



(L)

INÍCIO.(/SITE/BR/). NOTÍCIAS ▼ EM FOCO.(/SITE/BR/EM-FOCO.HTML)
NA ESTRADA.(/SITE/BR/NA-ESTRADA.HTML) GALERIA.(/SITE/BR/GALERIA.HTML)
O ESCRIBA.(/SITE/BR/O-ESCRIBA.HTML) ARTIGOS.(/SITE/BR/ARTIGOS.HTML)
AGENDA.(/SITE/BR/AGENDA.HTML) RM INDICA.(/SITE/BR/RM-INDICA.HTML)
LEGISLAÇÃO.▼.(/SITE/BR/LEGISLACAO.HTML)
GLOSSÁRIO.(/SITE/BR/GLOSSARIO.HTML)
OPORTUNIDADES.(/SITE/BR/OPORTUNIDADES.HTML)
PUBLICAÇÕES.(/SITE/BR/PUBLICACOES.HTML)

Games, museus e monumentos



Rafael Zamorano [1]

Christiano Britto Monteiro [2]

Pretende-se neste ensaio analisar algumas relações entre games, história e monumentos históricos. Entendemos que o uso de referências e discursos tipicamente vinculados a temas históricos na produção de games configura-se como uma nova forma de representação da história inserida na produção de mercadorias culturais da Indústria Cultural, tal como conceitualizada por Adorno e Horkheimer (1985). Esta representação histórica é marcada, em alguns jogos, pela relação com uma narrativa de característica monumental e centrada na figura do herói, onde o diálogo com os chamados monumentos históricos e os discursos museográficos ocupa um lugar de destaque. A relação entre games e história

possibilita pensar esses jogos como *monumentos digitais*, devido às semelhanças em suas narrativas com as práticas que legitimam a criação e a permanência dos monumentos históricos.

O avanço tecnológico das últimas gerações de games, bem representado pelos consoles da Nintendo (Nintendo), Sony (Playstation), Microsoft (Xbox) e pelos games desenvolvidos para computadores pessoais (*Personal Computer* - PC), permitiu a criação de jogos baseados em narrativas próximas às do cinema e ambientados em cenários construídos a partir de eventos canonizados pela historiografia ocidental, com destaque para os jogos de guerra inspirados em eventos históricos. De modo geral, os primeiros games domésticos como o console Atari 2600 (lançado em 1977 nos EUA e em 1983 no Brasil) devido a baixa capacidade de processamento (6 bits) possibilitavam apenas a criação de jogos em 2D, em áreas planas com personagens com pouquíssimos pixels e que se locomoviam de um lado para o outro, com um ponto de vista aéreo ou até isométrico para simular um ambiente 3D. Durante os anos 1990, com o desenvolvimento da chamada 5ª geração dos consoles, que marcam o avanço dos gráficos em 3D, principalmente com o lançamento em 1993 do Nintendo 64, os criadores de games puderam explorar mais realisticamente temas históricos, produzindo jogos de bastante sucesso comercial e impressionante qualidade gráfica e pesquisa histórica, com destaque para as franquias *Medal of Honor*, *God of War*, *Call of Duty*, *Assassin's Creed*, *Red Dead Redemption*, *Uncharted*. É marcante aqui a convergência com o cinema, o que possibilita apropriações, pela indústria dos jogos eletrônicos, de elementos históricos já presentes na narrativa cinematográfica, processo chamado de *cinematisation* (MAJECK, 2011)

Nesses games é recorrente a representação de paisagens e lugares do passado, assim como o uso de "objetos históricos", ora ambientando cenários, ora atuando como fios condutores da narrativa. Obviamente, não se trata de objetos históricos propriamente ditos, e sim de imagens digitalizadas em 3D, criadas a partir de objetos reais, o que permite certa "simulação" ou "imersão" do player no ambiente histórico representado pelo jogo. Tais técnicas de "simulação" ou "imersão" são amplamente utilizadas no cinema e na televisão, por meio de séries de TV e de filmes com temáticas histórica, gravados em locais históricos, com utilização de indumentárias e objetos de época, linguajar antiquado entre outros artifícios cenográficos e cinematográficos que possibilitam uma visualização do passado próxima à experiência sensorial antes possível pela pintura histórica e pelas exposições de objetos em museus.

A preponderância da visualidade na cultura ocidental cabe ser ressaltada, uma vez que como observado por Manoel Salgado Guimarães "somos constituídos por uma cultura oculocêntrica, que, transformada a partir do Renascimento, adquiriu a centralidade em nossa contemporaneidade" (GUIMARÃES, 2007, p. 12). Sendo o saber intrinsecamente ligado à capacidade de imaginar e visualizar, ao criarem-se imagens sobre o pretérito, seja na forma de um conhecimento acadêmico específico - como a história - ou nas diferenciadas formas de representação histórica demandadas pela sociedade contemporânea - como os games e os museus - pode-se afirmar que há uma importante relação entre a capacidade de representar o passado e o mundo das imagens. Assim, a teatralidade presente tanto na linguagem cinematográfica como nas exposições museológicas evidenciam o papel preponderante do sentido da visão na representação histórica. Nas palavras de Ulpiano Bezerra de Meneses,

(...) a palavra 'teatro', como se sabe, privilegiando a visualidade, conserva sua vinculação etimológica à família do verbo grego *theáomai*, ver. Assim, estas coleções de objetos materiais das mais diversas espécies organizadas pelos príncipes e senhores renascentistas, funcionavam como paradigmas visuais que recriavam simbolicamente a ordem do mundo e o espaço do exercício de seu poder. (MENESES, 1994, p. 9)

Um dos pontos principais das narrativas dos games, como os da franquia *Uncharted*, é a articulação entre memória, história e monumentos. Nathan Drake, personagem da franquia, é um protagonista com o semblante de um herói que tem sua trajetória guiada por objetos históricos e biografias de personagens ícones da colonização espanhola na América. A consagração do herói passa por contar seus feitos para as gerações contemporâneas, o que mantém esses "heróis" é o esforço de gerações que se comprometem em dar continuidade a essa mística, como ocorre em praças ou ruas onde são vistos monumentos, cuja finalidade é presentificar determinado personagem ou acontecimento histórico.

O conjunto da franquia está repleto de uma monumentalidade que envolve os passos dos conquistadores da Idade Moderna. Trata-se de uma vivência indireta desse passado (POLLACK, 1999). A narrativa do game é, assim como outros do gênero, um espaço de busca pela consagração destes supostos heróis. Trata-se de representações que não estão em um campo vazio e exercem um papel complementar às outras formas de monumentalidade de eventos históricos, como as

coleções museológicas e a consagração de um discurso monumental sobre o passado. Nesse sentido, podemos considerá-los como monumentos digitais.

A categoria de monumento histórico é ocidental, sendo desenvolvida e difundida a partir da segunda metade do século XIX. O historiador da arte austríaco Alois Riegl estabeleceu uma diferenciação entre *monumento e monumento histórico*. O monumento é uma criação cuja destinação foi pensada *a priori*, de forma imediata, enquanto o monumento histórico não é, sendo constituído *a posteriori* pelos olhares convergentes do historiador e do amante da arte. (CHOAY, 2001) Monumento, portanto é tudo aquilo criado com a finalidade de rememorar algo, com o recurso da afetividade, com a ação de tornar presente o passado, por meio da ação de monumentalizar. A postura aqui assumida é de que as narrativas de games, como *Uncharted*, são narrativas de monumentalização do passado que se apropriaram de narrativas e representações históricas já consagradas na cultura ocidental, por meio de diversas formas de apropriação do passado, como a história, os museus e o cinema.

Assim, pode-se afirmar que os produtores de games são sujeitos que se apropriaram de elementos históricos – como objetos – e produzem narrativas históricas marcadas pela evocação do passado e pela perpetuação da memória. Tais games permitem recordar certos eventos, ressignificando-os e fazendo ligações com o passado que só é possível de estabelecer-se em sociedades históricas, como a nossa. (LE GOFF, 2010)

Os jogos eletrônicos são, portanto, instrumentos de vivências indiretas que rememoram eventos e trazem para as novas gerações uma série de valores relacionados à atualidade e que se confundem com as narrativas sobre o passado. No valor rememorativo, há uma possibilidade de definir qual é o sujeito do patrimônio. Tradicionalmente, é o Estado, mas vivemos o colapso e ataque do modelo de estado-nação, sendo a iniciativa privada no domínio midiático a principal elaboradora de monumentos. Nestor Garcia Canclini (1994) afirma que patrimônio cultural é objeto de disputa econômica, política e simbólica entre o Estado, setores privados e sociedade civil. As contradições resultantes dessas disputas no uso do patrimônio têm a forma da interação entre estes setores em cada período. Obviamente, corre-se o risco de que a lógica da rememoração, presente na narrativa dos games de caráter histórico, rivalize com uma História científica e acadêmica, onde o exercício reflexivo e crítico sobre sua própria prática é o que garante sua renovação, seriedade acadêmica e função social. Cabe, portanto, ao historiador olhar para esse fenômeno como um objeto de estudo, uma nova forma

de representação do passado, um simulacro intimamente relacionado com as diversas formas de representação e apropriação do tempo pretérito como o cinema e os museus, mas também com a indústria cultural como um todo. Nesse aspecto, trata-se de um fenômeno cultural vinculado tanto à indústria cultural como à razão histórica típica das sociedades modernas, marcadas pela criação e profusão dos momentos históricos.

[1] Rafael Zamorano. Doutor em História pela UFRJ, professor colaborador do Mestrado Profissional em Preservação e Gestão do Patrimônio Cultural das Ciências e da Saúde (COC/Fiocruz) e responsável pelo Núcleo de Pesquisa do Museu Histórico Nacional (MinC/Ibram).

[2] Christiano Britto Monteiro. Doutor em História pela UFRJ e Professor Adjunto do Departamento de História da UFF/Campos.

Referências

- CANCLINI, Nestor Garcia. O patrimônio cultural e a construção imaginária do nacional. *Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional*, Brasília, n.23. 1994.
- CHOAY, Françoise. *A alegoria do patrimônio*. São Paulo: Unesp/Estação Liberdade, 2001.
- GUIMARAES, Manoel Luiz Salgado. Vendo o passado: representação e escrita da história. *Anais do Museu Paulista*, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 11-30, Dec. 2007. Available from http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-47142007000200002&lng=en&nrm=iso (http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-47142007000200002&lng=en&nrm=iso). access on 04 Apr. 2018. <http://dx.doi.org/10.1590/S0101-4714200700020000> (<http://dx.doi.org/10.1590/S0101-4714200700020000>).
- HUYSSSEN, Andreas. *Seduzidos pela memória: arquitetura, monumentos, mídia*. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2000.
- LE GOFF, Jacques. *Memória e História*. Campinas: Unicamp, 2010.
- MAJECK, Dee. *The Cinematisation of Computer and Consoles Games. Aesthetic and Commercial Convergence in the Film and Games Industries*. Stockholms Universitet. Disponível em: <https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:756308/FULLTEXT01.pdf> (<https://www.diva-portal.org/smash/get/diva2:756308/FULLTEXT01.pdf>). Acesso em 20 de nov. 2017.
- MARTÍN-BARBEIRO, Jesus. *Dos meios às mediações: comunicação, cultura e hegemonia*. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.

- MENESES, Ulpiano T. Bezerra de. Do teatro da memória ao laboratório da História: a exposição museológica e o conhecimento histórico . *Anais do Museu Paulista*, São Paulo, v. 2, n. 1, p. 9-42, jan. 1994. ISSN 1982-0267. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5289> (<https://www.revistas.usp.br/anaismp/article/view/5289>). Acesso em: 04 apr. 2018.
- POLLAK, Michael. Memória e Identidade Social. *Estudos Históricos*, Rio de Janeiro, vol. 5, n. 10, pp. 200-212, 1992.
- RIEGL, Alois. *El culto moderno de los monumentos*. Madrid: Visor, 1987.

Entre em contato conosco!

Envie seus comentários, críticas e elogios sobre esse artigo para o email 18demaio@revistamuseu.com.br (<mailto:18demaio@revistamuseu.com.br>).

◀ [Anterior \(/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4752-museus-hiperconectados-novas-abordagens-novos-publicos-desafios-e-potencial-do-mundo-virtual-para-os-museus.html\)](/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4752-museus-hiperconectados-novas-abordagens-novos-publicos-desafios-e-potencial-do-mundo-virtual-para-os-museus.html)

[Próximo ▶ \(/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4754-batalhas-do-conhecimento-no-museu-antropologico-da-ufg.html\)](/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4754-batalhas-do-conhecimento-no-museu-antropologico-da-ufg.html)

AGENDA

- ◀ <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4753-games-museus-e-monumentos.html> Agosto 2018
 ▶ <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4753-games-museus-e-monumentos.html?iccaldate=2018-7-1>
 ▶ <https://www.revistamuseu.com.br/site/br/artigos/18-de-maio/18-maio-2018/4753-games-museus-e-monumentos.html?iccaldate=2018-9-1>

Seg	Ter	Qua	Qui	Sex	Sáb	Dom
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

[Normas p/ Artigos \(/site/br/normas-para-artigos.html\)](/site/br/normas-para-artigos.html).

[Anuncie \(/site/br/anuncie.html\)](/site/br/anuncie.html).

[Contato \(/site/br/contato.html\)](/site/br/contato.html).

SOBRE O REVISTA MUSEU

ISSN 1981-6332

O REVISTA MUSEU é o portal definitivo que mostra os bastidores dos museus, a criatividade dos profissionais da área e seus projetos inovadores, divulgando a cultura no Brasil e no mundo.

Com enfoque específico e segmentado, o REVISTA MUSEU visa suprir melhor e com maior abrangência as necessidades do público que lida com o patrimônio cultural do país, colocando a seu dispor informações e orientações técnicas, abrindo espaço para discussões e análises mercadológicas, expondo opiniões de profissionais atuantes, prestando serviços de suporte e treinamento.

Tweets por [@revista_museu](#)



Revista Museu

[@revista_museu](#)

facebook.com/RevistaMuseu/p...

29 de abr de 2019



Revista Museu

[@revista_museu](#)

facebook.com/28725258133210...

29 de abr de 2019



Revista Museu

[@revista_museu](#)

facebook.com/28725258133210...

29 de abr de 2019

[go here \(http://www.forkliftcertification.us/forklift-certification\)](http://www.forkliftcertification.us/forklift-certification)



Revista Museu

Like Page

2 friends like this



Revista Museu

há 6 horas



[contact them \(http://www.forkliftcertification.us/contact\)](http://www.forkliftcertification.us/contact)

[Clube de Ideias \(http://www.clubedeideias.com/\)](http://www.clubedeideias.com/). © 2001 - 2016