o seu meio o que atrai a atenção, as “técnicas” dos animais, descritas e estudadas pelos etologistas, mas que, por mais eficazes que se revelem, atingem os limites do instinto, ou seja, um destino orgânico estrito. Os castores constroem admiravelmente as suas casas mas, que se saiba, nunca progrediram nesse caminho (...). (...) o homem se libertou das pressões do instinto para ajustar e variar suas técnicas, não segundo as suas necessidades, mas segundo os seus desejos (LECOURT, 2005, p. 42).

A raça humana sempre inventiva interviu de tal maneira na Terra que chegou a afetar o desenvolvimento de outras espécies – como, por exemplo, reorganizando a biosfera ao deslocar organismos de um continente para outro – ao passo que foi aprimorando seus saberes e técnicas. E, dessa maneira, o homem atingiu seu limite do ponto de vista evolutivo, se mostrando imperfeito em suas realizações (SIBILA, 2015). E agora? Como avançar? Será que o conceito de homem dentro das margens tradicionais ainda é válido no século XXI? O que a humanidade realmente gostaria de ser? “Acha que outros animais perdem tanto tempo quanto nós desejando coisas que sabem que nunca podem ter?”⁹⁶ (tradução nossa). Para o escritor

⁹⁵ *Life expectancy increased by 5 years since 2000, but health inequalities persist.* In: World Health Organization. Disponível em: <<http://www.who.int/mediacentre/news/releases/2016/health-inequalities-persist/en/>>. Acesso em 23 ago. 2016.

⁹⁶ “Dou you think other animals waste as much time as us wishing for things they know they’ll never get?” (texto original). “Death Doesn’t Let You Say Goodbye” (“A Morte Não Permite Despedidas”). In: *Sense8*. The Wachowskis, Estados Unidos, 55 min. Netflix, 2015. Nono episódio da primeira temporada da série exibida pelo Netflix. Disponível em:

francês Jean-Claude Carrière (2007), houve e há o crescimento incessante e evidente das necessidades do homem que são conduzidas por um mercado e suas regras. E considerando esse caminho em direção a necessidades aumentadas, o que é ser humano?

Daí as projeções de uma realidade pós-humana. Não são propriamente promessas de um mundo melhor, mas reflexões sobre o hoje e sobre uma noção de futuro problematizada. Seu abrangimento começa pela figura do ciborgue – ser meio homem, meio máquina – até a total transferência das memórias e experiências humanas para um corpo maquínico. Ou seja, exemplificando com elementos de produções culturais, do personagem Robotman (“Homem-Robô”) de 1942⁹⁷, super-herói da DC Comics que apareceu pela primeira vez na sétima edição da revista *Star Spangled Comics*, até a inteligência artificial Skynet, do filme *The Terminator* (“O Exterminador do Futuro”), 1984. Mas será apenas um cenário do campo da fantasia?

O pesquisador Francisco Rüdiger (2008) acredita que não se deve ignorar o que é descrito como previsões futuristas. Se por um lado a história já mostrou que lendas podem se transformar em realidade, vide o mito de Dédalo e Ícaro, por outro não são as promessas das previsões que lhe dão importância, mas seu significado no presente. Para efeito de curiosidade, em referência ao mito há pouco citado, resumidamente ele conta que para fugir de um labirinto junto ao seu único filho, um homem chamado Dédalo – engenheiro, arquiteto e artista – criou asas com penas de pássaros. Presas ao corpo com o auxílio de cera, ele desafiou os deuses com a sua criação e conseguiu voar. O sonho humano de se deslocar no ar tornou possível com o surgimento da aviação, começando no início do século XVIII com invenções como a do padre luso-brasileiro Bartolomeu de Gusmão, inventor da Passarola. Dessa maneira, a tecnologia e a ciência ganharam espaço na história da humanidade. Como colocado pela pesquisadora argentina Paula Sibilía (2015), o cenário técnico se expandiu tornando-se o meio ambiente “natural” do homem. Se o humanismo pregava o homem como medida de todas as coisas, o pós-humanismo sugere uma atitude nova para o indivíduo. Ele traz a emergência de um novo cenário com o auxílio da interferência das máquinas. Não se trata de uma outra categoria de humanidade, mas uma nova visão sobre o mundo.

<<https://www.netflix.com/watch/80025753?trackId=13752289&tctx=0%2C8%2Cac167cfb-5081-4b73-b9e8-b34e091cfb0a-43237989>>. Acesso em: 01 out. 2016.

⁹⁷ Exemplo citado (de 1942) ainda que faltassem dezoito anos para o termo “ciborgue” ser inventado. Ele foi criado em 1960 pelo engenheiro Manfred Clynes e o psiquiatra Nathan Kline com o conceito de “homem ampliado” (KUNZRU, Hari. Genealogia do Ciborgue. In: TADEU, Tomaz (org. e Trad.). *Antropologia do Ciborgue: as vertigens do pós-humano*. Ed. 2ª. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, p. 121).



Figura 7. Tirinha dos personagens Calvin e Haroldo do autor estadunidense Bill Watterson

Mediante o exposto, o pós-humanismo traz uma reflexão sobre a figura humana na sociedade pós-moderna. Ou seja, o homem em uma realidade cada vez mais mediada por máquinas. O movimento pós-humanista não nega a espécie humana, mas também não sabe defini-la. Apenas é palco para uma mudança no modo de pensar a própria existência, o corpo e suas subjetividades.

O pós-humanismo teve presença marcante no Cyberpunk. Este, como já mencionado, foi um movimento importante para a literatura de ficção científica que surgiu na década de 1980. Nele se discute perspectivas conflitantes enfatizando a ideia de que a realidade está sempre mudando. O futuro não indica uma fuga, mas uma ampliação da vida diária como a humanidade hoje conhece. Como em todas as fases da ficção científica, os autores abordam mundos eutópicos – lugares melhores – e/ou distópicos – lugares piores – mas nunca utópicos – lugares ideais (MARTINS, 2011).

No início da década de 1990, a realidade virtual teve o seu estágio mais promissor. Foi um momento em que teorias do ciberespaço começaram a ser implementadas com a criação de ambientes imersivos, um desenvolvimento tecnológico atribuído à indústria dos jogos eletrônicos (PSARRA, 2014). Nessa ocasião o Cyberpunk deixa definitivamente de se visto apenas como um gênero literário (ou subgênero para alguns autores) para ser reconhecido como uma cultura. Este processo se iniciou com as publicações da revista estadunidense *Mondo 2000*, revista que fundia contracultura com tecnologia e que circulou até 1998. "(...) trazendo cibercultura para o povo!"⁹⁸ (tradução nossa), diziam os editores Queen Mu (pseudônimo para Alison Bailey Kennedy) e R.U. Sirius (pseudônimo para Ken Goffman) no

⁹⁸ "(...) bringing cyberculture to the people!" (texto original).

primeiro exemplar em 1989⁹⁹ que informava na capa ser o sétimo. A revista havia acabado de mudar o nome. Originalmente ela se chamava *High Frontiers* que contou com seis edições.

Porém, embora presente no movimento Cyberpunk, o termo pós-humanismo surgiu um pouco antes. O pesquisador estadunidense Ihab Hassan publicou em 1977 na *Georgia Review* o ensaio intitulado *Prometheus como Performer: em direção a uma cultura pós-humanista?*¹⁰⁰ (tradução nossa). Para o autor Jair Ferreira dos Santos (2002)¹⁰¹, Hassan foi quem inventou ou primeiro veiculou o termo “pós-humano”.

Combinações entre vida natural e artificial, de elementos orgânicos e inorgânicos. A tradição analógica foi substituída por uma versão digitalizada. Com a virtualização dos corpos, a capacidade de ação pelo espaço global foi estendida, permitindo a ampliação das práticas cotidianas. O avanço da engenharia genética, da nanotecnologia, da inteligência artificial e de outras tecnologias mostra que elas potencializam e multiplicam as possibilidades humanas. O ciberespaço é como um novo território, uma alternativa à geografia terrestre. Ele é muitas vezes considerado um meio sem corpo. Assim, uma das características dos ambientes virtuais é a desmaterialização da experiência (PSARRA, 2014). O corpo material é visto como algo obsoleto. Porém nossos corpos estão ativamente envolvidos na construção da virtualidade. Basta pensar na conectividade. Os usuários de tecnologia estão diariamente utilizando espaços *online* como, por exemplo, redes sociais, chamadas de vídeo, aplicativos de serviços como o de transporte. Além da comunicação entre as pessoas em qualquer lugar e tempo proporcionada pela internet, há também a comunicação que acontece entre dispositivos eletrônicos e a rede mundial de computadores. É a aplicação da chamada Internet das Coisas; são objetos como geladeiras, óculos e carros conectados à *web*. O mundo de controles remotos, eletrodomésticos inteligentes, automóveis, computadores e *tablets* é uma realidade que muitos indivíduos habitam. Ou ainda, pensando nos videogames, o corpo pode ser utilizado como uma interface de controle como é o caso do sensor de movimentos chamado Wii Remote, apelidado de Wiimote, lançado para Nintendo Wii em 2006, assim também como o PlayStation Move para o console PlayStation 3 e o Kinect desenvolvido inicialmente para o Xbox 360, ambos apresentados em 2010. O modo de ser humano pode vir a ser reprojetoado com a presença da cibercultura na vida cotidiana

⁹⁹ *Mondo 2000 - Issue 01 (AKA Reality Hackers Issue 07)*. In: Internet Archive. Disponível em: <<https://archive.org/details/Mondo.2000.Issue.01.1989>>. Acesso em: 21 set. 2016.

¹⁰⁰ *Prometheus as Performer: Toward a Posthumanist Culture?* In: *UGA MarketPlace*. Volume 31, nº 4, p. 830-850. Disponível em: <https://www.jstor.org/stable/41397536?seq=1#page_scan_tab_contents>. Acesso em: 21 set. 2016.

¹⁰¹ SANTOS, Jair Ferreira dos. *Breve, o Pós-Humano: ensaios contemporâneos*. Curitiba: Francisco Alves & Imprensa Oficial do Paraná, 2002, p. 58.

(RÜDIGER, 2008). Uma vez que o corpo é imerso no ambiente virtual, ele se funde com a tecnologia. São mantidas as características humanas, porém o corpo é simultaneamente ligado a dispositivos não humanos. O ambiente virtual é um ponto de fuga, um campo tridimensional de símbolos.

Dessa maneira, pode-se dizer que o início do século XXI é marcado pela digitalização do cotidiano das pessoas. Textos, imagens e gravações de áudio são informações em bits localizadas em discos rígidos de um computador doméstico ou, por intermédio de serviços *online*, salvas na nuvem. Ou seja, nesse último caso, informações são armazenadas em computadores que estão a milhares de quilômetros de distância do usuário. Por causa da internet, a pesquisadora alemã Aleida Assmann acredita que é crescente o abismo entre a quantidade de informações exteriorizadas e o conhecimento internalizado. A capacidade de armazenamento dos computadores se expande continuamente, mas a capacidade humana para a memória permanece a mesma devido suas restrições neurais, como anteriormente já mencionado. Nesse contexto, qual seria o tamanho da memória de um indivíduo em bits?

O pesquisador da Microsoft Research, Gordon Bell, vinha desde os anos 1990 digitalizando tudo o que fazia durante o dia para futuramente poder, então, acessar sua memória com o auxílio de um *mouse*. Sua empreitada ganhou força em 2001 com o *MyLifeBits* (“Minha Vida em Bits”)¹⁰², projeto do centro de pesquisas da Microsoft na Califórnia (Estados Unidos). Seus instrumentos de trabalho eram diversos, indo desde um gravador de áudio de mão à uma câmera pendurada no pescoço capaz de registrar 200 fotografias por hora. Assim, em seus registros, além de conversas e fotos, havia cartas, telefonemas e até informações sobre sua navegação na internet. Acredita-se que toda essa memória digital seja útil para a área de saúde, como nos estágios iniciais de Alzheimer. Uma pessoa doente terá como acessar acontecimentos passados e, então, saber com exatidão sobre momentos específicos de sua vida.

Frente ao exposto, como olhar para a figura humana nos contextos pós-apocalípticos? O que esses cenários dizem de um novo existir?

2.4.1. Imaginários do Pós-Humano no Universo Pós-Apocalíptico

Os olhos (...) eram, na verdade, como os olhos de um homem morto, não cegos, mas olhando fixamente, sem foco, sem olhar. O rosto inteiro, aliás, (...) vazio, como se

¹⁰² RYDLEWSKI, Carlos; LUZ, Lia. Quero Ser Digital. In: *Veja Especial Tecnologia*, São Paulo, ano 41, Veja 2078, p. 30-36, setembro de 2008. Editora Abril.

*não houvesse nada atrás dele. Parecia não só inexpressivo, mas incapaz de expressão*¹⁰³ (tradução nossa).

Considerando os contextos pós-humano e pós-apocalipse nas produções culturais, como pensar a relação mito-tecnologia? Como colocado pela pesquisadora Afroditi Psarra (2014), dado o conteúdo fantástico, mitologia é frequentemente considerada como um antônimo de conhecimento técnico-científico. Já a tecnologia, por sua vez, é associada à mecânica e ao racional. Esta compreensão acaba por não incluir um aspecto etimológico da tecnologia. Em grego a palavra *techne* significa *art*. Logo, se a tecnologia for pensada como uma maneira de “arte”, então ela está ligada a elementos de fantasia e imaginação. Dessa forma, Psarra lembra que a tecnologia não se refere apenas ao aparelho da prática científica e suas aplicações, mas também a um conjunto de discursos através dos quais os sujeitos são cultivados. Nesse sentido, um dos caminhos utilizadas pelo Cyberpunk é a colisão de questões mitológicas e tecnológicas. Esta interação fornece múltiplas oportunidades para experiências linguísticas, possibilitando o Cyberpunk criar novos mitos da era tecnológica.

Muitas obras do Cyberpunk sugerem que o planeta está rapidamente se tornando inabitável para os seres humanos. A Terra é um espaço fluido em constante mutação. E o progresso técnico não é apenas social e cultural, mas psíquico (SANTAELLA, 2007). Assim, quais seriam as reações da humanidade a uma catástrofe em âmbito global? Qual o possível futuro pós-humano? O pós-apocalipse pode ser visto como um símbolo de mudança?

“O mundo que conhecemos se foi, mas manter nossa humanidade? Isso é uma escolha”¹⁰⁴. Esta é a fala do personagem fictício Dale Horvath da série de televisão *The Walking Dead* (2012). No episódio em questão, o grupo a que Dale pertence é a favor de matar um rapaz que se encontra como seu prisioneiro. Ele é um dos integrantes de um bando de saqueadores e, se libertado, poderia voltar com seus companheiros armados e levar tudo o que eles têm, como também ainda matá-los. Nesse contexto, a ideia de acabar com a vida do jovem surge como a melhor opção. Porém, Dale se opõe e argumenta falando sobre humanidade mesmo diante do mundo funcionando totalmente diferente do que seria uma

¹⁰³ “The eyes (...) were in truth like the eyes of a dead man, not blind, but staring, unfocused, unseeing. The whole face, for that matter, (...) vacant, as if there was nothing behind it. It seemed not only expressionless, but incapable of expression” (texto original). SEABROOK, William B. *The Magic Island*. New York City: Blue Ribbon Books, 1929. p. 101. Disponível em:

<<http://tourismandcaribbeanliterature.pbworks.com/w/file/attach/92708583/seabrook.pdf>>. Acesso em: 29 nov. 2016.

¹⁰⁴ “The world we know is gone, but keeping our humanity? That’s a choice” (texto original). “Judge, Jury, Executioner” (“Juiz, Júri, Carrasco”). In: *The Walking Dead*. Greg Nicotero, Estados Unidos, 46 min. AMC, 2012. Décimo primeiro episódio da segunda temporada da série.

sociedade civilizada. Sem uma ordem social vigente e com poucos recursos, como ser/comportar/viver nesse cenário?

Talvez o mito pós-apocalíptico seja sim um símbolo de renovação. A destruição das civilizações é a destruição das hierarquias o que, conseqüentemente, poderia levar em teoria a um mundo mais igualitário. Porém, independente da natureza da catástrofe que rompe com o mundo como hoje é conhecido, a nova situação leva o homem a estar sujeito às mesmas provações que seus semelhantes sobreviventes. Nessas circunstâncias, inicialmente sua única arma é a própria força para se defender dos possíveis perigos. Assim, para além de seres que combinam o orgânico com componentes tecnológicos, o pós-apocalipse traz a construção subjetiva de um sujeito pós-humano pós-Cyberpunk. Se podemos entender as narrativas do Cyberpunk como uma metáfora para compreender o homem em sua atualidade (o homem e sua relação com as tecnologias digitais), agora trata-se do desejo de transformação da humanidade, uma outra espécie de busca pela imortalidade, para além das máquinas.

Pegando como exemplo os indivíduos mutantes como os zumbis ou os infectados em *The Last of Us*, essas ameaças biológicas mostram a redução do ser humano a um corpo transformado, um sendo um morto-vivo e o outro uma espécie de incubadora para um fungo mortal. Ou seja, simbolizam a humanidade em ruínas. Entre as interpretações possíveis, pode-se dizer que essas figuras monstruosas são uma representação da decomposição do corpo do homem e, por conseguinte, da civilização. Em *The Last of Us*, os personagens *runner*, *stalker*, *clicker* e o *bloater*, que não raciocinam nem discursam, são a imagem de um corpo sem futuro. Como já mencionado, um ser infectado tem seu organismo invadido e transformado a partir da cabeça, ela que é símbolo da vontade, da autoridade e de razão¹⁰⁵. Da cabeça o fungo se propaga por todo o corpo. Essa transformação e/ou a putrefação do homem mostra não apenas a fragilidade física e mental da máquina humana como simboliza, junto a um conseqüente cenário caótico, um mundo pós-ideológico. Não é à toa que no filme *Blade Runner* (“Blade Runner – O Caçador de Androides”) de Ridley Scott, 1986, são implantadas memórias artificiais nos personagens que são apresentados como seres sintéticos. Essas memórias possibilitam condições quase humanas aos androides. Dão identidade humana, reações emocionais, experiência de vida. Mesmo que no caso seja um implante, tudo está representado pela cabeça.

Assim, pode-se dizer que o imaginário da catástrofe presente na sociedade ocidental em diferentes formatos midiáticos é uma metáfora para os temores do homem. Essa metáfora

¹⁰⁵ CHOFFAT, François. Linguagem do Corpo e Linguagem Popular. In: *Homeopatia e Medicina: um novo debate*. Tradução de Maria Stela Gonçalves e Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Edições Loyola, 1996. p. 218.

mostra não apenas medos como a da extinção da raça humana, mas reflexões sobre como o homem vive hoje e o que ele pode vir a se tornar. E mais, pode mostrar também a obviedade: no caso dos zumbis, a repulsa pelo orgânico revelado. Órgãos e vísceras são expostos. É o corpo humano ao avesso. O interior do homem não é belo como o ideal de corpo perfeito tratado nos últimos anos pela mídia eletrônica. A carne adoece, envelhece, morre, apodrece. Em sua decomposição, o corpo humano torna-se um ser animalesco. Um exemplo do receio do homem pelo futuro de seu corpo é tratado pelo personagem do escritor Oscar Wilde em *The Picture of Dorian Gray* (“O Retrato de Dorian Gray”) de 1890. Para manter a beleza de sua juventude, um homem transfere para seu retrato pintado as marcas que o tempo certamente lhe traria, contradizendo as leis da natureza. Assim como no mito de Narciso, que se apaixona pelo seu reflexo em um lago, Dorian é um jovem fascinado pela própria beleza. E à ela está disposto a dar até a sua alma.

A associação entre a destruição do corpo e o futuro tem a ver com as perdas de autonomia e identidade e a inevitabilidade da morte. O temor por essas questões está embutida, por exemplo, na já citada expressão “último da raça velha” (MATHESON, 2015, p. 331) que o autor Richard Matheson usa em *I Am Legend* (“Eu Sou a Lenda”), em 1954. O personagem Robert Neville se adapta à nova realidade – viver em um mundo de infectados/vampiros – e luta pela integridade de seu corpo e pela sua sanidade, mesmo frente a uma nova sociedade que emerge. Tomando um exemplo mais explícito e simples sobre a relação entre corpo-futuro-identidade-finitude, em certa ocasião do jogo *The Last of Us*, a personagem Ellie depara com um anúncio publicitário que exhibe uma modelo com os padrões de beleza dos anos 2010. Trata-se de uma das passagens do *game* já descritas anteriormente, momentos que unem história e jogabilidade em conversas opcionais entre os personagens e que podem ser ativadas ou ignoradas pelo jogador. Nesse instante especificamente, Ellie comenta com Joel sobre o corpo da mulher fotografada. Sua magreza a espanta: “Essa garota é tão magra ... Eu pensei que você tinha muita comida em sua época”¹⁰⁶. Joel explica que havia alimento suficiente, mas algumas pessoas simplesmente optavam por comer pouco, o que ele exagera dizendo que “não comiam”. Naquele cenário degradante em que nasceu Ellie, a explicação de seu companheiro de viagem não fazia o menor sentido: “Por que diabos não comiam?”¹⁰⁷ (tradução nossa). Ao entender que era para ter aquela aparência magra propositalmente, a adolescente considera o caso uma estupidez.

¹⁰⁶ “That girl is so skinny... I thought you had plenty of food in your time” (texto original).

¹⁰⁷ “Why the hell not?” (texto original).



Figura 8. *Frame* do momento do jogo em que há a conversa opcional sobre um anúncio publicitário

Não apenas mortos-vivos e os infectados de *The Last of Us*, mas enredos contendo, por exemplo, homens que sofreram mutações genéticas causadas por radiação ou seres alienígenas, trazem à tona a abordagem do corpo. E isso não como uma questão isolada. O corpo é trabalhado em um contexto em que são colocados outros pontos subsequentes. A sociedade do início do século XXI é caracterizada por valores e comportamentos próprios da individualidade e do narcisismo. A busca por cuidados para retardar o envelhecimento, para atingir um padrão de beleza, por um maior status social e financeiro e o crescimento do contato virtual entre as pessoas são questões que evaporam em um cenário pós-apocalíptico. Todo um processo civilizatório e seus costumes são desconstruídos, em que torna-se importante inicialmente apenas a sobrevivência. Um dos fatores que contribui para atingir esse objetivo é a incorporação do indivíduo em um grupo. Como já mencionado anteriormente, facções são formadas por pessoas com interesses comuns. Viver em um grupo fortalece psicologicamente cada sujeito, funcionando como agente de longevidade. Do mundo individualista, o homem se vê em uma situação de escassez em que sua melhor chance pode ser a de juntar-se a um ou mais sobreviventes.

O conceito de pós-humano mostra a noção de humano desestabilizada em uma sociedade tecnológica. O homem não é mais a fonte fundamental de significados; agora esse papel pertence aos elementos materiais presentes nas relações sociais. Esse estado é questionado em um cenário pós-apocalíptico. Ainda que haja a presença de forte cobiça entre os sobreviventes devido à privação material, é trazido à tona a definição de ser humano e sua relação com o mundo. E não precisamos pensar em exemplos complexos para ilustrar a

afirmativa. Basta considerar um produto presente no cotidiano das pessoas, o relógio. O relógio é um objeto técnico implacável. Previsível devido à precisão do seu maquinismo, repetitivo e incessante, marca a passagem do tempo e “simboliza como nenhum outro as transformações ocorridas na sociedade ocidental” (SIBILIA, 2015, p. 21). O uso do relógio ocorreu de tal maneira que ele acabou por se diluir por toda parte. Tornou-se um objeto de vários formatos como de mesa, parede, de bolso e de pulso. Hoje faz parte de todo tipo de *gadget*¹⁰⁸. Presente na sociedade de controle, sincroniza as ações humanas. Principalmente a partir da era do capitalismo industrial, o relógio levou os organismos humanos a se adaptarem à uma nova lógica, esta disciplinar, mudando sua relação com o espaço-tempo. Assim, ele auxiliou no processo de mecanização do mundo, tornando-se um acessório indispensável. Talvez por isso não haja muito estranhamento do público quando em contato com a obra *Alice's Adventures in Wonderland* (“Aventuras de Alice no País das Maravilhas”) do inglês Charles Lutwidge Dodgson, sob o pseudônimo Lewis Carroll, de 1865. Logo no início é citado um personagem que corre contra o tempo ao olhar para o relógio de bolso. A associação é direta: se apressado e apreensivo ao ver as horas, o personagem está atrasado para algum evento. O diferente na estória de Alice não é o estado comum ao homem dito civilizado, aquele que procura “fazer as coisas para ontem”, mas o conjunto de informações. Trata-se de um apressado coelho branco vestido e falante com um relógio em sua posse.

Já em um cenário pós-apocalíptico, a preocupação em controlar o tempo não faz sentido, pois o mundo não é mais tomado nem pela velocidade nem pela disciplina nem, menos ainda, pela rotina. Não há um aumento do tempo, mas uma diminuição das atividades humanas cotidianas. Pensando no caso do jogo eletrônico *The Last of Us*, a estrutura descrita ao redor do relógio é literalmente quebrada. Como já mencionado, entre os artefatos de destaque dos personagens está o relógio analógico que Joel leva afivelado em seu pulso. É um presente de sua filha Sarah horas antes de sua morte. O objeto encontra-se com defeito em 2033 e mesmo assim Joel faz questão de usá-lo. O relógio não marca o tempo no mundo pós-apocalíptico, este que é determinado ao longo do jogo pelas quatro estações. O relógio marca outro tempo, o emocional. O objeto, assim, remete a lembranças, emoções, questões existenciais. Pode-se dizer que com o auxílio dele, assim como o personagem Robert Neville de *I Am Legend*, Joel tenta manter sua sanidade e, conseqüentemente, sua identidade ao se religar às suas memórias.

¹⁰⁸ Dispositivo eletrônico portátil de pequeno porte.

Esses pensamentos aqui compartilhados mostram como na ficção científica há o encontro do mito, que não é racional, com a tecnologia que, por sua vez, é uma prática científica que, ainda, se pensada também de uma maneira artística, está relacionada ao universo da fantasia. Esse conjunto de partes torna frutífera a área de criação de cenários pós-ideológicos. Nesse contexto a relação homem-máquina pode ir além das combinações entre vida natural e artificial e dos resultantes aspectos sociais e culturais que podem ser abordados. No chamado pós-Cyberpunk, que surge na década de 1990, o que o indivíduo pensa, como ele é e como se comporta tornam-se parte da estrutura dessa corrente literária, fazendo com que seja possível visualizar os infectados de *The Last of Us*, em seus diferentes níveis de contaminação, como símbolos dos temores da humanidade e da decadência da civilização ocidental. O “pós” em sua nomenclatura não aponta o fim do Cyberpunk, mas sua transformação. Assim, os pontos aqui levantados corroboram para visualizar e compreender alguns elementos do jogo eletrônico *The Last of Us* que serão aprofundados na segunda parte da pesquisa. Tema abrangente que chama a atenção do público mundial, o medo da ameaça ou da aniquilação da civilização humana se encontra em diferentes mitos do fim dos tempos na cultura ocidental. A epidemia citada no *game* explora e reforça o imaginário pós-apocalíptico na realidade humana. É com esse pano de fundo que o jogo apresenta atributos de universos distópicos e pós-apocalípticos. Um fungo foi capaz de assolar o planeta e, mesmo em um clima de tensão, há vazão para a soberba e a cobiça do homem. O mundo vai mal e o ser humano ainda quer confrontar com outros de sua espécie. Quais discussões *The Last of Us* apresenta sobre o seu momento cultural? Qual a importância de se jogar o seu mundo pós-apocalíptico? *The Last of Us*, até então na pesquisa, ganhou predicados que o colocam como uma produção cultural capaz de produzir uma memória sobre o fim do mundo, encenando uma maneira de existir em um cenário pós-civilização. E frente aos exemplos analisados – livros, filmes, jogos eletrônicos e outras obras – já é possível traçar características dos tipos de figuras humanas que se repetem nas diferentes obras de contextos pós-apocalípticos.

3. CAPÍTULO 3

MEMÓRIA

3.1. Formas de Manifestação da Memória

A memória não só transmite conhecimento e significações, mas cria significados. Tem de ser entendida, pois, como uma ação, e uma ação produtora de significados (MIRANDA, 2007, p.17).

Para que seja possível verificar uma relação entre o jogo eletrônico *The Last of Us* e a construção de uma memória cultural, a presente pesquisa realizou uma discussão sobre o conceito de mito, especificamente sobre o pós-apocalíptico. Esta abordagem permitiu relacionar o mito com a ideia de estabilização de uma memória. No caso, o receio em torno do fim da raça humana. Assim, o mito é capaz de tornar um fato compreensível, conferindo a este não apenas um sentido, mas também permanência. Evidenciado o papel do mito, agora o foco passa a ser a memória.

Paradoxalmente com a noção de mito, a memória não pode ser pensada como algo estável. É preciso levar em conta que há diferentes formas da memória se manifestar. Se inicialmente o termo passa a ideia imediata de estar relacionado a um registro, que por muitos anos foi analógico e hoje pode ser também virtual, e que este registro (assim como o mito) produz um sentido, é importante ter em mente que o significado de memória é ainda mais complexo. No contexto da pesquisa, por exemplo, pode-se pontuar que existe uma preocupação com a memória enquanto legado, porque a vida tem um fim. Mas ainda assim seria simplista se ater apenas a essa ideia. Por se tratar de um campo polissêmico, produto de diferentes disciplinas, torna-se pertinente abordar algumas formas de manifestação da memória que possuem relação com a compreensão de memória cultural. Assim, será trabalhado noções de memórias individual, social e coletiva, sem a pretensão de apresentar definições concretas, já que são diferentes as áreas de estudo que debatem o assunto e, por isso, há visões distintas sobre os mesmos objetos, que estão sob constantes pesquisas que se adequam às utilizações sociais de sua época. Ainda, também será discutida a expressão lugares de memória apresentada pelo pesquisador Pierre Nora (1993), frente ao fato desta se mostrar conexa com pensamentos que podem auxiliar na análise dos jogos eletrônicos como suporte da memória. Essa conexão é considerada na pesquisa por apostar que as mídias podem ser novos lugares de memória como será abordado adiante nesse texto. Dessa forma,

com esse material em mãos será possível discutir o conceito de memória cultural e, a partir de então, realizar uma reflexão sobre qual o papel do mito do pós-apocalipse na construção dessa memória. Mais precisamente, pensar o jogo *The Last of Us* como suporte da construção da memória cultural.

Dentre as formas de manifestação da memória, a individual foi a única reconhecida como tal até a década de 1920. Em síntese, era vista como uma atividade meramente física, em que o passado se materializava em um corpo ou em uma mente, e como um produto de motivações exclusivamente pessoais. Dessa maneira, a memória foi inicialmente encarada como um processo individual e subjetivo. Porém, posteriormente, a legitimidade dessas teorias foi colocada em questão pelo sociólogo Maurice Halbwachs. Partindo da ideia de que as memórias de uma pessoa não são apenas dela, Halbwachs foi quem começou a considerar que indivíduos constroem o passado coletivamente (SANTOS, 2003). O passado se materializa na sociedade, já que os indivíduos não vivem isoladamente e precisam uns dos outros para confirmar recordações.

Com essas afirmações, Halbwachs, juntamente com o psicólogo Frederic Bartlett, contribuiu para se pensar a questão da memória como fato social (SANTOS, 2003). Investigando padrões de comportamento, o sociólogo defendeu que “o estudo da memória deve ser o estudo do confronto de diversas esferas de interação” (SANTOS, 2003, p. 39). Entre suas afirmações está a de que recordações devem ser pensadas com base em convenções sociais, as quais Halbwachs vem a chamar de quadros sociais. Esses quadros são as influências que constituem a lembrança, sejam essas influências a classe social e/ou a vida familiar, religiosa e profissional. Isto é, as estruturas sociais auxiliam na produção da memória. Ainda, o sociólogo afirma que a abordagem desses quadros sociais é feita de acordo com as intenções dos indivíduos e que o passado é continuamente reconstruído no presente. Mesmo inaugurando um campo de investigação, algumas das colocações de Halbwachs chegaram a ser radicais. Ele, por exemplo, se opôs à noção de inconsciente pregada por seu contemporâneo Sigmund Freud, bem como à ideia defendida pelo filósofo Henri Bergson de que o passado pode influenciar o presente. Contudo, isso não diminuiu a importância do seu trabalho de relacionar conservação da memória com quadros sociais. Ou seja, relacionar memória com linguagem.

Ainda sobre Halbwachs, o sociólogo propõe uma distinção entre memória e história. Enquanto para ele a primeira é um processo natural, resultado da relação de um indivíduo com o seu grupo, sem linhas de separação nitidamente traçadas, a segunda é feita a partir de uma estrutura que apresenta divisões calculadas e cortes artificiais.

A história, sem dúvida, é a compilação dos fatos que ocuparam o maior espaço na memória dos homens. Mas lidos em livros, ensinados e aprendidos nas escolas, os acontecimentos passados são escolhidos, aproximados e classificados conforme as necessidades ou regras que não se impunham aos círculos de homens que deles guardaram por muito tempo a lembrança viva (HALBWACHS, 1990, p. 80).

Mas essa distinção entre memória e história apresentada por Halbwachs não se confirma aos olhos de outros pesquisadores. Para o filósofo Paul Ricoeur (2007), por exemplo, nos estudos sobre representações é preciso uma abordagem dialética entre os dois campos. Ou seja, entre uma abordagem reconstituída pelas interações (memória) e uma abordagem distanciada do tempo, uma imagem presente de um fato ausente/que já aconteceu (história). A memória humaniza a história e a história – que tem vocação para o universal (NORA, 1993) – torna a memória um fato coletivo. Se a necessidade de memória é, como aponta o historiador francês Pierre Nora, uma necessidade da história, o documento é a tentativa da história de estabilizar essa memória. O papel de um historiador, assim, é buscar confirmações para o testemunho. “Com o testemunho inaugura-se um processo epistemológico que parte da memória declarada, passa pelo arquivo e pelos documentos e termina na prova documental” (RICOEUR, 2007, p. 170). Dessa maneira, a dialética entre memória e história é permeada pela suspeita, pois há uma linha tênue entre realidade e ficção. A prova documental a qual Ricoeur se refere é uma tentativa de dar autenticidade ao testemunho de um fato passado, a porção de uma verdade histórica.

Voltando a Halbwachs, paralelamente aos seus estudos com base em quadros sociais, o psicólogo Frederic Bartlett, também a favor de que os indivíduos constroem memórias coletivas, afirma que “as formas de recordar variam com as circunstâncias” (SANTOS, 2003, p. 91). Para ele, trata-se de um processo ativo e contínuo de construção do passado. Os indivíduos são dotados de razões e intenções, as quais apresentam significados próprios. E estes significados influenciam o processo de construção da memória.

Assim, pensando a memória construída a partir da interação entre indivíduos como defendeu Halbwachs (ou seja, a partir de uma estrutura) ou a memória como um processo em constante construção, carregada de significações, como sustentou Bartlett (ou seja, memória como ação) ou, finalmente, pensando a memória como fruto dessas duas ideias relacionadas entre si, a pesquisadora Myrian Santos (2003) conclui que não há um passado original e único. Mesmo que Halbwachs e Bartlett não tenham trabalhado uma dimensão mais profunda da memória, como ocorre posteriormente nas Ciências Sociais, Santos reflete sobre dois lados. O passado é uma construção limitada do meio em que se insere; contudo, essa construção é importante para representações coletivas.

Os estudos de Halbwachs e demais pesquisadores de sua época movimentaram o cenário acadêmico sobre memória, que enfraqueceu após a Segunda Guerra Mundial. Depois deste período foi somente nos anos 1980 que novos estudos se destacaram. Entre os que ganharam notoriedade na época está aquele empreendido por Pierre Nora, pesquisador citado há pouco, ao dizer que história tem necessidade de memória. Pensando o uso da memória pela história, Nora trabalha com a expressão lugares de memória (NORA, 1993). Enquanto a história é uma representação problemática e incompleta do passado, vinculada a uma narrativa linear de eventos (a cronologia, usando como instrumento o calendário, tem função importante na domesticação do tempo natural), a memória coletiva se liga às lembranças transmitidas entre gerações, sendo suscetível a revitalizações e, portanto, mostrando-se como um fenômeno atual. Se a história perdura nos acontecimentos, a memória perdura nos lugares. Nesse contexto, os lugares de memória são rastros de um grupo ou sociedade que possuem três aspectos coexistentes: são materiais pelo seu conteúdo; simbólicos por caracterizar algo experienciado apenas por um determinado número de indivíduos; funcionais, pois os lugares de memória não trazem memórias espontâneas e, sim, cristalizam e transmitem lembranças. Assim, esses lugares constituem uma interação entre memória e história. Podem ser vistos como testemunhos de um outro tempo que reforçam a memória cultural, já que então auxiliam em sua construção. O que está em questão não é a sua natureza – objetos, instrumentos ou instituições – mas o conteúdo que reside neles.

Assim, lugares de memória são lugares simbólicos, como podem ser celebrações, emblemas, monumentos e construções arquitetônicas, que ganham permanência para além de um simples registro justamente devido ao seu aspecto simbólico. Esses lugares são formados por diferentes gerações sendo, então, característicos de sua época. E por serem simbólicos e característicos de sua época, há a necessidade de uma constante reflexão sobre os mesmos. No caso das vésperas e da própria chegada do século XXI, por exemplo, esses lugares podem ser mostrar mais instáveis. Isso porque o início do novo milênio é marcado por uma comunicação virtual – e por isso imediata e global – em que distâncias são reduzidas, aproximando indivíduos. É um cenário em que prevalece uma memória mais dinâmica, sendo esta a memória social.

O pesquisador alemão Jan Assmann (2008), mostrando-se de acordo com algumas colocações de Halbwachs, trabalha com as noções de memória social herdadas deste sociólogo e as atualiza. Dessa maneira, Assmann enxerga a memória social como uma questão de interação social. Logo, algo que depende da comunicação. Trata-se da memória como função da vida social. É a memória que permite às pessoas viverem em grupos e

comunidades; e é por viverem em grupos e comunidades que é possível construir uma memória. Para o pesquisador, memória é um processo que funciona como uma estrutura em que se realiza a síntese de tempo e identidade e, também, onde há uma tensão dinâmica e de transição entre vários pólos. “É preciso lembrar a fim de pertencer”¹⁰⁹ (ASSMANN, J., 2008, p. 114, tradução nossa).

A questão da interação social apontada por Jan Assmann pode ser facilmente conectada à atualidade ao se pensar na internet. Um espaço público que gera diferentes informações, possibilidades de encontros e uma comunicação aparentemente segura. Nesse sentido, pensar memória social sob as influências dos meios de comunicação é um campo de pesquisa relativamente novo, como pontua o pesquisador alemão Martin Zierold (2008). A percepção do indivíduo sobre o mundo exterior conta hoje com o intermédio de recursos de comunicação como *websites*, redes sociais e serviços de *streaming*. Essas novas situações, que nos últimos anos ganharam cada vez mais visibilidade e têm presença marcante no cotidiano dos indivíduos, levam à necessidade de adaptações no campo da memória. Seriam então as mídias os novos lugares de memória? Assim, lugares midiáticos? Segundo o autor, as mídias eletrônicas e digitais levam alguns estudiosos a temer por uma sociedade desatenta aos desígnios do seu presente e esquecida do seu passado. Para Zierold, essas generalizações sobre o desaparecimento da memória não fazem jus ao desenvolvimento da mídia.

É graças à mídia que, segundo o pesquisador Andreas Huyssen (2000), a memória está constantemente presente, seja na forma impressa ou eletrônica. A mídia ocupa “sempre maiores porções da percepção social e política do mundo” (HUYSSSEN, 2000, p. 19). Dessa maneira, para Huyssen não é possível falar de memória sem considerar a mídia como meio para todas as formas de memória. E essa dinamicidade da memória, que surgiu com a mediação da televisão e a conseqüente apropriação e circulação de diversos conteúdos de maneira seletiva, transformou-se em um fenômeno global com a internet. Ou seja, tem-se assim a globalização da memória e um decorrente excesso da mesma, uma memória da mídia. Se a TV sempre ocupou o papel de transmitir notícias de um evento que marcam rápidas memórias históricas como, por exemplo, um assassinato de um líder político, o meio digital já faz diferente. Quando citado há pouco sobre o presente século ser marcado por uma comunicação virtual e por uma instabilidade dos lugares de memória, é porque o mundo digital repete e reedita contextos que, ao longo desse processo, podem até mesmo apresentar alterações no significado original da informação. Huyssen aborda a crescente velocidade das

¹⁰⁹ “One has to remember in order to belong” (texto original).

inovações técnicas e suas resultantes produções de imagens e eventos. Esse cenário, de acordo com o autor, não contribui para um fluxo regular do tempo e, assim, para o que ele entende por estabilidade cultural. Justamente por isso a sociedade ocidental busca conforto na memória. Para Huyssen, memória é humana e social, passível de esquecimento (HUYSSSEN, 2000, p. 37).

Vale ressaltar que essa relação dialética entre mídia e memória não é de hoje. Ela começou com o surgimento do aparelho de TV no século XX, quando a memória ganhou uma dinamicidade como há pouco citado. A televisão revolucionou o mundo e foi por muitas décadas o meio de comunicação dominante. Isso perdurou até acontecer o que se pode entender como uma segunda fase das mídias, em que há a proliferação de novas tecnologias. Uma questão importante entre tais fases é a extensão e potencialidade do arquivo de mídia, o que produz até mesmo a dificuldade em selecionar o que é ou não informação crível. Por isso o destaque dado à atualidade e à maior instabilidade no que se pode entender por lugares de memória. Toda essa circunstância provocada pela mídia digital e por práticas sociotécnicas pedem, segundo o pesquisador Andrew Hoskins (2009b), uma mudança em como a memória é concebida.

(...) os “novos” meios de comunicação, muitas vezes variadamente mal rotulados (pois são uma convergência do velho com o novo) apreenderam, saquearam e tornaram visível o passado. O rápido surgimento da mídia digital coloca novos desafios conceituais e empíricos para nossa compreensão da natureza da memória contemporânea (HOSKINS, 2009b, p. 28, tradução nossa).¹¹⁰

A memória no século XXI, de diferentes naturezas, está relacionada a um fenômeno de exposição. Sua formação encontra-se em um ambiente de conectividade instantânea em que a produção, a reprodução, a repetição e a circulação de informações são compartilhadas em velocidade crescente e custo decrescente. Nesse cenário, a representação do passado na atualidade se transforma. Para Hoskins, o passado é atualmente constituído, acessado e recuperado dentro do que ele chama de “mediatização da memória”. Trata-se do impacto da mídia sobre os processos de mudança social, de modo que a vida cotidiana está cada vez mais inserida nesse contexto. O cenário digital tem tomado o compartilhamento do cotidiano em igual medida com o extraordinário. Hoje é fácil capturar um momento, arquivá-lo, recuperá-lo e compartilhá-lo. Assim, as memórias mediadas, como a nova memória que circula na internet vide as redes sociais, são mais fluidas, imediatas, acessíveis e desterritorializadas,

¹¹⁰ “...the often variously mislabelled 'new' media (for they are a convergence of the old with the new) have seized, ransacked and made visible the past. The rapid emergence of digital media poses new conceptual and empirical challenges for our understanding of the nature of contemporary memory” (texto original).

proporcionando novas conexões horizontais. E essas temporalidades das comunicações entre indivíduos e a acessibilidade instantânea de arquivos transcende a documentação estática de eras anteriores. Segundo Hoskins, esses novos processos de mediatização estão favorecendo a formação de uma nova ecologia da memória. E é dessa maneira que Hoskins confirma a mídia como lugar de memória.

Isto é, os lugares de mídia viraram lugares de memória porque são a interação entre memória e história. Sem uma intenção de memória, seriam então lugares de história (NORA, 1993). Por outro lado, sem história, perdem sua aptidão para a metamorfose (novos significados e ramificações). “Na mistura, é a memória que dita e a história que escreve” (NORA, 1993, p.24). Como já citado, a memória precisa de lugares assim como a história de acontecimentos. Acrescente-se à isso também que as mídias são materiais, além de simbólicas e funcionais, relacionando os três aspectos de maneira coexistentes. Têm a aparência material, porém as mídias são carregadas de imaginação que, por sua vez, podem conferir às mesmas uma aura simbólica. É o caso, por exemplo, das produções culturais que por muitas vezes recorrem à fantasia. E as mídias também são funcionais por servirem como testemunhos ao mesmo tempo que se mantém simbólicas, pois compartilham informações vivenciadas por um pequeno grupo, não pela maioria dos espectadores. Ainda, as mídias têm a capacidade de expandir informações, auxiliando a memória – vulnerável a diferentes usos e manipulações – a ser transportada pela história. As mídias são mediadoras de diversas narrativas, dando imagem e espaço à memória e, ainda, conferindo-lhes continuidade temporal, aspecto intrínseco à história. Proporcionam uma coletividade sob uma memória que não é espontânea, mas feita com a produção de arquivos.

Complementando as ideias de Martin Zierold anteriormente colocadas, é nesse cenário do século XXI, em que prevalece uma memória mais dinâmica, que Hoskins cita a mídia como o mecanismo mais influente para a formação da memória social. Ou, ainda, como o autor propõe, para a formação de uma “nova memória”, aquela compartilhada, mais publicamente e visualmente explícita. Uma memória de rede social que produz conteúdos e intensifica relações imediatas, um compartilhamento que dá um senso de conexão com os outros.

Trabalhos como o do projeto estadunidense Future of StoryTelling (FoST) atestam a visão de Zierold e Hoskins. Sob o slogan “Reinventando a maneira como as histórias são contadas”¹¹¹ (tradução nossa), o projeto tem o intuito de juntar tecnologia, mídia e visionários

¹¹¹ “Reinventing the way stories are told” (texto original).

de comunicação com trabalhos que estão moldando a maneira de contar histórias. Afinal, segundo o projeto, qual o elemento fundamental na cultura humana senão a história? Cultura humana esta que transcorre “como processo que media a relação entre o homem e sua realidade objetiva. Por meio dela, o homem modifica a realidade e se forma e transforma a si mesmo”¹¹² (GARZÓN, 2007, p. 56, tradução nossa). Assim, instalações interativas, performances, videogames, *live action role-playing*¹¹³, experiências envolvendo realidade aumentada, virtual e mista são utilizadas como ferramentas para criar a narrativa. O FoST, que contou com um primeiro festival aberto ao público em 2016, o FoST FEST¹¹⁴, convidou jornalistas e artistas para desenvolverem ideias *cross-media*¹¹⁵ que especulassem sobre o que o futuro revela sobre o presente e o que o passado diz sobre o amanhã. Entre os trabalhos está a instalação *Things that Matter: Future Wunderkammer* (“Coisas que Importam: Lugar Futuro de Coleção de Curiosidades”, tradução nossa) de Valentina Ciarapica e Alessia Rotondo. A partir de perguntas como “O que gostaríamos de compartilhar com as pessoas do futuro sobre nossa vida pessoal?”¹¹⁶ (tradução nossa), a obra consiste em um *website*¹¹⁷ que mostra diferentes objetos pertencentes a pessoas do mundo todo. Cada interessado em interagir com a obra deve enviar uma foto de um objeto que goste e, então, contar a história por trás dele. A intenção do projeto é compartilhar situações, íntimas e coletivas, relacionadas aos tempos atuais.

¹¹² “como proceso que mediatiza la relación entre el hombre y su realidad objetiva. Por medio de ella, el hombre modifica la realidad y se forma y transforma a sí mismo” (texto original).

¹¹³ *Live action role-playing* (LARP) são jogos de interpretação ao vivo, em que os jogadores se vestem e agem como seus personagens e o cenário é o espaço à sua volta. Mais informações em: *War for Sport: a Look Inside the World of Larp*. In: News2Share. Disponível em: <<http://news2share.com/start/2015/08/14/war-for-sport-a-look-inside-the-world-of-larp/>>. Acesso em: 07 out. 2016.

¹¹⁴ *The Future of StoryTelling Festival trailer*. In: canal do Youtube *Future of StoryTelling*. Disponível em: <<https://youtu.be/HZt5CVSzvH8>>. Acesso em: 06 out. 2016.

¹¹⁵ É a distribuição de conteúdos (como, por exemplo, textos, músicas, fotos, vídeos) pelos meios de comunicação, implicando a cooperação entre indivíduos.

¹¹⁶ “What would we like to share with people of the future about our personal lives?” (texto original).

¹¹⁷ *Things That Matter*. Disponível em: <<http://www.thingsthatmatter.eu/>>. Acesso em: 12 mai. 2016.



Vídeo 12. Vídeo convite da obra *Future Wunderkammer* - <https://vimeo.com/106512710>

Exemplos que auxiliam a ilustrar a preocupação com a memória e a maneira de como reportá-la podem ser encontrados em produções culturais de ficção como *The Entire History of You* (“Toda a Sua História”). Trata-se do terceiro episódio do primeiro ano da britânica série de televisão *Black Mirror* (2011), uma produção que traz episódios independentes ligados ao tema comum “tecnologia”. Nesse enredo em questão, dirigido por Brian Welsh, é abordada a relação de um casal que vive em um mundo onde faz parte da cultura a utilização de um implante de memória feito na região atrás da orelha. Trata-se de um *chip* que é apresentado na ficção como memória granular, capaz de gravar toda a sua rotina em vídeos por meio dos olhos. Ainda, as imagens podem ser exibidas em um monitor como um filme. Com isso é possível reviver e compartilhar tanto um momento mais recente como uma experiência remota, sendo esta arquivada e catalogada a partir do momento em que o indivíduo passa a utilizar o implante. No caso dos protagonistas, até o filho recém-nascido já possui o seu banco de memórias. A prática apenas não é habitualmente realizada em casos isolados, como no meio da prostituição. Em certo momento da estória, devido ao desenrolar da trama, um personagem resolve retirar o *chip* que passa a perturbá-lo. A intenção é não querer acessar mais aqueles arquivos, que são possíveis de ser apagados, mas o que está em jogo é a ação simbólica de se livrar de vez desse mecanismo de memória. Nesse episódio da série, a preocupação com a memória é latente, a ponto de envolver o próprio corpo em um processo artificial. Mas, em contrapartida, trata-se de uma visão pessimista da relação homem-mídia, memória-tecnologia. Afinal, na obra não é mais suficiente apenas o testemunho para uma confiabilidade entre pessoas nas atividades rotineiras, como em uma

discussão conjugal ou em uma entrevista de emprego; é necessário mais do que nunca a prova documental.

Por mais que exista uma preocupação em como lidar com as diferentes formas de manifestação da memória, há um traço em comum entre elas: a ideia de esquecimento. A pesquisadora alemã Aleida Assmann defende que para pensar memória, seja ela qual for, é necessário começar pelo esquecimento. Para a autora, a memória é sempre permeada pela deslembração. Esta pode ser ativa, com atos intencionais como o destrutivo, ou passiva, em que objetos e situações saem do quadro de atenção, valorização e uso. Se de um lado a capacidade de memória do ser humano é limitada devido às restrições neurais e culturais – aspectos como foco, preconceito e pressões psicológicas influenciam diretamente nas recordações – por outro lado, um arquivo é uma instituição com funções específicas, capaz de preservar apenas parcialmente algo que foi esquecido. Afinal, um registro, mesmo que uma importante conquista da sociedade civil, como apontado por Assmann, não é completo frente aos seus próprios mecanismos de exclusão, sejam em termos de classe, raça e gênero.

Sempre o esquecimento, nosso companheiro de aventura. O esquecimento seletivo, como se diz. Nossa memória nos constitui, sabemos disso, sem ela não somos nada, mas, mesmo assim, a cada dia, na nossa escuridão, escolhemos esquecer alguma coisa, escolhemos conseqüentemente nos desarticular, nos perder (CARRIÈRE, 2007, p. 76).

Há de se levar ainda em conta que entre as práticas culturais nas sociedades está a ideia de dar espaço ao presente e ao futuro e, para tanto, é necessário dar lugar a novos conteúdos. Frente a esses fatores, como mencionado anteriormente, não existe portanto um passado original e único (SANTOS, 2003). “O passado é uma massa desconexa e incompreensível de dados incontados e incontáveis. Ele só pode tornar-se inteligível se for feita uma seleção em torno de um ou mais focos” (FINLEY, 1989, p. 05).

Mediante o exposto, é possível afirmar que existem diferentes formas de manifestação da memória. E conhecendo algumas noções sobre memórias individual, social e coletiva, além das reflexões em torno da expressão lugares de memória e a ideia de esquecimento, agora é possível discutir do que trata a memória cultural.

3.1.1. Cultura como Memória

Para o pesquisador alemão Jan Assmann (2008), o conceito de memória cultural é recente, explicitamente desenvolvido a partir dos anos 1980. Mas as bases para o seu estudo,

segundo a pesquisadora alemã Astrid Erll (2008a), foram lançadas por Maurice Halbwachs e Frederic Bartlett.

Jan Assmann afirma que memória cultural é uma forma de memória coletiva, pois é compartilhada por um número de pessoas e transmite uma identidade cultural. Ainda, ela é exteriorizada em formas simbólicas estáveis. Trata-se de uma situação transcendente: esses símbolos podem ser transmitidos de uma geração para outra. Mas não é o caso de quaisquer símbolos. É importante destacar que objetos como portadores de memórias desempenham um papel na memória individual. É o caso, por exemplo, de artefatos relacionados a datas comemorativas. Esses símbolos externos não têm uma memória própria, mas eles podem auxiliar as pessoas a lembrar de momentos, pois carregam memórias que foram investidas neles. Já no plano social, grupos e sociedades tendem a se constituir por meio de monumentos, museus e bibliotecas. Em outras palavras, tendem a tornarem-se grupos e sociedades por meio de formas institucionalizadas de memória. É este o contexto que Jan Assmann aponta como memória cultural. Símbolos capazes de serem reincorporados por diferentes gerações, lançando uma ideia de estabilização da memória por meio da noção de memória cultural. Em outras palavras, trata-se da materialidade da memória. Assmann exemplifica que, com bases nos estudos do historiador e antropólogo belga Jan Vansina, nos casos das sociedades de tradições orais, a origem do mundo e a história da tribo estão institucionalizadas nas narrativas, canções, danças, rituais, máscaras, símbolos e celebrações. Ou seja, a memória cultural baseia-se em pontos fixos do passado. Nessas sociedades, então, o passado é convertido em símbolos, estes representados em mitos e festas.

Mas mesmo exteriorizada em formas simbólicas estáveis, a memória cultural não é sempre algo estável. A ideia institucionalizada da memória trabalhada por Jan Assmann procede quando se trata de culturas de civilizações passadas, frente ao fato de não mais existirem pessoas daquela época. Mas ao pensar em culturas de grupos ou sociedades vivas, essa estabilidade da memória cultural deixa de existir, já que a cultura se modifica ao longo do tempo.

Memória cultural é uma expressão multifacetada constantemente debatida, como aponta Astrid Erll. Como um grande guarda-chuva, sua propriedade transdisciplinar agrupa historiografia, mitos, rituais, mídia entre outras áreas e estudos. Essa metáfora proposta por Erll, a de memória cultural ser um guarda-chuva, é conveniente. Ela proporciona ao conceito a ideia de abranger, de maneira contínua, novos “ingredientes”, possibilitando relações entre, por exemplo, mitos antigos e experiências recentes. Por compreender que conceituar memória cultural é uma função complexa e preocupada em não limitar seu estudo, Erll trabalha com o

que ela chama de definição provisória: “a interação entre o presente e o passado nos contextos socio-culturais”¹¹⁸ (ERLL, 2008a, p. 02, tradução nossa). Contudo, embora seja um campo aberto para exploração, é a maneira de conceber o tema e de aproximar objetos de estudo que configura a memória cultural. Para Jan Assmann, transições e transformações representam a dinâmica da memória cultural (ASSMANN, J., 2008).

Erll também trabalha com a expressão “fazer memória” e com o fato de que os meios de comunicação têm deixado seu rastro na memória cultural que eles criam. Hoje depende-se muito da mídia para transmitir experiência. Por isso, Erll trabalha com a suposição de que a memória cultural é atualmente dependente das tecnologias de mídias e da circulação de seus produtos. Portanto, como já sinalizado, as mídias tornam-se lugares de memória.

Segundo Martin Zierold, os processos de memória mudaram. Dessa maneira, os conceitos trabalhados pelos autores Assmann (Jan e Aleida) podem não ser adequados para as formas contemporâneas da sociedade. O conceito de memória cultural deve ser expandido, introduzindo outras condições, considerando o processo acelerado de desenvolvimento das mídias e, assim, a memória transmitida por meios eletrônicos. Como mencionado anteriormente, segundo o autor, as mídias eletrônicas e digitais levam a generalizações sobre o fim de toda a memória, o que desenha um quadro problemático. O surgimento do *e-book*¹¹⁹, por exemplo, não significou o desaparecimento dos livros impressos nem no abalo ou o fim da leitura. Zierold afirma que a “culpa” por temores em torno da relação entre memória e a tecnologia dos meios de comunicação é a busca por uma noção definitiva da memória cultural. Mas sua natureza não pede um conceito normativo e estático. Pelo contrário, uma concepção mais abstrata da memória cultural pode ampliar horizontes e favorecer o seu ajuste ao desenvolvimento das mídias. Ainda segundo o autor, os meios de comunicação permitem novas formas de processos de recordação para o indivíduo. A representação do passado nos meios de comunicação tem grande probabilidade de ser aceita socialmente. Isso implica que as mídias são instrumentos políticos de poder.

Considerando a tendência para uma pluralização dos processos de recordação nas sociedades, de acordo com Zierold há uma demanda por estudos que discutam a relação entre memória e as mídias. A questão, por exemplo, de como lidar com um passado representado no sistema de meios do presente é importante para o desenvolvimento de uma teoria crítica sobre as culturas de mídia. Neste sentido, pensar jogos eletrônicos como suporte da memória cultural já se torna palpável, principalmente frente à caracterização sobre os lugares de mídia

¹¹⁸ “the interplay of present and past in socio-cultural contexts” (texto original).

¹¹⁹ Livro em suporte eletrônico.

anteriormente apresentada. E, ainda, o mito do pós-apocalipse em *The Last of Us* como suporte da construção da memória cultural.

Aqui vale destacar também algumas ideias do pesquisador Jens Brockmeier (2002). Para o autor, não é possível mais encarar a memória como um sistema cognitivo confiável frente as diferentes maneiras de recordar. A memória está incorporada e semioticamente codificada em exposições, filmes, monumentos, arquitetura, instituições de arquivo. E pelo fato da memória ser um termo relacional e não isolado e, por isso, passível de mudanças, é equivocado buscar um conceito único para ela. A memória é construída por diferentes discursos históricos-culturais que carregam consigo suposições ponderáveis sobre o mundo do indivíduo e o mundo social. Assim, Brockmeier ratifica a afirmação de Zierold sobre a necessidade de uma concepção mais abstrata para a memória cultural. Ainda segundo o pesquisador, a cultura e a memória são campos abertos a novas explorações e experiências teóricas. E é nesta brecha que as mídias se encaixam tão bem, corroborando mais uma vez para o entendimento de lugares de mídia como lugares de memória.

Frente as diferentes formas de manifestação da memória e as discussões apresentadas sobre memória cultural, como estabelecer sua relação com os jogos eletrônicos? Como citado há pouco, auxilia estabelecer essa associação ao se pensar nas alternativas de como um evento pode ser representado no sistema de meios do presente. Com isso, aqui a memória cultural será encarada como uma maneira de falar parcialmente sobre a história de uma época de determinada sociedade, seja para perpetuar um fato e/ou para ilustrar seus valores, dramas, receios e questionamentos. Ela é transmitida de vários jeitos no início do século XXI; além de suportes como livros, a memória cultural passou a se encontrar também nas mídias eletrônicas devido a relação entre tecnologia e a maneira como a atualidade se torna memória. E dentro da lógica dos meios e modos de comunicação, os jogos eletrônicos encontram-se como suporte de memórias mediadas e midiaticizadas. Um jogo é capaz de contar sobre questões da história mundial ou emergentes de sua época utilizando-se de elementos como a narrativa. Em linhas gerais, um jogo eletrônico apresenta um ou mais personagens em um dado tempo e espaço diante de um evento/conflito. Assim, os componentes dramáticos apresentados inicialmente em um *game* servem como motivação ao jogador. Eles o transportam para o mundo virtual, onde está localizada o personagem a ser manipulado.

Ainda fazendo referência aos estudos de Brockmeier, o pesquisador lida com a memória como prática cultural, dando atenção especial às narrativas. O autor realiza um estudo voltado para o exame dos discursos, textos e contextos culturais de um grupo ou sociedade. E esses conteúdos são importantes para a relação de um indivíduo com a sua

cultura. Assim, segundo Brockmeier, o estudo da memória cultural e o da narrativa referem-se mutuamente e dependem entre si. Diante disso, aqui será levado em conta que a trama principal de um jogo eletrônico é um lugar de memória. No caso, em *The Last of Us* o contexto pós-apocalíptico é um universo poético como lugar de memória.

3.2. Mito e Memória Cultural

*Expressar-se por meios simbólicos é a forma de as mentes individual e coletiva fazerem emergir ao consciente o que nelas jaz ou lateja em profundidade, oclusão, alcance, memória ancestral ou futura*¹²⁰.

O interesse dos homens pelo mito, fantasia e ficção científica fica ao lado de suas necessidades mais elementares. Esses contextos estão na rotina das pessoas, seja na forma de uma anedota ou nas propagandas. Assim, qual a função social da ficção? Mais especificamente, qual a função social do pós-apocalipse? Como traduzir as produções culturais com essa temática? O que as obras oferecem visual, sonora e poeticamente?

A função social rememora certas noções, atribuindo valor ao que está sendo posto em questão. Assim, influencia na construção da contemporaneidade. Quando então se propõe refletir a função social do pós-apocalipse, o que está em jogo é como esse cenário tão presente nas produções culturais dialoga com as sociedades ocidentais, foco da pesquisa. Obras como as musicais, literárias e audiovisuais têm a capacidade de confirmar a humanidade do homem. Despertam interesse por serem projeções da experiência do ser humano. Frente às produções culturais compartilhadas na pesquisa, pensar nesses cenários decadentes, desprovidos de civilização, é pensar, então, na natureza humana. Dessa maneira, pensar a função social do pós-apocalipse vai ao encontro da função social do homem em sua atualidade. É, por exemplo, falar de sua relação com questões éticas, sociais e ecológicas.

Levando a discussão já citada da dialética entre memória e história para o caso dos mitos, estas narrativas se baseiam tanto nas interações dos indivíduos como na própria história. Porém ambas são revestidas por representações que resultam em uma realidade sagrada ou ficção, desenhando uma relação real-imaginário. Como visto no capítulo anterior, os mitos são parte integrante da vida, continuamente reinterpretados, um fenômeno de cultura que imprime significação à existência. Porque os indivíduos buscam sentido, recorrem aos mitos constantemente. Como colocado pelo pesquisador Moses Finley (1989), “Muito antes

¹²⁰ TAVOLA, Artur da. *Comunicação é Mito: televisão em leitura crítica*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1985, p. 12.

de alguém sequer sonhar com a história, o mito deu uma resposta. (...) uma de suas funções: tornar o passado inteligível e compreensível selecionando e focalizando algumas partes dele, que, desse modo, adquiriram permanência, relevância e significado universal” (FINLEY, 1989, p. 05).

Como dito ao discutir a presença do mito na vida do homem, essas narrativas são uma realidade viva que levam à abertura de novas possibilidades. O mito auxilia o indivíduo a se mover de um estágio da vida para outro. E o mito cai quando sociedades distintas entram em contato. É a partir de então que entra a história para explicar um fato racionalmente. No entanto, no contexto da memória cultural, a distinção entre mito e história desaparece. Considerando, ainda, que o conhecimento tem uma perspectiva universalista – uma tendência para a generalização e normalização – a memória cultural é específica para um grupo e seus valores. Em vista disso, é uma memória como forma de consciência histórica e identitária, capaz de ligar o presente ao passado. Portanto, é uma memória que não se apresenta apenas como um conhecimento isolado do passado, mas como fonte de significados, como representação, como imaginação de eventos. Assim os mitos podem fazer parte dessa memória, os quais surgem para tornar uma situação, sendo esta hipotética ou não, compreensível. Não se trata de uma recordação passiva de uma experiência. Ou seja, a memória cultural pode ser vista como algo moldável. Ela então confronta com o lugar do mito, que se posicionou ao longo da história da humanidade como narrativa que proporciona permanência a um fato. Dessa forma, o mito passa a não mais ser imutável e muda de lugar porque a memória cultural também o faz.

Segundo Aleida Assmann (2008), na memória cultural ativa não são claros nem contestados os critérios de seleção para o que deve ser lembrado, circulado ou apenas armazenado. Por causa disso, a pesquisadora trabalha com o termo canonização, que pressupõe algo que é imune a altos e baixos do gosto social, como um sistema de categorização. Os elementos do cânone são marcados pelas qualidades de seleção, valor e duração. Assim, esses elementos auxiliam a garantir a continuidade de uma memória cultural ao selecionar o que é visto como relevante em uma sociedade. Atualiza-se, portanto, uma memória passada no tempo presente. Frente ao exposto, o cânone e o mito mostram-se, dessa forma, como elementos selecionados para durarem em uma sociedade.

Nesse contexto, as produções culturais ajudam a dar vida às fantasias. Intervenção divina, evolução de espécie, catástrofes ecológicas, psicoses humanas, ataques cibernéticos, guerras nucleares, invasões alienígenas, escassez de recursos advindas das ações do homem constantes na natureza ou mesmo de razões desconhecidas fazem parte desse cardápio.

Diferentes obras apresentam em seus roteiros influências de algumas áreas do conhecimento como a Religião, a História, a Ciência e a Filosofia. Isso quer dizer que, no caso dos mundos pós-apocalípticos, epidemias, revoluções, conflitos, cataclismos, desastres e terrorismos que marcaram a humanidade funcionam como ferramentas para refletir sobre criações de produções culturais e, assim, refletir sobre o futuro. Muitas vezes, são obras seguidas da questão da dominação ou extinção do homem pelo próprio homem.

Os seres humanos criam mitos sobre seu futuro e sobre sua própria destruição. Nesse contexto, o pós-apocalipse é um mito. Como mito, procura produzir um sentido. O pós-apocalipse é visto enquanto mito porque caiu no senso comum. Admitido pelos indivíduos, esse mito mostra possibilidades do que pode vir a acontecer e o que aconteceria aos sobreviventes de um apocalipse. Com uma linguagem convincente, as produções culturais lidam com a ideia de como seria existir em novos mundos. Dessa forma, essas produções podem funcionar como força humanizadora e objeto de conhecimento. São geralmente seguidas por um desejo de explicação sobre questões da realidade. Por exemplo, a ameaça de uma epidemia mundial é abordada no jogo *The Last of Us*. Nele o jogador controla um personagem que vive normalmente sua atualidade até acontecer uma grande virada global. E todos os dilemas e obstáculos a seguir são passíveis de acontecer frente ao que foi apresentado.

Mediante o exposto, pode-se ainda pontuar como possível função social do pós-apocalipse o fato desta temática ser uma das maneiras de atender à necessidade do homem por ficção. Também de mediar conhecimento via representação de uma dada realidade; partindo do pressuposto que o universo dos jogos é arte, ele é então uma forma de expressão e conhecimento do mundo. Os jogos propiciam uma viagem ao mundo imaginário ao mesmo tempo que mostram o espírito de sua época. Ainda, auxiliam a dar significado ao mundo. Dessa forma, o tema pós-apocalíptico presente no universo dos jogos eletrônicos demonstra a capacidade do suporte de produzir memória sobre o fim do mundo. Uma memória do futuro com influências tanto de um momento passado como da própria época de sua produção que de alguma maneira permanecem no inconsciente coletivo. Surge uma memória sob as influências da mídia e as produções culturais sob as influências de fatores históricos. Assim, aqui cabe abordar alguns exemplos de epidemias e fatos culturais que ganharam destaque na história.

Alguns casos de disseminações de doenças ficaram famosos por terem dizimado grande parte da população seja de um país, continente ou mesmo por ter atingido um âmbito mundial. Para tanto, haverá um salto na história por compreender que apenas após o ano 1000 d.C. há uma maior quantidade de material documental sobre a trajetória do homem no planeta.

Mesmo assim, alguns números são meramente simbólicos. Em 1348, por exemplo, momento que compreende a Idade Média na Europa, ocorreu o início da peste bubônica. De acordo com o historiador Joseph P. Byrne (2004), mesmo nesse período mais avançado da história da humanidade, os registros demográficos medievais são incompletos.

Posto isso, em linhas gerais, a peste bubônica propiciou a queda da população e um declínio econômico. A doença foi assim chamada em virtude dos inchaços conhecidos como bubões que ocorriam em regiões do corpo como virilha e axilas. A peste também ficou identificada como negra por causar manchas escuras na pele, consequências das necroses celulares que ocorriam pelo corpo, indicando que a pessoa morreria da infecção. Essas necroses intoxicavam o sistema nervoso, levando o indivíduo infectado a ter diferentes comportamentos, que oscilavam entre indiferença e delírios. Tendo sua origem na China e se propagado por meio de expedições e caravelas, causou milhões de mortes no Velho Mundo (África, Ásia e Europa) via picadas de pulgas que tinham como principal hospedeiro os roedores. E a proximidade dos ratos com os seres humanos acelerou a propagação da praga.

As condições de vida no século XIV eram as piores possíveis. Não havia água tratada nem sistema de esgoto, vivia-se próximo aos lixos e a medicina era ineficaz contra a praga que se apresentava. O ambiente era, então, ideal para a peste negra disseminar-se. De acordo com Byrne, para lidar com o grande terror da morte generalizada e súbita daquele momento, as pessoas oravam, usavam de amuletos e tentavam purificar o “ar corrompido” com fogo e fumaça aromática. Embora tais ações confirmem que os indivíduos mantiveram sua esperança mesmo frente ao medo – que pode ser atestado pela criação artística da época, auxiliando também a vislumbrar o impacto psicológico da doença na sociedade – nada foi efetivo para impedir a proliferação da peste que ocorreu até o início da década de 1350. O surto terminou frente às diversas mortes, porque dessa forma houve uma significativa baixa de hospedeiros para a infecção se manter e os poucos sobreviventes adquiriram imunidade.

Os efeitos da peste negra foram duradouros. A escassa população serviu de lembrete para possíveis ameaças de mortes repentinas e de grandes proporções. A história conta, assim, que um bacilo entrou no corpo humano por uma picada de pulga, abalando a humanidade. A pandemia chegou a acometer o mundo em outros períodos.

Entre outros exemplos, o homem também passou pela gripe espanhola. Provocada pelo vírus influenza, mostrou-se bem mais severa que uma gripe comum. Entre os sintomas está febre, alteração na coloração da pele e falta de ar. Não se sabe ao certo se sua origem ocorreu em solo norte-americano ou asiático, mas foi em 1918 que a gripe ocasionou um número significativo de mortes nos Estados Unidos, alastrando-se pelo resto do mundo.

Chegou, assim, a ser mais mortífera que a própria guerra que havia terminado há pouco (a Primeira Guerra Mundial que ocorreu no período de 1914 a 1918). O que contribuiu para a gripe ganhar o nome que recebeu foi o fato de naquele mesmo ano atingir uma média de oito milhões de pessoas na Espanha, incluindo o Rei Afonso XIII em exercício na época e, assim, noticiar com exaustão a situação em que o país se encontrava (UJVARI, 2003).

Existe uma quantidade enorme de seres microscópios na natureza que ainda não foram descobertos. (...) A pergunta que fazemos não é se há novo vírus, e sim quantos dos que existem na natureza são capazes de causar uma nova infecção grave no homem. Quem poderia imaginar que surgiria do macaco africano o vírus da Aids, manchete nos noticiários do final do século XX? E o vírus Ebola, que todos foram obrigados a conhecer, também pela imprensa, pelo seu poder de devastação. Onde, na natureza, vive esse vírus? (UJVARI, 2003, p. 255).

Para analisar as reações do homem frente à morte ao longo de sua existência pode-se aplicar os estudos do psicólogo Viktor Emil Frankl (2008) sobre logoterapia. Suas pesquisas são do século XX, mas ajustáveis para diferentes sociedades e contextos históricos. Afinal, as emoções do homem-animal são universais e atemporais. Dessa forma, a logoterapia concentra-se mais no futuro, centrada no sentido da existência humana e na busca do indivíduo por este sentido, motivação primária na vida de uma pessoa. A logoterapia foca-se, assim, na preocupação do homem em cumprir um sentido.

No século XX foi muito difundida a ideia de vazio existencial. Isto é compreensível ao se pensar no momento em que o ser humano se tornou verdadeiramente humano. Inicialmente o homem perdeu alguns instintos que regulavam o seu comportamento animal que, por sua vez, asseguravam sua existência. Passados séculos, agora ele também se distancia cada vez mais das tradições que também tem seu objetivo de apoiar o comportamento humano. Daí, o homem antes guiado pelo instinto e/ou pelas tradições, mostra-se sem rumo. Qual o sentido da vida? A humanidade é um ponto final na evolução do universo?

Entre os assuntos que contribuem para questionar o sentido da vida humana estão o sofrimento e a morte. Estes e outros temas fazem parte de uma espécie de neurose coletiva. Cada época da história da raça humana teve suas perturbações e, de acordo com Frankl, cada época necessita de sua própria psicoterapia para enfrentá-la. Para o psicólogo, no caso da presente geração, ela “é realista porque chegamos a conhecer o ser humano como ele de fato é. Afinal, ele é aquele ser que inventou as câmaras de gás de Auschwitz; mas ele é também aquele ser que entrou naquelas câmaras de gás de cabeça erguida, tendo nos lábios o Pai-nosso ou o Shem Yisraet” (FRANKL, 2008, p. 155). Como citado anteriormente, o cenário do

século XXI não proporciona um fluxo regular do tempo e é por esse motivo que a sociedade ocidental busca conforto na memória.

Mediante o exposto em todo o presente capítulo, para poder pensar o jogo eletrônico *The Last of Us* como suporte da construção de uma memória cultural, até então foi trabalhada a ideia de estabilização de uma memória da sociedade global, que no caso é a memória sobre o medo do fim da humanidade e/ou do mundo. Como já discutido, há muito o tema é abordado incessantemente nas produções culturais e nos dias atuais ainda continua apresentando receptividade do público. Esta estabilidade da memória se dá com a existência do mito pós-apocalíptico tratado em diferentes mídias, sejam impressas ou eletrônicas. Esse mito tem como papel tornar o universo apocalíptico compreensível aos olhos dos espectadores. Ele é dotado de sentido quando, por exemplo, apresenta narrativas que relatam os contextos em que pode se instaurar o caos no planeta como hoje é conhecido. Pode tanto ser um imaginário que tem influência nos rastros deixados pela memória da história do mundo – como acontecimentos envolvendo epidemias – como também uma ficção preocupada com o futuro frente às possíveis consequências das ações humanas negativas no planeta na atualidade. Dessa maneira, o pós-apocalipse é uma metáfora para questões da realidade das sociedades contemporâneas e, conseqüentemente, uma reflexão sobre o futuro. Mas, em um primeiro momento, na contramão dessas ideias, ao ficar a par de algumas formas de manifestação da memória, ficou claro que por mais que uma memória produza um sentido, ela não pode ser entendida como algo estável. Por a memória cultural ser moldável, o mito passa a ser também mutável. O medo é o fim – pode-se dizer que este sentimento torna-se um cânone – mas os contextos histórico-culturais são diversos.

O presente estudo aposta que as mídias são lugares de memória. Assim sendo, agora será destacado os jogos eletrônicos como mídia e, assim, vistos como suporte da memória. Com essas noções, será possível trabalhar o universo poético (mito pós-apocalíptico) de *The Last of Us* como um lugar de memória, ou seja, apontar a maneira como o jogo articula questões da representação do imaginário urbano em relação à ideia de fim do mundo presente na memória cultural, posicionando-se, então, como suporte da construção da memória cultural.

PARTE II

4. CAPÍTULO 4

NOVAS FORMAS DE INSCRIÇÃO DA MEMÓRIA

4.1. Jogos Eletrônicos e Memória

A partir das diferentes produções culturais apontadas ao longo da pesquisa, aqui será trabalhada a hipótese de que há uma repetição de elementos nas narrativas pós-apocalípticas. Fazendo um levantamento geral do que foi visto, pode-se dizer que as obras sobre o mito da destruição das civilizações da Terra colocam questões possíveis para o futuro dos homens. Essas questões podem estar ou não relacionadas com aspectos do momento histórico das épocas de produção dessas obras.

De maneira geral, quando normalmente as produções culturais pós-apocalípticas não abordam evolução de espécie, elas costumam trazer cenários decadentes. Trata-se de um mundo em que a raça humana encontra-se ameaçada de extinção. Os recursos são limitados e os seres humanos sobreviventes precisam, então, saber administrá-los. Por vezes, a vida continua e a força da natureza mostra-se em evidência. A vegetação toma conta dos espaços urbanos destruídos e abandonados. O que é preciso fazer é viver o presente (sem rotina e rituais), pois não há perspectivas de futuro após o apocalipse e, talvez por isso, há uma forte relação com a memória pré-catástrofe. Com pouco ou nenhum registro físico para se recorrer – quase não restaram objetos pessoais e as civilizações viraram escombros e/ou cidades fantasmas – o que permanece são fragmentos de memória e a preservação de laços afetivos com quem se tinha no passado.

O cenário pós-apocalíptico não concede uma morte digna ao homem. Por mais que geralmente o ser humano tema pelo fim de sua vida, as circunstâncias podem auxiliar ou não a enfrentar o momento. Isso significa, especialmente nas sociedades ocidentais, aceitar sua condição mortal podendo, por exemplo, contar com a presença de entes queridos, resolver questões de cunho prático como providenciar um seguro de vida ou planejar um testamento, mesmo que o cidadão não tenha como prever se morrerá em um acidente de trânsito ou se será um moribundo em um leito de hospital, em que talvez possa contar com um instante de lucidez e se despedir de sua trajetória. Mas a humanidade em um pós-apocalipse é totalmente exposta pela sua fragilidade. Questões banais como elaborar um planejamento para um

amanhã ou depois já não são tão comuns pois a vida se mostra bem mais incerta. Não há heróis e é mais possível um sobrevivente passar por novas derrotas que o contrário. Prevalece no ser humano a insegurança, a angústia e o pânico, visto que ele se encontra sob perpétua ameaça. A vida como estado efêmero fica mais evidente. Agora, não faz sentido comprar bens que o possam proteger. Se em uma civilização o dinheiro sustenta o homem e o possibilita adotar aparências e diferentes estilos de vida, após um apocalipse essas cédulas da sociedade de nada servem, a não ser sua materialidade para, por exemplo, atizar fogueiras. Dessa forma, o clima é de tensão e de constante ameaça. O sentimento é de urgência e de medo. Isso configura uma situação caótica incontável, em que indivíduos, afetados psicologicamente, se veem tomando decisões difíceis, muitas vezes tratando-se de dilemas morais. Por isso conflitos são comuns. Sobreviventes são homens em desacordo com quase tudo que se encontra à sua volta.

Como há sempre risco de morte, seja devido à precariedade de ordem estrutural e material ou devido à violência, a expectativa de vida cai e o instinto de sobrevivência prevalece entre os humanos ainda vivos. Nesse contexto, ser bom ou mal depende da situação em jogo. Depois de dado tempo nessas condições, para se fortalecerem, alguns sobreviventes formam diferentes grupos que competem entre si. E há ainda, às vezes, tentativas de se reestabelecer a ordem, mesmo que funcionem apenas internamente nesses grupos. No mais, o mundo é uma vastidão sem lei. Assim, o tema pós-apocalíptico traz fatos que confrontam a vida humana a questões relacionadas a humanitarismo, religião e a assuntos polêmicos como suicídio.

Frente à descrição acima, a hipótese de que há uma repetição de elementos nas narrativas pós-apocalípticas, quase como imagens reprisadas, auxilia na criação e fortalecimento de um mito sobretudo nas sociedades ocidentais da atualidade. Das produções culturais citadas ao longo da pesquisa, o foco agora é a verificação da relação entre as noções contemporâneas de memória cultural e as possíveis formas de sua inscrição nos jogos eletrônicos.

No capítulo anterior, posto que lugares de mídia se transformaram em lugares de memória, aqui os jogos eletrônicos serão entendidos como mídia. Para além do suporte físico em que se manifestam (*arcades*, consoles, PCs, dispositivos móveis), mesmo com suas regras e com o objetivo primeiro de consumo e entretenimento – assim como acontece com os jogos tradicionais¹²¹ – estão sendo levados em conta seus avanços de tecnologia e de narrativa.

¹²¹ Entende-se por jogos tradicionais os jogos, por exemplo, de tabuleiro, de dados, de baralho entre outros.

Assim, jogo eletrônico é uma mídia não por apenas ser um aparelho, mas por ser entendido como um meio transmissor de mensagens. Isso descarta o simples caso da transposição de um modelo clássico de jogo, como o de damas, para o suporte digital. A base da pesquisa é um jogo que apresente experiências mais complexas, capaz de contribuir para a compreensão do homem no planeta. No caso, *The Last of Us*. Um mundo imaginado virtual, imersivo e navegável que apresenta uma narrativa (mesmo que o jogador atue naquele cenário, o desenrolar dos fatos segue uma sequência linear de eventos). “Cada vez mais, os jogos inserem situações narrativas, enquanto as narrativas permitem aos usuários serem atores em suas histórias” (RANHEL, 2009, p. 20).

O jogo *The Last of Us* se encaixa no conceito de ciberdrama, termo cunhado por Janet Murray (2004). Para a pesquisadora, de uma maneira geral, as histórias contadas refletem e determinam a maneira como o ser humano pensa sobre os outros e sobre ele mesmo. Até mesmo os jogos abstratos como o popular *Tetris*¹²², lançado em 1984, contam histórias de ganhar e perder. Com o surgimento de novos suportes, fica evidente a necessidade de uma nova concepção de narrativa, uma atividade humana que se encontra em todos os meios de expressão, da tradição oral ao uso de recursos multimídia. “A experiência humana exige toda modalidade de narração que possamos trazer a ela”¹²³ (MURRAY, 2004, p. 08, tradução nossa). Texto, áudio, imagens fixas e em movimento, espaço tridimensional pelo qual pode-se mover. Os jogos eletrônicos possuem mais ferramentas para contar histórias do que qualquer outro meio já ofereceu. E o universo digital está redefinindo os limites tanto da narrativa como da jogabilidade. Não é simplesmente contar histórias como uma extensão, por exemplo, de um filme – embora o jogo possa utilizar elementos do cinema. A história precisa da trama como o jogo das ações do jogador. Nesse sentido, o jogador torna-se o protagonista, pois sua ação – a de controlar personagens – funde-se com o evento do enredo – pois interage com a trama. Ao invés de categorizar o que é história ou o que é jogo e separar características, Murray acredita que é preciso recombina e reinventar suas propriedades dentro do mundo plástico do ciberespaço. Dessa maneira, os jogos eletrônicos podem ser vistos como ferramentas para contar histórias e, por causa das características próprias do seu meio, trazem novas possibilidades para a narrativa.

Murray ainda afirma que jogos e histórias têm em comum dois elementos: o encontro de adversários em busca de um mesmo objetivo e o desafio, que às vezes se revela como um quebra-cabeça. Ou seja, a competição e o enigma. “O meio digital é o local apropriado para

¹²² *Tetris*. Disponível em: <<http://tetris.com/>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹²³ “Human experience demands every modality of narration that we can bring to it” (texto original).

representar e explorar as competições e enigmas da nova comunidade global e da vida interior pós-moderna”¹²⁴ (MURRAY, 2004, p. 03). Essa colocação da autora pode ser ilustrada, como visto anteriormente no capítulo 2, pela onda zumbi que invadiu o século XXI. Além de revistas, séries e filmes (que podem ser encontrados em mídia física, como também *online*), há uma significativa diversidade de jogos eletrônicos que abordam o tema, visto pela pesquisadora Sarah Lauro (2013) como uma metáfora para as insatisfações da sociedade atual.

Pensando por um momento apenas no suporte cinematográfico, mídia utilizada para contar histórias, na teoria psicanalítica desse meio, o público é visto como uma construção artificial. Seja dia ou noite, a sala do cinema proporciona a um indivíduo o poder de isolar-se do mundo externo. Desconsiderando atuais hábitos como o constante uso de dispositivos móveis em lugares públicos, o espectador comprometido com a experiência audiovisual em questão, não sofre interferências de imagens e sons que não sejam aquelas da tela de projeção. Sua atenção, assim, fica toda voltada para uma única direção, excluindo-se a vida cotidiana lá fora. Dessa forma, de acordo com o pesquisador Hugo Mauerhofer (1983), a situação cinema é a mudança psicológica da consciência que acompanha o ato de ir ao cinema. Isto é, a realidade psicológica de uma experiência cinematográfica é diferente da vida fora daquela sala escura. O tempo também parece tornar-se diferente. Ele passa a impressão de estar mais lento que o tempo do relógio. O espectador concentra-se em outra realidade, aquela do filme exibido, adequando-se ao tempo e espaço apresentados. Portanto, segundo Mauerhofer, a situação cinema é “o isolamento mais completo possível do mundo exterior e de suas fontes de perturbação visual e auditiva” (MAUERHOFER, 1983, p. 375). Porém, nessa passagem, o autor se refere ao que seria entendida como uma situação ideal. Da década de 1980 para os dias atuais o cinema e as salas de exibição – sem esquecer do próprio comportamento do público – já se transformaram. Como há pouco sinalizado, por exemplo, é comum atualmente encontrar espectadores utilizando *smartphones* durante uma exibição de filme. Nesse contexto, novos elementos podem ser vistos como um esforço em manter a experiência imersiva. Agora conta-se com ambientes mais equipados com, por exemplo, opções de filmes 3D e tecnologia IMAX¹²⁵. Aqui também pode-se levar em consideração a possibilidade de concentrar-se em uma produção cinematográfica mesmo em uma sala simples de TV de uma residência e conseguir em uma certa medida significativa imersão na obra audiovisual. Posto isso, e se esse contexto for adaptado ao universo dos jogos eletrônicos?

¹²⁴ “The digital medium is the appropriate locus for enacting and exploring the contests and puzzles of the new global community and the postmodern inner life” (texto original).

¹²⁵ IMAX: formato capaz de proporcionar ao espectador som e imagem em alta qualidade.

A mudança de consciência que acompanha o ato de jogar, a situação *game*, foi pensada pelo brasileiro Edson do Prado Pfützenreuter (2005)¹²⁶. Em uma apresentação de trabalho acadêmico, o pesquisador ressalta um fator diferencial da experiência do cinema: o jogador precisa atuar. Os jogos eletrônicos originaram um novo imaginário, em que o espectador atua virtualmente. E assim como o cinema, o suporte é capaz de levar o jogador a vivenciar outra realidade, em outro ritmo e espaço. O jogo serve de aprendizado, como apontado por Malcolm McCullough (1996), por meio de uma experiência sem risco. Ele é capaz de combinar atenção, envolvimento, sensações e emoção. O “olho é o monitor da abstração”¹²⁷ (MCCULLOUGH, 1996, p. 233, tradução nossa), que combinado com a computação de maneira lúdica, torna-se propenso a invenção e descoberta. O ofício – ver – é mais sensível do que a invenção – computador. Porém, o computador, por sua vez, além de máquina, pode ser encarado como uma linguagem a ser explorada e moldada, apto para simular características de qualquer outro meio.

Assim, se um jogo eletrônico é capaz de contar histórias e, ao fazer um jogador vivenciar dada realidade, transmite mensagens, ele pode ser entendido como mídia. Como tal, também pode ser compreendido como lugar de memória, pois um *game* pode articular questões da representação de diferentes temas presentes na memória cultural como, por exemplo, no caso desta pesquisa, questões do imaginário urbano sobre o fim do mundo. Entendido como lugar de memória, um jogo eletrônico pode ser, então, visto como a interação entre memória e história. Portanto, o jogo eletrônico também pode funcionar como suporte da memória cultural, bem como textos, obras de arte, cinema e a história oral. Ele reúne imagem e narrativa, além de ser, ainda, dotado de interação, sendo capaz de propagar uma série de discursos. Dessa maneira, é também capaz de projetar memórias fictícias, como é o caso do mito pós-apocalíptico. E, como visto anteriormente, o próprio tema em questão também é um lugar de memória.

Por conseguinte, como tratado no início da pesquisa, jogos eletrônicos não são somente entretenimento. Entre diferentes experiências que podem proporcionar, graças à eles é possível obter uma memória de espaços, de combates, de sentimentos, de mundos fantasiosos. No já comentado *Tom Clancy's The Division*, por exemplo, jogo que explora um surto pandêmico propositalmente espalhado durante a “Black Friday”, é possível o jogador circular com o seu personagem por alguns bairros de Nova York (NY/EUA). Dessa maneira,

¹²⁶ *Caracterização da Relação Game Jogador: a Situação Game*. Disponível em: <<https://edsonreuter.files.wordpress.com/2010/06/caracterizacao-da-relacao-game-jogador-a-situacao-game.pdf>>. Acesso em: 10 jan. 2017.

¹²⁷ “The eye is the monitor of abstraction” (texto original).

pode-se visitar a Times Square, ponto turístico localizado na região central de Manhattan, mesmo que na realidade o jogador nunca tenha visitado a metrópole. Não há a movimentação de carros e pessoas por se tratar de um cenário pós-apocalíptico, mas é possível o *gamer*, após cumprir determinada missão, ver funcionando todos os telões e letreiros característicos do local e conhecer as ruas 2 e 47, entre a Broadway e a 7ª Avenida. Esse mesmo jogador, que não conhece pessoalmente Nova York, tem também a oportunidade de saber como é a Time Square por fotos e vídeos dispostos em *websites* e serviços como Google Street View. Porém, essa experiência não é comparável com aquela possibilitada pelo jogo eletrônico, porque ela é um caso formal e pontual. No exemplo do *game* em questão, a experiência em *The Division* é mais intensa, pois um jogo eletrônico proporciona um mundo no qual o jogador participa daquilo que acontece na tela diante dele. A partir daí é estabelecida uma conexão entre o jogador e o enredo. Um equilíbrio entre narrativa e jogabilidade. É viver uma situação e não apenas visualizá-la/assisti-la.

Como segundo exemplo, pode-se pensar também nos campos de batalha. O governo estadunidense chegou a declarar o uso de jogos eletrônicos para motivar jovens a ingressar na carreira militar¹²⁸, chegando até a lançar *games* desenvolvidos pelas próprias Forças Armadas, a série *America's Army*¹²⁹. Para jovens sem experiência em confrontos reais, o jogo eletrônico torna possível se envolver em missões, conhecer os diferentes tipos de armas e suas potências, se permitir explorar sensações. Outros lançamentos como os da franquia *Call of Duty*¹³⁰ (CoD) aproximam jogadores desse cenário. CoD chegou a abordar a Segunda Guerra Mundial, a Guerra Fria e guerras imaginadas em um futuro próximo.

Exemplos no meio dos jogos eletrônicos podem ser de todo tipo. Conhecer o inferno (como na franquia *Doom*¹³¹), ser um jogador de futebol profissional (como na franquia *FIFA*¹³²), viver em uma época passada (como em *L.A. Noire*¹³³, que se passa na segunda metade dos anos 1940), realizar os movimentos livres do *parkour* (como na franquia *Mirror's*

¹²⁸ *EUA Usam Videogame na Guerra*. Disponível em: <<http://super.abril.com.br/tecnologia/eua-usam-videogame-na-guerra/>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹²⁹ *America's Army*. Disponível em: <<https://www.americasarmy.com/>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹³⁰ *Call of Duty: World at War*. In: canal do Youtube *Call of Duty*. Disponível em: <<https://youtu.be/N-bYV2FgTDI>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹³¹ *DOOM – Launch Trailer (PEGI)*. In: canal do Youtube *BethesdaSoftworksUK*. Disponível em: <<https://youtu.be/mBuxUmT9fx4>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹³² *Juventus in FIFA 17 ft. Buffon, Pogba, Dybala*. In: canal do Youtube *EA SPORTS FIFA*. Disponível em: <<https://youtu.be/WcgPKvqZ7cM>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹³³ *L.A. Noire First Trailer*. In: canal do Youtube *Rockstar Games*. Disponível em: <<https://youtu.be/U9IH8fWOwS4>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

*Edge*¹³⁴). Dessa maneira, os jogos eletrônicos oferecem a possibilidade de construir a memória de algo que não se conhece (como no exemplo dado da Time Square em *The Division*) e/ou que não tenha experimentado (como o caso de jovens em missões militares virtuais) e/ou que (ainda) não existe (como os *games* com temáticas pós-apocalípticas). Não são situações apenas vistas, com um espectador neutro ou passivo, mas dotadas de interação. Através dos *games* uma pessoa pode tudo. É o que o designer e produtor de jogos eletrônicos Shigeru Miyamoto, criador da série Super Mario, explora em seus trabalhos. Ele passou sua infância em Sonobe (Japão), região rural de Kyoto¹³⁵, onde chegou a se aventurar em campos próximos, conhecendo cavernas e lagos, experiências que futuramente serviram de inspiração para criar cenários e tramas de jogos para a Nintendo. Mas nos *games* Miyamoto adicionou todas as possibilidades possíveis para o jogador; se quando criança uma montanha parecia muito distante para ser desbravada, na série *The Legend of Zelda*¹³⁶, por exemplo, se o jogador consegue ver, ele consegue alcançar. Tudo se torna possível. Obstáculos passam a ser outros, como inimigos, labirintos, *puzzles*¹³⁷. Assim, como mencionado anteriormente, aprende-se por meio de uma experiência sem risco real.

Essa memória, criada por uma memória cultural via jogos eletrônicos, será aqui encarada como a memória sugerida. Uma memória gerada a partir de cenários visitados sem nunca ter estado fisicamente neles ou a partir de experiências que não foram realizadas na vida real. Trata-se de uma experiência sugerida pela máquina e, portanto, mediada, em que o jogador concentra-se em outra realidade, aquela que apenas pode ser vivenciada pela situação *game*. Ou seja, não é uma memória espontânea; ela é criada com o auxílio da tecnologia, que tem um papel preponderante nessa criação. O sujeito não viveu algo deliberadamente; a circunstância ocorreu a partir da história do jogo, não da própria história do indivíduo. Não são propriamente as lembranças de uma pessoa, mas lembranças programadas e que, portanto, podem ser experimentadas por outros *gamers*. Ao escolher um jogo eletrônico, um jogador pode tomar conhecimento de sua sinopse e, então, ter uma noção do que o espera, mas ele não sabe com precisão sobre as experiências que estão por vir. Nesse sentido, é uma surpresa tal qual o cinema. Mas não é uma recordação passiva; trata-se de uma forma de memória cultural como prática. Não é, portanto, uma documentação estática e, por isso, o meio expande

¹³⁴ *Mirror's Edge Trailer*. In: canal do Youtube *Electronic Arts*. Disponível em: <<https://youtu.be/2N1TJP1cxmo>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹³⁵ *Master of Play: the many worlds of a video-game artist*. Disponível em: <<http://www.newyorker.com/magazine/2010/12/20/master-of-play>>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹³⁶ *The Legend of Zelda: Breath of the Wild - Nintendo Switch Presentation 2017 Trailer*. In: canal do Youtube *Nintendo*. Disponível em: <https://youtu.be/zw47_q9wbBE>. Acesso em: 13 jan. 2017.

¹³⁷ *Puzzles*: quebra-cabeças.

informações, permitindo que os jogadores vivam novos mundos. A memória sugerida é produtora de significados e faz parte da formação da memória contemporânea.

Assim, memória sugerida proporciona lembrar o que nunca foi vivenciado no mundo material. Como não dizer que um jogador de *The Last of Us* não chegou a entrar na Massachusetts State House (“Edifício Estadual de Massachusetts”) em Boston (MA/EUA)? Ou que não tenha visto uma das pontes amarelas da cidade de Pittsburgh (PA/EUA), a Fort Pitt Bridge (“Ponte do Forte Pitt”) sobre o rio Monongahela? Ou, ainda, que não tenha enfrentado infectados? O jogador de *The Last of Us* passou por essas experiências, sentiu emoções e recorda de tal maneira a revivenciá-las na mente. Ainda, é uma experiência passada que pode se fazer presente novamente, desde que jogada mais uma vez. É, portanto, uma memória que se pode acessar quando quiser para ser experimentada quando desejar. Uma memória estimulada pela vontade e pelo meio artificial.

Nesse sentido, para compreender a memória sugerida, pode-se inicialmente considerar todas as produções advindas da tecnologia dos *games* como, por exemplo, os simuladores de direção utilizados no processo de adquirir a habilitação de motorista. Porém, nessas condições, o que há é uma síntese de uma experiência e não uma atmosfera construída para ser vivenciada por um prazo estendido, mesmo que exista certo envolvimento emocional. Nessa experiência em questão o que vale é a habilidade adquirida no treinamento pelo indivíduo; ela não é capaz de estimular processos mais abertos de produção de sentido. Aqui, o que se defende como memória sugerida é a memória fruto de uma relação com um determinado espaço, personagens, trama. É o envolvimento com experiências mais complexas, que abrangem os avanços da narrativa e suas mensagens, pois jogos eletrônicos são mídia e produzem memória. Casos como a utilização dos simuladores na autoescola trazem um estilo formal e objetivo, em contraste ao caráter mais aprofundado de *games* como *The Last of Us*. Jogos eletrônicos são capazes de contar histórias, importante método de transmissão de conhecimento da humanidade, vide os mitos. Como declarou Evan Wells, co-presidente da produtora Naughty Dog: “Pensamos que os jogos são um meio incrível para contar histórias. Queremos tratá-los como se fossem livros, quadrinhos, televisão ou cinema”¹³⁸ (64’48”, tradução nossa).

Considerando a criação do mito pós-apocalíptico e o uso dos jogos eletrônicos como suporte de inscrição dessa memória, mostra-se necessário voltar ao enredo de *The Last of Us*,

¹³⁸ “We see videogames as this incredible media to tell stories. We want to treat as equal to books or comics or TVs or movies” (texto original). *Grounded: The Making of The Last of Us*. In: canal do Youtube PlayStation. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=yH5MgEbBOps&t=1h04m48s>>. Acesso em: 08 jul. 2016.

por ser possível ilustrar com mais propriedade uma relação entre memória cultural e jogos eletrônicos.

4.2. O Mundo Pós-Apocalíptico em *The Last of Us*

Quais as circunstâncias do mundo no jogo eletrônico *The Last of Us*? Em um primeiro momento pode-se citar as ruínas, construções abandonadas, poluição visual, vestígios de um tempo, cidades invisíveis e suas representações, corpos infectados perambulando em diversos lugares. Aqui será necessário resgatar um pouco do enredo explicado no primeiro capítulo, trazendo passagens dos personagens – além das já citadas ao longo da pesquisa – que auxiliem a verificar quais elementos do universo pós-apocalíptico aparecem no jogo. A intenção é apontar como é trabalhada a questão do mito do fim do mundo nesse suporte e como tal fato corrobora para a construção de uma memória do futuro.

A quase extinção da humanidade em *The Last of Us* não tem uma origem que ameaça também a outras espécies e/ou o próprio planeta. Os únicos atingidos são os próprios seres humanos. Trata-se de um fungo natural e específico contra o *Homo sapiens* que, no caso, é uma das espécies do *Cordyceps*. Nesse contexto, pode-se pensar até em uma tentativa de uma sexta extinção em massa. Olhando para a história da Terra, os intervalos entre as cinco grandes extinções do mundo são de milhões de anos. A última e mais famosa é a dos dinossauros há cerca de 65 milhões de anos, período que corresponde ao Cretáceo. Se uma extinção em massa é a taxa de perda disparada de seres vivos, hoje estima-se o desaparecimento de anfíbios (classe mais ameaçada do reino animal), “um terço de todos os recifes de corais, um terço de todos os moluscos de água doce, um terço dos tubarões e arraias, um quarto dos mamíferos, um quinto de todos os répteis e um sexto de todas as aves” (KOLBERT, 2015, p. 27). E entre algumas razões para o fato, os homens são testemunhas e, ao mesmo tempo, causadores da degradação do meio ambiente. Seus hábitos levaram a perda de áreas florestais, alterações climáticas em todo o mundo, derretimento de geleiras na Antártida, poluição do ar e da água. “Quando o sonho e o pesadelo devem conviver, constrói-se o futuro que se pode” (NOBLET apud MINOIS, 2016, p. 650). Frente a esse cenário, a razão do fungo atacar os humanos não é explicada no *game*, mas aqui pode ser encarada como uma mutação desse parasita em resposta ao comportamento humano na Terra. Isto é, o fungo mostrado no jogo pode ser entendido como uma reação da natureza ao estilo de vida do homem. Assim, *The Last of Us* exprime um estado de espírito sobre o hoje. Ou seja, trata da cultura da atual civilização. Sua narrativa condiz mais com sonhos e ações do presente do que

propriamente de um futuro possível. Esta é uma ideia que não deve ser depositada exclusivamente nesse jogo, mas considerada nas obras pós-apocalípticas em um geral.

The Last of Us é uma estória com contrastes. Se de um lado existe a barbárie, do outro há os laços afetivos, a lembrança da vida pré-catástrofe, a tentativa de restaurar a humanidade. Já no prólogo do jogo é passada uma carga de tensão. São apresentados os elementos precedentes à trama que o jogador terá que enfrentar ao longo do desenvolvimento do *game*. O personagem Joel mora com a filha adolescente Sarah, sua “baby girl” (“garotinha”), em uma área rural, próxima ao centro da cidade de Boston. A rotina é interrompida por um fungo, agente de uma circunstância extraordinária, que se dissemina de maneira incontrolável, atingindo uma parcela significativa da raça humana em um curto espaço de tempo. Na noite em que se instaura o caos em Boston, Joel mata seu vizinho contaminado para defender a ele e a sua filha. Essa é a primeira cena de violência no *game*. A resposta de Sarah ao ocorrido é naturalmente a de choque: “Você atirou nele... Eu o vi hoje de manhã”¹³⁹ (tradução nossa). Esse momento exprime o princípio moral e universal acerca de matar um ser humano. Sabe-se que não se pode fazê-lo deliberadamente em um mundo civilizado. Mas nesse novo cenário, matar passa a ser essencial e isso é compreendido desde cedo no jogo pelo instinto de sobrevivência, o lado mais animal do ser humano. E os obstáculos não se resumem aos infectados que perambulam pelo mundo; há outras contrariedades como, por exemplo, aquelas que envolvem saber lidar com a nova situação. Quando Joel procura uma saída da cidade junto com seu irmão Tommy, depara com o fato do Exército ter interditado estradas, evitando que pessoas pudessem evacuar para outras regiões. Nesse momento fica clara a máxima “salve-se quem puder”.

O prólogo do *game* é encerrado com a morte de Sarah, uma experiência traumática para o personagem de Joel, como já mencionado na pesquisa. A partir daí, a linha do tempo acelera para vinte anos mais tarde, instante em que Joel se encontra em uma zona de quarentena, cercada por muros, portões e arames farpados. Nessas zonas há comunicados espalhados nas paredes, alertando para questões como a necessidade das pessoas informarem sobre atividades suspeitas. Há cartazes de “procura-se” com fotos de membros dos “vagalumes”, que são vistos como “terroristas”. Essa facção representa uma ameaça para a FEDRA (“Agência Federal de Resposta a Desastres”), como fica evidente em uma breve conversa entre dois soldados que Joel chega a ouvir. Com o racionamento de comida, pessoas se alimentam de rações e, para consegui-las, precisam de determinados vales fornecidos pelos

¹³⁹ “You shot him... I saw him this morning” (texto original).

militares. Esses vales passam a funcionar entre os civis como moeda corrente. Particularmente sobre isso, há a citação sobre um caso específico em uma das conversas opcionais entre os civis sobreviventes. Joel ouve algo sobre um personagem secundário chamado Mark. Este último, frente à pouca quantidade de ração distribuída, chegou a falsificar cartões para adquirir mais alimento. A situação foi descoberta pela FEDRA e Mark foi espancado e colocado para fora da zona de quarentena. Ninguém tinha mais notícias sobre o caso. Fica subtendido que Mark foi motivado a violar as novas regras pelo fato de ter uma família inteira para sustentar. Nesse momento da estória é mostrado também que mais pessoas estão aparecendo infectadas dentro da zona, o que permite deduzir que mais civis estão saindo às escondidas do local. Esses indivíduos apresentam, então, teste positivo de infecção, sendo sumariamente exterminados com uma injeção letal.

Os cartões de ração, a fuga de alguns civis para fora das zonas de quarentena e o assassinato de pessoas infectadas mostram uma ação autoritária proveniente do que seria entendido como um governo vigente (a FEDRA). Quem tem força e poder busca controlar a situação dentro de parâmetros mais confortáveis e que pareçam atender a um pequeno grupo de pessoas. Ou seja, nada mais é do que uma característica de um cenário distópico. Pessoas estão confinadas, passam fome, temem a lei marcial representada por agentes armados. As zonas de quarentena, assim, não são uma situação ideal para a maioria dos sobreviventes.

Para caminhar fora da zona de quarentena, Joel mantém no subsolo uma mochila escondida. Ele a usa quando sai ilegalmente do local, andando por passagens secretas. Em sua mochila há objetos importantes como uma máscara respiratória *full face* (“facial inteira”) para ser usada em lugares em que há esporos (eles são lançados por seres infectados mortos, contaminando novos humanos). Há, ainda, suprimentos que Joel coleta pelo caminho como comida, pílulas e armas. As pílulas servem como vitaminas para aprimorar as habilidades do personagem como sua energia (força), capacidade de recuperação após ser atingido, velocidade para montagem de armas e sua pontaria. Joel também pode coletar e guardar artefatos como bilhetes, mapas, panfletos, manuais de treinamento e gravações de áudio. Ou seja, o jogo permite ao jogador explorar os espaços e buscar objetos, alguns que combinados criam armas. Em uma sociedade destruída, o que é possível encontrar de útil? Para criar uma bomba de fumaça, por exemplo, é preciso combinar álcool e açúcar. Um porrete de madeira ou um cano de ferro podem ser usados como armas e ficarem mais potentes ao ser acrescentado em suas pontas objetos pontiagudos. Ou, ainda, é possível improvisar uma bomba alternativa, utilizando uma lata, pólvora, estilhaços de tesouras e pregos. Logo, tudo o que o jogador chega a guardar na mochila pode ser acessado a qualquer momento do jogo.

Com os sistemas de inventário e o de busca, é possível que o *gamer* verifique seus pertences e pense em soluções possíveis diante de uma situação-problema. Basta um determinado comando para que Joel tire sua mochila das costas; é dessa forma que o jogador pode visualizar todo o seu conteúdo, enquanto a história se desenrola (o jogo não pausa nesses momentos). Dessa maneira, a jogabilidade é baseada em recursos limitados, mas suficientes para a sobrevivência. Basta saber quando usá-los, como combiná-los e onde montá-los (para não ser atingido enquanto são verificados seus pertences) para, então, vencer obstáculos a frente. E é por essa escassez de itens que o jogador é obrigado a ser ágil e realizar escolhas. Nesse contexto, a figura da mochila é muito importante: ela representa tudo que o personagem detém em um mundo desprovido de recursos. Por isso ela é emblemática. Torna-se quase que a morada de um personagem, como o carrinho de supermercados que surge por um período no já aqui mencionado filme *The Road* (“A Estrada”) de 2009. São amontoados de alimentos encontrados, armas, objetos pessoais, recordações. Em uma das passagens de *The Last of Us*, Ellie indaga o adolescente Sam (um personagem secundário que não é manipulável, mas que faz parte temporariamente da trama): “O que você está fazendo?”¹⁴⁰ (tradução nossa). O rapaz responde: “Estou fazendo um balanço de todos os alimentos que conseguimos hoje”¹⁴¹. Ellie: “Entendo ... E como estamos de pêssegos enlatados?”¹⁴² (tradução nossa). O personagem Sam fazia, assim, um levantamento do conteúdo de sua mochila, a qual continha apenas o essencial, seguindo a lógica aprendida com seu irmão mais velho: “A gente só leva o que precisa”¹⁴³.

Assim, todo o enredo gira em torno de um fungo que quase aniquila a raça humana e, conseqüentemente, seu estilo de vida mecanizado, abrindo espaço para a força da natureza. A narrativa e jogabilidade do *game* são capazes de possibilitar momentos de tensão e horror ao jogador. Os personagens atravessam os Estados Unidos, encontrando sociedades e enclaves diferentes, cada um lidando com os infectados ao seu modo. Trata-se de uma sociedade destruída, sem regras quando fora das zonas de quarentena. Nessas circunstâncias é possível perceber a pressão psicológica que os sobreviventes sofrem no novo mundo. São pessoas submetidas a constantes escolhas difíceis. Não se confere ao *game* nenhum valor religioso nos atos humanos. Não se espera triunfar por ter escolhido o caminho do não pecado. Ninguém será salvo/viverá em paz pelos seus bons atos. Os personagens não são geralmente julgados pelas suas ações, com exceções de alguns raros casos como a prática do canibalismo. Nessa

¹⁴⁰ “What're you doin'?” (texto original).

¹⁴¹ “Taking stock of all the food we found today” (texto original).

¹⁴² “I see... And how are we doing on canned peaches?” (texto original).

¹⁴³ “We only take what we have to” (texto original).

situação, a adolescente Ellie se assusta ao perceber que os “caçadores” consomem carne humana. Afinal, ela pode se transformar no banquete de amanhã. Mas, em um geral, para sobreviver, matar não se torna um obstáculo. Desse modo, mais uma vez fica evidente que os infectados não são a única ameaça com que os seres humanos têm que lidar. Na relação entre “nós” e “eles” é passada a ideia de desumanizar o outro. Há uma brutalidade instaurada nas tomadas de decisões do dia a dia. O outro sempre é uma ameaça; ele pode roubar seus pertences e tirar a sua vida. Se esse outro for morto, suas roupas e objetos podem ter utilidade. Com sorte, quem sabe até conseguir algum alimento que esteja guardado nos bolsos do falecido. É como exibe a *cutscene* em que Joel e Ellie se escondem de alguns “caçadores” que estão perseguindo um casal. Tanto a mulher como o homem que são perseguidos acabam sendo mortos a tiros. Após um dos corpos ser revistado, ouve-se a constatação de um dos “caçadores”: “Sem comida. Par de sapatos velho. Eles não têm nada”¹⁴⁴. Ou seja, dois seres humanos foram mortos brutalmente e não há como usar nem o argumento de que tudo aconteceu para que os perseguidores conseguissem suprimentos, num espírito expresso pela máxima “dente por dente, olho por olho”. Nota-se, dessa forma, uma subversão dos valores sociais, morais e religiosos. O fim dos tempos, de uma maneira ou de outra, traz na narrativa do jogo uma ideia de recriação do mundo. Pensando no início do século XXI, talvez seja algo como restaurar comportamentos, valores e sonhos das sociedades atuais.

Em *The Last of Us* há uma preocupação permanente com a memória. Tudo que está fora da zona de quarentena é novidade para a Ellie: a vista da cidade, os prédios destruídos que um dia foram espigões, os diferentes locais como hotel e universidade. “Como era esse lugar sem infectados? Tsh... Eu nem consigo imaginar”¹⁴⁵, diz a adolescente. Em uma das passagens do jogo, Ellie indaga sobre que recinto seria aquele que ela havia acabado de entrar na companhia de Joel e Tess. Como resposta ela é informada que se trata de um museu antigo. “Algumas coisas têm centenas de anos”¹⁴⁶ (tradução nossa), explica Tess. Ellie se impressiona. Em outra vez a adolescente pergunta sobre um determinado veículo e fica sabendo se tratar de um carro que vendia sorvete. Joel descreve: “É verdade. Essa coisa era conduzida por aí, tocando músicas estranhas em alto volume e as crianças vinham correndo para a rua comprar sorvete”¹⁴⁷ (tradução nossa). Ellie conclui: “Cara, você vivia em uma

¹⁴⁴ “No food. Old pair of shoes. They got nothing” (texto original).

¹⁴⁵ “What was this place like without infected? Tsh... I can't even imagine it” (texto original).

¹⁴⁶ “It's an old museum. Some of these things are hundreds of years old” (texto original).

¹⁴⁷ “It's true. This thing would drive around and play real loud, creepy music and kids would come running out to buy ice cream” (texto original).

época estranha”¹⁴⁸ (tradução nossa). Alguns outros detalhes também passam pelo *game*. Há uma menção à Bobby Fischer (1943-2008), um exímio enxadrista estadunidense, quando Ellie se mostra entretida com um tabuleiro de xadrez. Bill, dono do jogo em questão, diz: “Ei, Bobby Fischer (tom irônico)... Não toque em nada nesse tabuleiro”¹⁴⁹ (tradução nossa). Acontecem também citações à cultura de anedotas, dos quadrinhos e música. Em relação a esta última, por exemplo, Ellie entrega uma fita cassete à Joel em uma oportunidade em que é possível tocar seu conteúdo: “Isso deixa você nostálgico?”¹⁵⁰ (tradução nossa). Joel responde: “Bom, isso na verdade não é do meu tempo. Mas é uma boa”¹⁵¹ (tradução nossa). Trata-se de uma fita com faixas de Hank Williams (1923-1953), cantor e compositor estadunidense de música *country*, uma das vozes que expressou os sentimentos do período pós-Segunda Guerra Mundial. Nesse momento da estória são tocadas trechos de duas faixas do artista: *Alone And Forsaken* (“Sozinho e Abandonado”), de 1949, e *I'll Never Get Out of This World Alive* (“Eu Nunca Sairei Deste Mundo Vivo”), de 1952. Especialmente sobre a letra desta última canção, é dito em seu início: “Agora você está olhando para um homem que está ficando meio louco / Eu tive muita sorte, mas tudo é ruim / Não importa como eu lute e me esforce / Eu nunca sairei deste mundo vivo”¹⁵² (tradução nossa). Esses exemplos são capazes de trazer à tona rastros de objetos conhecidos de uma civilização extinta. E eles podem atestar sua presença como ferramentas de estímulo dos personagens para reconstrução do passado. São nessas passagens que podem ser verificadas as noções de apocalipse sendo evocadas. Um tipo de mundo já existiu e, no jogo, algo grandioso arruinou tudo. Mas é um cenário que pode voltar a ressurgir se o homem mover-se e demonstrar uma mentalidade diferente da já vivida em outros tempos.

As passagens de *The Last of Us* citadas até então neste subcapítulo são da primeira parte do jogo, intitulada “Summer” (“Verão”). É o momento em que Joel conhece Ellie e começa a construir um relacionamento mais estreito com a personagem. Mas é em “Fall” (“Outono”) que os sentimentos são colocados em cheque. Em uma das residências abandonadas, Ellie encontra um diário em um quarto que seria possivelmente de uma adolescente: “Isso é realmente tudo com o quê elas tinham que se preocupar? Garotos, filmes.

¹⁴⁸ “Man, you lived in a strange time” (texto original).

¹⁴⁹ “Hey, Bobby Fischer... Don't touch anything on that board.” (texto original).

¹⁵⁰ “(Does) This make you all nostalgic?” (texto original).

¹⁵¹ “Y'know, that is actually before my time. That is a winner, though” (texto original).

¹⁵² “Now you're lookin' at a man that's gettin' kinda mad / I've had a lots of luck but it's all be bad / No matter how I struggle and strive / I'll never get out of this world alive” (texto original).

Decidir que camisa combina com qual saia? É bizzaro”¹⁵³. Como na passagem já citada durante a pesquisa, em que a personagem questiona um anúncio publicitário que exibe o corpo de uma mulher magra, Ellie não compreende certos valores de um mundo dito civilizado. Sua adolescência nada condiz com aqueles pensamentos registrados em um diário de uma época pré-catástrofe. Suas preocupações e sentimentos são outros, como o medo do abandono. Nesse mesmo cenário, Ellie tenta uma conversa mais profunda com Joel. Ela explicita que ficou sabendo sobre a morte de sua filha Sarah: “Sinto muito pela sua filha, Joel, mas também perdi pessoas”¹⁵⁴. Ao ouvir que ela não sabia o que significava perda, Ellie continua: “Todos com quem eu me importei morreram ou me abandonaram. Todos, exceto você. Então não me diga que eu estaria mais segura com outra pessoa, porque a verdade é que eu só ficaria mais assustada”¹⁵⁵. Joel é firme no contra-argumento: “Você está certa... Você não é minha filha e eu não sou o seu pai. E nós vamos (agora) por caminhos separados”¹⁵⁶. Trata-se de um momento decisivo no *game*, em que o personagem Joel se vê confrontado com seus receios e traumas. Mas em um mundo hostil são as relações humanas que acabam triunfando.

Em seguida, a fase “Winter” (“Inverno”) consegue aumentar a sensação de desamparo do jogador (ao viver os personagens). É um momento do jogo que serve como um “divisor de águas” para Ellie. Ela chega a assassinar brutalmente um personagem após passar por experiências terríveis. Joel, se em alguns momentos tratou a Ellie por “kiddo” (“garota”) até então no jogo, acaba procurando confortá-la, chamando-a como antes se referia à sua própria filha: “baby girl” (“garotinha”). E é entre altos e baixos que, na quarta parte de *The Last of Us*, “Spring” (“Primavera”), é tratado o desfecho da trama. É quando acontece um momento contemplativo para os protagonistas/para o jogador. Isso ocorre após situações de tensão que, naquela altura da estória, ainda não tinham sido dadas como terminadas. Mas, no caso, não se trata de uma simples pausa entre eventos dramáticos. Joel e Ellie encontram um bando de girafas andando por entre asfalto e vegetação; é um momento de calma. Pode-se dizer que a sequência é um lembrete ao jogador de que Ellie, independente das experiências pelas quais passou, é apenas uma garota de quatorze anos. E Joel, por sua vez, é um homem de bem que passou por maus bocados. É, ainda, uma espécie de reconciliação com os fatos, em que os

¹⁵³ “Is this really all they had to worry about? Boys. Movies. Deciding which shirt goes with which skirt? It's bizarre” (texto original).

¹⁵⁴ “I'm sorry about your daughter, Joel, but I have lost people too” (texto original).

¹⁵⁵ “Everyone I have cared for has either died or left me. Everyone fucking except for you. So don't tell me that I would be safer with someone else... because the truth is I'd just be more scared” (texto original).

¹⁵⁶ “You're right ... You're not my daughter, and I sure as hell is not your dad. And we are going our separate ways” (texto original).

personagens (e, assim, o jogador) pode observar com tranquilidade e encantamento algo da natureza. As girafas mostram que a raça humana foi quase dizimada, mas a vida seguiu o seu rumo. Afinal, os próprios fungos são obra da natureza. Novamente aqui cabe recorrer a um chavão, no caso a máxima “a vida continua”. Principalmente para a Ellie, as girafas representam o sentimento de esperança na vida.

O jogo *The Last of Us* consegue desenhar um futuro caótico, baseado em novidades – como um fungo que atinge apenas o *Homo sapiens* – e em representações já abordadas em outros meios, ratificando a ideia de repetição de elementos nas narrativas pós-apocalípticas. O jogo constrói o medo, a imprevisibilidade de um novo mundo e, ainda assim, a importância das relações humanas. O jogador não apenas assiste à narrativa, como vivencia as experiências dos personagens, defendendo a si e/ou a um companheiro. *The Last of Us* é um espaço de memória como experiência, em que deixa como rastro na memória que produz uma experiência estimulada pela máquina, a memória sugerida. Também deixa como rastro questões que podem estar relacionadas ao momento histórico de sua produção.

Então, afinal, o jogo corrobora com a ideia de construção de uma memória do futuro? O *game* articula elementos na narrativa que auxiliam na construção de um universo poético que apresenta, como acima assinalado, características semelhantes a de outras produções culturais, reforçando o mito sobre o fim do mundo. *The Last of Us*, assim, é uma produção cultural capaz de produzir uma memória sobre um cenário pós-civilização, sendo extremamente atual. Tanto o contexto pós-apocalíptico como o próprio suporte – o jogo eletrônico – são lugares de memória. São colocadas questões possíveis para o futuro dos homens, mas falando indiretamente sobre a cultura da atual civilização ocidental.

A MEMÓRIA DO FUTURO

A tecnologia traz aspectos positivos à humanidade, mas também cria temores. O que o homem é capaz de realizar com novas invenções e como seus feitos atingirão o mundo? A título de exemplo, “(...) o avião foi considerado por alguns um verdadeiro salvador, que ia suprimir as fronteiras, aproximar os povos e assegurar a fraternidade na terra. Não lhes ocorria que também pudesse servir para lançar bombas sobre mulheres e crianças (...)” (MINOIS, 2016, p. 651). A história do *Homo sapiens* mostra que a imprevisibilidade do homem já causou muitos danos ao planeta e até a ele mesmo. Suas experiências passadas levantam reflexões sobre o porvir e, daí, o surgimento de pensamentos em torno do fim do mundo.

O fim dos tempos é tratado nos diferentes campos das artes. E que mundo extinto é esse? Aquele criado pela raça humana. São cerca de duzentos mil anos de desenvolvimento, sendo há trinta e oito mil anos o início de sua evolução cultural. O homem aprendeu a manejar o fogo e a explorá-lo para, então, cozinhar e usá-lo como arma; construiu um abrigo sólido para viver e se proteger; domesticou o tempo com o calendário e o relógio; inventou diferentes máquinas para cumprir atividades distintas; chegou a estender a sua vida com o inorgânico. Logo, ele se tornou aquilo que é conhecido como o homem civilizado. À parte das extinções em massa que foram provocadas por forças naturais como, por exemplo, colisão de asteroides, o homem foi o único ser capaz de modificar a ecologia global. É aí que, na contramão da evolução de sua raça, há o surgimento de dejetos lançados em rios, em lagos e mares, resíduos nucleares, erosão, chuvas ácidas, efeito estufa, diminuição da camada de ozônio. Ainda, nos diferentes pólos de suas atitudes, o pensamento sempre se mostrou como um dos principais exercícios dos indivíduos. E esse exercício traz inquietações. A fragilidade do ser humano, como aponta Jean-Claude Carrière (2007), é então mascarada pelos seus atos e inventos. Ele é o mamífero que vive mais tempo na Terra, conseguindo atingir 80, 90 ou 100 anos. Em sua trajetória, para se manter sujeito de seu presente, o ser humano sempre buscou referências na memória. Esta, por sua vez, não é apenas um registro, mas produtora de sentido. Ou seja, ela dá significado à existência do homem. E a maneira de produzir a memória acompanha os avanços da humanidade. Dentre alguns exemplos, por documentos que preservam a memória entende-se fotografias, textos literários, pinturas e filmes. Mas no século XXI fazer memória significa contar também com novos processos, abraçando as novas

mídias eletrônicas. Sob a forma de *bits*, o registro abarcou novos suportes. Daí as atenções desta pesquisa voltadas para os homens, as memórias e os *games*.

Não há como contestar que os jogos eletrônicos possuem presença marcante no início do novo milênio. Eles estão nos consoles, computadores, *handhelds* (portáteis) e *mobiles* (*smartphones* e *tablets*). Basta um pequeno interesse pelo assunto e uma pessoa já está imersa em um mundo criado pelo sistema binário. Em 2010, enquanto o cinema movimentou mundialmente US\$ 31,8 bilhões, o mercado de *games* girou US\$ 57 bilhões. Para além de entretenimento, os jogos hoje podem ser entendidos como elementos culturais e midiáticos representativos. Não apenas devido às questões técnicas, mas também pelas possibilidades de narrativas. Tome-se como exemplo os controles de videogames. Eles apresentam funcionalidades que permitem ao jogador ter literalmente mais controle sob qualquer jogo, seja em 2D ou em ambientações 3D. Não é uma questão de precisão; os controles de hoje são mais eficientes no uso das mãos. Sua evolução foi sempre voltada para que funcionassem como uma extensão do seu personagem, colocando-se cada vez menos como obstáculo para executar o que o *gamer* pretende fazer. Isso, aliado às outras ferramentas para contar uma história, auxilia em um maior envolvimento do jogador com o conteúdo exposto. Frente à essa realidade, como as relações com essas imagens, sons e possibilidades de interação influenciam poeticamente na construção da memória cultural? Entendendo, então, que atualmente depende-se muito das mídias eletrônicas para transmitir experiência e que jogos eletrônicos fazem parte do conjunto dessas mídias, os *games* podem ser vistos como lugares de memória. Eles falam de diferentes contextos transmitindo, então, diferentes mensagens. E aqui, durante toda a pesquisa, o interesse ficou voltado às temáticas sobre pós-apocalipse que, por sua vez, também foram vistas como lugares de memória.

O medo do fim faz parte da memória da sociedade global, mas o foco em todo o estudo foi o Ocidente. Não é uma questão de que a temática não esteja presente nas sociedades orientais. Vide produções recentes, a obra cinematográfica da Coreia do Sul intitulada *Busanhaeng* (“Invasão Zumbi”), de 2016, dirigida por Sang-ho Yeon, aborda um surto viral e o conseqüente desenvolvimento dos dramas de alguns personagens sobreviventes. Ou mesmo obras antecessoras, como é o caso de *Akira*, um mangá japonês dos anos 1980, considerada clássico do Cyberpunk, que deu origem a um longa-metragem de animação em 1988, dirigido por Katsuhiro Ôtomo. Mas a intenção aqui era afunilar o objeto de pesquisa. Assim, inicialmente, os cenários pós-apocalípticos foram encarados como universos poéticos mediadores das expressões do homem em relação ao fim de sua existência na Terra. Porém, ao refletir sobre a função do mito e o conceito de pós-humano (em que o

homem não é mais a fonte fundamental de significados), constatou-se outros desdobramentos sobre a representação do imaginário presente na consciência coletiva em relação ao apocalipse. Agora é possível pensar esses cenários também como mediadores da mentalidade da sociedade da época de sua produção. O apocalipse, então, pode ser visto como uma metáfora para o descontentamento da humanidade. O homem do início do século XXI está “doente”. Logo, pensando no objeto de pesquisa, em *The Last of Us* – que retrata um mundo devastado por uma epidemia – o ser infectado representa o homem do início do novo milênio. Ademais, para efeito de curiosidade, produções culturais tendem a fantasiar situações muito distantes do que porventura pode realmente ocorrer. É constante o “erro” dos homens sobre o futuro nessas obras. Buscando exemplos dentro das produções citadas ao longo da pesquisa, basta pensar no cenário do ano de 2019 apresentada em *Blade Runner* (“Blade Runner – O Caçador de Androides”) de 1982. A dois anos ainda de 2019, não há menor sinal de que acontecerão eventos que resultem em tantas modificações no cotidiano dos homens. Não há replicantes nem carros voadores nem colônias em outros planetas. Ainda, ironicamente, não existem mais no mercado algumas das empresas que aparecem nos *outdoors* do filme, como é o caso da empresa de videogames Atari e a empresa de eletrônicos RCA¹⁵⁷. E novas apostas sobre o futuro continuarão a acontecer, como já é o caso da noticiada sequência *Blade Runner 2049* (com previsão de lançamento para o segundo semestre de 2017).

Mesmo na hipótese mais favorável às antecipações, aquela em que o amanhã sairia do hoje pela ação implacável de um determinismo rigoroso, a previsão dos fatos futuros em sua incontável multidão e sua imensa complexidade excederia infinitamente todos os esforços dos quais o espírito humano é capaz e seria possível somente a uma inteligência infinitamente superior à nossa (BROGLIE apud MINOIS, 2016, p. 651).

Na tentativa de olhar para o momento presente a partir dos universos pós-apocalipses, nota-se que o tema é mercantilizado. Autores falam sobre o mundo como se não houvesse amanhã e a qualidade de cada representação deve ser analisada caso a caso. As mídias eletrônicas são as ferramentas que auxiliam nessas diferentes possibilidades de representação. O homem assiste à ficção porque mitos são parte integrante da vida humana; o gênero é capaz de levar um indivíduo a experimentar outras possibilidades de existência. Ele pode vivenciar isso em diferentes suportes como livros, cinemas e, de maneira interativa, nos jogos eletrônicos. Jogar é habitar um mundo. Os jogos eletrônicos permitem que o usuário passe por uma experiência via comandos de ação de personagens. *Games*, assim, são um espaço de

¹⁵⁷ *The Curse of Blade Runner's Adverts*. Disponível em: <<http://www.bbc.co.uk/newsbeat/article/31664223/the-curse-of-blade-runners-adverts>>. Acesso em: 18 jan. 2017.

memória como experiência ativa. Uma forma cultural que incorpora temporalidades e atesta a memória. Se a pesquisadora Astrid Erll (2008b) olha para a literatura e o cinema como mídias da memória cultural, a presente pesquisa considera os jogos eletrônicos parte dessa lista. Aqui há a defesa de que jogos eletrônicos podem ser vistos como mídias da memória cultural mas, nota-se, não se trata de todo e qualquer *game*. A ideia defendida na pesquisa está relacionada às capacidades que um jogo pode carregar. Compreende-se que há temáticas em jogos que simplesmente são quebra-cabeças ou que seguem a ordem “mirar e atirar”.

Dessa maneira, a escolha de *The Last of Us* não se deu aleatoriamente. Ele se passa em um mundo pós-apocalíptico e apresenta características do universo distópico. O enredo procura se manter verossímil através de uma base científica para fazer a estória continuar e, apesar de possuir alguns fatos reais (como a existência do fungo *Cordyceps*), é uma narrativa completamente hipotética. Assim, ambientado em um cenário violento, o jogo apresenta diferentes camadas sobrepostas. Elas não são todas absorvidas necessariamente ao primeiro jogar, mas podem aparecer a cada nova experiência. Ficção científica, mito e pós-humanismo são algumas dessas camadas.

The Last of Us pode ser interpretado como um jogo associado à ideia de definição do tempo, por ser produtor de significados. Ou seja, como anteriormente citado, o jogo exprime um estado de espírito sobre o presente, sobre a cultura da atual civilização. E se produtor de significados é um papel da memória (o de dar sentido). Assim, *The Last of Us* é capaz de contribuir para a compreensão da experiência humana no mundo. O *game* trata um tema presente na consciência coletiva e articula questões do mito do fim do mundo. Mais do que fazer previsões sobre o que pode vir a acontecer ao homem, o jogo trata das relações humanas. Por isso um tema que não é original acaba sempre alcançando a receptividade do público. *The Last of Us* reforça um mito com foco na importância das aptidões e necessidades emocionais do homem. Além dos exemplos dados no desenrolar da pesquisa, também ilustra a afirmativa uma breve análise do personagem Joel. Ele é uma pessoa sofrida, objetiva e concentrada em si mesma. Porém, ao longo da estória ele é capaz de fazer coisas condenáveis para proteger uma adolescente que passa a ser vista como sua própria filha. E não há nenhuma obrigatoriedade para que ele fique ao lado de Ellie até então. O que ocorre é que os laços afetivos, mesmo diante de um clima hostil, mostram-se intrínsecos ao homem. Como na vida rotineira atual das sociedades ocidentais, as relações humanas no jogo se dão na convivência e nas pequenas trocas diárias. Ellie, assim, é este elemento unificador. A personagem não sabe nadar, o que ajuda a desenvolver o cuidado de Joel por ela em determinadas circunstâncias. Ellie se encanta com situações simples e expressa isso naturalmente, como quando conhece

um bosque e quando se diverte ao ver verdadeiros vagalumes (no caso os insetos e não os membros de uma facção, como a personagem mesmo destaca). Ainda como comportamento recorrente, Ellie esforça-se para assobiar durante alguns momentos do jogo. Ela faz algumas tentativas sem sucesso ao empenhar-se em aprender, mais soprando do que emitindo um som agudo, chamando a atenção de Joel. Mas no decorrer dos eventos, ela acaba conseguindo emitir assobios. São com essas atitudes e com suas curiosidades sobre a sociedade pré-apocalipse que a personagem vai compartilhando informações com Joel, mesmo que ele demonstre inicialmente certo afastamento. Mas ele acaba por se apegar à Ellie, chegando a agir egocentricamente ao preferir ter a adolescente próxima à ele, do que vê-la ser submetida a testes para chegarem a uma possível vacina contra a epidemia. O apelo aos sentimentos mais pueris, como Ellie dizer que prefere gnomos a fadas, cria vínculo entre os personagens. E no mundo pré ou pós-catástrofe é isso que mantém a espécie humana.

Se os mitos apresentaram diferentes fases ao longo da história da humanidade e hoje mostram a civilização como um processo contínuo, explorando os limites e o significado da cultura humana, em *The Last of Us* o papel do mito pós-apocalipse na construção da memória cultural é levar o jogador a reflexões não apenas relacionadas ao comportamento do homem frente ao planeta, mas também frente à sua própria raça. Dessa maneira, pode-se considerar que, segundo o jogo, a importância de se imaginar um mundo pós-apocalíptico está, em um primeiro momento, compreender a importância das relações humanas. Por um viés mais pragmático, admitir que, como mencionado durante a pesquisa, houve vida no planeta antes dos homens e continuará existindo vida após os homens. Aqui não se trata de uma constatação geral sobre todas as produções culturais que abordam o tema, embora exista uma repetição de elementos nessas narrativas, as quais configuram um mito. Mas atendo-se apenas ao jogo em questão e suas nuances, *The Last of Us* trabalha o mito do fim do mundo usando uma epidemia que leva à queda da civilização e à retomada da natureza. Por meio disso, lida com uma visão pós-humana que pode ser entendida nesse contexto como uma reflexão sobre o homem na sociedade atual, uma sociedade descontente e com uma realidade cada vez mais mediada pelas máquinas. Uma produção que data uma época tecnológica, de contatos impessoais via comunicações digitais ou, ainda, em que demonstra a irracionalidade mantida por aspectos como o consumo. Como demonstra o personagem Bill na estória, ao conversar com Joel: “Você sabe, por mais ruins que sejam essas coisas (infectados), pelo menos elas são previsíveis. São as pessoas normais que me assustam”¹⁵⁸ (tradução nossa). Então, se por um

¹⁵⁸ “You know, as bad as those things are, at least they're predictable. It's the normal people that scare me” (texto original).

lado o jogo pode imediatamente auxiliar na construção de uma memória do futuro (um imaginado horizonte de possibilidades), por outro ele trata mais do que nunca da conexão entre dois tempos, o presente e o futuro. *The Last of Us* mostra que parte da humanidade corre atrás ou de moldar o futuro ou de recuperar algo que se partiu.

Assim, a partir do *game*, ao longo da pesquisa foi possível ir para além dele, originando uma série de reflexões a respeito do “fazer memória” (ERLL, 2008a) na atualidade. Foi com base no *game* que se chegou na expressão memória sugerida. O jogo como mídia possibilita novos processos de recordação. É o caso, por exemplo, das atuais alternativas de exploração de narrativa que o meio detém. Como rastro, o jogo deixa na memória que ele cria uma nova forma de manifestação da memória, aqui chamada de sugerida. Essa que pode ser continuamente acessada e novamente vivenciada no futuro. A memória sugerida é artificial e pode ser vista como uma extensão da realidade. Mesmo que todo tipo de manifestação da memória seja, de alguma maneira, dotada de imaginação, aqui foi cunhada uma expressão que tem o diferencial de associar à memória uma mediação dos *games*. Ou seja, são memórias produzidas por jogos eletrônicos e, portanto, programadas. No caso, como visto, um jogo eletrônico é capaz de externalizar memórias pós-apocalípticas, ameaças ao futuro da vida humana, fortalecendo um mito mais do que nunca contemporâneo.

Como foi anunciado no final de 2016, *The Last of Us* ganhará sequência. O mundo ainda vive um pós-apocalipse e o público tem demonstrado querer continuar a passar por experiências nesse cenário. O tema não se esgota.



Vídeo 13. Trailer do jogo *The Last of Us Part II* - <https://youtu.be/W2Wnvvj33Wo>

Assim, a trajetória percorrida na pesquisa possibilita reflexões acerca dos *games* e das novas formas de inscrição da memória, consciente que nem todo jogo eletrônico pode/poderá funcionar como interação entre história e memória cultural. Mas, sim, é possível que o conceito de memória cultural configure-se no universo dos jogos eletrônicos. Trata-se da memória sugerida.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. A Hora da Morte: recordações de uma vida. In: *O Homem Diante da Morte*. Trad. Luiza Ribeiro. 1ª Ed. São Paulo: UNESP, 2014. p. 125-183.
- ASSMANN, Aleida. Canon and Archive. In: ERLI, Astrid e NÜNNING, Ansgar (eds). *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlin: De Gruyter, 2008. p. 97-107.
- ASSMANN, Jan. Communicative and Cultural Memory. In: ERLI, Astrid e NÜNNING, Ansgar (eds). *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlin: De Gruyter, 2008. p. 109-118.
- BARTILLAC, René. *As Profecias: São Malaquias, Nostradamus e o fim do mundo*. Tradução de Ciro Aquino. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2005.
- BERGER, James. Post-Apocalyptic Rhetorics: how to speak after the End of Language. In: *After the End: representations of post-apocalypse*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 1999. p. 03-18.
- BOOKER, M. Keith. Introduction: Utopia, Dystopia, and Social Critique. In: *The Dystopian Impulse in Modern Literature: fiction as social criticism*. Westport: Greenwood, 1994. p. 1-23.
- BOULLE, Pierre. *O Planeta dos Macacos*. Trad. de André Telles. São Paulo: Aleph, 2015.
- BROCKMEIER, Jens. Introduction: searching for cultural memory. In: *Culture & Psychology*. London, Thousand Oaks, CA and New Delhi: SAGE Publications, v. 8, n. 1, 2002, p. 05-14. Disponível em: <<http://cap.sagepub.com/content/8/1/5.abstract>>. Acesso em: 17 out. 2016.
- BYRNE, Joseph Patrick. Overview: plague in the middle ages. In: *The Black Death*. Westport, Connecticut and London: Greenwood Press, 2004. p. 1-14.

- CAILLOIS, Roger. *Os Jogos e os Homens: a máscara e a vertigem*. 1ª Ed. Lisboa: Cotovia, 1990. p. 9-63.
- CARRIÈRE, Jean-Claude. *Fragilidade*. Trad. de Rejane Janowitz. Rio de Janeiro: Objetiva, 2007. p. 09-80.
- COUCHOT, Edmond. *A Tecnologia na Arte: da fotografia à realidade virtual*. Trad. Sandra Rey. Porto Alegre: Coleção Interfaces, Editora da UFRGS, 2003. p. 159-194.
- DAVID, Catherine; LENOIR, Frédéric; TONNAC, Jean-Philippe de (org.). *Entrevista sobre o Fim dos Tempos* (Stephen Jay Gould, Jean Delumeau, Jean-Claude Carrière e Umberto Eco). Trad. de José Laurenio de Melo. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.
- EIRAS, Pedro (org.). *Libretos - Materiais para o Fim do Mundo - I*. Porto: Instituto de Literatura Comparada Margarida Losa, julho de 2014. Disponível em: <<http://www.ilcml.com/Var/Uploads/Publicacoes/Libretos/Files/54ec5c5f17bb0.pdf>>. Acesso em: 30 mar. 2015.
- ELIADE, Mircea. *Mito e Realidade*. Trad. de Pola Civelli. 4ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 1994.
- ESPECIAL. A Cultura do Apocalipse. *Revista Veja*. ed. 1718, ano 34, n. 37, p. 130-141, 19 de setembro de 2001.
- ERLL, Astrid. Cultural Memory Studies: an introduction. In: _____ e NÜNNING, Ansgar (eds). *Cultural Memory Studies: an international and interdisciplinary handbook*. Berlim: De Gruyter, 2008a. p. 01-15.
- _____. Literature, Film, and the Mediality of Cultural Memory. In: _____ e NÜNNING, Ansgar (eds). *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlim: De Gruyter, 2008b. p. 389-398.
- ESSINGER, Silvio. Seria a Vida Apenas um Videogame? In: *Almanaque Anos 90*. Rio de Janeiro: Agir, 2008. p. 204-209.

FALCI, Carlos Henrique Rezende. *Memórias Culturais em Construção: novas formas de memória em ambientes online*. Revista Extraprensa. São Paulo: USP/Centro de Estudos Latino-Americanos sobre Cultura e Comunicação. v. 3, n.3, 2010, p. 256-266. Disponível em: <<http://revistas.usp.br/extraprensa/article/view/77167/81029>>. Acesso em: 03 mar. 2015.

FASSLER, Joe. *How Zombies and Superheroes Conquered Highbrow Fiction*. The Atlantic, Oct 18 2011. Disponível em: <<http://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2011/10/how-zombies-and-superheroes-conqueredhighbrow-fiction/246847/>>. Acesso em: 19 de agosto de 2016.

FINLEY, Moses I. Mito, Memória e História. In: *Uso e Abuso da História*. São Paulo: Martins Fontes, 1989. p. 03-27.

FRANKL, Viktor E. Conceitos Fundamentais da Logoterapia. In: *Em Busca de Sentido: um psicólogo no campo de concentração*. Tradução de Walter O. Schlupp e Carlos C. Aveline. São Leopoldo: Editora Sinodal; Petrópolis: Editora Vozes, 2008. p. 121-158.

GARZÓN, Luceli Patiño. Aportes del Enfoque Histórico Cultural para la Enseñanza: contribution of the history and culture focus in teaching. *Educación y Educadores*, v. 10, n. 1, June 2007. p. 53-60. Disponível em <http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-12942007000100005&lng=en&nrm=iso>. Acesso em: 07 out. 2016.

GOUVEIA, Patrícia. *Artes e Jogos Digitais, Estética e Design da Experiência Lúdica*. Lisboa: Edições Universitárias Lusófonas, ed. 11, ISBN: 978-972-8881-84-9, 2010. Disponível em: <https://www.academia.edu/5173527/Artes_e_Jogos_Digitais_Estetica_e_Design_da_Experiencia_Ludica>. Acesso em: 02 mar. 2015.

HALBWACHS, Maurice. Memória Coletiva e Memória Histórica. In: *A Memória Coletiva*. Tradução de Laurent Léon Schaffter. São Paulo: Vértice; Ed. Revista dos Tribunais, 1990. p. 48-80.

- HARARI, Yuval Noah. O Antropoceno. In: *Homo Deus: uma breve história do amanhã*. Trad. de Paulo Geiger. 1ª Ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2016. p. 79-107.
- HARTH, Dietrich. The Invention of Cultural Memory. In: ERLI, Astrid e NÜNNING, Ansgar (eds). *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlim: De Gruyter, 2008. p. 85-96.
- HOSKINS, Andrew. *The Digital Distribution of Memory*. 2009. Disponível em: <<http://www.inter-disciplinary.net/wp-content/uploads/2009/03/hoskins-paper.pdf>>. Acesso em: 20 set. 2016.
- _____. The Mediatisation of Memory. In: GARDE-HANSEN, J., HOSKINS, A., READING, A. (eds.). *Save As... Digital Memories*. Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2009. p. 27-43.
- HOWE, Sean. *Marvel Comics: a história secreta*. Trad. de Érico Assis. São Paulo: LeYa, 2013. p. 09-118.
- HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. 5ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2007. p. 03-85.
- HUYSEN, Andreas. Passados Presentes: mídia, política, amnésia. In: *Seduzidos pela Memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000. p. 09-40.
- KEFFER, Wellington. *Análise das Figuras de Repetição Melódicas no Coro Hallelujah de Händel*. Revista Música e Linguagem. Vol.1 nº4, p.77-97, agosto/2015.
- KOLBERT, Elizabeth. *A Sexta Extinção: uma história não natural*. Trad. de Mauro Pinheiro. 1ª Ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2015.
- LECOURT, Dominique. Biocatastrofismo e pós-humanidade. In: *Humano Pós-Humano: a técnica e a vida*. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. São Paulo: Edições Loyola, 2005. p. 23-52.

- LEMOS, André. *Ficção Científica Cyberpunk: o imaginário da cibercultura*. Revista Conexão - Comunicação e Cultura, UCS, Caxias do Sul, v. 3, n. 6, p. 9-16, 2004. Disponível em: <https://www.researchgate.net/profile/Andre_Lemos3/publication/49591107_Ficcao_cientifica_cyberpunk_o_imaginario_da_cibercultura/links/53f9faf60cf20a45496ab555.pdf>. Acesso em: 02 mai. 2016.
- LUTZ, Estevan. *Impérios do Pós-Apocalipse*. São José dos Pinhais, Paraná: Editora Estronho, 2015.
- MARTINS, Marcos Lobato. Utopia e Ficção Científica. In: *Histórias de Países Imaginários: variedades dos lugares utópicos*. Londrina: EDUEL, 2011. p. 131-142.
- MAUERHOFER, Hugo. A Psicologia da Experiência Cinematográfica. In: XAVIER, Ismail (org.). *A Experiência do Cinema: antologia*. Rio de Janeiro: Graal/Embrafilme, 1983, pp. 375-380.
- MCCULLOUGH, Malcolm. Play. In: *Abstracting Craft: the practiced digital hand*. Cambridge MA: The MIT Press, 1996. p. 221-242.
- MINOIS, Georges. “O futuro não é mais o que era”: vicissitudes da predição tecnológica. In: *História do Futuro: dos profetas à prospectiva*. Trad. de Mariana Echalar. 1ª Edição. São Paulo: Editora Unesp, 2016. p. 650-654.
- MIRANDA, Danilo Santos de (org.). *Memória e Cultura: a importância da memória na formação cultural humana*. São Paulo: SESC, 2007.
- MURRAY, Janet. From Game-Story to Cyberdrama. In: N. Wardrip-Fruin and P. Harrigan (Eds.). *First Person: new media as story, performance, and game 1*. Cambridge, MA: The MIT Press, 2004, p. 02-11. Disponível em: <<https://files.itslearning.com/data/1007/49564/wardripchap1.pdf?>>. Acesso em: 12 jan. 2017.
- NORA, Pierre. *Entre História e Memória: a problemática dos lugares*. Revista Projeto História. São Paulo, v. 10, p. 7-28, 1993. Disponível em:

<<http://revistas.pucsp.br/index.php/revph/article/viewFile/12101/8763>>. Acesso em: 28 de dezembro de 2015.

PEREIRA, Mirna Feitoza et al. Parte VI: Games, Cognição e Experimentação. In: ARANTES, Priscila; SANTAELLA, Lucia (org.). *Estéticas Tecnológicas: novos modos de sentir*. São Paulo: Educ, 2008. p. 391-477.

PETRI, Setembrino. *Extinções Orgânicas*. Revista USP, São Paulo, n. 71, p. 38-43, nov. 2006. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/revusp/article/view/13549>>. Acesso em: 29 de março de 2015.

PSARRA, Afroditi. *Ciberpunk y Arte Digital*. In: *Ciberpunk y Arte de los Nuevos Medios: performance y arte digital*. 2014. 316 f. Tese (Doutorado em Artes) – Departamento de Dibujo II (Diseño e imagen), Facultad de Bellas Artes, Universidad Complutense de Madrid, Madrid, 2014. Disponível em: <<http://eprints.ucm.es/29364/1/T35919.pdf>>. Acesso em: 19 de agosto de 2016. p. 143-243.

RANHEL, João. O Conceito de Jogo e os Jogos Computacionais. In: SANTAELLA, Lucia; FEITOZA, Mirna (org.). *Mapa do Jogo: a diversidade cultural dos games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009. p. 03-22.

RICOEUR, Paul. *A Memória, a História, o Esquecimento*. Trad. de Alain François [et al.]. Campinas, São Paulo: UNICAMP, 2007. p. 170-192, 288-296, 394-421.

RÜDIGER, Francisco. *Cibercultura e Pós-Humanismo: exercícios de arqueologia e criticismo*. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2008.

SANTAELLA, Lucia. *Pós-Humano: por quê?* Revista USP: Pensando o Futuro - Humanidades. N. 74, p. 126-137, jun-ago 2007. Disponível em: <<http://www.usp.br/revistausp/74/SUMARIO-74.htm>>. Acesso em: 23 ago. 2016.

SANTOS, Myrian Sepúlveda dos. *Memória Coletiva & Teoria Social*. São Paulo: Annablume, 2003. p. 33-53 e 69-92.

- SASSO, Juliana B., CHIMARA, Henrique D. B., MONTEIRO, Luiz H. A. *Epidemias e Modelos Epidemiológicos Baseados em Autômatos Celulares: uma breve revisão*. Cadernos de Pós-Graduação em Engenharia Elétrica. V. 4, n. 1, p. 71-80, 2004. Disponível em: <http://www.mackenzie.com.br/fileadmin/Pos_Graduacao/Mestrado/Engenharia_Eletrica/volume_IV/005.pdf>. Acesso em: 21 dez. 2016.
- SIBILIA, Paula. *O Homem Pós-Orgânico: a alquimia dos corpos e das almas à luz das tecnologias digitais*. 2ª Edição. Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.
- SMITH, P. D.. *Os Homens do Fim do Mundo: o verdadeiro Dr. Fantástico e o sonho da arma total*. Trad. José Viegas Filho. São Paulo: Companhia das Letras, 2008. p. 11-143.
- UJVARI, Stefan Cunha. Capítulo 5. In: *A História e suas Epidemias: a convivência do homem com os microorganismos organismos*. Rio de Janeiro: Senac Rio; São Paulo: Senac São Paulo, 2003. p. 230-291.
- VUGMAN, Fernando S. *O Zumbi nas Telas: breve história de uma metáfora*. Revista Brasileira de Estudos de Cinema e Audiovisual. Ano 2, p. 139-151, jul-dez 2013.
- WEISMAN, Alan. *O Mundo sem Nós*. Tradução de Anthero S. Barbosa. São Paulo: Editora Planeta do Brasil, 2007. p. 11-114 e 293-305.
- WELLS, H.G.. *A Máquina do Tempo*. Trad. de Fausto Cunha. Rio de Janeiro: Francisco Alves, 1991. Disponível em: <<http://cabana-on.com/Ler/wp-content/uploads/2013/06/H.-G.-Wells-A-M%C3%A1quina-do-Tempo.pdf>>. Acesso em: 16 de mar. de 2015.
- ZIEROLD, Martin. Memory and Media Cultures. In: ERLL, Astrid e NÜNNING, Ansgar (eds). *Cultural Memory Studies: An International and Interdisciplinary Handbook*. Berlin: De Gruyter, 2008. p. 399-407.

FILMOGRAFIA

AKIRA. *Akira*. Katsuhiro Ôtomo, Japão, 124 min. Europa Carat e Penthouse, 1988.

AFTER EARTH. *Depois da Terra*. M. Night Shyamalan, EUA, 100 min. Columbia Pictures, 2013.

BLADE RUNNER. *Blade Runner – O Caçador de Androides*. Ridley Scott, EUA, 117 min. Warner Bros., 1982.

BUSANHAENG. *Invasão Zumbi*. Sang-ho Yeon, Coreia do Sul, 118 min., Paris Filmes, 2016.

I AM LEGEND. *Eu Sou a Lenda*. Francis Lawrence, EUA, 100 min. Warner, 2007.

INDEPENDENCE DAY. *Independence Day*. Roland Emmerich, EUA, 145 min. Fox, 1996.

INVASION OF THE BODY SNATCHERS. *Vampiros de Almas*. Don Siegel, EUA, 80 min. Allied Artists Pictures, 1956.

KILL BILL: VOLUME 2. *Kill Bill: Volume 2*. Quentin Tarantino, EUA, 136 min. Miramax Films, 2004.

LEFT BEHIND: THE MOVIE. *Deixados para Trás: o Filme*. CAN/EUA, 2000.

LIFE AFTER PEOPLE. *O Mundo sem Ninguém*. David de Vries, EUA, 88 min. A&E Home Video, 2009.

MAD MAX. *Mad Max*. George Miller, AUS, 88 min. Village Roadshow Pictures, 1979.

MAD MAX 2: THE ROAD WARRIOR. *Mad Max 2: A Caçada Continua*. George Miller, AUS, 95 min. Warner Bros., 1981.

MAD MAX: BEYOND THUNDERDOME. *Mad Max 3: A Cúpula do Trovão*. George Miller, AUS, 107 min. Warner Bros., 1985.

MAD MAX: FURY ROAD. *Mad Max: Estrada da Fúria*. George Miller, AUS/EUA, 120 min. Warner Bros., 2015.

NIGHT OF THE LIVING DEAD. *A Noite dos Mortos-Vivos*. George Romero, EUA, 96 min. The Walter Reade Organization, 1968.

PLANET OF THE APES. *O Planeta dos Macacos*. F. J. Schaffner, EUA, 112 min. Fox, 1968.

PLANET OF THE APES. *Planeta dos Macacos*. Tim Burton, EUA, 110 min. Fox, 2001.

ROBOCOP. *RoboCop – O Policial do Futuro*. Paul Verhoeven, EUA, 102 min. Fox, 1987.

THE LAST MAN ON EARTH. *Mortos que Matam*. Ubaldo Ragona e Sidney Salkow, EUA/Itália, 86 min. Fox, 1964.

THE OMEGA MAN. *A Última Esperança da Terra*. Boris Sagal, EUA, 98 min. Warner Bros., 1971.

THE ROAD. *A Estrada*. John Hillcoat, EUA, 111 min. The Weinstein Company Dimension Films, 2009.

THE TERMINATOR. *O Exterminador do Futuro*. James Cameron, EUA, 108 min. Orion Pictures, 1984.

THE TIME MACHINE. *A Máquina do Tempo*. George Pal, Reino Unido, 103 min. MetroGoldwyn-Mayer, 1960.

THE TIME MACHINE. *A Máquina do Tempo*. Simon Wells, EUA, 96 min. Warner Bros., 2002.

THE WALKING DEAD. *The Walking Dead*. EUA: AMC, 2011-2016. Série de TV.

THE WAR OF THE WORLDS. *A Guerra dos Mundos*. Byron Haskin, EUA, 85 min. Paramount Pictures, 1953.

TWELVE MONKEYS. *Os 12 Macacos*. Terry Gilliam, EUA, 129 min. Universal Pictures, 1995.

V DE VENDETTA. *V de Vingança*. James McTeigue, EUA, 132 min. Warner Bros., 2005.

WHITE ZOMBIE. *Zumbi Branco*. Victor Halperin, EUA, 67 min. United Artists, 1932.

WAR OF THE WORLDS. *Guerra dos Mundos*. Steven Spielberg, EUA, 116 min. Paramount Pictures e DreamWorks Pictures, 2005.

WORLD WAR Z. *Guerra Mundial Z*. Marc Forster, EUA/Reino Unido, 116 min. Paramount Pictures, 2013.

GAMEOGRAFIA

Temáticas Pós-Apocalípticas:

DAYS GONE. Desenvolvedora: Bend Studios. Lançamento: data indefinida até fevereiro de 2017. Distribuidora: Sony.

DEAD ISLAND. Desenvolvedora: Techland. Lançamento: 06/09/2011. Distribuidora: Square Enix.

FALLOUT 4. Desenvolvedora: Bethesda Game Studios. Lançamento: 10/11/2015. Distribuidora: Bethesda Softworks.

I AM ALIVE. Desenvolvedora: Ubisoft Shanghai. Lançamento: 05/09/2012. Distribuidora: Ubisoft.

MAD MAX. Desenvolvedora: Avalanche Studios. Lançamento: 01/09/2015. Distribuidora: Warner Bros.

METRO 2033. Desenvolvedora: 4A Games. Lançamento: 16/03/2010. Distribuidora: THQ Inc.

SURVARIUM. Desenvolvedora: Vostok Games. Lançamento: 02/04/2015. Distribuidora: Vostok Games.

THE LAST OF US. Desenvolvedora: Naughty Dog. Lançamento: 14/06/2013. Distribuidora: Sony Computer Entertainment.

THE LAST OF US PART II. Desenvolvedora: Naughty Dog. Lançamento: data indefinida até fevereiro de 2017. Distribuidora: Sony Computer Entertainment.

THE WALKING DEAD: THE GAME. Desenvolvedora: Telltale Game. Lançamento: 24/04/2012. Distribuidora: Telltale Game.

TOM CLANCY'S THE DIVISION. Desenvolvedora: Ubisoft Massive. Lançamento: 08/03/2016. Distribuidora: Ubisoft.

Outras Temáticas:

DARKSIDERS. Desenvolvedora: Vigil Games. Lançamento: 23/09/2010. Distribuidora: THQ Inc.

CALL OF DUTY. Desenvolvedoras Atuais: Infinity Ward (2003-presente), Treyarch (2005-presente), Sledgehammer Games (2011-presente). Outras Desenvolvedoras: Grey Matter Interactive, Nokia, Exakt Entertainment, Spark Unlimited, Amaze Entertainment, Aspyr, Raven Software, Ideaworks Game Studio, Rebellion Developments, nStigate Games, Neversoft, Certain Affinity, Higmaon Studios, n-Space. 1º Lançamento: 29/10/2003. Distribuidora: Activision Blizzard.

DOOM. Desenvolvedoras: id Software e Nerve Software. 1º Lançamento: 10/12/1993. Distribuidoras: Activision Blizzard e Bethesda.

FIFA. Desenvolvedora: Electronic Arts. 1º Lançamento: 24/12/2000. Distribuidora: Electronic Arts.

L.A. NOIRE. Desenvolvedora: Team Bondi. Lançamento: 17/05/2011. Distribuidora: Rockstar Games.

MIRROR'S EDGE. Desenvolvedora: EA Digital Illusions CE. 1º Lançamento: 13/11/2008. Distribuidora: Electronic Arts.

THE LEGEND OF ZELDA. Desenvolvedora: Nintendo. 1º Lançamento: 1986. Distribuidora: Nintendo.

PONG. Desenvolvedora: Atari. 1º Lançamento: 29/11/1972. Distribuidora: Atari.

TETRIS. Desenvolvedora: Centro de Computação da Academia de Ciência de Moscou. 1º Lançamento: jun. 1984. Distribuidora: Academia de Ciência de Moscou.