



Para um Estudo do Mundo Transmediático Neovitoriano:

As Guerras Anglo-Zulu e Anglo-Bóere
através da Literatura e dos Jogos Digitais

T e r e s a P e r e i r a



CETAPSpress
CENTRE FOR ENGLISH, TRANSLATION
AND ANGLO-PORTUGUESE STUDIES



© Teresa Pereira

Titulo: Para um Estudo do Mundo Transmediático Neovitoriano:
As Guerras Anglo-Zulu e Anglo-Bóere através da Literatura
e dos Jogos Digitais

Autor: Teresa Pereira (tpereira@fcsh.unl.pt)

Editor: CETAPS (Centre for English, Translation and
Anglo-Portuguese Studies)

Revisão: Gabriela Gândara Terenas

Paginação e Formatação: Cristina Carinhas

1ª Edição: Setembro de 2025

Foto da capa: Cape Town (1900) (aguarela) - Maxwell Balfour
copiada de <https://www.nga.gov/artworks/75871-cape-town>

Para um Estudo do Mundo Transmediático Neovitoriano: As Guerras Anglo-Zulu e
Anglo-Bóere através da Literatura e dos Jogos Digitais

© 2025 by Teresa Pereira is licensed under CC BY 4.0. To view a copy of this license,
visit <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>



ISBN: 978-972-99724-9-2

**Para um Estudo do Mundo
Transmediático Neovitoriano:
As Guerras Anglo-Zulu e Anglo-Bóere
através da Literatura e dos Jogos
Digitais**

Teresa Pereira

*Aos meus avós,
estejam onde estiverem.*

AGRADECIMENTOS

A obra aqui apresentada partiu da minha tese de Doutorado e, como qualquer outro livro, não seria possível sem o auxílio, direto ou indireto, de uma extensa panóplia de pessoas, às quais gostaria de agradecer.

Para começar, devo agradecer à Prof.^a Doutora Gabriela Gândara Terenas, com a qual tive a sorte de me cruzar logo no começo da minha Licenciatura, na unidade curricular "Introdução aos Estudos de Cultura", quando tinha ainda dezassete anos, e que me tem vindo a acompanhar, de uma forma ou de outra, ao longo do meu percurso académico. As suas aulas no atual edifício C do *campus* da Avenida de Berna perduram na minha memória e, creio, alteraram a minha forma de ser e estar, já que me permitiram entrar em contacto com pensadores que eu desconhecia totalmente e que exigiram de mim um pensamento crítico que nunca me haviam antes pedido que tivesse. Adicionalmente, a Prof.^a Gabriela constituiu uma inesgotável fonte de apoio, integridade e humanismo ao longo dos (porventura demasiados) anos que demorei a concluir a minha tese de Doutorado, que serviu de base para a obra aqui apresentada, nunca hesitando em oferecer uma palavra amiga, em disponibilizar o seu auxílio ou em corrigir-me quando estava errada.

Seguidamente, agradeço o apoio financeiro providenciado pela FCT (Fundação para a Ciência e Tecnologia) através da bolsa de Doutorado que me foi concedida (SFRH/BD/102244/2014) e que me permitiu levar a cabo a investigação necessária para redigir este livro.

Também não posso deixar de agradecer ao Prof. Doutor Filipe Furtado, que me brindou com o seu vasto conhecimento e com um riquíssimo diálogo intelectual sempre que nos encontrámos para discutir as primeiras versões daquilo que viria a ser, passados vários anos, esta obra.

De igual modo, devo também agradecer ao Prof. Doutor Carlos Ceia, o qual se demonstrou sempre disponível para me auxiliar, na condição de Diretor do CETAPS (Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies), com todas as questões relativas à minha Bolsa de Doutorado, incentivando-me, ainda, a inscrever-me no Seminário de Inglês da Licenciatura em Línguas, Literaturas e Culturas,

bem como no Mestrado da mesma área de estudos, do qual conservo ternas memórias e durante o qual tive a oportunidade de entrar em contacto com áreas de estudo indispensáveis à elaboração deste livro.

Não posso deixar de agradecer à Prof.^a Doutora Iolanda Ramos, responsável pela unidade curricular "Identidades Culturais Britânicas" do Mestrado em Línguas, Literaturas e Culturas, acima mencionado, dado que as suas estimulantes aulas me permitiram conhecer o neovitorianismo, matéria sobre a qual o presente trabalho se debruça, dando início a um verdadeiro "love affair" com o projecto neovitoriano. Similarmente, devo agradecer à Prof.^a Doutora Teresa Pinto Coelho, que, na unidade curricular "Literatura Inglesa da Era Vitoriana" (que frequentei enquanto estudante de Licenciatura), me contagiou com o seu entusiasmo relativamente aos estudos pós(-)coloniais e a narrativas literárias como as escritas por H. Rider Haggard ou Joseph Conrad.

Dirijo também os meus mais profundos agradecimentos à Prof.^a Doutora Isabel Capelo Gil, a qual, no início do percurso que culminaria nesta obra, identificou as falhas que este trabalho, ainda numa fase claramente embrionária, apresentava, ajudando-me, com os seus comentários construtivos, a redireccionar a minha trajetória. Agradeço, ainda, à Prof.^a Doutora Cátia Ferreira, a cujas aulas, lecionadas na Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica Portuguesa, tive a oportunidade de assistir e com quem pude partilhar uma frutífera troca de ideias que muito me auxiliou na elaboração das partes deste livro relativas à narração transmediática e aos jogos digitais. Agradeço-lhe também por ter aceitado colaborar com o CETAPS, onde mostrou sempre uma grande simpatia e gentileza, dando-me a conhecer *The Lizzie Bennet Diaries*.

Finalmente, agradeço aos meus Pais, que me ensinaram que devemos acabar aquilo que começamos, ao David, que permaneceu sempre ao meu lado nos bons e nos maus momentos – *you're my rock* – e ao Artur e ao Vicente, que me ensinam todos os dias que os mundos mais belos são aqueles que nós mesmos criamos com a nossa imaginação.

RESUMO

Dada a existência de um extenso espectro de textos neovitorianos, posicionados em múltiplos *media*, que adaptam a Era Vitoriana, abordam a temática do trauma através de referências a eventos traumáticos situáveis, espacial e cronologicamente, na Grã-Bretanha do século XIX e esgrimem (ou aparentam esgrimir) alguma espécie de crítica ao que se encontra subjacente a esses eventos traumáticos, como o colonialismo, o imperialismo, o racismo, o jingoísmo, o chauvinismo, entre outros, a presente obra pretende averiguar a existência (ou não) daquilo que designa como Mundo Transmediático Neovitoriano, conceito cunhado com base no termo *transmedial worlds*, apresentado por Lisbeth Klastrup e Susana Tosca em múltiplos trabalhos entre 2004 e 2020.

Para se perceber se o Mundo Transmediático Neovitoriano efetivamente existe, selecionou-se um conjunto de textos que, para além de reunir as características necessárias para pertencer ao Mundo Transmediático Neovitoriano, não foi (à semelhança do contexto histórico a que esse conjunto de textos se reporta), até à data, alvo de atenção por parte dos estudiosos do neovitorianismo. O *corpus* de obras escolhido congrega os romances *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars* (Garry Kilworth, 2010) e *Apocalypse Now Now* (Charlie Human, 2013) e os jogos digitais *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017) e *Historical Flavour Mod*, uma modificação do videojogo *Victoria II* e da expansão *Heart of Darkness* (Paradox Interactive, 2010 e 2013, respectivamente).

A conjugação de obras literárias e de jogos digitais decorre, entre outros fatores, da tentativa de contribuir para o preenchimento de uma clara lacuna existente no âmbito do neovitorianismo, no seio do qual o reduzido número de análises críticas de artefactos culturais de carácter lúdico e digital afigura-se manifestamente insuficiente, face ao vasto leque de videojogos que possuem uma dimensão neovitoriana. Adicionalmente, e na senda dos trabalhos desenvolvidos por teóricos como Manuel Portela, Nelson Zagalo e Cátia Ferreira, entre outros, ambiciona-se favorecer a aproximação dos estudos literários e dos estudos de cultura à análise de jogos digitais, habitualmente considerados enquanto objeto de estudo no contexto das ciências da comunicação.

Ao longo da presente obra, sugere-se que os textos sob análise se revelam profundamente ambíguos no respeitante ao colonialismo e imperialismo. Como se argumentará, tal ambiguidade manifesta-se ao nível da crítica e validação, em simultâneo, de diferentes elementos identificáveis com o discurso colonial.

PALAVRAS-CHAVE

Neovitorianismo, *Transmedia*, Pós-colonialismo, *Game Studies*, África do Sul

Índice

Introdução: Neovitorianismo e Transmedia	1
O Projecto Neovitoriano e a Narração Transmediática	3
<i>Methodological Meanderings</i>	40
 Parte I) Considerações Conceptuais	 45
1. Cultura e Representação	47
1.1. Das Visões Arnoldiana e Leavisinas à Concepção Williamsiana de Cultura	47
1.2. A Abordagem Construcionista da Representação e a Perspectiva Discursiva	55
2. (Pós-)Colonialismo, Imperialismo, Orientalismo, Discurso Colonial, Cibercultura e Trauma	64
2.1. Colonialismo, Imperialismo e Pós-Colonialismo	65
2.2. Edward Said, Orientalismo, Discurso Colonial e Homi K. Bhabha	67
2.3. Cibercultura, Ciberespaço e os Estudos Pós-Coloniais	71
2.4. Traumas Pós-Coloniais	74
 Parte II) Do Pós-Colonialismo ao Neocolonialismo: A Ambivalência das Ficções Literárias Neovitorianas	 81
1. Entre a Crítica e a Adesão ao Discurso Colonial – Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars	83
1.1. Emigração e Exotismo	91
1.2. Aventura, Primitivismo e Fetichismo	97
2. Apocalypse Now Now: Ficção YA Sul-Africana Pós-Colonial ou Neocolonial?	115
2.1. Bóeres, Britânicos e Pós-Colonialismo	119
2.2. Primitivismo e Miscigenação	134

Parte III) War Games: Subversão e Reiteração do Discurso Colonial	141
1. 1 Jogos Digitais	143
1.1. "What is a Game"?	144
1.2. Gêneros de Jogos e Tipos de Personagens	150
1.3. A História dos Jogos: Do Egito Antigo à Era Contemporânea	152
1.4. Artefactos Culturais	157
2. Zulu Response: Realismo e Neutralidade?	163
2.1. Representação, Primitivismo e Sensacionalismo	165
2.2. Parcialidade, Divisão Digital e Trauma	170
2.3. Jingoísmo, Chauvinismo e Imperialismo	176
3. Victoria II, Heart of Darkness e Historical Flavour Mod: Jogos de Estratégia Pós-coloniais e Neocoloniais	182
3.1. Railroading, Progressão e Branching	191
3.2. Mapas, África e Terra Nullius	205
3.3. Ciência, Tecnologia e Eurocentrismo	208
3.4. Países, Progresso e Primitivismo	210
Conclusões	215
Bibliografia	219
Anexos	239

Introdução: Neovitorianismo e *Transmedia*

O Projecto Neovitoriano e a Narração Transmediática

"our research interests and topics are framed by what has already been said about them and, as a consequence, limit what we can say about them. So if we wish to engage through our research in a debate about new forms of political activism and dissent, for instance, we have little choice but to position ourselves within its existing knowledge-claims. To do otherwise would be to risk misunderstanding and, quite simply, to appear unintelligible. For Foucault, the point is not that we are stuck within fixed, 'trammel' lines of knowing, but rather that for all the possible questions that we may ask about a particular topic, they remain systematically governed in both style and understanding. On this basis, it would seem that *only certain answers are allowed for* – those which fall within the rules and conventions of a particular discursive formation. (...) If we turn this on its head, however, on a more positive note, what Foucault's archeological analysis has to offer is precisely a way to arrive at 'fresh thinking' by recognizing the discursive constraints that we operate under and how we may conduct ourselves differently in relation to our chosen topic". (Allen, 2003, 23-26)

Em 2012, Hank Green e Bernie Sue criaram *The Lizzie Bennet Diaries*. Trata-se de uma *web series*¹ que adapta o romance *Pride and Prejudice* (1813), de Jane Austen, ao audiovisual. A história é contada através do recurso à estrutura de um vlog – *video blog* ou *video log*, o qual pode ser descrito como um tipo de *blog*² que privilegia o vídeo –, criados por Lizzie Bennet, uma estudante de ciências da comunicação que vive em casa dos pais, acompanhada pelas duas irmãs, Jane e Lydia, e pela gata, Kitty. Lizzie conta com a ajuda da

¹ Uma *web series* é de uma série de vídeos que adota, na maior parte dos casos, a forma de episódios, os quais se encontram distribuídos mediante o recurso à Internet (entendida como uma rede global de redes) e à *World Wide Web* (uma coleção de informação acedida através da Internet) e que pertencem à *web television* (conteúdo episódico em vídeo produzido para distribuição *online*). As *web series* são compostas por *websodes*, podendo ser visualizadas através de múltiplos dispositivos eletrónicos, como televisões, computadores, *smartphones* e *tablets*, entre outros. Um dos principais *websites* de distribuição de *web series* é a Netflix.

² Um *blog* é um *website* disponibilizado na *World Wide Web*, acedido através da Internet, que tem em vista apresentar certas informações ou discutir determinados temas, os quais podem aludir à esfera pública ou à privada. Os *blogs* podem pertencer a uma única pessoa ou a organizações que congregam múltiplas pessoas – como universidades, grupos de advogados, jornais, entre outros –, podem sofrer edições amadoras ou profissionais e são constituídos por publicações organizadas por uma ordem cronológica invertida, pelo que as primeiras publicações a aparecerem são as mais recentes. Paul Booth apresenta uma perspetiva inovadora em relação aos *blogs*, a qual pode ser vista em *Digital Fandom 2.0* (2016).

amiga Charlotte Lu na filmagem e edição do seu vlog, cuja produção já havia começado quando o riquíssimo William Darcy se muda para uma mansão próxima do local de residência de Lizzie. Cada vídeo tem entre dois e oito minutos e passa-se no quarto de Lizzie, o que significa que muitos dos principais acontecimentos ocorrem fora do ecrã, sendo posteriormente narrados por Lizzie, embora, por vezes, Jane, Lydia ou Charlotte possam aparecer nos vídeos e oferecer uma perspectiva distinta da de Lizzie. A partir do vigésimo quinto vídeo, a filmagem começa a decorrer em outros locais. Para além destes vídeos, todos eles disponíveis no *Youtube*, cada personagem possui diversas contas em variadas redes sociais, onde se revelam partes da história ou perspectivas não mencionadas nos vídeos de Lizzie. Esta *web series* ganhou um Emmy, levando o seu sucesso à criação de Pemberley Digital, companhia que toma de empréstimo o nome da propriedade que Darcy possui em *The Lizzie Bennet Diaries*. A Pemberley Digital acabaria por criar outras adaptações transmediáticas de textos³ da autoria de Austen – *Welcome to Sanditon* (2013) e *Emma Approved* (2013-2014) –, de Mary Shelley – *Frankenstein MD* (2014) – e de Louisa May Alcott – *The March Family Letters* (2014-2015). *The Lizzie Bennet Diaries* é simultaneamente um texto neovitoriano⁴ e um projecto transmediático que recorre à narração transmediática. A aliança do neovitorianismo com a transmedialidade afigura-se um fenómeno relativamente recente, que emergiu após um longo período durante o qual o conceito de pós-modernismo dominou as definições de neovitorianismo.

No *Oxford Dictionary of Literary Terms*, o pós-modernismo define-se como um “disputed term” (Baldick 2015, 288) que assumiu um papel preponderante no final do século XX, no debate em torno do

³ De acordo com Chris Barker e Emma A. Jane, autores de *Cultural Studies: Theory and Practice* (2016), o conceito de texto no âmbito dos *cultural studies* refere-se a todas as práticas que possuem significado. Assim sendo, o conceito de texto abarca a criação de significado através do recurso a palavras, imagens, sons, objetos (como, por exemplo, roupas) e práticas (a título ilustrativo, a dança). Dado que as palavras, as imagens, os sons, os objetos e as práticas constituem sistemas signícos, podem ser caracterizados como textos culturais.

⁴ Ainda que a definição de neovitorianismo seja apenas apresentada mais adiante nesta introdução, convém, desde já, explicar que Austen, nascida em 1775 e falecendo em 1817, não viveu no período vitoriano, o qual se iniciou em 1837, quando a Rainha Victoria subiu ao trono. Contudo, muitas coleções relativas à literatura vitoriana incluem textos críticos das obras de Austen, sendo as respetivas adaptações contemporâneas frequentemente caracterizados como neovitorianas. Por tudo isto, Antonija Primorac, em “Victorian Literature and Film Adaptation” (2017), afirmou que Austen é “an honorary Victorian”. (2017 s.p.) Já Nora Gilbert, autora de *Better Left Unsaid: Victorian Novels, Hays Code, and the Benefits of Censorship* (2013), defendeu que “Jane Austen is the first ‘Victorian’ novelist”. (50) Por conseguinte, *The Lizzie Bennet Diaries*, uma adaptação de *Pride and Prejudice*, é aqui considerado um texto neovitoriano.

conceito de cultura. O termo pode ser entendido de dois modos distintos. Por um lado, o pós-modernismo pode referir-se a uma fase da cultura ocidental do século XX que se seguiu ao modernismo. Por outro lado, o mesmo conceito pode ser utilizado para descrever uma condição cultural que dominou as sociedades capitalistas avançadas desde a década de sessenta do século XX, caracterizadas por “a superabundance of disconnected images and styles – most noticeably in television, advertising, commercial design, and pop video”. (Baldick 2015, 288) Quando se utiliza o pós-modernismo neste segundo sentido, a pós-modernidade afigura-se uma cultura de “fragmentary sensations, eclectic nostalgia, disposable simulacra, and promiscuous superficiality”, na qual “the traditionally valued qualities of depth, coherence, meaning, originality and authenticity are evacuated or dissolved amid the random swirl of empty signals”. (Baldick 2015, 288) Aplicado à literatura e a outras artes, o pós-modernismo mostra-se ambíguo, implicando que, ora o modernismo foi substituído, ora encontrou continuidade numa nova fase. Consequentemente, o pós-modernismo tanto pode ser percecionado como uma continuação de algumas das características do modernismo, como pode ser compreendido como um abandono daquele. Chris Baldick, autor do dicionário cujo título se mencionou acima, explica que tal abandono se afigura visível no modo como os textos pós-modernos privilegiam a autorreflexividade⁵, o pastiche⁶, o bricolage⁷, entre outros aspetos: “in very crude terms, where a modernist artist or writer would try to wrest meaning from the world through mytho, symbol, or formal complexity, the postmodernist (...) [favours] self-consciously ‘dephless’ works of fabulation, pastiche, bricolage, or aleatory disconnection”. (Baldick 2015, 288) Linda Hutcheon, em *A Poetics of Postmodernism* (1988), também procurou definir o pós-modernismo, afirmando que “the postmodern is, if it is anything, a problematizing force in our culture today”, (xi) dado que

⁵ Termo aplicado aos textos que refletem abertamente sobre o seu próprio processo de composição. No verbete intitulado “Reflexividade e Auto-Reflexividade”, do *E-Dicionário de Termos Literários*, Carlos Ceia debruça-se extensivamente sobre o termo.

⁶ Conceito relativo a obras literárias compostas mediante o recurso a elementos tomados de empréstimo de variadas outras obras ou de somente uma obra em específico. O vocábulo pode ser empregue de um modo derogatório, indicando falta de originalidade, ou neutro, referindo textos que envolvem um tributo imitativo deliberado e lúdico a outros trabalhos. Convirá, ainda, mencionar que o termo se afigura distinto do de paródia e do de plágio, dado que, no primeiro caso, o pastiche recorre à imitação para elogiar – ao invés de satirizar – e, no segundo caso, o pastiche não possui a intenção de enganar.

⁷ De acordo com Baldick, o termo francês bricolage usa-se “for improvisation or a piece of makeshift handiwork. It is sometimes applied to artistic works in a sense similar to collage: an assemblage improvised from materials ready to hand, or the practice of transforming ‘found’ materials by incorporating them in a new work”. (46)

"it raises questions about (or renders problematic) the common-sensical and the 'natural'. But it never offers answers that are anything but provisional and contextually determined (and limited)". (xi) Hutcheon argumentou ainda que o pós-modernismo "is a contradictory phenomenon, one that uses and abuses, installs and then subverts, the very concepts it challenges". (3)

Desde os seus primórdios que o neovitorianismo é relacionado com o pós-modernismo. Dana Shiller, autora de "The Redemptive Past in the Neo-Victorian Novel" (1997) e uma das primeiras pessoas a descrever aquilo que considerava tratar-se de um subgénero de romance histórico, caracterizou a ficção neovitoriana como "those novels that adopt a postmodern approach to history and that are set at least partly in the nineteenth century". (558) De acordo com Shiller, a relação estabelecida entre o pós-modernismo e o neovitorianismo advém da "revisionist approach to the past" (540) abraçada pelos romances neovitorianos e da tentativa daqueles em "achieve recursively postmodern imaginations while maintaining a sense of a referent". (541) Desde Shiller, muitos outros autores relacionaram o neovitorianismo com o pós-modernismo. Andrea Kirchknopf, por exemplo, em *Rewriting the Victorians: Modes of Literary Engagement with the Nineteenth Century* (2013), propõe a utilização do termo pós-vitoriano em detrimento de neovitoriano, pois tal conceito "incites a more explicit association with postmodernist discourses, and viewed from that context, similarly to the term *postcolonial* and *postnational*, it expresses a purpose of reviewing rather than replicating earlier accounts and routines". (31) O elo que une o neovitorianismo ao pós-modernismo foi também reconhecido por Ann Heilmann e Mark Llewellyn em *Neo-Victorianism: The Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009* (2010), obra onde argumentaram que o neovitorianismo deve incluir os textos que se afigurem "*self-consciously engaged with the act of (re)interpretation, (re)discovery and (re)vision concerning the Victorians*". (4) Como se pode depreender pelo descrito atrás, a autorreflexividade revela-se central para o pós-modernismo e, de acordo com Heilmann e Llewellyn, uma característica essencial para definir o neovitorianismo, pois "just as not all narratives published between 1837 and 1901 are Victorian, so all fictions post-1901 that happen to have a Victorian setting or rewrite a Victorian text or a Victorian character do not have to be neo-Victorian". (6)

Dada a relação estabelecida entre o pós-modernismo e o neovitorianismo, não é de todo surpreendente que os textos inicialmente caracterizados como neovitorianos fossem também descritos como pós-modernos. De entre estes, destacam-se *Wide Sargasso Sea* (1966) de Jean Rhys e *The French Lieutenant's Woman*

(1969) de John Fowles. Em *Making it Right? Writing the Other in Postcolonial Neo-Victorianism* (2016), H. D. J. van Dam inclui nesta lista de textos simultaneamente neovitorianos e pós-modernos *The Siege of Krishnapur* (G. Farrell, 1973), *Nice Work* (David Lodge, 1988), *The Quincunx* (Charles Palliser, 1989), *Possession* (A.S. Byatt, 1990), *Angels and Insects* (A.S. Byatt, 1992), *Ever After* (Graham Swift, 1992), *Tipping the Velvet* (Sarah Waters, 1998), *Affinity* (Sarah Waters, 1999), *Fingersmith* (Sarah Waters, 2002), *The Crimson Petal and the White* (Michel Faber, 2002) e *The Apple* (Michel Faber, 2006).

Apesar da sua clara aliança com o pós-modernismo, nos últimos anos o neovitorianismo tem adotado uma postura mais abrangente, deixando de abarcar somente textos de carácter pós-moderno. A adoção desta postura foi defendida por autoras como Susanne Gruss, Nadine Boehm-Schnitker e Marie-Luise Kohlke em *Neo-Victorian Literature and Culture: Immersions and Revisitations* (2014). Kohlke chegou mesmo a propor uma definição de neovitoriano muito distinta da que havia sido previamente proposta por Heilmann e Llewellyn, de modo a que textos de alguma forma relacionados com o século XIX e detentores de um carácter imersivo e nostálgico, que apelassem às emoções e/ou que estivessem posicionados num *medium* que não fosse o literário, deixassem de ser menosprezados e passassem a ser englobados no espectro de obras consideradas neovitorianas. Leia-se, a propósito, as palavras da autora: “I advocate employing ‘neo-Victorian’ (albeit provisionally) as a generic and integrative umbrella term to encompass virtually all historical fiction related to the nineteenth century, irrespective of authors’ or characters’ nationalities, the plots’ geographical settings, the language of composition or, indeed, the extent of narratives’ self-consciousness, postmodernism, adaptivity or otherwise”. (27)

O afastamento do neovitorianismo do pós-modernismo e a sua consequente abertura a textos que careçam de uma dimensão pós-moderna encontra-se patente em muitos dos estudos que têm vindo a ser publicados nos últimos anos. Logo em 2012, Elizabeth Ho, autora de *Neo-Victorianism and the Memory of Empire*, afirmou que o neovitorianismo tanto abrange textos pós-modernos, como *Possession*, como “less conventional and more playful examples” (4), como, por exemplo, jogos digitais: “*Possession* sits comfortably alongside a range of other less conventional and more playful examples of the neo-Victorian such as online games like *Orphan Feast* (Robox Studios, 2007); (...) role-playing games like *Space: 1889* (Chadwick, 1988); (...)”. (4-5) Dois anos depois, Nadine Boehm-Schnitker e Susanne Gruss, na introdução a *Neo-Victorian Literature*

and Culture: Immersions and Revisitations, frisaram que os *media*⁸ detentores de um carácter imersivo, afetivo ou nostálgico – no âmbito dos quais se podem incluir os videojogos – podiam possuir um potencial neovitoriano. Mais recentemente, a internacionalmente reconhecida revista online *Journal of Neo-Victorian Studies* – dirigida por Kohlhe – publicou artigos cujo objeto de estudo são jogos digitais neovitorianos intitulados “‘The Dark Descent’: Amnesia’s Debt to Victorian Physiological Psychology” (J. Stephen Addcox, 2016) e “A Strange Case of Angry Video Game Nerds: Dr. Jekyll and Mr. Hyde on the Nintendo Entertainment System” (M. Napolitano, 2019). Finalmente, também têm sido publicados estudos centrados em projectos transmediáticos que possuem um carácter neovitoriano, como os casos de *Sherlock and Transmedia Fandom: Essays on the BBC Series* (2012), “Doctor Who and the Neo-Victorian Christmas Serial Tradition” (2018) e “Revamping Carmilla: The Neo-Victorian Transmedia Vlog Adaptation” (2020). Todos os projetos transmediáticos aqui mencionados, nomeadamente *The Lizzie Bennet Diaries*, *Sherlock*, *Doctor Who* e *Carmilla: The Web Series*, abraçam a narração transmediática.

Em 2003, Henry Jenkins cunharia o conceito de narração transmediática, num passo do artigo “Transmedia Storytelling”:

In the ideal form of transmedia storytelling, each medium does what it does best – so that a story might be introduced in a film, expanded through television, novels, and comics, and its world

⁸ De acordo com John Hartley *et al*, o conceito de *media* começou a ser utilizado na década de vinte do século XIX, embora a sua origem real possa remontar ao século XV, quando se deu a invenção da imprensa. A partir de 1920, o termo *media* tornou-se sinónimo de *mass media*, ou seja, “large-scale, one-to-many, mainstream information and entertainment industries including print (newspapers, magazines, book publishing), broadcasting (television, radio), film, recorded music and more recently video and computer gaming”. (2013, 135) Dada a sua estandardização e o seu alcance, os *mass media* eram percecionados através do recurso à dicotómica relação estabelecida entre poderosos emissores e recetores passivos, relação a que Harold Lasswell aludiu ao sugerir que a comunicação se tratava de um fluxo unidirecional, levantando questões como “who says what to whom in what channel with what effect”, (1995, 93) e que seria posteriormente questionada a partir do momento em que se começaram a observar as atitudes, as opiniões, os comportamentos e as respostas da audiência aos conteúdos distribuídos através dos *mass media*. Atualmente, o conceito de *media* surge cada vez mais perto do adjetivo *new*, pelo que convirá esclarecer o que se entende por *new media*. Para Hartley *et al*, os *new media* incluem qualquer *media* que se afigure como uma novidade no momento em que se fala ou escreve, o que significa que a imprensa periódica, a rádio, a televisão, entre outros, já foram *new media*, perturbando a ordem então vigente. Contudo, na atualidade, assiste-se a uma mudança fundamental (principalmente quando se compara os *media* surgidos nos últimos anos com os *mass media*), que se relaciona com o carácter social destes novos *media*, os quais introduzem plataformas e atividades que despontam do sector privado, ao invés do público.

might be explored and experienced through game play. Each franchise entry needs to be self-contained enough to enable autonomous consumption. That is, you don't need to have seen the film to enjoy the game and vice-versa. (s.p.)

Apesar de cunhado em 2003, apenas em 2006, na obra *Convergence Culture: Where New and Old Media Collide*, o autor desenvolveria o conceito de narração transmediática, partindo claramente do conceito de convergência, entendido enquanto algo que vai para além da intersecção de tecnologias. Para Jenkins, a convergência pode definir-se como a fluidez de conteúdo através de múltiplas plataformas de *media*, a cooperação entre diferentes indústrias de *media* e o comportamento migratório das audiências.⁹ Esta circulação de conteúdo através dos *media* depende fortemente da participação ativa dos consumidores. Deste modo, a convergência não se traduz num processo tecnológico que congrega múltiplas funções dos *media* nos mesmos dispositivos, mas trata-se, antes, de uma mudança cultural que ocorre à medida que os consumidores são encorajados a procurar novas informações e a estabelecer novas ligações entre conteúdos dispersos por diferentes *media*. Neste âmbito, a expressão cultura participativa¹⁰ afigura-se essencial, contrastando com noções obsoletas de audiência passiva. Em vez de se aludir aos produtores e aos consumidores como possuidores de papéis claramente separados, aqueles devem ser percecionados como em constante interação. Voltando ao conceito de convergência, convirá, ainda, notar que os velhos *media* não estão a ser substituídos pelos novos *media*. Na realidade, as funções e o estatuto dos velhos *media* estão a mudar devido à introdução de novas tecnologias. Como Jenkins afirma, "[a] medium's content may shift (...), its audience may change (...), and its social status may rise or fall (...), but once a medium establishes itself as satisfying some core human demand, it continues to function within the larger system of communication options". (14) E acrescenta: "Printed words did not kill spoken words. Cinema did not kill theater. Television did not kill radio. Each old medium was forced to coexist with the emerging media". (14) Consequentemente, a convergência não se cinge a uma mudança tecnológica, mas a uma alteração da relação estabelecida entre tecnologias existentes, indústrias, mercados, géneros e audiências. A convergência mudou a lógica através da qual as indústrias dos *media* operam e os consumidores dos *media* processam as notícias e o entretenimento. Para terminar,

⁹ O conceito de audiência será explicado mais adiante, nesta introdução.

¹⁰ A noção de cultura participativa será explorada na Parte III, capítulo 3 da presente obra.

"[c]onvergence is taking place within the same appliances, within the same franchise, within the same company, within the brain of the consumer, and within the same fandom. Convergence involves both a change in the way media is produced and a change in the way media is consumed". (16) Como se pode compreender pelo atrás explanado, Jenkins refere-se a dois aspetos fundamentais: a convergência reporta-se, em primeiro lugar, à capacidade dos *media* para motivar a audiência a ser mais participativa do que alguma vez foi e, em segundo lugar, à distribuição de um único *franchise* por múltiplos *media*.¹¹ Os capítulos de *Convergence Culture: Where New and Old Media Collide* concentram-se depois nos *franchises* que para Jenkins se demonstraram mais bem sucedidos, como *Survivor*, *American Idol*, *Matrix*, *Star Wars* e *Harry Potter*. No capítulo dedicado a *Matrix*, Jenkins debruça-se sobre um projecto que provavelmente se revela a melhor ilustração de todos os diferentes aspetos da convergência. Como Jenkins explica, o fenómeno *Matrix* integra múltiplos textos para criar uma narrativa¹²

¹¹ Como Hartley *et al* explicaram em *Key Concepts in Creative Industries* (2013), a abordagem de Jenkins da convergência afigura-se marcadamente cultural, pois preocupa-se com o que as pessoas fazem umas com as outras, à medida que colaboram para produzir e partilhar conteúdos, preocupando-se também com os significados, valores e identidades que tanto moldam como emergem desses processos. Jenkins é muito claro neste aspeto, afirmando o seguinte:

I will argue here against the idea that convergence should be understood primarily as a technological process bringing together multiple media functions within the same devices. Instead, convergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content. (2006, 3)

Ao concentrar-se no papel ativo e participativo da audiência, Jenkins comprova que a convergência "occurs within the brains of individual consumers and through their social interactions with others". (3) Caso se pretenda conhecer outras perspetivas sobre a convergência (ou até críticas à perspetiva aqui considerada), consulte-se *Key Concepts in Creative Industries* (2013), de John Hartley *et al*.

¹² De acordo com Jan-Noël Thon, Wolf Schmid distingue entre uma definição de narrativa ampla, que abarca todos os tipos de textos que representam alguma forma de mudança de estado, possuindo, portanto, um grau, ainda que mínimo, de "eventfulness", e uma definição de narrativa mais limitativa, na qual se enfatiza, em certa medida, a natureza verbal do "storytelling" e a presença do narrador como condição necessária à narratividade. Contudo, como Thon constatou, em contextos transmediáticos, a primeira definição pode levar a que as diferenças existentes entre os variados tipos de *media* sejam negligenciadas, enquanto a segunda se afigura "unnecessarily restrictive", (2014, 351) entre outros aspetos. Procurando colmatar as lacunas patentes nas definições mencionadas por Schmid, uma extensa panóplia de autores propôs definições prototípicas de narrativa que partem do pressuposto de que o termo se refere a um "fuzzy set of (media) texts with some of them closer to the prototype than others". (2014, 351) De entre estes autores, destaca-se Marie-Laure Ryan, a qual sugeriu percecioner "the set of all narratives as fuzzy, and narrativity (or 'storiness') as a scalar property". (2006, 7) Para além disso, a autora indicou que a narratividade,

tão extensa que não pode ser contida por um único *medium*. Ao contrário daquilo que algumas pessoas poderão pensar, o Matrix não se resume à trilogia de filmes exibidos nas salas de cinema de inúmeros países do mundo inteiro. Na realidade, à trilogia somam-se *web comics*, *anime*, jogos de computador, entre outros. Cada um destes elementos do projecto não narra a mesma história em diferentes plataformas, mas dá o seu próprio contributo único para o universo. Visto que possui uma panóplia de textos que contribuem de forma distinta para o todo e que se desdobra por múltiplas plataformas, Matrix é uma narrativa transmediática. Ainda que meritória de menção, não se trata, porém, de um projecto transmediático bem conseguido, pois cada elemento acima descrito não funciona de forma autónoma, o que significa que a audiência tem de conhecer todos os diferentes elementos para poder compreender o universo em toda a sua extensão.

Em "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually, Five More on Friday)" (2009) e em "Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling" (2009), Jenkins continuou a explorar a narração transmediática, desta vez através das suas noções essenciais, nomeadamente *spreadability* vs. *drillability*,

ou "storiness", pode ser conceptualizada através do recurso a oito características distintas, ou "prototypical features", e a condições opcionais que constituem "a toolkit for do-it-yourself definitions". (2006, 9) As três primeiras características especificam que a narrativa deve reportar-se a um mundo povoado por "individuated existents", (2006, 8) situado no tempo e sofrendo transformações significativas despoletadas por eventos físicos incomuns. A estas três características podem adicionar-se, se assim se desejar, duas outras: alguns participantes nos eventos mencionados sejam agentes inteligentes, com vida mental e capazes de reagir emocionalmente aos diferentes estados do mundo; alguns dos eventos se reportem a ações propositadas destes agentes, por sua vez motivados por planos e objetivos identificáveis. Adicionalmente, algumas narrativas podem, ainda, apresentar três outras características: a sequência de eventos deve formar uma cadeia causal unificada e conduzir a alguma espécie de conclusão; a ocorrência de pelo menos alguns dos eventos deve constituir um facto inquestionável no âmbito do "storyworld"; e a história deve comunicar algo significativo à audiência. Uma definição deste tipo afigura-se particularmente útil, pois, de acordo com Thon, permite analisar as limitações e as vantagens específicas de diferentes *media* no respeitante ao "storytelling". Assim, não obstante o debate ludologia versus narratologia (*infra*), os videojogos podem ser considerados narrativas, visto reunirem, na maior parte dos casos, pelo menos as três primeiras características mencionadas por Ryan. Desta forma, os videojogos tendem a exibir certas "técnicas narrativas" (para citar Thon), como "cut scenes", ou sequências de eventos pré-determinadas pelos *designers* dos jogos. Todavia, os jogos digitais incluem também representações de determinados eventos enquanto são jogados, razão pela qual não se pode aludir aos videojogos sem mencionar, a par de narrativa, simulação. Assim, os jogos digitais e os mundos ficcionais que lhes estão associados não podem ser reduzidos a narrativas ou simulações, pois ambos os modos de representação interagem de forma complexa.

continuity vs. multiplicity, immersion vs. extractability, worldbuilding, seriality, subjectivity e performance.

Spreadability alude à aptidão e ao compromisso da audiência para contribuir activamente para a difusão de conteúdo por vários canais e, em consequência, aumentar o valor económico e cultural a estes atribuído, enquanto *drillability* se relaciona com o aprofundamento, ou seja, com a busca muitas vezes incessante de mais informações sobre o universo de determinado *franchise* e de extensões desenvolvidas pela própria audiência. Para Jason Mittel, ambos os conceitos correspondem a duas faces da mesma moeda, ou, por outras palavras, a dimensões daquilo que se denomina *cultural engagement*. Se a *spreadability* procura congrega o maior número de pessoas possível sem as fidelizar, ou, dito de outra forma, sem encorajar o seu envolvimento com o *franchise* a longo prazo, o aprofundamento junta menos pessoas, mas ambiciona que estas demonstrem uma maior disponibilidade para ficar profundamente envolvidas com o *franchise*. Como disse Mittel, "both spreadable attractions and drillable complexity are legitimate forms of cultural engagement, differently appropriate depending on a viewer's context and goals". (2009, s.p.)

Em seguida, o autor apresenta o binómio *continuity vs. multiplicity*. Alguns *franchises* tentam construir a sensação de continuidade, a qual contribui para que os membros da audiência possam depois apreciar a coerência e a plausibilidade dos *franchises* que seguem. Para alguns fãs, como Jenkins admite, esta continuidade trata-se de uma clara recompensa por todo o tempo e energia que investiram em colecionar e juntar os vários elementos do mesmo *franchise*. A multiplicidade, por seu turno, permite aos fãs retirarem prazer de diferentes formas de contar a mesma história, o que significa que as mesmas personagens e os mesmos eventos são vistos através de diferentes perspetivas. Um exemplo neovitoriano digno de menção diz respeito à adaptação de *Pride and Prejudice*, sob o título *Pride and Prejudice and Zombies* (2011). Na narrativa austeniana, entram de rompante *zombies* que afetam as vidas dos Bennett e daqueles com quem eles se cruzam.

Immersion vs. extractability trata da associação da transmedialidade com as atividades da audiência. Se a imersão constitui a capacidade de os consumidores ficarem imersos num contexto ficcional, a extração revela a capacidade de os consumidores retirarem algo desse contexto e colocá-lo no seu quotidiano, como acontece com os adereços. Assim, a imersão exprime a entrada no espaço ficcional e a extração refere-se à remoção de partes dos produtos de um *franchise* como recursos que podem ser posteriormente reutilizados no dia-a-dia.

Quanto à construção de mundos,¹³ ou *worldbuilding*, convirá citar o seguinte passo de "Searching for the Origami Unicorn: The Matrix and Transmedia Storytelling" (2006), onde o autor refere um guionista anónimo que constata que, atualmente, em Hollywood, se torna necessário apresentar um mundo, ao invés de uma história ou de uma personagem, pois um mundo possui a capacidade de albergar múltiplas personagens e histórias que podem ser posteriormente exibidas em variadas plataformas:

When I first started you would pitch a story because without a good story, you didn't really have a film. Later, once sequels started to take off, you pitched a character because a good character could support multiple stories, and now, you pitch a world because a world can support multiple characters and multiple stories across multiple media. (2006, 114)

A ideia de conceber um mundo relaciona-se com aquilo a que Janet H. Murray chamou de impulso enciclopédico, ou seja, o desejo que as audiências têm de mapear e dominar tanto quanto possível certos *franchises*. O conceito também se liga ao binómio anteriormente referido, imersão/ extração, pois representa formas de os consumidores interagirem mais diretamente com os mundos retratados nas narrativas, tratando-os como espaços reais que intersectam, de alguma forma, com o mundo em que vivem.

Seriality constitui o quinto conceito considerado. A narração transmediática é uma versão hiperbólica da ideia de série, a qual cria pedaços de histórias significativos e apelativos, depois dispersos por múltiplos episódios. Normalmente, os *cliff-hangers* tornam-se essenciais para as séries, representando o ponto de rutura em que um episódio acaba e outro começa, criando um enigma poderoso conducente a que a audiência continue a consumir a história. No caso da narração transmediática, os pedaços da história não se encontram dispersos somente através de episódios apresentados no mesmo *medium*, mas também mediante múltiplos *media*.

Atente-se, seguidamente, no conceito de *subjectivity*. Como Jenkins constatou, as expansões transmediáticas podem mostrar à

¹³ Ainda que tal se encontre para além dos objetivos da presente obra, afigurar-se-ia interessante estudar o conceito de mundo. Para tal, seria decerto produtivo abordar a teoria dos mundos possíveis, a partir de textos como *Ways of Worldmaking* (Nelson Goodman, 1978), *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* (Marie-Laure Ryan, 1991), "Narrative Ways of Worldmaking" (David Herman, 2009), *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation* (Mark J.P. Wolf, 2012), "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology" (Marie-Laure Ryan, 2014), "Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes" (Jan-Noël Thon, 2015) e *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology* (Alice Bell e Marie-Laure Ryan, 2019).

audiência experiências e perspectivas de personagens secundárias, como ocorre em *Wide Sargasso Sea*, obra em que se pode observar a perspectiva de Bertha face ao romance estabelecido entre Jane Eyre e Mr. Rochester. Estas extensões vão de encontro ao interesse da audiência em comparar e contrastar múltiplas experiências subjetivas dos mesmos eventos ficcionais. Tal aspeto da transmedialidade pode ser compreendido plenamente se se pensar em romances epistolares, como *Dracula* (Bram Stoker, 1897), nos quais o leitor tem acesso a diários, cartas e transcrições ficcionais, entre outros elementos que permitem assistir à perspectiva das diferentes personagens dos romances acerca do mesmo acontecimento.

Finalmente, a *performance* relaciona-se com o contributo da própria audiência para o *franchise*, participando activamente no desenvolvimento das narrativas transmediáticas. Os produtores devem fomentar a produção de espaços preparados para a participação da audiência, mas se não o fizerem, aquela conseguirá contribuir com as suas criações, particularmente através de páginas como Wikis.¹⁴

Em *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques* (2012), Max Giovagnoli aludiu à teorização desenvolvida por Jenkins, apresentando os quatro pontos cardinais de “doing transmedia”. Nesta obra, o autor explica que a narração transmediática compreende a combinação de múltiplos *media* num único projecto, a disponibilização dos conteúdos de um projecto em diferentes plataformas tecnológicas – sem sobreposições ou interferências desses conteúdos entre si – e a possibilidade de que múltiplos *media* contem diferentes histórias que exploram um tema em comum – ainda que cada história seja apresentada através de uma perspectiva distinta – , ao mesmo tempo que pressupõe que parte da responsabilidade autorial se encontra nas mãos da audiência e de

¹⁴ As Wikis apareceram nos primeiros anos da *World Wide Web*. Durante a última década do século XX, Ward Cunningham procurou criar um programa que lhe permitisse promover conversas colaborativas sobre programação. Assim apareceu a *WikiWikiWeb*, cujo vocábulo *wiki* significa veloz. Logo aquando do seu lançamento, em 1995, a *WikiWikiWeb* apresentava as características das atuais Wikis. Produzidas para poderem ser acedidas a partir de qualquer *web browser*, as Wikis permitem às pessoas comuns alterar, editar, escrever e ler sem ser preciso qualquer conhecimento de programação. Após aceder à *Wiki*, a audiência pode alterá-la ou aceder ao historial das alterações anteriormente realizadas. Um dos usos mais correntes das Wikis desenrola-se no contexto das comunidades de fãs. Criam-se centenas de Wikis para que os fãs consigam interagir com os conteúdos que os fascinam. As Wikis produzidas por ou para fãs podem ser entendidas como paratextos, trabalhos independentes relacionados com os textos dos quais irradiam. Trata-se, portanto, de um espaço em que os fãs se encontram, congregando o conhecimento que possuem sobre um produto. Se se pretender saber mais sobre Wikis, consulte-se o capítulo “Wikis and Participatory Fandom” em Mittel 2013, pp. 35-42.

outros produtores. Estes pontos cardinais podem ser observados na criação abaixo exposta:

1. *Doing transmedia* means to involve multiple media in a publishing project, keeping the features and the language of each one, even if they are part of a single system of integrated communication; 2. *Doing transmedia* means to make the project's contents available on different technological platforms, without causing any overlaps or interferences, while managing the story experienced by different audiences; 3. *Doing transmedia* means to allow the multiple media to tell different stories but all exploring a common theme, even if it is experienced through multiple narrative perspectives; 4. *Doing transmedia* means to agree to give a part of the authorship and responsibility of the tale to the audience and other storytellers in order to create a participatory and synergistic story in the experiences of the different audiences of the tale. (17)

Antes de avançar, convirá considerar o conceito de audiência, fundamental para a narração transmediática e utilizado nesta obra de forma muito específica. Normalmente, em língua portuguesa, define-se audiência como o “acto de ouvir ou dar atenção a quem fala”, “receção dada por uma autoridade às pessoas que pretendem falar-lhe”, uma “sessão do tribunal, geralmente pública, em que é discutida ou julgada uma causa”, um “grupo de ouvintes ou espectadores; assistência” ou um “conjunto de pessoas que, num dado momento, assistem a um programa de televisão ou ouvem uma emissão radiofónica”. (*Dicionário da Língua Portuguesa*, 2015, 183) Por seu turno, *audience*, em inglês, significa “the group of people together in one place to watch or listen to a play, film, someone speaking, etc”, “the (number of) people watching or listening to a particular television or radio programme, reading a particular book, or visiting a particular website”, “a formal meeting that you have with an important person” ou “the people, considered as a group, who watch or listen to a performance, movie, public event, etc., either together in one place or separately”. (*Cambridge Dictionary*, s.d., s.p.) Ainda que possam claras semelhanças fonéticas e gráficas, quando se pretende traduzir a palavra *audience* para a língua portuguesa, selecciona-se o vocábulo público, apesar de este ser definido, entre outros aspetos irrelevantes para a presente obra, como “assistência (de um espectáculo, programa, evento desportivo, etc.)”, algo que se assemelha muito a um dos significados atribuídos a audiência, nomeadamente “grupo de ouvintes ou espectadores; assistência”. (*Dicionário da Língua Portuguesa*, 2015, 1310) Contudo, o conceito de audiência tem vindo a sofrer profundas alterações nos últimos anos, como se tentará demonstrar nos próximos parágrafos.

Em 2002, John Hartley, em *Communication, Cultural and Media Studies: Key Concepts* (2002), indicou que o conceito de audiência caracteriza um grande grupo de indivíduos não identificáveis, usualmente unidos pela utilização de *media*. Dadas as diversas características demográficas deste grupo, assim como as diferenças existentes entre os países dos quais os indivíduos que o integram derivam, o conceito de audiência constitui uma forma de imaginar um grupo incognoscível. Apontar uma audiência pressupõe homogeneizá-la, atribuir-lhe certas características, necessidades, desejos e preocupações. A audiência é uma construção que serve os interesses de três grupos principais, nomeadamente as instituições que controlam os *media*, os investigadores que se debruçam sobre os *media* e os corpos governamentais. Para estes três grupos, a audiência é uma comunidade imaginada que permite às instituições operarem.

Somente um ano após a publicação do livro de Hartley, Sonia Livingstone, em "The Changing Nature of Audiences: From the Mass Audience to the Interactive Media User" (2003), afirmou que, devido aos novos *media*, a audiência possui um papel cada vez mais ativo. Aquela clica em ligações hipertextuais para criar um fluxo sequencial de imagens na *world wide web*, escreve para co-construir textos em *chat rooms*, cria os seus próprios *websites* e manipula personagens de jogos digitais. Para além disto, a audiência consegue guardar hiperligações de modo a conectar-se com a maior rapidez possível aos seus conteúdos preferidos através de pastas de favoritos, caixas de correio *online*, históricos de pesquisas, pastas de transferências, entre outros. Portanto, no âmbito dos novos *media*, sem a participação ativa da audiência não existiria texto ou sequer receção. Por conseguinte, os novos *media* encerram em si a possibilidade de expandir as formas interativas dos *media* e, conseqüentemente, de transformar a audiência, que outrora se caracterizou como massificada, numa audiência interativa.

Posteriormente, em "On the Relation between Audiences and Publics" (2005), a autora repensou a dicotomia audiência/público, constatando que a audiência se encontra denegrida pela dimensão individual, passiva e trivial que lhe foi atribuída, sendo o público frequentemente caracterizado como ativo, crítico e politicamente pertinente. A audiência surge, ainda, posicionada no âmbito privado, por oposição ao público. O adjetivo privado, associado à audiência, aparece ligado a adjetivos como alienado, emocional, escondido, individualizado e parcial. O público, pelo contrário, surge associado a adjetivos positivos, particularmente participativo, partilhado, racional e visível. A dicotomia audiência/público encontra-se patente em textos de autores como Daniel Dayan, segundo o qual, se os públicos

se sabem e se pretendem observados, as audiências identificam-se com “seres tímidos, mergulhados numa penumbra perpétua, casais de olhos arregalados”. (2006, 30) Dayan acrescentou que, enquanto “o ‘público’ é automaticamente creditado positivamente. A audiência é o duplo obscuro do público. É mau objeto, um envelope vazio mesmo”. (2006, 32) Livingstone propôs parar de posicionar em dois polos distintos o público, aparentemente ativo, e a audiência, alegadamente passiva, aproveitando para inquirir se o incremento da mediação na interação dos indivíduos com o mundo mudou manifestamente a audiência. Como se constatou no parágrafo anteriormente apresentado, a resposta parece ser positiva.

Em “Interactive Audiences? The ‘Collective Intelligence’ of Media Fans”, publicado primeiro em 2002 e posteriormente em 2006, Jenkins afirmou que as audiências se afiguram interativas.¹⁵ O capítulo começa com a caracterização do novo jovem consumidor através da descrição de um anúncio da Apple Productions: “One false move and he'll zap us. He's young, male, and in control. No longer a couch potato, he determines what, when, and how he watches media. He is a media consumer, perhaps even a media fan, but he is also a media producer, distributor, publicist, and critic. He's the poster child for the new interactive audience”. (135) Este anúncio parte do pressuposto de que a audiência é ativa, criticamente consciente e discriminatória. Contudo, ainda que se possa caracterizar como interativa, a audiência não é autónoma, continuando a operar lado a lado com as poderosas indústrias dos *media*. Como Jenkins explica, embora os atuais *media* tornem visíveis as atividades outrora invisíveis de uma audiência interativa, esta continua a ser influenciada pelos grandes conglomerados que controlam os *media*, pelo que se afigura algo ingénuo pensar que aqueles não procurarão proteger os seus próprios interesses. Um claro exemplo encontra-se nas *Paradox Wikis*, as quais pertencem agora à Paradox Interactive, uma empresa sueca que publica jogos de vídeo. As *Paradox Wikis* são clones das *Paradoxian Wikis*, cujo proprietário desapareceu e parou de as editar. Para que não se perdesse a informação que aquelas possuíam, Magne “Meneth” Skjaeran, na altura um simples jovem fã dos jogos produzidos e publicadas pela Paradox Interactive, passou as *Paradoxian Wikis* para o site *Paradox Wikis*, em 2013. Posteriormente, em 2014, a Paradox Interactive comprou-lhe as *Paradox Wikis* e contratou-o para continuar a geri-las. A corporação anunciou a contratação nos *Paradox Interactive Forums* numa publicação onde pode ler-se o seguinte: “Paradox is pleased to announce the

¹⁵ Se Jenkins abordou a interatividade das audiências em 2002, Sonia Livingstone analisou-a posteriormente, podendo ter-se apoiado em Jenkins para aludir à alteração acima abordada.

introduction of an official wiki service. To help us out, we have enlisted the services of long time wiki master 'Meneth' of the well known fan run 'Paradox Wikis' and brought him and them into the Paradox Team". (Castellon 2014, s.p.) A relação estabelecida entre Meneth e a Paradox Interactive relaciona-se claramente com o aviso de Jenkins. Ainda que Meneth, um membro da audiência interativa, possuisse as várias características necessárias para criar um *website* como as *Paradox Wikis*, a Paradox Interactive apressou-se a apoderar-se delas, assegurando assim a manutenção do seu poder sobre os conteúdos relacionados com os seus produtos.

Por fim, em 2012, Graham Meikle e Sherman Young publicaram conjuntamente *Media Convergence: Networked Digital Media in Everyday Life*, onde incluíram o capítulo intitulado "Creative Audiences". Aqui, os autores explicaram que as audiências sempre foram e continuam a ser percecionadas de diferentes formas. Para os autores, tal deve-se, por um lado, ao facto de as indústrias e os académicos terem de criar as audiências antes de as poderem estudar, ideia que ecoa as palavras de Hartley. Neste processo de criação podem enfatizar-se diferentes aspetos, como a geografia, os *media*, o conteúdo, o horário, o género, o salário, a etnia, a sexualidade ou a idade, entre outros. Por outro lado, também se relaciona com o profundo fosso que separa a produção industrializada de conteúdo da sua receção. Na verdade, até há pouco tempo, a forma como as audiências respondiam aos conteúdos era invisível para os produtores. Nessa altura, estes voltavam-se para a dimensão da audiência para medir a popularidade de determinados conteúdos. Finalmente, conecta-se igualmente ao facto de a forma como uma audiência é imaginada se tratar de uma questão de poder. Neste ponto, os autores mencionam Raymond Williams, o qual frisou que, embora se fale de *mass media* e de *mass communication*, na verdade não existem quaisquer massas, mas apenas modos de percecionar as pessoas como massas. Portanto, a forma como os utilizadores dos *media* são entendidos possui uma dimensão profundamente política, que se torna especialmente clara nos estudos centrados nos efeitos dos *media* nas audiências. Muitos destes estudos partem do pressuposto de que certos *media* são fundamentalmente perigosos. Aliás, torna-se até possível traçar um historial deste tipo de discurso, o qual se estende pelo menos desde o século XVI – altura em que se considerava perigoso ensinar as mulheres a ler, pois se o pudessem fazer também podiam receber cartas de amor – até ao momento atual, como se pode perceber pela persistente demonização dos jogos de vídeo. Este tipo de controvérsias adquiriu uma nova força com a chegada de *media* como a televisão. Tanto os que regulavam

como os que estudavam os *media* assumiram que os espectadores de programas televisivos eram meramente recetores de significados e nunca produtores. Tal devia-se ao facto de as televisões serem compreendidas como um *medium* que distribuía unilateralmente o significado, algo relacionado com o que Lasswell descreveu como “who says what in which channel to whom with what effects” (1995, 93) – já atrás mencionado – e que James Carey caracterizou como “Some get to speak and some to listen, some to write and some to read, some to film and some to view”. (1989, 87)

Stuart Hall (1932-2014) alteraria profundamente a atitude então adotada para com estes espectadores. Em “Encoding/Decoding” (1993), o autor argumentou que, embora os produtores tenham um determinado ponto de vista que pretendam transmitir, codificando-o no conteúdo, a audiência poderá depreender coisas muitas diferentes daquelas que o produtor pretendia que ela depreendesse quando descodifica o conteúdo. O modelo proposto por Hall permitiu a David Morley estudar o modo como os espectadores provenientes de diferentes contextos interpretavam conteúdos televisivos, abrindo caminho a outros estudos enquadráveis naquilo que hoje se denomina a tradição da audiência ativa. Muitos destes estudos exploram a forma como os *media* são usados e interpretados no contexto de determinados grupos culturais. Outros centram-se no estudo de grupos de fãs, como se verifica em muitos dos escritos assinados por Jenkins. Hall, Morley, Jenkins e outros demonstraram que as audiências participam na criação de significados. Ainda que não possua o mesmo poder que os grandes conglomerados que controlam os *media*, a audiência produz significados, sendo dinâmica e ativa, operando até sob os constrangimentos causados pelas indústrias, ideia salientada por Meikle e Young, na senda de Jenkins. Contudo, atualmente, a audiência já não se cinge a criar significados, participando também na criação de conteúdos. Em parte, tal deve-se à crescente disponibilidade de ferramentas simples para a criação de todo o tipo de textos e imagens. Contudo, também se deve à possibilidade de aceder a mais tipos de materiais, de organizar conteúdo mediático de novas formas, de recriar e reimaginar textos digitais – atividade que os autores identificam como *remix* –,¹⁶ de colaborar com outras pessoas em todas as práticas mencionadas, de

¹⁶ O *remix* constitui um trabalho que combina ou edita materiais existentes para criar um novo trabalho. Um exemplo típico de *remix* verifica-se na apresentação de fotografias de família num vídeo, acompanhada por uma música de um artista popular. Contudo, o *remix* pode possuir propósitos críticos, políticos e subversivos, recorrendo, em certos casos, à paródia. Cumpre, ainda, referir que o *remix* levanta questões relacionadas com os direitos de autor. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy* (2008), da autoria de Lawrence Lessing, constitui, neste contexto, uma obra incontornável.

distribuir conteúdos e de partilhá-los. Assim, Meikle e Young sugerem abandonar o termo consumo e abraçar o de criatividade. Como os autores defenderam, deve agora reconhecer-se que a audiência se revela criativa, não se tratando de “faceless blobs, sprawled on the couch”, como defendeu Dayan.

Em síntese, das investigações de Livingstone, Jenkins, Meikle e Young pode inferir-se que o conceito de audiência se alterou de forma significativa. Numa obra que foca questões relacionadas não só com os estudos literários e de cultura, mas também com as ciências da comunicação, tais alterações não podem ser descuradas. Afastar o termo audiência devido ao facto de a tradução portuguesa de *audience* ser público, significaria ignorar estas alterações.

Acresce que os conceitos de cidadão, público, leitor, consumidor, utilizador e *produser* abarcam conotações que o conceito de audiência não abrange, como explicaram Meikle e Young. Desde logo, cidadãos e públicos encontram-se associados a certas atividades enquadráveis sobretudo na esfera pública. Um cidadão ou um público lerão um jornal de notícias ou assistirão a um telejornal, mas não visionarão um vídeo apolítico no Youtube. O vocábulo leitor, por seu turno, sobrevaloriza a escrita. Consumidores e utilizadores pressupõem uma certa interação com o conteúdo final, mas excluem a possibilidade de cocriação. Tal como Livingstone constatou, utilizador não se cinge à comunicação, englobando, por exemplo, utilizadores de eletrodomésticos. Por fim, Bruns propôs *produser* para aludir aos utilizadores que criam conteúdos em espaços virtuais, como, por exemplo, a blogosfera, esbatendo, assim, a fronteira que supostamente separa os produtores dos consumidores. Deste modo, o conceito de *produser* dificilmente se aplicaria às diversas dimensões inerentes à maneira como os indivíduos atualmente interagem com os *media*, embora seja utilizado mais adiante.¹⁷ Assim, audiência permanece o conceito mais abrangente e, portanto, o adotado no presente trabalho.

Mundos Transmediáticos, Adaptação e Trauma

Concluídas as considerações em torno do conceito de audiência, convirá notar que, somente um ano após Jenkins ter proposto e conceptualizado a noção de *transmedia storytelling*, Lisbeth Klastrup e Susana Tosca propuseram o conceito de *transmedial worlds*. As autoras desenvolveram e reviram o termo em diversos textos, como “Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design” (2004), “Game

¹⁷ *Infra*, Parte III, capítulo 3 da presente obra.

of *Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*" (2014) e *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media and Fictional Worlds* (2020). Através da leitura destes três textos, torna-se possível detetar a evolução pela qual o conceito foi passando, entre 2004 e 2020. No primeiro, nota-se uma clara influência do termo mundos cibernéticos (como o próprio título do texto indica), definido pelas autoras do seguinte modo: "(...) computer-mediated, networked and spatially navigable multi-user environments. They contain the possibility to interact in real time with other users and to actively interact with and influence the world itself. They can be game worlds or entertainments world [sic] or social worlds, but most cyberworlds provide all three opportunities (gaming, being entertained, socialising) in some form". (2004, s.p.) Esta definição de mundos cibernéticos conecta-se à proposta por Ralph Schroeder, em "Defining Virtual Worlds and Virtual Environments" (2008). Aqui, Schroeder afirmou que os mundos cibernéticos são ambientes onde os utilizadores interagem uns com os outros e com o ambiente, pelo que, entre os utilizadores surge a sensação de "being there together". (2) O relacionamento dos utilizadores com outros utilizadores e com o mundo afigura-se relevante para Klastrop e Tosca e para Schroeder. Dada a influência do conceito de mundos cibernéticos, não será de espantar que as autoras, neste primeiro estudo, privilegiem a análise de textos digitais, em detrimento de textos literários ou de outro tipo. Depois, em "*Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming*", as autoras começam a demonstrar uma preocupação com o conceito de audiência, algo que não se verificava em "*Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design*". Finalmente, em *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media and Fictional Worlds*, as autoras, por um lado, parecem abandonar a sua aliança inicial com os mundos cibernéticos e, por outro, preocupam-se muito mais com o conceito de audiência.

Nos três textos acima mencionados, os mundos transmediáticos são definidos como sistemas de conteúdo abstratos mediante os quais se pode atualizar um reportório de histórias e personagens ficcionais através de múltiplos *media*. Um mundo transmediático caracteriza-se pela imagem mental da sua *worldness* que a audiência e os designers partilham dele, e que se pode entender como um conjunto de características que definem esse mundo. Com esta definição, as autoras pretendem deixar claro que um mundo transmediático é sempre algo imaginado, que existe na mente de quem o imagina, transcendendo, portanto, qualquer manifestação concreta do mundo como um texto com o qual a audiência interage num momento específico do tempo. Um mundo transmediático é, por

definição, o resultado de um ato estético e imaginativo. Cada manifestação concreta do mundo transmediático – ou *instantiation*, definida como “a concrete material manifestation of a transmedial world, be it as a film, a book, a game or a piece of fan art (...) draws from a pool of possible content” (2020, 29) – encontra-se inexoravelmente interconectada com os elementos que definem o mundo, bem como com a experiência e as intenções da audiência. Deste modo, um grupo de ficções interconectadas só se transforma num mundo transmediático quando este começa a ser percecionado como tal e se torna possível proceder a uma abstração das características do mundo, as quais não se encontram ligadas em exclusivo a qualquer enredo em particular. Consequentemente, a existência de uma narrativa linear não constitui uma característica fundamental de um mundo transmediático.

O conceito de *worldness*, já mencionado atrás, constitui um elemento central para se compreender o funcionamento dos mundos transmediáticos. Definido por Klastруп em 2003, no contexto do trabalho que então desenvolvia a respeito dos mundos cibernéticos, a *worldness* reporta-se a um conjunto de características distintivas e reconhecíveis de um mundo transmediático que tanto podem ter tido origem na sua primeira *instantiation* como ter sido elaboradas e modificadas ao longo do tempo. De acordo com as autoras, o estudo da *worldness* de um mundo transmediático pode caracterizar-se como a análise dos aspetos específicos de um texto que levam a audiência a perceber que não se encontra diante de um mero texto, mas sim perante uma das várias partes de um todo. Assim, quando a audiência se depara com uma *instantiation* de um mundo transmediático, percebe que aquela descreve ou permite explorar determinados locais, pessoas ou eventos de um certo mundo transmediático, compreendendo também que poderá explorar muitas mais dimensões do mesmo mundo através de outras *instantiations*.

Existem três características essenciais para a experiência de *worldness*, designadas por *mythos*, *topos* e *ethos*, traduzíveis, respectivamente, por ação, lugar e carácter. O *mythos* refere-se à história, lenda ou narrativa fundacional do mundo e os conflitos que o definem. A título ilustrativo, pense-se na história da relação estabelecida entre as diversas raças que povoam a *Middle Earth* imaginada por J. R. R. Tolkien (1892-1973). A história fundacional de cada mundo transmediático confere significado à situação atual da Humanidade, e inclui os mitos que se encontram na génese daquele, assim como as personagens lendárias ou mitológicas que o povoam. Assim, e de acordo com as autoras, o *mythos* reporta-se a “the

backstory of all backstories", (2020, 33) ou, por outras palavras, ao conhecimento central que a audiência deve possuir para interagir com enredos e/ou personagens e para interpretar os eventos que ocorrem no mundo de uma forma bem-sucedida. Nalguns casos, a *backstory* de determinadas personagens adquire o carácter de *mythos*. Sherlock Holmes e o seu companheiro, Doctor Watson, constituem um exemplo paradigmático disto mesmo.

O *topos* refere-se ao contexto geográfico e cronológico em que o mundo se situa. Tanto pode tratar-se de um universo composto por vários planetas profundamente marcados por tecnologias futuristas (como ocorre em *Star Wars*) ou de um mundo situado numa era medieval marcada por elementos de fantasia (como se verifica em *Lord of the Rings*), entre muitos outros. Este contexto pode variar de *instantiation* para *instantiation*, mas cada variação deve enquadrar-se, de uma forma coerente, no âmbito do mundo. Da perspetiva da audiência, pode afirmar-se que conhecer o *topos* consiste em compreender aquilo que se espera do contexto natural, geográfico e histórico do mundo, bem como as leis da física e da navegação nesse mundo.

O *ethos* reporta-se ao sistema de crenças em vigor no mundo, como a religião, a política, a ética (explícita ou implícita) e o código de conduta moral das personagens e dos seres sencientes do mundo. De forma geral, o *ethos* pode aplicar-se a todo o mundo ou apenas a uma parte dele, quando se afigura apropriado somente para um grupo do mundo. Por exemplo, em *Lord of the Rings*, nenhuma das personagens esculpidas por Tolkien aborda temáticas como a sexualidade ou as drogas, mas apenas os elfos seriam incapazes de queimar uma árvore. O *ethos* ajuda a audiência a compreender e a avaliar a forma como as personagens se devem comportar e qual a conduta suscetível de ser aceite como *in character* ou rejeitada como *out of character*. Deste modo, o *ethos* constitui a forma de conhecimento requerido para compreender os discursos que permeiam um mundo, assim como saber o tipo de comportamento que nele deve ser adotado.

A criação da maioria dos mundos transmediáticos remonta a um *ur-text*, cujos *mythos*, *topos* e *ethos* são recriados pelas *instantiations* de um mundo transmediático, razão pela qual tais *instantiations* são adaptações. Pode aludir-se ao *ur-text* de diferentes formas. Em "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design" e em "Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming", Klastrup e Tosca usam designações como *ur-actualization*, *ur-transmedial world* e *ur-world*. Já em *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media and Fictional Worlds*, as autoras haviam utilizado o termo *ur-text*, o qual será igualmente privilegiado nesta

obra. Um *ur-text* define-se como “the sum of all the texts created by original, commissioned and in some cases licensed producers that defines a conjured reality”. (Dena 2006, s.p.) Portanto, no caso de *Lord of the Rings*, o *ur-text* seria constituído pelos livros escritos por Tolkien. Ainda que reconheçam que a criação de diversos mundos transmediáticos se pode identificar com um *ur-text*, as autoras não pretendem privilegiar esse primeiro texto, em detrimento de todos os outros que se lhe seguiram. Aliás, para muitos dos membros da audiência, o *ur-text* não terá sido o primeiro texto do mundo com o qual tiveram contacto, o que significa que a sua experiência do mundo assenta numa *instantiation* posterior. Tal afigura-se óbvio no caso de *Lord of the Rings*, pois muitas pessoas entraram em contacto com o mundo inicialmente imaginado por Tolkien através das longas-metragens de Peter Jackson.

O conceito de mundos transmediáticos afigura-se relevante para a presente obra, dado que se pretende perceber se existe ou não um Mundo Transmediático Neovitoriano. O argumento a favor da existência de tal mundo decorreu da constatação de que existe um extenso espectro de textos neovitorianos, posicionados em múltiplos *media*, que adaptam a Era Vitoriana¹⁸ – o *ur-text* do Mundo Transmediático Neovitoriano –, abordam a temática do trauma através de referências a eventos traumáticos situáveis, espacial e cronologicamente, na Grã-Bretanha do século XIX e esgrimem (ou aparentam esgrimir) alguma espécie de crítica ao que se encontra subjacente a esses eventos traumáticos, como o racismo, o jingoísmo, o chauvinismo, entre outros.

Os textos pertencentes ao Mundo Transmediático Neovitoriano revelam-se menos do que os que se inserem no que se pode caracterizar como o género neovitoriano. De acordo com Baldick, autor de *Oxford Dictionary of Literary Terms*, “género literário” pode definir-se como uma categoria reconhecível e estável de um trabalho escrito que emprega convenções comuns, ajudando os leitores a não confundir um com outro. Adicionalmente, a palavra género é utilizada para aludir aos mais básicos modos de arte literária – a lírica, a narrativa e o drama –, às mais amplas categorias de composição – a poesia e a prosa – e, ainda, a subcategorias definidas de acordo com diferentes critérios, de entre os quais se contam a estrutura formal – soneto e romance pitoresco –, a dimensão – epigrama e *novella* –, a intenção – sátira –, o efeito – comédia –, a origem – folclore – e o assunto – pastoral e ficção científica. Alguns géneros, como o pastoral, possuem numerosas convenções que orientam o assunto, o estilo e a forma, enquanto outros, como o romance, não possuem

¹⁸ De um modo geral, pode afirmar-se que a Era Vitoriana se estendeu de 1837 a 1901, datas correspondentes ao reinado da Rainha Victoria (1819-1901).

quaisquer regras rígidas. Por seu turno, os mundos transmediáticos são compostos por um conjunto de textos que possuem um *mythos*, um *topos* e um *ethos* comuns, assim como, em alguns casos, personagens fundacionais. Consequentemente, caso se confirme a existência de um Mundo Transmediático Neovitoriano, este englobará um número mais reduzido de tipos de textos do que o género neovitoriano.

Por outro lado, os textos enquadráveis no Mundo Transmediático Neovitoriano não incluirão todos os textos associáveis ao *steampunk*, o que não significa que não abranjam alguns. Note-se, a propósito, que Mark Llewellyn começou por considerar o *steampunk* “a term for fantasy and speculative fiction narratives that combine ideas drawn from the industrialised, steam powered Victorian landscape and project them into the future or a warped version of the past, frequently the nineteenth century”. (2008, 181) Llewellyn abordou apenas o conceito de *steampunk* no âmbito da literatura, aludindo a obras como *The Difference Engine* (William Gibson e Bruce Sterling, 1990) e *The Diamond Age, or A Young Lady's Illustrated Primer* (Neal Stephenson, 1995). Posteriormente, Rachel A. Bowser e Brian Croxall defenderam que os produtos *steampunk* partilham do impulso para invocar o vitorianismo. Tal impulso implica que os textos de índole *steampunk* incluam “Victorian London” ou “a futuristic world that retains or reverts to the aesthetic hallmarks of the Victorian period”. (2010, 1) Acresce que tais textos “deploy Victorian subjects” ou “incorporate anachronistic versions of nineteenth-century technologies”. (2010, 1) Depois, Jeff Vandermeer defendeu que o *steampunk* se desenvolveu de “a literary movement to a way of life and a part of pop culture”, (2011, 9) elaborando a seguinte equação: “STEAMPUNK = Mad Scientist Inventor [invention (steam x airship or metal man/ baroque stylings) x (pseudo) Victorian setting] + progressive or reactionary politics x adventure plot”. (2011, 9) Recentemente, Bowser e Croxall mencionaram que o *steampunk* constitui um modo (ao invés de um género ou movimento) através do qual qualquer texto ou manifestação cultural pode ser compreendida, expressada e transmutada, referindo o seguinte: “there is no precise combination of features that definitively marks an object or text as steampunk; rather, a commitment to blending and combining (histories, technologies, ideologies) seems to bind the mode together”. (2016, xxii) Acrescentaram, ainda, que “[t]he mode's expansion has brought us to a moment when, instead of trying to define steampunk, it's simply easier to say that we know it when we see it”. (2016, xxii) Alguns textos pertencentes ao Mundo Transmediático Neovitoriano podem congregam as características associadas ao *steampunk*, embora tal não seja obrigatório e muitos não o façam.

Neste âmbito, há a considerar algumas questões relativas aos conceitos de adaptação e de trauma. De facto, por um lado, já se alegou que as *instantiations* dos mundos transmediáticos são adaptações e que os textos neovitorianos adaptam a própria Era Vitoriana. Por outro lado, as obras de teor neovitoriano reportam-se à temática do trauma e a eventos traumáticos associáveis ao período correspondente ao reinado da Rainha Victoria. Assim, nos parágrafos seguintes procurar-se-á definir os termos em causa – adaptação e trauma – e compreender a sua evolução no âmbito nas áreas disciplinares que se dedicaram a estudá-los, bem como a sua relação com o neovitorianismo.

De acordo com Linda Hutcheon, em *A Theory of Adaptation* (2013), o conceito de adaptação pode ser simultaneamente percecionado como um produto e como um processo. Caso seja concebida como um produto, a adaptação constitui uma transcodificação de um ou mais trabalhos, podendo envolver uma mudança de *medium* – por exemplo, de um poema para um filme –, de género – uma obra épica que adote a estrutura do romance –, ou de contexto, caso se conte a mesma história de perspetivas diferentes. A transcodificação também pode traduzir-se numa mudança ontológica do real para o ficcional, ou, por outras palavras, na ficcionalização de um ou vários acontecimentos históricos. Por outro lado, quando as adaptações são entendidas enquanto produtos, podem ser comparadas a traduções. Tal como não há traduções totalmente literais, também não há adaptações literais, pois sempre que um texto é sujeito a uma transcodificação, sofre invariavelmente alterações. Por outro lado, tanto no estudo das adaptações como no das traduções, verifica-se, tendencialmente, um predomínio de “normative and source-oriented approaches”. (Hermans 1985, 9) No caso do estudo das traduções, geralmente atribui-se ao texto de partida uma clara primazia e uma reconhecida autoridade, razão pela qual o texto de chegada deverá manter-se “fiel” e equivalente ao de partida. A este respeito, Walter Benjamin (1892-1940), em *The Task of the Translator* (1921), afirma que uma tradução não pode ser percecionada como uma tarefa limitada a transmitir um significado fixo, o qual deve ser copiado, parafraseado ou reproduzido. Na verdade, a tradução resulta de uma interação com o texto de partida que permite percecionar esse texto de diferentes formas. Deste modo, a tradução pressupõe uma transação entre textos e entre línguas, afigurando-se, como defendeu Susan Bassnett, “an act of both inter-cultural and inter-temporal communication”. (2002, 9) Para Hutcheon, a perceção que Benjamin e Bassnett têm da tradução torna-se extremamente útil para compreender as adaptações, as quais não podem ser simplesmente

percecionadas como sendo fiéis (ou não) ou equivalentes a um texto de partida. Como a autora afirmou, "an adaptation is a derivation that is not derivative – a work that is second without being secondary. It is its own palimpsestic thing". (2013, 9) A adaptação repete, mas repete com variações, não sendo uma mera replicação.

Caso a adaptação seja compreendida como um processo, deve referir-se que existem dois tipos diferentes de processos. Primeiro, a adaptação pode tratar-se de um processo de criação, abrangendo tanto reinterpretação como recriação. Segundo Hutcheon, este tipo de processo é por vezes denominado apropriação ou recuperação. Um texto pode ser adaptado por diversos motivos, os quais podem ser de cariz económico, artístico, político ou até laudatório, entre outros. De acordo com Hutcheon, a lista interminável de motivos que levam à adaptação de um texto constitui uma das razões pelas quais não se deve evocar a fidelidade no contexto da adaptação. Quando se adapta, apropria-se ou recupera-se um texto com uma panóplia de prepósitos, o que constitui sempre um duplo processo de interpretação e de criação de algo novo. Assim, a adaptação nunca poderá ser caracterizada como "slavish copying", (2013, 20) devendo antes ser percecionada como "a process of making the adapted material's one's own". (2013, 20) Além disso, a adaptação também pode constituir um processo de receção, verificando-se, neste caso, uma forma de intertextualidade, se a audiência conhecer o texto adaptado. De acordo com Hutcheon, lidar com adaptações enquanto adaptações significa pensar nelas como trabalhos inerentemente palimpsésticos, perpetuamente assombrados pelos textos que adaptam. Quando se conhece o texto adaptado sente-se sempre a sua presença a assombrar o texto adaptativo. Quando se afirma que um texto é uma adaptação, anuncia-se, desde logo, a sua relação ao texto adaptado. Para aqueles que conhecem os textos adaptados, as adaptações possuem múltiplas camadas, pois encontram-se direta e abertamente conectadas a outros textos, fazendo essa conexão parte da sua identidade. O prazer e a frustração de experienciar uma adaptação advém justamente desta repetição com variações.

Concluídas as considerações em torno do conceito de adaptação, convirá compreender o desenvolvimento dos estudos de adaptação. Thomas Leitch, na introdução de *The Oxford Handbook of Adaptation Studies* (2017), defendeu a existência de quatro fases distintas na história dos estudos de adaptação. Trata-se de *Adaptation Studies 0.0*, *Adaptation Studies 1.0*, *Adaptation Studies 2.0* e *Adaptation Studies 3.0*.

Adaptation Studies 0.0, a fase pré-histórica dos estudos de adaptação, acabou em 1957 quando George Bluestone publicou

Novels to Film. Este período pode definir-se por pré-histórico porque não lida diretamente com quaisquer adaptações específicas, mas foca-se em generalizações sobre a literatura e os filmes. As principais figuras desta fase discutem frequentemente a possibilidade ou a conveniência de transformar romances em peças de teatro ou em filmes. Leicht dá muitos exemplos, como Vachel Lindsay – que escreve em 1915, enfatizando as diferenças entre as produções cénicas e as cinematográficas –, Virginia Woolf – para quem tentar filmar um romance tão ambicioso e penetrante como *Anna Karenina* (Liev Tolstói, 1877) é uma parvoíce –, Sergei Eisenstein – que considerou o cinema como o sucessor lógico do romance oitocentista, descrevendo o largo espectro de técnicas, aparentemente cinematográficas, já usadas por Dickens – e Alexandre Astruc – que, em 1948, em “The Birth of a New Avant-Garde: La Caméra-Style”, defendeu que tal como os romancistas usam uma caneta para escrever, os realizadores usam uma câmara para filmar, devendo consequentemente ser considerados iguais entre si. Todos estes autores, como se pode perceber, não analisam qualquer adaptação, preferindo antes apoiar certas ideias (em detrimento de outras) a respeito das relações estabelecidas entre a literatura e o cinema.

O período denominado *Adaptation Studies 0.0* terminou com a emergência de uma nova era, apelidada *Adaptation Studies 1.0*, durante a qual os estudos de adaptação se estabeleceram como um campo de estudos, com uma metodologia própria. A monografia de Bluestone, atrás referida, reúne uma série de estudos de caso desenhados para ilustrar e iluminar alguns princípios gerais sobre a adaptação. Estes princípios, específicos de cada *médium*, enfatizam as diferenças supostamente fundamentais existentes entre a ficção em prosa e o cinema, os quais constituem modos de representação que apresentam desafios a qualquer pessoa que pretenda adaptar um romance para produzir um filme. Tais diferenças revelam-se tão profundas que os dois modos de representação se afiguram impossíveis de comparar, tornando-se a adaptação uma tarefa fútil. Nos quarenta anos que se seguiram, poucos foram os que concordaram que romances e filmes constituem modos representacionais categoricamente diferentes. Contudo, os teóricos desta fase concordam com Bluestone, na medida em que defendem que cada *medium* possui uma natureza específica que convida certos tipos de comunicação e impossibilita outros, ou, por outras palavras, que os romances podem fazer coisas que os filmes não podem e vice-versa, pelo que o desafio fundamental para quem adapta passa por encontrar equivalentes num sistema significativo para signos que supostamente são intrínsecos a outro sistema. Nesta

segunda fase, surgem obras como *Novels into Film* (1996), por Brian McFarlane, autor que partilha com Bluestone da crítica à crença de que as adaptações devem ser avaliadas tomando em consideração o quão fiéis são aos textos que adaptam.

Se a especificidade de cada *medium* marcou esta segunda fase, a intertextualidade distingue a terceira fase, ou *Adaptation Studies* 2.0. Neste período surge a obra *Adaptation: From Text to Screen, Screen to Text* (1999), de Deborah Cartmell e Imelda Whelehan, na qual as autoras constataram que a cultura popular podia afigurar-se igualmente proveitosa tanto para quem adapta como para quem considera que as repetidas adaptações de determinados textos são particularmente merecedoras de análise. Nesse sentido, a adaptação de um romance para filme seria tão válida como a adaptação de um filme para romance, como acontecia com as obras que adaptavam filmes como *Star Wars* ou *The Piano*. Em consequência, a adaptação passou a constituir objeto de estudo, quando romances eram transformados em filmes e quando filmes eram transformados em romances. Para além disso, o conceito de adaptação alargou-se, passando a incluir não só romances e filmes, mas também banda desenhada. Em *Adaptation Revisited*, Sarah Cardwell adicionou, ainda, a televisão a este conjunto. Neste período também se deve referir *Rethinking the Novel/ Film Debate*, obra em que Kamilla Elliot partiu da absoluta distinção entre romances e filmes, como textos respectivamente verbais e visuais, indicando que tanto os romances como os filmes se encontravam profundamente interconectados com o sistema de signos oposto ao qual haviam sido sempre relacionados. Porém, nesta terceira fase, o texto fundamental chegou sob a forma de três volumes – *Literature and Film* e *A Companion to Literature and Film*, ambos dirigidos por Robert Stam e Alessandra Raengo, e *Literature through Film*, uma monografia de Stam. Os três volumes reorientaram conjuntamente os estudos de adaptação, de acordo com o conceito de intertextualidade teorizado por Mikhail Bakhtin, Julia Kristeva e Gérard Genette, embora nenhum deles tenha escrito especificamente sobre adaptação. Com Stam e Raengo, a adaptação deixou de ser considerada um fenómeno isolado e excecional, passando a ser vista como parte do impulso intertextual existente no âmago de todos os textos que surgem de outros e que geram novos textos. Graças a esta associação com a intertextualidade, Hutcheon, Cartmell e Whelehan, em *Screen Adaptation: Impure Cinema*, reconsideraram o conceito de adaptação, passando a entendê-lo como um processo dinâmico que levanta uma série de questões, sumarizadas por Hutcheon com os seguintes pronomes interrogativos: "What? Who? Why? How? Where? When?". (2013, vii) A obra de Hutcheon, *A Theory of*

Adaptation (publicada em 2006 e reeditada em 2013) constitui um guia indispensável nesta terceira fase dos estudos de adaptação, oferecendo uma resenha metodológica concisa, não deixando de ser, ao mesmo tempo, completa e sistemática. Os teóricos desta fase rejeitam a fidelidade e a especificidade dos *media*, como se pode claramente perceber no texto de Hutcheon.

Atualmente, vive-se a era *Adaptation Studies 3.0*, que parece ter adotado duas formas. Por um lado, abraça as tecnologias digitais, envolvendo o que Lessig denominou *Read/Write Literacy*, por oposição à *Read/Only Literacy*, o que se relaciona com o conceito de *remix* atrás referido. Por outro lado, demonstra uma cada vez maior desconfiança face à intertextualidade, considerando-a um obstáculo à capacidade de distinguir as adaptações dos intertextos, bem como uma ameaça propícia à fusão dos estudos de adaptação com os estudos intertextuais.

A transmedialidade (referida de forma muito breve por Leicht) constitui um outro aspeto profundamente relevante para os estudos de adaptação na atualidade. A relação estabelecida entre a adaptação e a transmedialidade foi trabalhada por Hutcheon, em conjunto com Siobhan O'Flynn. Parte do prefácio da segunda edição de *A Theory of Adaptation* é dedicada a esta temática, encontrando-se no epílogo, da responsabilidade de O'Flynn, uma reflexão mais profunda sobre a relação entre os estudos de adaptação e a narração transmediática.

Para Hutcheon, a narração transmediática obriga a repensar determinados aspetos da teoria da adaptação. Um deles relaciona-se com o que está a ser efetivamente adaptado pelos textos pertencentes a um projecto transmediático. Afinal, no caso dos projectos transmediáticos, não existe um único texto a ser adaptado, mas sim "an on-going, unstable, open-ended 'multitext'". (2013, xxiv) Para se perceber o que está a ser adaptado pelos textos atinentes aos projectos transmediáticos, convém (re)considerar o conceito de mundo, o qual se revela fundamental para a narração transmediática. Ora, num único mundo podem desenvolver-se múltiplas linhas narrativas, através das quais se pode explorar uma panóplia diversificada de perspetivas face à mesma história, mediante o recurso a variadas personagens e plataformas mediáticas. Tal como Hutcheon afirmou, "[t]hematic and narrative persistence is not the name of the new adaptation game; world-building is", (2013, xxiv) argumentando, na senda de Clare Parody, que o que está a ser adaptado pelos textos que integram os projectos transmediáticos é "a brand identity, the intellectual property, advertising language and presentational devices that cohere,

authorize, and market the range of media products that together comprise the franchise experience". (2013, xxiv; e Parody, 2011, 214)

Na era da narração transmediática, conceber a adaptação como uma repetição com variações afigura-se, da perspectiva de Hutcheon, demasiado limitativo, pois torna-se cada vez mais necessário encontrar uma forma de lidar com o espectro de extensões e expansões de um projecto transmediático, criado não só por produtores, mas também por fãs. Acresce que pensar em termos de texto original, quando se trabalham estes tipos de adaptações, se revela algo assaz complexo, pois a narração transmediática encontra-se marcada pela simultaneidade e não pela prioridade. Tal como a autora explica, textos cinematográficos e lúdicos, por exemplo, são muitas vezes produzidos em simultâneo. Martin McEachern sublinhou a mesma ideia, afirmando que equipas de filmagem trabalham, agora, lado a lado com *designers* de vídeo jogos, para que os segundos possam garantir que o seu jogo "upholds the same production values as the film (...) in this era of cross-platform marketing and convergence technology, major film properties live twice – in the movie theater and in the interactive realm". (2007, 12)

No epílogo da segunda edição de *A Theory of Adaptation*, O'Flynn, explorando a relação estabelecida entre os estudos de adaptação e a transmedialidade, considera que, caso se parta do pressuposto de que a adaptação é um processo de transcodificação que engloba recriações, *remakes*, remediações, revisões, paródias, reinvenções, reinterpretações, expansões e extensões, torna-se muito complicado separar a adaptação da transmedialidade e afirmar com exatidão onde se encontra a diferença entre ambos os campos. Na senda de Jenkins, O'Flynn explica que um projecto transmediático se encontra presente em múltiplas plataformas, sendo que os vários componentes que o integram formam um todo narrativo integrado e interconectado. Projectos transmediáticos como *The Blair Witch Project*, *Matrix* e *Heroes* são compostos por múltiplos textos, criados e publicados por vezes em simultâneo e, depois, distribuídos por uma extensa panóplia de plataformas. Contudo, existem outros projectos transmediáticos que adaptam textos vitorianos, como, por exemplo, a série da BBC *Sherlock*. Trata-se de um projecto transmediático porque adapta as histórias de *Sir Arthur Conan Doyle*, aliando-as a blogues, contas Twitter e contas Youtube. Assim, de acordo com O'Flynn, *Sherlock* "models a compelling and effective use of platforms, audience engagement, and layered integrated content". (2013, 184) A diferença existente entre projectos transmediáticos como *The Blair Witch Project*, *Matrix* e *Heroes*, por um lado, e *Sherlock*, por outro, evidencia a distinção entre adaptação e transmedialidade, não esquecendo que subsistem muitos outros casos "that resist easy

categorization". (2013, 187) Acresce que a própria audiência pode criar conteúdos que são depois integrados nos mundos transmediáticos. Jeff Gomez, CEO de Starlight Runner e um elemento fundamental para a Transmedia Producer Credit da Producers Guild of America, defendeu que a transmedialidade constitui uma forma que permitirá desenvolver mundos narrativos robustos que se desdobrarão através de múltiplas plataformas, permitindo, um dia, aos fãs "touch the canon". (2011, s.p.) Para O'Flynn, os conteúdos criados pelos fãs traduzem-se, em muitos casos, em "[f]an-generated adaptations", o que conduz à expressão "participatory adaptations". (2013, 187)

Embora os elos estabelecidos entre a adaptação e a transmedialidade se revelem evidentes para Hutcheon e O'Flynn, tornando-se, até, difícil separar as duas áreas, Jenkins, Klastrup e Tosca têm uma opinião diferente. Em "The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One)" (2009), Jenkins mencionou que "a simple adaptation may be 'transmedia' but it is not 'transmedia storytelling' because it is simply re-presenting an existing story rather than expanding and annotating the fictional world". (s.p.) Ecoando as palavras de Jenkins na sua definição de adaptação, Klastrup e Tosca consideram que esta constitui "the act of transferring and 'repeating' the world presented in one medium in another medium". (2020, 38) Deste modo, não deve ser mencionada em associação ao conceito de mundos transmediáticos, pois a análise daí resultante acabaria por tocar em questões como a fidelidade e a primazia do *ur-text*. A posição adotada por Jenkins, Klastrup e Tosca face à adaptação advém, da perspetiva da presente obra, de uma visão excessivamente limitativa do conceito de adaptação. Com efeito, se se descartar a definição proposta por estes autores e se se adotar a de Hutcheon (igualmente aceite por O'Flynn), a adaptação deixa de ser um ato de (re)apresentar, transferir ou repetir um mundo apresentado num *medium* noutro *medium*, transformando-se num produto. Assim, não pode ser simplesmente percecionada como fiel (ou não) ou equivalente a um texto de partida, já que a adaptação repete, mas repete com variação e não com replicação. Trata-se, portanto, de um processo suscetível de envolver formas de reinterpretação e/ou de recriação, englobando textos tão variados como recriações, *remakes*, remediações, revisões, paródias, reinvenções, reinterpretações, expansões e extensões, a par das *instantiations* mencionadas por Klastrup e Tosca a respeito dos mundos transmediáticos.

Findas as reflexões relativas à definição do conceito de adaptação, ao desenvolvimento dos estudos de adaptação e à conexão entre adaptação e transmedialidade, convirá, ainda,

compreender os elos que unem os estudos de adaptação ao neovitorianismo, já que aqueles se revelam fundamentais para o projecto neovitoriano, tal como se comprova através das edições especiais de *Neo-Victorian Studies*. Estas escolhem designações como *Adapting the Nineteenth Century: Revisiting, Revising and Rewriting the Past* (2009/2010), *The Other Dickens: Neo-Victorian Appropriation and Adaptation* (2012) ou "Neo-Victorian Adaptations" (2012). De facto, o neovitorianismo e os estudos de adaptação encontram-se amplamente interligados, pois, afinal, os textos neovitorianos são adaptações. Esta opinião é partilhada por Whelehan, autora que afirmou o seguinte: "I begin this chapter with such comparisons [between adaptation studies and neo-Victorianism] in order to state the obvious and get it out of the way: neo-Victorian (...) texts are themselves adaptations". (2012, 272)

Se os textos neovitorianos se tratam efetivamente de adaptações, parece apropriado perguntar o que é que tais textos estão a adaptar. Whelehan acredita que tanto os textos como o período vitorianos são alvos de adaptação: "Victorian fiction is often the source of appropriation, but crucially the period itself – what is known and understood as well as what is misunderstood – is to be adapted and refunctioned to embrace the concerns of our own period". (2012, 275) Se os textos neovitorianos adaptam o tempo vitoriano, refletem uma transcodificação traduzível numa mudança ontológica do real para o ficcional. Neste contexto, as preconcepções existentes a respeito de tais textos e de tal período revelam-se muito mais preponderantes para o processo adaptativo do que os escritos e a época mencionados, algo a que Whelehan alude no passo citado: "[i]n the process what is most important is the *idea* of the 'original' to be adapted rather than any perceivable reality". (2012, 275)

Para que estas adaptações sejam identificadas como tal, a audiência deverá conhecer o texto adaptado pela adaptação. Hutcheon distinguiu entre audiências conhecedoras e desconhecedoras do texto adaptado. Assim, caso a audiência conheça o texto adaptado, este instaurará um diálogo intertextual com a adaptação, experiência que se afigura palimpséstica e assombrada pelo(s) seu(s) antecessor(es). Se a audiência desconhecer o texto adaptado, a adaptação será experienciada como qualquer outro escrito. As adaptações que conseguem alcançar um elevado grau de êxito aparentam apelar a ambas audiências. Porém, se o texto adaptado for um texto canónico, pode tornar-se desnecessário que a audiência o conheça diretamente, já que decerto o conhecerá de forma indireta. O mesmo se aplica às obras que adaptam a época e os escritos vitorianos. Em "Mining the Neo-Victorian Vein: Prospecting for Gold, Buried Treasure and

Uncertain Metal" (2014), Kohlke defendeu que os consumidores de textos neovitorianos detêm "generalised, frequently stereotyped and ritually comforting preconceptions of the 'Victorian' and 'Victorians'", (25), a que Jay Clayton aludiu como "[the period's] most quaint and clichéd features (...) revived *ad nauseum*". (2003, 9) Tais ideias formam-se através de adaptações fílmicas e televisivas dos textos e da época, designadas por "popular 'Dickensian' film and television adaptations", (Kohlke, 2014, 26) as quais tendem a representar, de diferentes formas, eventos e aspetos traumáticos associáveis à Era Vitoriana.

De acordo com J. Roger Kurtz, o vocábulo trauma deriva da palavra grega que significa ferida. O encontro do bom samaritano com um homem que jaz sobre uma estrada, episódio descrito no Evangelho segundo São Lucas, constitui um exemplo paradigmático. Ao vê-lo, o bom samaritano tem compaixão, aproxima-se e coloca-lhe ligaduras sobre as feridas ou *traumata* (em grego τραύματα). A palavra trauma acabaria por ser utilizada não tanto em relação a feridas físicas, mas sobretudo a feridas emocionais e/ou psicológicas. Hoje em dia, se alguém se encontra traumatizado, parte-se do pressuposto de que essa pessoa passou por uma experiência assustadora ou chocante, enfatizando-se, assim, o impacto emocional, ao invés de físico, de tal experiência. Deste modo, atualmente, o trauma identifica-se com uma condição mental e emocional, uma ferida na psique causada por eventos catastróficos ou pela ameaça que certas ocorrências invocam, na medida em que excederam a capacidade de resposta normal de um indivíduo.

O pensamento de Sigmund Freud (1856-1939) demonstrar-se-ia fundamental para os estudos realizados em torno da palavra trauma, entendida como ferida emocional e/ou psicológica, especialmente em consequência do trabalho desenvolvido sobre os sintomas exibidos pelos soldados que voltavam da Primeira Guerra Mundial (1914-1918). Aqueles apresentavam tiques nervosos, insónias, amnésia, mutismo, paralisias, gaguez, depressão e hipersensibilidade ao som. Em *Beyond the Pleasure Principle* (1920), Freud argumentou que, embora os seus pacientes não se mostrassem preocupados em relembrar os acontecimentos traumáticos vividos, tentando, até, reprimi-los, apresentavam uma tendência para os repetir involuntária e compulsivamente, depois de terem ocorrido, nomeadamente através de sonhos, *flashbacks* e alucinações. Freud acreditava que, como o evento traumático ocorrera repentinamente, as vítimas não tinham tido a possibilidade ou a capacidade de o processar. Ora, a repetição compulsiva e involuntária do acontecimento traumático permitia-lhes construir uma espécie de resistência mental, até serem capazes de lidar com o trauma, incorporando-o nas histórias das suas

vidas como qualquer outra memória. Dado o desfasamento temporal existente entre o momento em que o acontecimento traumático ocorria e a ocasião em que era lembrado, Freud cunhou o termo *Nachträglichkeit*.

Com a chegada da década de oitenta do século XX, deu-se a publicação da terceira edição de *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders* (1980). Nesta, o trauma, associado à *Post-Traumatic Stress Disorder*, é descrito como um evento que envolve “a recognizable stressor that would evoke significant symptoms of distress in almost everyone”. (238) Partindo desta definição, Irene Visser, autora de “Trauma Theory and Postcolonial Literary Studies” (2011), defendeu que o trauma não se refere ao evento traumático, mas sim à época que sucede a esse evento traumático e aos seus efeitos, ou seja, ao período pós-traumático. Assim, o trauma reporta-se à recorrência ou à repetição do evento stressante através da memória, dos sonhos, da narrativa e de vários outros sintomas normalmente associados com a *Post-Traumatic Stress Disorder*. De acordo com esta conceção de trauma, apenas as pessoas que sofrem de sintomas diretamente relacionados com a sua própria experiência de um evento traumático seriam consideradas traumatizadas. Deste modo, o conceito tem vindo a ser alargado, passando a incluir vítimas secundárias, testemunhas e *bystanders*, assim como familiares, terapeutas e amigos das vítimas. Estas pessoas apresentam os mesmos tipos de sintomas dos que experienciaram o evento traumático em primeira mão, como pesadelos, *flashbacks*, depressões, entre outros. Tal como Visser indica, os sintomas são muito diversificados, incluindo padrões de comportamento aparentemente opostos, pois uma pessoa traumatizada pode sentir dormência emocional, permanecer num estado de alerta excessivo ou exibir uma excitabilidade exagerada. O evento traumático pode interferir repetidamente nas atividades do quotidiano e no sono destas pessoas, mas também se pode verificar uma total ausência de qualquer recordação relativa ao evento. Os sintomas podem aparecer crónica ou intermitentemente, logo após o evento ou somente anos depois. Esta formulação e a aceitação por parte de entidades governamentais da *Post-Traumatic Stress Disorder* constituiu uma vitória para a luta política dos ativistas que defendiam a causa dos veteranos da Guerra do Vietname (1954-1975).

A partir de 1990, deu-se a emergência da teoria do trauma em relação ao discurso teórico textualista, ahistórico e apolítico da desconstrução, como explicou Tom Toremans em “Deconstruction: Trauma Inscribed in Language” (2018). De acordo com Susannah Radstone, “Within the Humanities (...) deconstruction was one of the theories which (...) most shaped the emergence of trauma theory (...).

To put things at their simplest, trauma theory appears to help the Humanities move beyond the impasses and crises in knowledge posed by these theories, without abandoning their insights". (2007, 11) Esta teorização desconstrucionista do trauma encontrava-se profundamente ligada à Universidade de Yale, onde se reuniu uma série de figuras que se revelaria fundamental para os estudos sobre o trauma: a Professora de Literatura Comparada, Shoshana Felman, em Yale até 2004, altura em que se mudou para a Universidade de Emory; a Professora de Psiquiatria Clínica na Faculdade de Medicina, Dori Laub, uma das co-criadoras de The Holocaust Survivors' Film Project, que depois se transformou no Fortunoff Video Archive for Holocaust Testimonies at Yale; e Geoffrey Hartman, cujo envolvimento no arquivo se pode caracterizar como a "pivotal presence in the domain of trauma studies, Jewish studies and the memory of the Holocaust". (Vermeulen, 2010, 2) Hartman foi orientador da Tese de Doutoramento de Cathy Caruth, completada em 1988 e publicada três anos mais tarde sob o título *Empirical Truths and Critical Fictions: Locke, Wordsworth, Kant, Freud*. Posteriormente, Caruth publicou *Trauma: Explorations in Memory* (1995), onde definiu trauma do seguinte modo:

[T]here is a response, sometimes delayed, to an overwhelming event or events, which takes the form of repeated, intrusive hallucinations, dreams, thoughts, or behaviors stemming from the event, along with numbing that may have begun during or after the experience, and possibly also increased arousal to (and avoidance of) stimuli recalling the event. (...) To be traumatized is precisely to be possessed by an image or event. (4-5)

De acordo com Visser, Caruth propôs a existência de dois paradoxos inerentes ao trauma, baseados no conceito freudiano de *Nachträglichkeit*. O primeiro diz respeito à incomum temporalidade do trauma, através da qual "trauma is not experienced as it occurs, [but] is fully evident only in connection with another place, and in another time". (1991, 7) O segundo revela a natureza simultaneamente literal e latente da experiência traumática: "the most direct seeing of a violent event may occur as an absolute inability to know it; that immediacy, paradoxically, may take the form of belatedness". (1996, 91-92) A noção de trauma como uma experiência que continua literalmente a regressar para atormentar quem por ela passou, permanecendo, contudo, inacessível à consciência, também foi salientada por Hartman, em 1995, quando este afirmou que o conhecimento do trauma se afigura composto por "two contradictory elements, (...) as close to nescience as to knowledge". (537) A ideia da suposta inacessibilidade ou indizibilidade do trauma foi contrariada por Judith Herman, a qual, em

Trauma and Recovery (1994), argumentou que a narrativa é uma ferramenta terapêutica, permitindo a integração da experiência traumática e ajudando à cicatrização e à recuperação do traumatizado. Para Herman, a vítima deve ser impelida a falar sobre a verdade horrorosa do seu passado e a dizer o indizível. (179)

O conceito de trauma demonstra-se profundamente transdisciplinar,¹⁹ conjugando a psicologia, a psicanálise, o direito, os estudos de cultura, a história, a filosofia, as ciências cognitivas, os estudos literários, e, claro, o neovitorianismo. A relação estabelecida entre os estudos sobre o trauma e o neovitorianismo foi explorada por Kohlke e Christian Gutleben em *Neo-Victorian Tropes of Trauma: The Politics of Bearing After-Witness to Nineteenth-Century Suffering* (2010), especificamente na introdução, que escreveram em conjunto.

De acordo com os autores, os romances neovitorianos possuem uma dupla consciência temporal, a qual se afigura adequada ao tratamento de traumas históricos. Esta dupla consciência temporal encontra-se explícita nalguns romances neovitorianos, nomeadamente naqueles em que o século XIX e os séculos XX e/ou XXI se justapõem. Tal se verifica no célebre romance *Cloud Atlas* (David Mitchell, 2004), adaptado para o grande ecrã em 2012, em *Apocalypse Now Now*, que constituirá objeto de análise aprofundada na presente obra,²⁰ ou, ainda, nos romances que incluem determinados marcadores linguísticos, como paratextos (por exemplo, epígrafes e/ou notas de rodapé), anacronismos deliberados e/ou intervenções autorais ou metaficcionais. Adicionalmente, a dupla consciência temporal mencionada também pode manifestar-se de um modo implícito, especificamente quando se encontra inscrita ao nível linguístico, ou, por outras palavras, quando determinados vocábulos possuíam, no século XIX, um significado distinto daquele que adquiriram na contemporaneidade, como *queer* ou *gay*. Para os autores, a adequação desta dupla consciência temporal para abordar traumas históricos deve-se à imitação da dupla temporalidade da consciência traumática. Tal como Kohlke e Gutleben afirmaram, na senda do conceito freudiano

¹⁹ Roger Luckhurst alude a esta multidisciplinaridade em *The Trauma Question* (2008), quando menciona que nenhuma teoria do trauma pode ambicionar ser completamente exaustiva, dado que o trauma envolve conhecimentos sobre psicanálise – tanto no século XIX como na atualidade –, psiquiatria militar, agências responsáveis pela atribuição de pensões de invalidez, neurociências, entre outros. Como o autor constatou, “given the specialization and the sheer volume of discipline-specific scholarship, it is a severe stretch to acquire this range of expertise, with almost inevitable lapses of knowledge and understanding”. (4) Irene Visser, na senda de Luckhurst, defendeu que o trauma se revela “[p]ractically unknowable and unteachable”, (2011, 271) o que não invalida que se tenha transformado num paradigma dominante no âmbito dos estudos de cultura.

²⁰ *Infra*, Parte II, capítulo 2 da presente obra.

de *Nachträglichkeit*, da definição de *Post-Traumatic Stress Disorder* e, especialmente, da teorização de Caruth, o sujeito traumatizado ocupa simultaneamente o momento interminável do evento traumático – o qual continua a ser revivido, recusando-se a ser renegado para o passado – e o presente pós-traumático.

Os autores também defenderam que os romances neovitorianos sublinham as interconexões estabelecidas entre “acts of aggravated historical violence and their long term cultural and political aftershocks still resonating well into the twentieth and twenty-first centuries”. (3) Tal deve-se ao facto de muitas ficcionalizações de traumas vitorianos constituírem representações de ou comentários sobre determinados traumas contemporâneos. Embora muitos romances neovitorianos não abordem abertamente os principais traumas dos séculos XX e XXI, os romancistas pretendem que os leitores estabeleçam conexões entre os períodos vitoriano e contemporâneo. De acordo com os autores “How could one fail to see that the shameless appropriation and misrepresentation of the Crimean War (...) sheds a disturbing light on the role played by today's media in the (often highly selective) coverage of much more recent and current armed conflicts?”, (12) ou “one might consider the extent to which revisiting the brutal truths of the Irish Famine (...) implicitly denounces the ongoing scandal of today's world famines and the unequal access of the world's poor not only to crucial resources, but also to legal protections and basic human rights”. (12) Para a presente obra, o argumento mais pertinente é, contudo, o seguinte: “one can hardly miss that re-envisionings of colonial horrors in Africa, Canada, Australia, and the Chantham Islands (...) constitutes an apt reflection of – and on – the neo-colonialism of today's superpowers, developed capitalist nations, and global corporate players”. (12)

Dado que os traumas vitorianos funcionam como um espelho dos traumas contemporâneos, “[t]he neo-Victorian novel (...) does not dramatize an opposition between (post)modern self and Victorian other, so much as the *self-as-other*”. (13) Nos romances neovitorianos, o sujeito traumatizado da contemporaneidade “pre/rediscovers *itself*” (14) nos múltiplos Outros vitorianos traumatizados. Estes Outros podem ser os discriminados devido à raça, etnia, género ou preferência sexual, os socialmente marginalizados, os economicamente explorados ou de alguma forma perseguidos, os pobres, as prostitutas, os prisioneiros, os escravos e as vítimas de guerras ou genocídios que povoaram a Era Vitoriana.

Mais recentemente, Kohlke defendeu que o trauma não só estabelece uma clara relação com o neovitorianismo, mas também constitui um tema primordial para o neovitorianismo, encontrando-se presente numa ampla panóplia de artefactos que lhe pertencem:

"(...) trauma underlies much of the neo-Victorian project, the ethical impulse of which stems from the desire to render belated witness or commemorate historical wrongs that – if at all – were recorded from highly biased points of view, usually those of history's victors rather than victims. (2014, 26)

Cumprido, ainda, constatar que a representação do trauma levanta problemas éticos. Recorde-se, a propósito, Caruth, para quem o trauma se encontrava para além da linguagem, revelando-se indizível, incomunicável e, conseqüentemente, irrepresentável. Também Theodor Adorno (1903-1969), Primo Levi (1919-1987) e Emmanuel Levinas (1906-1995) se debruçaram acerca da impossibilidade de se falar sobre o trauma, nomeadamente em relação ao Holocausto. Aliás, em 1949, Adorno escreveu a célebre frase: "To write poetry after Auschwitz is barbaric". (1981, 34) A atitude que Caruth, Adorno, Levi e Levinas adotam face à representação do trauma encontrava-se já patente no século XIX. Segundo Kohlke e Gutleben, quando os vitorianos comentavam as catástrofes ocorridas no seu tempo demonstravam acreditar na indizibilidade, incomunicabilidade e irrepresentabilidade do trauma. Por exemplo, as testemunhas vivenciais da *Great Irish Famine* (1845-1849) salientavam repetidamente a inutilidade da linguagem para descrever tamanho sofrimento. Como afirma um correspondente jornalístico citado por Kohlke e Gutleben, "no language is adequate to give the true, the real picture; one look of the eye into the daily scenes there witnessed would overpower what any pen, however graphic, any tongue, however eloquent, could portray". (Douglass and Vogler, 2003, 32)

Contudo, evitar representar o trauma também não pode ser considerado ético, pois, caso se selecione esta opção, o trauma será silenciado, nomeadamente no caso dos traumas deixados fora do registo histórico oficial (como os abordados por muitos romances neovitorianos). Acresce que, para Kohlke e Gutleben, a representação ficcional de traumas históricos pode desempenhar uma função ética. De acordo com os autores, no caso dos romances que representam o trauma – como, por exemplo, os neovitorianos –, o sofrimento retratado e as palavras selecionadas para o fazer constituem o resultado de produção e de criação ficcionais. Estas representações ficcionais do trauma aspiram a preencher "vacant spaces of enunciation rather than usurp prior subjects' voices", (18) tratando-se, para Kohlke e Gutleben, de atos imaginados de *after-witnessing*. Este termo foi proposto pelos autores para descrever uma recriação ficcional do trauma que tanto testemunha como ocupa o lugar deixado em branco por "inadequate, missing, or impossible acts of primary witness-bearing to historical trauma". (7) Tais atos

imaginados de *after-witnessing* buscam activamente elisões, espaços em branco e buracos negros existentes no registo histórico, para que os possam preencher de forma imaginativa. Por conseguinte, tais textos, de entre os quais se salientam os neovitorianos, “[lend] a voice to the voiceless, [speak] for the speechless”. (19) Acresce que, “with unashamedly partisan outrage, [neo-Victorian fiction] can denounce the suffering of the forgotten history – the excluded, the outcast, the downtrodden, the marginalized, the colonized”. (19) Assim, nestes casos, a representação ficcional de traumas históricos desempenha uma função ética, pois dá voz ao “Outro” silenciado.

Não se pode, porém, partir do pressuposto de que essa função se encontra patente em todos os textos neovitorianos, pois alguns afiguram-se de cariz puramente sensacionalista. O sensacionalismo, presente em muitos artefactos culturais neovitorianos, relaciona-se com o fascínio das culturas ocidentais com o trauma, também alimentado e explorado pelos *media*. Guerras, catástrofes, atrocidades, crimes e acidentes circulam constantemente pelas redes sociais, figuram nos programas televisivos dedicados à difusão de informação, ocupam um lugar de destaque nas longas-metragens, encontram-se presentes nas primeiras páginas dos jornais e das revistas e podem vislumbrar-se nas cidades através de memoriais, monumentos e rituais públicos de comemoração. Este fascínio – descrito por Kohlke e Gutleben como fetichista e erótico – com o sofrimento é, depois, aproveitado para servir propósitos económicos, como defenderam Nancy K. Miller e Jason Tougaw: “In a culture of trauma, accounts of extreme situations sell books. Narratives of illness, sexual abuse, torture, or the death of loved ones have come to rival the classic, heroic adventures as a test of limits that offers the reader the suspicious thrill of borrowed emotion”. (2002, 2) Contudo, cumpre salientar que, mesmo nos casos em que o trauma é representado de uma forma sensacionalista, não é a representação do trauma em si que se afigura problemática, mas sim a forma como se representa o trauma. Por outras palavras, o problema não reside nem no tópico nem no referente, mas sim nos excessos estilísticos, como defenderam Kohlke e Gutleben.

Methodological Meanderings

Para levar a cabo o estudo de um mundo transmediático, Klastруп e Tosca propõem uma abordagem textual²¹ baseada no conceito de

²¹ A abordagem textual deve ser complementada por uma outra abordagem denominada *qualitative audience studies*, a qual se concentra na interação individual

close reading. Em *The Oxford Dictionary of Literary Terms*, Baldick explica que *close reading* se trata de um termo normalmente aplicado a uma análise aprofundada de um texto literário, normalmente um poema curto ou um excerto em prosa. Em 1927, Laura Riding e Robert Graves, autores de *A Survey of Modernist Poetry*, haviam afirmado que o *close reader* procura explicar e justificar a presença de todas as características fonéticas e semânticas do texto, identificando figuras retóricas e ambiguidades, entre outros aspetos. Posteriormente, em 1930, William Empson publicou *Seven Types of Ambiguity*, sob a clara influência de Riding e Graves. Após estas publicações, a atividade associada ao conceito de *close reading* começou a ser desenvolvida pela Cambridge School of Criticism, pelos *New Critics* e pelos seus sucessores, nos quais se inclui a escola de desconstrução. Na senda de todos os pensadores mencionados e relacionados com as referidas escolas, Klastруп e Tosca acreditam que qualquer análise de um mundo transmediático pode e deve recorrer ao conceito de *close reading*, para o qual utilizam como sinónimo a expressão "minutiose examination". (2020, 51). De forma a proceder a uma *close reading* de um mundo transmediático, deve começar-se por identificar um *corpus* de textos individuais a examinar. Depois de o investigador ter analisado alguns dos textos selecionados, surgirão padrões que permitirão reconhecer semelhanças entre os textos. A *close reading* de um mundo transmediático não constitui um processo linear, mas sim circular, na medida em que as descobertas vão sendo feitas através da leitura de novos textos, os quais, por seu turno, influenciam as descobertas anteriormente realizadas. Assim, sempre que se examina um novo texto, o conhecimento a respeito do mundo expandir-se-á:

It is a bit of a paradox, but this kind of close reading is about identifying general traits or features that can be extracted from the concrete level of the one instantiation and used to understand the whole of the TMW [transmedial world]. So, it is both about immersing ourselves in depth in one text but also keeping a helicopter view from above on how it relates to the rest of the texts of the TMW. (2020, 54)

e social com os mundos transmediáticos, debruçando-se, portanto, nas atividades levadas a cabo pelos membros da audiência. Para realizar uma abordagem deste tipo tornar-se-ia necessário, como as autoras constataam, interpelar a audiência em eventos *offline* e nas redes sociais, investigar o conteúdo gerado *online* pelos utilizadores, distribuir inquéritos, fazer entrevistas, organizar *workshops*, entre outros. Ora, como já se afirmou atrás, a obra em que as autoras propuseram conjugar a abordagem textual com a *qualitative audience studies* foi publicada em 2020, ano em que a redação da presente obra estava prestes a ser concluída. Consequentemente, já não foi possível conjugar a abordagem textual que figura no texto de 2004, intitulado "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design", e também aqui adotada com a abordagem relativa às atividades da audiência.

Para se perceber se existe, ou não, um Mundo Transmediático Neovitoriano, a presente obra adota a abordagem textual proposta por Klastруп e Tosca, acima referida. Assim, analisar-se-á, separadamente, um conjunto de textos que reúna as características necessárias para pertencer ao Mundo Transmediático Neovitoriano. O estudo de tais obras permitirá identificar determinados padrões, o que ajudará a chegar a uma conclusão relativamente à existência (ou não) do Mundo Transmediático Neovitoriano. Contudo, pretende-se apresentar uma análise de textos que ainda não tenham sido abordados no âmbito dos Estudos Neovitorianos, assim como de um contexto histórico vitoriano que não tenha sido alvo de atenção por parte dos estudiosos do neovitorianismo. Consequentemente, selecionou-se um *corpus* de textos que representam, de algum modo, a Guerra Anglo-Zulu (1879) e a Segunda Guerra Anglo-Bóere (1899-1902), intitulados *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars* (Garry Kilworth, 2010), *Apocalypse Now Now* (Charlie Human, 2013), *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017) e a modificação do jogo *Victoria II* e da expansão *Heart of Darkness* (Paradox Interactive, 2010 e 2013), intitulada *Historical Flavour Mod*.

Os dois primeiros textos são obras literárias, enquanto os dois últimos são jogos digitais. A eleição de textos inseridos nestes *media* deve-se a diferentes motivos. Desde logo, a presente obra pretende debruçar-se sobre um mundo transmediático, o qual, por definição, se constitui por textos criados para diferentes *media*. Assim, o Mundo Transmediático Neovitoriano, caso exista, possuirá *instantiations* associadas a *media* como livros, cinema, televisão, computadores, entre outros. Por outro lado, uma única obra não pode apresentar uma análise exaustiva de todos os tipos de textos pertencentes a um mundo transmediático, pelo que será sempre o resultado de uma seleção, neste caso motivada pela área a que a autora se dedica. Finalmente, ambiciona-se contribuir para o preenchimento de uma clara lacuna existente no âmbito do neovitorianismo. Embora o neovitorianismo tenha vindo, cada vez mais, a abrir-se ao estudo de videojogos, o número de análises críticas destes textos lúdicos afigura-se manifestamente insuficiente, dado o vasto leque de jogos digitais que possuem uma dimensão neovitoriana. No âmbito internacional, os artigos escritos por J. Stephen Addcox e M. Napolitano, já referidos, revelam-se dos poucos dedicados ao tema. No contexto nacional, o cenário afigura-se ainda mais dramático, dado que não se encontra qualquer menção a videojogos de carácter neovitoriano. A título ilustrativo, considerem-se as dissertações *The Sealed Letter: Escândalo, Sensacionalismo e Condição Feminina numa Apropriação Neovitoriana* (Joana Teixeira, 2008), *Steampunk: Utopismo e Neovitorianismo nos Séculos XX e XXI* (Joana Garcia Costa, 2013), A

Tendência Vintage: Utopia, Retrofilia e Revivalismo Cultural (Ana Raquel Rodrigues, 2015), *Masculinidades Neovitorianas: Dinâmicas Heterotópicas e (Des)Construções Identitárias em Downton Abbey* (Hugo Caetano de Matos, 2016), *A Heterotopia do Corpo: Do Homem Elefante ao Freak Neovitoriano* (Catarina Luís de Carvalho Moura, 2016) e *Subverting the Canon: The Vampire Archetype and the Steampunk Vamp* (Carina Marie Maxfield, 2017), apresentadas na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa.

Deste modo, a investigação levada a cabo na presente obra incide nas relações estabelecidas entre os estudos literários e os *game studies*. Estas relações têm constituído alvos de análise por parte de uma extensa panóplia de autores estrangeiros, há diversos anos, de entre os quais se destacam Espen Aarseth, autor de *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature* (1997), Janet Murray, que escreveu *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), Marie-Laure Ryan, pensadora que publicou *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory* (1991) e *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (2001), e Mark J. P. Wolf, teórico que lançou *The Medium of the Video Game* (2001). Tais estudos levaram uma série de autores a adaptar teorias provenientes dos estudos literários à análise dos jogos digitais, o que, por sua vez, motivou sérias críticas por parte de um outro (vasto) grupo de pensadores. Estes últimos acreditam que os jogos digitais devem ser percecionados apenas como tal, e não como narrativas ou textos de carácter literário. Tais estudiosos passaram a designar-se por ludólogos, pois dedicam-se à ludologia, um termo cunhado por Gonzalo Frasca e que pode ser entendido como “the discipline that studies game and play activities”, (Frasca, 1999, s.p.) no âmbito da qual “games cannot be understood through theories derived from narrative”. (Frasca, 2001, s.p.) De entre o extenso leque de razões subjacente à defesa de que os jogos não podem ser entendidos mediante o recurso a teorias literárias, destaca-se a apontada por Markku Eskelinen, para quem a adoção de tais teorias conduz invariavelmente ao negligenciar das características intrínsecas dos videojogos. Atualmente, o confronto entre ludólogos – para quem campos do saber como a literatura tentam colonizar os *game studies* – e teóricos oriundos dos estudos literários – os quais defendem que a ludologia constitui uma ameaça à aplicação frutífera de conceitos literários ao estudo dos jogos digitais – denomina-se debate entre a ludologia e a narratologia. Ainda que a análise das relações estabelecidas entre os estudos literários e os *game studies* possua, a nível internacional, uma história com diversas décadas, no âmbito nacional, o cenário revela-se bastante diferente. Afinal, embora não se

possa menosprezar o trabalho desenvolvido pelo Programa de Doutorado em Materialidade da Literatura da Faculdade de Letras da Universidade de Coimbra, pelo Laboratório de estudos literários Avançados da Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade Nova de Lisboa e pelo Centro de Estudos de Comunicação e Cultura da Faculdade de Ciências Humanas da Universidade Católica Portuguesa, assim como a investigação conduzida por Manuel Portela, Nelson Zagalo e Cátia Ferreira, entre outros, os jogos digitais são habitualmente considerados enquanto objeto de estudo no contexto das ciências da comunicação. Assim, a investigação aqui apresentada afigura-se, em certa medida, inovadora.

Procurando averiguar a existência do Mundo Transmediático Neovitoriano, a presente obra encontra-se dividida em três partes. Na primeira, refletir-se-á sobre algumas ideias relativas aos conceitos de cultura, representação e pós-colonialismo. Na segunda parte, abordar-se-ão os romances *Scarlet Sash* e *Apocalypse Now Now*. Por fim, na terceira parte, começar-se-á por esboçar algumas ideias relativas aos jogos digitais, continuar-se-á com uma análise de *Zulu Response* e concluir-se-á com o estudo de *Historical Flavour Mod*. Na conclusão final da obra, tentar-se-á identificar possíveis padrões comuns aos textos analisados e responder à questão fulcral em causa: “Será que existe um Mundo Transmediático Neovitoriano?”.

Parte I) Considerações Conceptuais

1. Cultura e Representação

Os conceitos de cultura e de representação constituem palavras-chave no âmbito da presente obra, cuja análise incide em textos narrativos e videojogos associados à cultura popular e à *low culture*. Deste modo, começar-se-á por uma relativamente breve análise das perspetivas desenvolvidas por Matthew Arnold (1822-1888), F.R. Leavis (1895-1978), Q.D. Leavis (1906-1981) e Raymond Williams (1921-1988), a par da forma como as suas ideias acerca do vocábulo “cultura” se relacionam com a dicotomia *high* e *low/popular culture*. Atentar-se-á, em seguida, na abordagem construcionista da representação e na sua perspetiva discursiva, através do recurso a Stuart Hall (1932-2014), o qual, por sua vez, se socorreu de Michel Foucault (1926-1984), já que somente mediante a compreensão das visões referidas se conseguirá perceber que os textos aqui analisados são construções discursivas passíveis de serem examinados à luz dos Estudos Pós-Coloniais.

1.1. Das Visões Arnoldiana e Leavisinas à Conceção Williamsiana de Cultura

“‘Culture’ is one of the most difficult concepts in the human and social sciences and there are many different ways of defining it”. (Hall, 2013, xvii)

Raymond Williams considera cultura “one of the two or three most complicated words in the English language”, (1983, 87) talvez devido ao facto de, como Chris Barker e Emma J. Stone, afirmaram em *Cultural Studies: Theory and Practice*, “there can be no definitive answer to the question ‘what “is” culture?’”. (2012, 44) Com efeito, ao invés de assentar numa única definição de cultura, a presente obra abarca várias, nomeadamente as propostas por Arnold, F.R. e Q.D. Leavis e Williams.

Em *Culture and Anarchy* (1867-1869), Matthew Arnold²² sugeriu que cultura se pode definir de quatro modos distintos, nomeadamente o melhor que foi pensado e dito no mundo – ou, como afirmou o autor, “the best that has been thought and said in the world” (1960, 6) – , a

²² Arnold inaugurou aquilo que John Storey denominou “the ‘culture and civilization’ tradition”, a qual “looked down from the splendid heights of high culture to what it saw as the commercial wastelands of popular culture, seeking only confirmation of cultural decline, cultural difference, and the need for cultural deference, regulation and control”. (2018, 35) Para se conhecer melhor esta tradição, atente-se no capítulo “The ‘Culture and Civilization’ Tradition”, presente em *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. (Storey, 2018)

capacidade para conhecer o que de melhor foi pensado e dito no mundo, a aplicação mental e espiritual daquilo que de melhor foi pensado e dito no mundo e, finalmente, a busca do que de melhor foi dito e pensado no mundo. As quatro propostas de Arnold foram sumarizadas por John Storey, em *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (2018), da seguinte forma: "For Arnold (...) culture is: (i) the ability to know what is best; (ii) what is best; (iii) the mental and spiritual application of what is best, and (iv) the pursuit of what is best". (19-20)

Para Arnold, a cultura contrapõe-se à anarquia, conceito por ele empregue para aludir à alegada natureza disruptiva da cultura da *working class* vitoriana, ou, como defende Storey, da cultura popular. A cultura possuía o importantíssimo papel de controlar a presença disruptiva destas classes, descritas como "raw and uncultivated (...) masses", (1960, 176) "the raw and unkindled masses" (1960, 69), "our masses (...) quite as raw and uncultivated as the French" (1960, 176) ou "those vast, miserable unmanageable masses of sunken people." (1960, 193)

Ainda em relação à *working class*, Arnold identifica-a com "raw and half developed (...) long lain half hidden amidst its poverty and squalor (...) now issuing from its hiding place to assert an Englishman's heaven born privilege of doing as he likes, and beginning to perplex us by marching where it likes, meeting where it likes, brawling what it likes, breaking what it likes". (1960, 105) Arnold alude aqui, por um lado, à agitação sufragista que se fez sentir entre 1866 e 1867 e, por outro lado, à divisão de classes. Ao longo de *Culture and Anarchy*, o autor divide a sociedade em *barbarians*, correspondentes à aristocracia, *philistines*, em alusão à classe média, e *populace*, as classes trabalhadoras. Contudo, apesar das divisões de classe mencionadas, Arnold também defende que "there is a common basis of human nature". (1960, 185) Tal como Storey explica, para Arnold a espécie humana existe ao longo de um contínuo evolutivo, no qual a aristocracia e as classes médias vitorianas se encontravam num estágio de evolução mais avançado e a *working class* numa fase mais atrasada. Todavia, a aristocracia, a classe média e a *working class* podiam rapidamente alterar as suas posições nesse contínuo, pois as duas primeiras poderiam passar a ocupar um estágio mais atrasado do que aquele em que alegadamente se encontravam aquando do momento da escrita de Arnold, sobretudo se sofressem a influência das classes trabalhadoras:

Every time that we snatch up a vehement opinion in ignorance and passion, every time that we long to crush an adversary by sheer violence, every time that we are envious, every time that we are brutal, every time that we adore mere power or success, every time that we

add our voice to swell a blind clamour against some unpopular personage, every time that we trample savagely on the fallen [we have] found in our own bosom the eternal spirit of the Populace. (1960, 107)

A cultura ajudaria a evitar a involução da aristocracia e da burguesia, transmitindo à *working class* "a much wanted principle (...) of authority, to counteract the tendency to anarchy that seems to be threatening us". (1960, 82) O princípio da autoridade referido por Arnold consistia num forte estado centralizado, absolutamente necessário devido a dois aspetos diferentes, nomeadamente o declínio da aristocracia como centro de autoridade e a emergência da democracia, o que propiciava um ambiente favorável ao desenvolvimento da anarquia. O forte estado centralizado idealizado por Arnold devia controlar e limitar as aspirações sociais, económicas e culturais da *working class* até os seus membros se tornarem suficientemente cultos, ao mesmo tempo que deveria recorrer à coerção (em casos como o da agitação sufragista, por exemplo), instaurando, assim, a *sweetness and light* identificáveis com a cultura.

A este propósito, Storey argumenta que Arnold se encontrava profundamente influenciado pelas mudanças ocorridas durante a era vitoriana, nomeadamente as associáveis ao crescimento do capitalismo. Para Arnold, o capitalismo industrial havia, por um lado, concedido poder a homens que não possuíam a educação necessária para o deter e, por outro, levado as classes trabalhadoras a perderem "the strong feudal habits of subordination and deference". (1960, 76) A educação destas classes consistia em restaurar princípios como o da subordinação e da deferência, o que acabaria por remover tentações como as do sindicalismo, da agitação política e do entretenimento barato. Tratava-se, portanto, de um modelo educativo que, ao contrário do destinado à aristocracia e à classe média, consistia em "civilizar" a *working class* para que esta passasse a ser subordinada, deferente e aceitasse a exploração. Assim, como afirmou Storey, as escolas destinadas às classes trabalhadoras, tal como Arnold as imaginara, seriam "little more than outposts of civilization in a dark continent of working-class barbarism", (2018, 21) civilizando "the neighborhood where they are placed". (Arnold, 1973, 39)

A conceção arnoldiana de cultura demonstrar-se-ia profundamente influente em pensadores como F.R. Leavis e Q.D. Leavis, os quais publicaram, respectivamente, *Mass Civilisation and Minority Culture* (1930) e *Fiction and the Reading Public* (1932). De acordo com estes teóricos e os seus seguidores, o século XX encontrava-se marcado por um crescente declínio cultural. A cultura de "standardisation and levelling down", (Leavis e Thompson, 1977, 3)

identificada por Arnold em relação à era vitoriana, havia invadido o século XX, desencadeando a alegada crise cultural dos anos trinta.

De acordo com Storey, o leavisismo baseia-se na crença de que "culture has always been in minority keeping", (Leavis e Thompson, 1977, 3) tal como se pode depreender do seguinte excerto: "Upon the minority depends our power of profiting by the finest human experience of the past; they keep alive the subtlest and most perishable parts of tradition. Upon them depend the implicit standards that order the finer living of an age (...)". (Leavis e Thompson, 1977, 5) O estatuto desta minoria, contudo, havia sofrido alterações, o que significa que a sua autoridade cultural começara a ser desafiada. Segundo Q.D. Leavis, a minoria, que havia, até então, estabelecido o padrão de gosto sem encontrar grande resistência, começara a experienciar um colapso de autoridade, pelo que F.R. Leavis e Q.D. Leavis acreditavam que esta minoria passara a ser questionada pelas massas e respetiva cultura, o que poderia conduzir a um caos irreparável.

Tal como Arnold olha com tristeza para a erosão dos "strong feudal habits of subordination and deference", F.R. Leavis e Q.D. Leavis olham nostalgicamente para uma era em que as massas mostravam um respeito inquestionável para com a autoridade. O período isabelino foi o mais idealizado pelo leavisismo, pois, como Storey explica, era visto como uma era dourada cultural e como um passado rural mítico. Nesta era encontrava-se uma coerência cultural que contrastava claramente com a desintegração cultural verificada nos séculos XIX e XX. Referindo-se a William Shakespeare (1564-1616) e ao seu teatro, popular neste tempo, F.R. Leavis afirma que o dramaturgo pertencia a uma cultura nacional genuína e a uma comunidade na qual se demonstrava possível que o teatro apelasse simultaneamente às pessoas cultas e à "população" (1933, 216). Por seu turno, Q.D. Leavis defende que "the masses were receiving their amusement from above. (...) They had to take the same amusements as their betters. (...) Happily, they had no choice", (1978, 85) acrescentando o seguinte:

the spectator of Elizabethan drama, though he might not be able to follow the 'thought' minutely in the great tragedies, was getting his amusement from the mind and sensibility that produced those passages, from an artist and not from one of his own class. There was then no such complete separation as we have (...) between the life of the cultivated and the life of the generality. (264)

Durante o período isabelino e os anos seguintes, até à Revolução Industrial, existia uma suposta verdadeira cultura do povo, caracterizada por F.R. Leavis como rica e tradicional, que havia

desaparecido, (F.R. Leavis, 1984, 188-189) pois as alterações desencadeadas pela industrialização a haviam obliterado. Em *Culture and Environment* (1937), F.R. Leavis, desta vez acompanhado por Denys Thompson (1924-1993), alude ao que se perdeu:

What we have lost is the organic community with the living culture it embodied. Folk songs, folk dances, Cotswold cottages and handicraft products are signs and expressions of something more: an art of life, a way of living, ordered and patterned, involving social arts, codes of intercourse and a responsive adjustment, growing out of immemorial experience, to the natural environment and the rhythm of the year. (1977, 1-2)

Ainda que a comunidade orgânica tenha desaparecido, torna-se possível aceder aos seus valores e padrões através da leitura das grandes obras da literatura. Assim, como salienta Storey, na senda de F.R. Leavis e Q.D. Leavis, a literatura revela-se um tesouro que encarna tudo aquilo que deve ser valorizado na experiência humana. Infelizmente, a literatura também perdera a sua autoridade, pelo que o leavisismo defendia o recrutamento de “cultural missionaries, a small select band of literary intellectuals”. (2018, 28) Estes “missionários culturais” deviam criar postos de cultura nas universidades – “to maintain the literary/cultural tradition” – (Storey, 2018, 28) e entrar nas escolas – “to arm students to wage war against the general discursive of mass culture and mass civilization”. (28) Claro que a comunidade orgânica nunca se reestabeleceria, mas o acesso aos seus valores e padrões permitiria controlar a expansão da influência da cultura das massas, preservando consequentemente a continuidade da tradição cultural inglesa: “In short, it would help maintain and produce an ‘educated public’, who would continue the Arnoldian project of keeping in circulation ‘the best that has been thought and said’ (now more or less reduced to the reading of works of great literature)”. (Storey, 2018, 28)

Os *cultural studies* afirmaram-se justamente contra as definições de cultura arnoldiana e leavisina. Enquanto formação discursiva, os *cultural studies* devem ser entendidos como “a cluster (or formation) of ideas, images and practices, which provide ways of talking about, forms of knowledge and conduct associated with, a particular topic, social activity or institutional site in society”. (Hall, 1997, 6) Segundo Aleida Assmann, em *Introduction to Cultural Studies: Topics, Concepts, Issues* (2012), a fundação dos *cultural studies* remonta à década de cinquenta do século XX, altura em que Stuart Hall, Raymond Williams, Edward Thompson e Richard Hoggard (1918-2014) eram alunos do Professor F.R. Leavis, em Cambridge, não se revendo, contudo, no seu conceito elitista de cultura. Deste modo, os quatro companheiros

trocaram Cambridge por Birmingham, onde Hoggard fundou e dirigiu o Centre for Contemporary Cultural Studies (CCCS), que seria depois dirigido por Hall.

Raymond Williams (oriundo de uma família galesa da *working class*) tornou-se um dos mais influentes e prolíferos autores da chamada Escola de Birmingham. A sua concepção de cultura contrasta claramente com a de Arnold, a de F.R. Leavis e a de Q.D. Leavis. Sublinhando o carácter quotidiano da cultura como “a whole way of life”, (1965, 63) Williams concentra-se particularmente nas experiências das classes trabalhadoras e na sua construção de cultura. Para Williams, cultura abrange as artes, os valores, as normas e os bens simbólicos da vida quotidiana. Assim, ainda que cultura se correlacione com tradição e reprodução social, também se reporta à criatividade e à mudança:

A culture has two aspects: the known meanings and directions, which its members are trained to; the new observations and meanings, which are offered and tested. These are the ordinary processes of human societies and human minds, and we see through them the nature of culture: that it is always both traditional and creative; that it is both the most ordinary common meanings and the finest individual meanings. We use the word culture in these two senses: to mean a whole way of life – the common meanings; to mean the arts and learning – the special processes of discovery and creative effort. Some writers reserve the word for one or other of these senses; I insist on both, and on the significance of their conjunction. The questions I ask about our culture are questions about our general and common purposes, yet also questions about deep and personal meanings. Culture is ordinary, in every society and in every mind. (1989, 4)

Ao concentrar-se em valores (ideias abstratas), normas (princípios e regras concretas) e bens simbólicos/materiais, a concepção williamsiana de cultura afigura-se de cariz antropológico. A adoção de uma perspetiva antropológica de cultura torna-se notável, por dois motivos diferentes. Em primeiro lugar, por se aplicar às culturas ocidentais e industrializadas modernas, quando apenas havia sido utilizada em associação às culturas dos povos colonizados. Depois, por permitir separar o conceito de cultura das artes, separação que, por seu turno, possibilita legitimar a análise crítica, em contexto académico, de tudo aquilo que se encontra relacionado com a cultura popular, como a televisão, os periódicos, a dança e o futebol.

As diferenças estabelecidas entre as concepções de cultura de Arnold, F.R. e Q.D. Leavis, por um lado, e de Williams, por outro, são representativas da dicotomia estabelecida entre *high* e *low culture*. Como Barker e Jane constataram, para o leavisismo e para Arnold existe uma clara distinção entre o bom e o mau, ou entre o *high* e o

low. Tal distinção assenta na qualidade estética, ou melhor, em juízos de valor relacionados com o que os autores creem tratar-se de qualidade estética. Estes juízos, como defenderam Barker e Jane, derivam de uma hierarquia de gosto cultural assente em divisões de classe. O mesmo foi defendido por Storey, na senda do sociólogo francês Pierre Bourdieu (1930-2002),²³ ao afirmar que o gosto é uma

²³ Para Storey, o trabalho desenvolvido por Bourdieu constitui o mais interessante desenvolvimento ocorrido no contexto do estudo de classes desde Karl Marx (1818-1883). De acordo com Bourdieu, e tal como Nicholas Garnham e Williams explicaram,

(...) all societies are characterised by a struggle between groups and/or classes and class fractions to maximise their interests in order to ensure their reproduction. The social formation is seen as a hierarchically organised series of fields within which human agents are engaged in specific struggles to maximise their control over the social resources specific to that field, the intellectual field, the educational field, the economic field etc. (...) The fields are hierarchically organised in a structure overdetermined by the field of class struggle over the production and distribution of material resources and each subordinate field reproduces within its own structural logic, the logic of the field of class struggle. (1980, 215)

Bourdieu argumenta que as classes a que os grupos constituintes de uma sociedade pertencem se manifestam em três formas distintas de capital: económico, cultural e social. O capital económico encontra-se conectado à teoria marxista de classe. Contudo, a forma como a classe é vivida e experienciada tem tendência a resultar da articulação dos capitais cultural e social. Bourdieu demonstra, por exemplo, como determinados padrões de consumo constituem, em larga medida, diferenças de classe. Adicionalmente, Bourdieu salienta que gostos e modos de vida completamente arbitrários são continuamente transmutados nos únicos gostos e modos de vida considerados legítimos. Assim, a "illusion of 'natural distinction' is ultimately based on the power of the dominant to impose, by their very existence, a definition of excellence which [is] nothing other than their own way of existing". (1992, 255) Por outras palavras, como realça Storey, as classes dominantes procuram impor os seus próprios gostos e modos de vida como se fossem universais. De um modo geral, o interesse de Bourdieu reside em apurar os processos mediante os quais os padrões de consumo ajudam a assegurar e a legitimar formas de poder e domínio que, em última análise, assentam em desigualdades económicas. Embora o domínio de uma classe social sobre as restantes se deva, fundamentalmente, a motivos económicos, essa preponderância adquire contornos culturais, já que os padrões de consumo são usados para assegurar a distinção social e para criar, marcar e manter a diferença social. Consequentemente, a fonte da diferença e do poder sociais reside simbolicamente no âmbito do consumo, fazendo com que o poder social pareça resultar de uma determinada disposição inerente aos membros constituintes de cada classe. Desta forma, o consumo constitui o meio através do qual a diferença e a distinção sociais se demonstram articuladas, preservadas e reproduzidas. Convirá, por fim, sublinhar que o propósito de Bourdieu não reside em provar que cada classe possui padrões de consumo distintos, já que tal se afigura óbvio, mas sim mostrar que o consumo constitui um elemento de distinção social, assim como identificar e interrogar os processos através dos quais estes distintivos se criam e mantêm, assegurando e legitimando formas de poder e controlo de classes, enraizadas em desigualdades económicas. Por outras palavras, Bourdieu não está interessado nas diferenças concretas estabelecidas entre cada classe social, mas sim na forma como essas diferenças são usadas pelas classes dominantes como um modo de reprodução social. (Storey 2018, 144-146)

categoria profundamente ideológica, funcionando como um marcador de classe, muitas vezes empregue para sustentar essa divisão.²⁴

A dicotomia *high* e *low culture* resulta, em muitos casos, na identificação do *high* com as *belles lettres* ou, como afirmou Arnold, com “the best that has been thought and said in the world”, e do *low* com a cultura popular. Storey apresenta diversas definições de cultura popular, como “culture that is widely favoured or well liked by many people”, (2018, 5) “mass culture”, (8) “the culture that originates from ‘the people’” (9) e “culture that is left over after we have decided what is high culture”. (5) De entre as definições aqui apresentadas, a última afigura-se a mais relevante e operativa para a presente obra, pois a cultura popular inclui tudo aquilo que resta depois de se decidir o que pertence à *high culture*. Consequentemente, a *popular culture* constitui uma categoria residual, abrangendo textos e práticas que não correspondem às exigências impostas aos artefactos incluídos no âmbito da *high culture*. Por outras palavras, a *popular culture*, quando abordada em discursos que a contrapõem à *high culture*, afigura-se uma cultura inferior. Contudo, tal como Storey defende, os textos considerados como pertencentes ou à *high* ou à *popular culture* num determinado momento não são os mesmos num outro momento da história da cultura ou da literatura. A título ilustrativo, recordem-se as obras de Shakespeare e Charles Dickens (1812-1870). Embora, atualmente, ocupem, sem sombra de dúvidas, um lugar de destaque no âmbito da *high culture*, até ao final do século XIX tratavam-se de obras que se encontravam associadas à *popular culture*.

Procurando escapar à dicotomia *high* e *low culture*, os *cultural studies*, como Barker e Jane explicam, propuseram pensar nas consequências sociais e políticas de construir e disseminar determinadas representações do mundo. Para tal, os pioneiros do CCCS desenvolveram critérios de avaliação baseados em valores de cariz político-ideológico, ao invés de estético. Assim, a crítica cultural passa por desenvolver uma compreensão mais profunda do modo como os processos culturais e simbólicos se relacionam com o poder social, político e económico. Consequentemente, deixou de fazer sentido discutir se uma dada produção cultural é boa ou má, do ponto de vista formal e estético, devendo-se, antes, considerar a sua construção ideológica e as potenciais consequências de tal construção.

As diferentes definições de cultura apresentadas ao longo desta alínea afiguram-se essenciais para a presente obra, dado que este trabalho se debruça sobre textos que, de acordo com as perspetivas

²⁴ Storey debruçou-se sobre o tema, em maior profundidade, nos capítulos 7, 10 e 12 de *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction* (2018).

de Arnold, F.R. Leavis e Q.D. Leavis, não se revelam meritórios de estudo no contexto académico, visto pertencerem ao domínio da cultura popular e, consequentemente, da *low culture*. Afinal, *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu War* é um romance histórico, com corolários de um policial cuja ação se desenrola durante a guerra Anglo-Zulu; *Apocalypse Now Now* conjuga *young adult fiction*, ficção científica e fantasia; e *Zulu Response* e *Historical Flavour Mod* são jogos digitais, persistentemente caracterizados como “lowbrow, escapist entertainment”. (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca 2016, 158) Contudo, partindo da definição de cultura proposta por Raymond Williams, todos os textos acima mencionados revelam-se dignos de estudo, devendo a sua análise passar, como apontaram Barker e Jane, pela consideração das suas dimensões político-ideológicas. Para levar a cabo essa análise, o conceito de representação, sobre o qual alínea seguinte se debruça, revela-se igualmente fundamental.

1.2. A Abordagem Construcionista da Representação e a Perspetiva Discursiva

“Representation is an essential part of the process by which meaning is produced and exchanged between members of a culture. It does involve the use of language, of signs and images which stand for or represent things. But this is a far from simple or straightforward process, as you will soon discover.” (Hall, 2013, 1

Stuart Hall, uma das principais figuras associadas aos *cultural studies*, publicou, em 1997, a primeira edição de *Representation*, obra reeditada em 2013 e na qual o autor se debruçou sobre o conceito de representação, considerado não só uma das práticas centrais para a produção de cultura, mas também um momento-chave daquilo que o autor denominou o circuito da cultura.²⁵

Para Hall, a cultura não pode ser compreendida como um conjunto de coisas – como, por exemplo, romances, pinturas, programas televisivos, banda desenhada, entre outros –, devendo antes ser entendida como um processo, um conjunto de práticas. Fundamentalmente, a cultura relaciona-se com a produção e a troca

²⁵ O círculo da cultura constitui um modelo, desenvolvido por Hall e pelos seus colegas, no qual se encontram diferentes momentos, nomeadamente a representação, a identidade, a produção, o consumo e a regulamentação. Neste modelo, o significado cultural encontra-se no conjunto de todos os diferentes níveis do circuito. Cada um dos momentos envolve a produção de um determinado significado, o qual se encontra articulado com o momento seguinte. Contudo, o nível anterior não determina os significados adotados ou produzidos no momento seguinte. Atente-se, a propósito, na Figura 1 dos Anexos. Cf. Du Gay *et al.*, 1997, *passim*; Barker e Jane, 2016, 69-70.

de significados entre membros de uma sociedade ou grupo. Dizer que duas pessoas pertencem à mesma cultura significa que elas interpretam o mundo mais ou menos do mesmo modo, expressando-se a si mesmas, aos seus pensamentos e às suas emoções de formas facilmente entendidas uma pela outra. Portanto, a ideia de cultura depende da forma como os seus participantes interpretam de modo significativo aquilo que ocorre em seu redor, percebendo o mundo de forma mais ou menos semelhante. A ênfase colocada por Hall nas práticas culturais afigura-se crucial, pois são os participantes de uma cultura que conferem significado às pessoas, aos objetos e aos eventos. As coisas em si não possuem um significado intrínseco, único, fixo e imutável. Uma pedra, utilizando o exemplo de Hall, pode ser apenas uma mera pedra, pode significar uma delimitação geográfica ou identificar-se com uma escultura, dependendo do significado que lhe é atribuído num dado contexto. A forma como as pessoas usam as coisas, o que sobre elas dizem, pensam e sentem – ou, por outras palavras, a forma como as representam – é que lhes confere significado. Pode atribuir-se significado às coisas de diferentes formas, nomeadamente através de estruturas de interpretação, do uso que se lhes dá, do modo como são integradas nas práticas do quotidiano e da maneira como são representadas: “the words we use about them, the stories we tell about them, the images of them we produce, the emotions we associate with them, the ways we classify and conceptualize them, the values we place on them”. (Hall, xix) Assim, a cultura encontra-se envolvida em todas as práticas, não geneticamente programadas, mas que possuam significado e valor para as pessoas, práticas que precisam de ser significativamente interpretadas ou que dependem do significado atribuído para o seu funcionamento efetivo. Consequentemente, a cultura permeia o todo da sociedade, distinguindo “the ‘human’ element in social life” do “biologically driven”. (xix) Esta conceção de cultura distancia-se completamente da arnoldiana e da leavisina, embora se aproxime da de Williams.

Neste âmbito, a representação reporta-se à produção de significado dos conceitos que existem na mente das pessoas, através do recurso à linguagem. O elo estabelecido entre os conceitos e a linguagem permite aos seres humanos fazer referência a objetos, pessoas e eventos, sejam eles factuais ou ficcionais. Consequentemente, tornam-se necessários dois sistemas de representação distintos para que o significado seja produzido.

O primeiro diz respeito a um mapa conceptual, um sistema através do qual todos os tipos de objetos, pessoas e eventos se correlacionam com um conjunto de conceitos ou representações mentais que cada indivíduo possui na sua mente. Os conceitos reportam-se tanto a

coisas que se podem efetivamente ver – pessoas ou objetos materiais – como a coisas que não se podem ver, tocar ou sentir – conceitos de guerra ou de morte, exemplos dados pelo próprio Hall – ou ainda a coisas que provavelmente nunca serão vistas por pessoa alguma – anjos, sereias, Deus, o diabo, o paraíso, o inferno ou mesmo Middlemarch (a localidade ficcional criada por George Eliot). Sem estes conceitos não seria possível interpretar o mundo de uma forma significativa.

Cada indivíduo possui o seu próprio mapa conceptual, que, todavia, não é completamente diferente do das pessoas que o rodeiam, caso contrário cada um interpretaria o mundo de diferentes formas, sendo incapaz de partilhar os seus pensamentos e de expressar as suas ideias de forma perceptível aos outros. Assim, os mapas conceptuais dos indivíduos afiguram-se, em larga medida, semelhantes, o que, para Hall, significa que pertencem à mesma cultura. Dado que as pessoas interpretam o mundo de modos semelhantes, são capazes de construir uma cultura de significados partilhados, no contexto social em que coabitam. Hall acrescenta, ainda, que, por esta razão, a cultura é algumas vezes definida como partilha de significados e de mapas conceptuais. (4)

O segundo sistema de representação diz respeito à linguagem, possuindo Hall uma visão muito abrangente do conceito de linguagem, como se depreende do seguinte passo:

The writing system or the spoken system of a particular language are both obviously 'languages'. But so are visual images whether produced by hand, mechanically, electronically, digitally or some other means, when they are used to express meaning. And so are other things which aren't 'linguistic' in any ordinary sense: the 'language' of facial expression or of gesture, for example, or the 'language' of fashion, of clothes, or of traffic lights. Even music is a 'language'. (4)

Os mapas conceptuais partilhados (a que se aludiu atrás) têm de ser traduzidos para a linguagem comum, para que os conceitos abarcados por esses mapas possam ser correlacionados com palavras escritas, imagens visuais e sons falados, aos quais se pode fazer referência através de signos. Estes substituem ou representam os conceitos e as relações conceptuais estabelecidas entre si. Acresce que os signos se encontram organizados em linguagens, as quais permitem às pessoas traduzir os seus pensamentos – ou conceitos – para palavras, sons e imagens e, depois, usá-los para expressar significados e comunicar conceitos a outros.

Como se referiu, os indivíduos pertencentes à mesma cultura partilham mapas conceptuais semelhantes. Assim, essas pessoas devem igualmente partilhar o modo de interpretar os signos de uma

linguagem, pois apenas de tal forma os significados poderão ser eficazmente intercambiados entre elas. Dever-se-á, contudo, considerar as seguintes questões: "how do we know which concept stands for which thing? Or which word effectively represents which concept? How do I know which sounds or images will carry, through language, the meaning of my concepts and what I want to say with them to you?". (5) No caso de signos visuais, a resposta afigura-se relativamente simples, dado que a imagem de uma árvore se assemelha a uma árvore real. Contudo, um signo visual continua a ser um signo, que possui significado e carece de interpretação, o que se torna mais claro caso se trate de uma caricatura ou de um desenho, pois algumas pessoas poderão perguntar-se se se encontram efetivamente na presença de uma imagem alusiva a uma árvore: "As the relationship between the sign and its referent becomes less clear-cut, the meaning begins to slip and slide away from us into uncertainty". (Hall, 5) Contudo, a resposta às questões acima apresentadas complica-se mais com signos verbais e sonoros. Nestes casos, não existe qualquer relação entre a palavra, o som e a coisa a que se referem. Como exemplificou o autor, "[t]he letters T,R,E,E do not look anything like trees in nature, nor does the word 'tree' in English sound like 'real' trees (if indeed they make any sound at all!)". (7) Assim, a relação estabelecida entre a palavra árvore, o som produzido quando se menciona a palavra árvore e uma árvore real afigura-se arbitrária, o que significa, como Hall afirmou, que "in principle any collection of letters or any sound in any order would do the trick equally well". (7) A arbitrariedade desta relação torna-se mais clara se se pensar que, em inglês, se usam palavras e sons muito distintos dos utilizados em português para aludir ao mesmo conceito, nomeadamente o de árvore. Levanta-se, então, outra pergunta: "[H]ow do people who belong to the same culture, who share the same conceptual map and who speak or write the same language (English) know that the arbitrary combination of letters and sounds that makes up the word TREE will stand for or represent the concept 'a large plant that grows in nature'?" (7) A resposta a esta e a todas outras questões enunciadas prende-se com a construção e a cristalização do significado por meio de códigos, os quais estabelecem uma correlação de tal forma forte entre o mapa conceptual e o sistema linguístico que sempre que as pessoas pensam numa árvore, pensam também na palavra árvore. Portanto, os códigos cristalizam a relação estabelecida entre os conceitos e os signos, devendo a linguagem ser usada para transmitir determinadas ideias e os conceitos mencionados quando se ouve ou vê determinados signos. Ao cristalizarem arbitrariamente a relação estabelecida entre o mapa conceptual e a linguagem, os códigos permitem não só que os

indivíduos se compreendam entre si, mas também traduzir os conceitos por linguagem e a linguagem por conceitos, o que, por sua vez, possibilita a eficaz comunicação do significado dentro da mesma cultura. Estes códigos resultam, ainda, de um conjunto de convenções sociais:

English or French or Hindi speakers have, over time, and without conscious decision or choice, come to an unwritten agreement, a sort of unwritten cultural covenant that, in their various languages, certain signs will stand for or represent certain concepts. This is what children learn (...). They learn the system and conventions of representation, the codes of their language and culture (...). They unconsciously internalize the codes which allow them to express certain concepts and ideas through their systems of representation – writing, speech, gesture, visualization, and so on – and to interpret ideas which are communicated to them using the same systems. (Hall 8)

Deste modo, o significado deriva também desses conjuntos de convenções, o que, por seu turno, indica que o significado não pode, de forma alguma, ser considerado imutável. Claro que o significado não sofre alterações constantemente, pois, se assim fosse, as pessoas não se conseguiriam entender, mas sofre alterações ao longo dos tempos, como se verifica quando certas palavras ou expressões caem em desuso, enquanto outras adquirem uma nova proeminência. Porém, mesmo quando as palavras ou expressões usadas não se alteram, a conotação ou as nuances que possuem mudam, como ocorreu, por exemplo, com a palavra audiência, como se viu. Tal como Hall refere, “meaning does not inhere *in* things, in the world. It is constructed, produced”. (10)

Ao argumentar que o significado é construído, Hall está claramente a adotar uma abordagem construcionista da representação. De acordo com esta perspetiva, não se deve confundir o mundo material, onde se encontram as pessoas e as coisas, com as práticas e os processos simbólicos através dos quais a representação, o significado e a linguagem operam. Ainda que aqueles que defendem esta abordagem não neguem a existência do mundo material, acreditam que não é o mundo material que atribui significado às coisas, mas sim o sistema de linguagem ou qualquer outro sistema que esteja a ser usado para representar os conceitos contidos no mapa conceptual. Os atores sociais usam os mapas conceptuais e os sistemas linguísticos para construir significado, para tornar o mundo significativo e para comunicar coisas sobre o mundo de um modo perceptível a outras pessoas. Contudo, Hall frisa que os signos podem obviamente possuir uma dimensão material, pois os sistemas representacionais dependem de sons

emitidos com cordas vocais, imagens inscritas em papel, marcas deixadas com tinta em telas ou impulsos transmitidos eletronicamente. Porém, o significado não depende do cariz material dos signos, mas sim da sua função simbólica. Um determinado som, uma certa imagem, uma marca ou um impulso substituem, simbolizam ou representam um conceito, funcionando, na linguagem, como signos que transmitem significado ou, como disse Hall, "signify". (11)

Para Hall, a perspectiva discursiva, amplamente associada ao filósofo e historiador francês Michel Foucault, constitui uma das principais variantes da abordagem construcionista da representação. De acordo com Hall, Foucault estudou o discurso enquanto um sistema de representação, devendo entender-se por discurso,

a group of statements which provide a language for talking about – a way of representing the knowledge about – a particular topic at a particular historical moment. (...) Discourse is about the production of knowledge through language. But (...) since all social practices entail meaning, and meanings shape and influence what we do – our conduct – all practices have a discursive aspect. (Hall, 1992, 291)

Assim, para Foucault, o discurso, ao invés de constituir um conceito puramente linguístico, "constructs the topic", (Hall, 2013, 29) ou seja, o discurso define e produz os objetos do conhecimento, governa o modo como um tópico pode ser abordado de forma significativa e influencia a maneira como as ideias são postas em prática e usadas para regular a conduta dos outros. Da mesma forma que um discurso torna aceitável certas abordagens de um tópico – definindo, portanto, "an acceptable way to talk, write, or conduct oneself" –, (Hall, 2013, 29) também limita e restringe outros modos de falar, de as pessoas se relacionarem e de construírem conhecimento sobre esse tópico. O discurso nunca consiste numa oração, num texto, numa ação ou numa fonte. Um mesmo discurso, característico do modo de pensar ou do estado do conhecimento num determinado momento histórico – aquilo que Foucault denominou como *episteme* – surge ao longo de um extenso espectro de textos, formas de conduta e instituições dentro da sociedade.

A ideia de que o discurso produz os objetos do conhecimento e de que nada de significativo existe fora do âmbito do discurso levanta a seguinte questão: "Será que Foucault sugere que não existe nada para além do discurso?". Ora, Foucault não nega a existência real e material do mundo, mas considera que nada possui significado fora do discurso. Consequentemente, o conceito de discurso não se reporta à (não) existência das coisas, mas sim à proveniência do significado. De acordo com Hall, o cerne da abordagem construtivista reside

justamente na crença de que as coisas e as ações físicas existem efetivamente, mas apenas adquirem significado e tornam-se objetos do conhecimento no âmbito do discurso.

Dado que apenas se pode adquirir conhecimento sobre as coisas se elas possuírem um significado, é o discurso, ao invés das coisas, que produz conhecimento. Assim, assuntos como a loucura, o castigo e a sexualidade apenas existem de forma significativa no âmbito dos discursos sobre eles. Consequentemente, o estudo destes assuntos tem de incluir uma série de elementos, esquematizados por Hall na citação abaixo apresentada:

- 1 statements about 'madness', 'punishment' or 'sexuality' which give us a certain kind of knowledge about these things;
- 2 the rules which prescribe certain ways of talking about these topics and exclude other ways – which govern what is 'sayable' or 'thinkable' about insanity, punishment or sexuality, at a particular historical moment;
- 3 'subjects' who in some way personify the discourse – the madman, the hysterical woman, the criminal, the deviant, the sexually perverse person – with the attributes we would expect these subjects to have, given the way knowledge about the topic was constructed at that time;
- 4 how this knowledge about the topic acquires authority, a sense of embodying the 'truth' about it, constituting the 'truth of the matter', at a historical moment;
- 5 the practices within institutions for dealing with the subjects – medical treatment for the insane, punishment regimes for the guilty, moral discipline for the sexually deviant – whose conduct is being regulated and organized according to those ideas;
- 6 acknowledgement that a different discourse or *episteme* will arise at a later historical moment, supplanting the existing one, opening up a new *discursive formation*, and producing, in its turn, new conceptions of 'madness' or 'punishment' or 'sexuality', new discourses with the power and authority, the 'truth', to regulate social practices in new ways. (2013, 30)

Do exposto, depreende-se que Foucault “historiciza” radicalmente os conceitos de discurso, representação, conhecimento e verdade, pois as coisas apenas são verdadeiras no âmbito de um determinado contexto histórico. Acresce que, segundo Foucault, o mesmo fenómeno não se repete em diferentes períodos históricos, porque, em cada um deles, o discurso produz diferentes formas e práticas de conhecimento, assim como diversos objetos e sujeitos, os quais variam radicalmente de período para período, sem que exista qualquer tipo de continuidade entre eles. A loucura, por exemplo, não é um facto objetivo e constante ao longo de diferentes momentos históricos, não possuindo o mesmo significado em múltiplas culturas. Pelo contrário, a loucura é “constituted by all that was said, in all the statements that

named it, divided it up, described it, explained it, traced its development, indicated its various correlations, judged it, and possibly gave it speech by articulating, in its name, discourses that were to be taken as its own". (Foucault, 1972, 32) Portanto, o conhecimento sobre e as práticas em torno da loucura afiguram-se histórica e culturalmente específicos. Assim, a loucura não existe de uma forma significativa fora de determinados discursos ou fora dos modos como foi representada discursivamente, produzida no âmbito do conhecimento e regulada pelas práticas discursivas e pelas técnicas disciplinares de uma determinada sociedade e era.

Cumprido, ainda, acrescentar que Foucault acabou por ficar preocupado com o modo como o conhecimento era utilizado através de práticas discursivas em determinados contextos institucionais para regular a conduta dos demais. Consequentemente, Foucault começou a investigar a relação estabelecida entre o conhecimento e o poder, bem como a forma como o poder operava dentro de um "institutional apparatus and its technologies (techniques)". (Hall, 2013, 32) Observe-se, por exemplo, os diversos elementos linguísticos e não linguísticos englobados pelo "apparatus of punishment":

Discourses, institutions, architectural arrangements, regulations, laws, administrative measures, scientific statements, philosophic propositions, morality, philanthropy, etc. (...) The apparatus is thus always inscribed in a play of power, but it is also always linked to certain co-ordinates of knowledge. (...) This is what the apparatus consists in: strategies of relations of forces supporting and supported by types of knowledge. (Foucault, 1980, 194, 196)

No contexto deste novo enfoque do seu trabalho, Foucault apresentou duas propostas profundamente inéditas. A primeira relaciona-se com o elo estabelecido entre o conhecimento e o poder, que assume a autoridade da verdade, possuindo, ainda, o poder de "to make itself true". (Hall, 2013, 33) Todo o conhecimento, quando aplicado ao mundo real, possui efeitos reais, e, nesse sentido, torna-se verdade. Quando utilizado para regular a conduta dos seres humanos, o conhecimento regulamenta, restringe e disciplina. Por conseguinte, "[t]here is no power relation without the correlative constitution of a field of knowledge, nor any knowledge that does not presuppose and constitute at the same time, power relations". (Foucault, 1977, 27) Assim, aquilo que se pensa saber num determinado período sobre questões como a criminalidade, por exemplo, pesa sobre o modo como os criminosos são tratados. O conhecimento não opera no vazio, pelo contrário, é posto em prática através do recurso a determinadas técnicas e estratégias em

situações específicas, em contextos históricos e em regimes institucionais. Para estudar a criminalidade, torna-se necessário analisar também a forma como a combinação do discurso e do poder produziu determinadas concepções de crime e de criminoso, os efeitos reais no criminoso e nos incumbidos de o punir, assim como os contextos prisionais historicamente definidos. Deste modo, Foucault não se refere a uma verdade constante e contínua em diferentes períodos, espaços geográficos e contextos sociais, mas sim a um “regime de verdade”:

Truth isn't outside power. (...) Truth is a thing of this world; it is produced only by virtue of multiple forms of constraint. And it induces regular effects of power. Each society has its regime of truth, its 'general politics' of truth; that is, the types of discourse which is accepted and makes function as true, the mechanisms and instances which enable one to distinguish true and false statements, the means by which each is sanctioned (...) the status of those who are charged with saying what counts as true. (Foucault, 1980, 131)

Foucault propõe uma concepção de poder profundamente original, pois, de acordo com o autor, o poder circula, o que significa que, ao invés de ser monopolizado por um centro, é “deployed and exercised through a net-like organization”. (1980, 98) Consequentemente, todas as pessoas se encontram embrenhadas nesta circulação, sejam elas opressores ou oprimidos. Dado que o poder não irradia de uma única fonte ou local, as relações de poder permeiam todos os níveis da existência social e, como tal, operam em todos os espaços da sociedade, tanto na esfera privada da família e da sexualidade como na esfera pública da política, da economia e da lei. Acresce que o poder não é algo apenas negativo, reprimindo aquilo que pretende controlar, mas, pelo contrário, também pode ser produtivo. Como explicou Foucault, “it [power] doesn't only weigh on us as a force that says no, but (...) it traverses and produces things, it induces pleasure, forms of knowledge, produces discourse. It needs to be thought of as a productive network which runs through the whole social body”. (1980, 119) Pense-se, por exemplo, no sistema punitivo, o qual conduz à produção de livros, tratados, regulamentações, novas estratégias de controlo e de resistência, debates parlamentares, conversas, confissões, entre outros. Ainda que defenda a circulação do poder, Foucault não nega a existência de organismos detentores de posições de domínio dentro da sociedade, mas, como explica Hall, “Foucault shifts our attention away from the grand, overall strategies

of power, towards the many, localized circuits, tactics, mechanisms and effects through which power circulates". (2013, 34-35)

A abordagem construcionista da representação e a perspectiva discursiva, apresentadas por Hall com base nas teorias desenvolvidas por Foucault a respeito do discurso e da dinâmica estabelecida entre o poder e o conhecimento, revelam-se cruciais, pois permitem perceber que o tipo de discurso veiculado pelas obras narrativas e pelos jogos digitais a analisar nas partes II e III do presente trabalho se trata de uma construção, a qual se encontra profundamente conectada ao discurso colonial veiculado ao longo do século XIX por diversos textos respeitantes a colónias europeias e a populações colonizadas pelos europeus. Parte destes textos, de teor claramente imperialista, constituiu objeto de estudo de Edward Said, intelectual palestino que em muito contribuiu para a criação dos estudos pós-coloniais, sobre os quais o capítulo seguinte se debruça.

2. (Pós-)Colonialismo, Imperialismo, Orientalismo, Discurso Colonial, Cibercultura e Trauma

A par dos termos cultura e representação, também o conceito de pós-colonial (ou *postcolonial*, como se terá ocasião de observar mais adiante) se revela fundamental para o presente livro, permeando a análise levada a cabo ao longo das partes II e III a respeito das obras sobre as quais este trabalho incide. Consequentemente, não se podem ignorar os Estudos Pós-Coloniais, da mesma forma que não se pode relegar para segundo plano a relação que aqueles estabelecem com áreas de investigação tão diversificadas como o orientalismo, a cibercultura e o trauma. Assim, na primeira alínea refletir-se-á, ainda que de forma necessariamente breve, sobre conceitos como colonialismo, imperialismo e pós-colonialismo, enquanto na segunda apresentar-se-á uma panorâmica geral do trabalho desenvolvido por teóricos como Edward Said (1935-2003) e Homi K. Bhabha (1949-). A terceira alínea relaciona a cibercultura e o ciberespaço com os Estudos Pós-Coloniais, seguindo-se, na quarta alínea, uma explicação dos elos que unem o trauma ao pós-colonialismo.

2.1. Colonialismo, Imperialismo e Pós-Colonialismo

A compreensão do conceito de pós-colonialismo pressupõe um entendimento prévio dos termos colonialismo e imperialismo. De acordo com Jane Hiddleston, em *Understanding Postcolonialism* (2009), o colonialismo deve ser compreendido como a conquista e o subsequente controlo de um território, implicando a subjugação dos povos nativos e o domínio da administração, do governo, da economia e da produção. Consequentemente, o ato de colonizar revela-se um processo de invasão e uma tomada de controlo. Esse ato é sustentado por aquilo que Hiddlestone descreveu como “a colonial ideology that stresses cultural supremacy”. (2) Portanto, o colonialismo constitui, simultaneamente, um projecto político-económico e um discurso hegemónico, de afirmação de superioridade, que pretende conduzir e apoiar esse projecto. Assim, o projecto colonial pressupõe a entrada literal num território estrangeiro e o controlo da sociedade e indústria, bem como a difusão de uma ideologia que justifique a presença do colonizador, baseada na alegada superioridade do seu conhecimento e civilização.

O colonialismo possui uma clara relação com o conceito de imperialismo. Contudo, se o colonialismo implica a conquista de um outro país, o imperialismo reporta-se a uma forma mais ampla (e, por vezes, mais subtil) do exercício da autoridade e do domínio sobre o Outro. Assim, enquanto o colonialismo manifesta activamente a ideologia imperialista, o imperialismo pode ser entendido como uma prática mais abrangente de hegemonia económica ou política que não pressupõe necessariamente o domínio direto ou a conquista de outro país. Por conseguinte, o imperialismo até pode manter-se depois do fim do colonialismo. Como Hiddlestone explicou, o imperialismo encontra-se muitas vezes associado ao capitalismo e à tentativa, por parte de estados colonizadores passados (ou presentes) de impor os seus sistemas capitalistas ao resto do mundo.

Os textos a analisar ao longo das partes II e III da presente obra reportam-se a uma época claramente marcada pelo colonialismo e pelo imperialismo, o século XIX. Tanto *Scarlet Sash: A Novel of the Anglo-Zulu Wars* como *Zulu Response* giram em torno da Guerra Anglo-Zulu, ocorrida em 1879, num período em que os ingleses procuravam expandir o seu poder colonial e imperial no continente africano. Por seu turno, *Apocalypse Now Now* e *Historical Flavour Mod* abordam, entre outras questões, a Segunda Guerra Anglo-Bóere, resultante, em grande medida, do desejo britânico de cimentar a sua supremacia na África austral.

Tendo em conta o que se entende por colonialismo e imperialismo, pode deduzir-se que o pós-colonialismo se refere ao que

sucedeu o domínio colonial. Contudo, muitos críticos, como Hiddleston, na senda de Elleke Boehmer e John McLeod, defendem que se deve estabelecer uma distinção entre os termos *post-colonial* e *postcolonial*. O primeiro reporta-se ao período histórico que se seguiu à descolonização, referindo-se, portanto, a um momento específico, enquanto o segundo engloba tudo o que ocorreu desde o início até ao fim do colonialismo. Como explicou Teresa Pinto Coelho, em *Ilhas, Batalhas e Aventura: Imagens de África no Romance de Império Briânico do Último Quartel do Século XIX e Início do Século XX* (2004), tal distinção deve-se “à insatisfação (...) com o termo *post-colonial* que exprime uma realidade que não se identifica com o fim dos impérios coloniais europeus, já que o colonialismo pode não implicar a ocupação de territórios, mas continuar a manifestar-se sob outras formas (...), no que é geralmente conhecido como neocolonialismo”.²⁶ (13) Consequentemente, *postcolonial* abarca “all the culture affected by the imperial process from the moment of colonization to the present day (...) because there is a continuity of preoccupations throughout the historical process initiated by European imperial aggression”. (Childs e Williams, 1997, 3) Por conseguinte, a *postcolonial literature* identifica-se com a literatura que, ainda antes do processo de independência das colónias, demonstra resistência à colonização ou subverte, de algum modo, as perspetivas dos colonizadores. Como afirmou Boehmer, “[r]ather than simply being the writing which ‘came after’ empire, *postcolonial literature* is that which critically scrutinizes the colonial relationship. It is writing that sets out in one way or another to resist colonialist perspectives”. (2005, 3) A conceptualização de *postcolonial literature* estende-se a mais esferas do que a britânica e a exclusivamente literária, dado que “[o]f course, neither term [post-colonial and postcolonial] need apply only to the English-speaking world, nor only to literature”, (2005, 3) afigurando-se viável aplicá-la a jogos digitais,

²⁶ Em *The Postcolonial Studies Dictionary* (2015), Pramod K. Nayar explicou que o termo neocolonialismo remonta a Kwame Nkrumah (1909-1972), antigo presidente do Gana, relacionando-se com o contínuo controlo económico e cultural, por parte de países europeus, de estados que haviam adquirido a independência política no século XX, após décadas ou séculos de colonização. O controlo económico manifesta-se no contexto da ausência de independência económica dos referidos estados, a qual se encontra patente no escrutínio ao qual as políticas económicas destas nações são sujeitas por parte dos países europeus. Afinal, a Europa delibera quantos e quais subsídios devem ser atribuídos a certos estados, tomando também decisões relacionadas com programas de ajustamento estrutural, (des)investimentos diretos no estrangeiro, privatizações, entre outros. O controlo económico constitui também uma consequência da globalização, a qual promove a exploração dos recursos humanos e naturais existentes nestes estados, ecoando o que ocorria aquando do colonialismo. Já o controlo cultural manifesta-se no domínio das línguas europeias, na exportação de bens de consumo e de formas de entretenimento em circulação nesses estados.

nomeadamente aos que constituem o *corpus* da presente obra. Convirá, ainda, referir que, apesar das diferenças identificadas entre os vocábulos ingleses *post-colonial* e *postcolonial*, a língua portuguesa admite somente a utilização do termo “pós-colonial”, o que se deve ao facto de o prefixo “pós” ser sempre acompanhado de um hífen (exceto quando “pós” não possui acentuação própria, como ocorre em posfácio). (Coelho, 2004, 13) Como tal, no presente trabalho utilizar-se-á o termo “pós-colonial” para fazer referência aos conceitos *post-colonial* e *postcolonial*, embora se assinala, em nota de rodapé, os momentos em que “pós-colonial” significa *post-colonial*. Este debate, contudo, não seria possível sem uma figura central, Edward Said, cujos trabalhos constituem objeto de estudo na alínea seguinte.

2.2. Edward Said, Orientalismo, Discurso Colonial e Homi K. Bhabha

“To assume control over a territory or a nation was not only to exert political or economic power; it was also to have imaginative command.” (Boehmer, 2005, 6)

Edward Said – um palestino nascido em Jerusalém, que estudou no Cairo e, depois, nos Estados Unidos da América, onde se estabeleceu – e as obras *Orientalism* (1978) e *Culture and Imperialism* (1993) afiguram-se cruciais para a afirmação e desenvolvimento da teoria pós-colonial e dos Estudos Pós-Coloniais. Said definiu criticamente o conceito de orientalismo e criticou-o, por este promover a difusão do poder colonial de forma perniciosa. O termo orientalismo possui três significados profundamente relacionados entre si. Em primeiro lugar, o estudo académico do Oriente, em disciplinas tão variadas como a antropologia, a sociologia, a história ou a filologia. Depois, o orientalismo identifica-se com “a style of thought based upon an ontological and epistemological distinction made between ‘the Orient’ and ‘the Occident’”. (Said, 1995, 2) Portanto, o orientalismo assenta numa oposição dicotómica entre Este e Oeste, a qual se afigura enganadora e destrutiva, pois parte do pressuposto de que o Oriente se identifica com tudo aquilo que não se inclui no âmbito do Ocidente. Finalmente, o orientalismo define-se como “a Western style for dominating, restructuring, and having authority over the Orient”. (1995, 3) Consequentemente, na aceção de Foucault, o Orientalismo constitui um tipo de discurso, “a wide-ranging network of texts, images and preconceptions”. (Hiddleston, 2009, 85) Trata-se, portanto, de uma forma de representar o Oriente,

de um discurso que reconstitui o Oriente, usando uma série de preconceções e de pressupostos que contribuem para reforçar a posição do Ocidente enquanto local detentor do poder.

A definição saidiana de orientalismo assenta no argumento de que as ideias sobre o Oriente propagadas pelos orientalistas têm causas e efeitos concretos, pelo que o Orientalismo não se reduz a uma mera "airy European fantasy about the Orient, but a created body of theory and practice in which, for many generations, there has been a considerable material investment". (1995, 6) O orientalismo ocupa um lugar hegemónico a nível cultural, servindo para sustentar mitos relacionados com a suposta superioridade europeia, os quais são amplamente aceites pela sociedade onde são propagados. Para analisar este discurso, Said recorreu a uma série de textos, mediante os quais procurou demonstrar que o conhecimento do Oriente se estrutura através de um conjunto de imagens que servem para identificar e classificar o seu objeto. Por exemplo, neste tipo de discurso, o Islão simboliza a barbárie, o fanatismo e o terrorismo. O orientalismo pega, depois, nestes pressupostos e usa-os para definir toda uma religião, assim como a cultura que a acompanha. Consequentemente, o orientalista "will designate, name, point to, fix what he is talking or thinking about with a word or phrase, which then is considered either to have acquired, or simply to be, reality". (72) Acresce que, para Said, o orientalismo se desenvolveu de tal forma que perdeu qualquer conexão à realidade, criando um "Outro", o oriental. Assim, o Oriente afigura-se "reconstructed, reassembled, crafted, in short, born out of the Orientalists' efforts". (87) Said afirmou, ainda, que o orientalismo permeia a literatura, a academia e os *media*, não só da época colonial, mas também do momento da sua escrita. Consequentemente, o orientalismo, caracterizado por Said como uma tradição e uma doutrina que alega que o Ocidente é superior ao Oriente, continuava em vigor. Aliás, o estudo orientalista do Islão continuava a promover ideias retrogradadas a seu respeito, especialmente desde o final da Segunda Guerra Mundial (1939-1945) e face aos conflitos entre árabes e Israel. Os árabes eram considerados "the disrupter of Israel and the West's existence", (286) um obstáculo à criação de Israel em 1948 e "a shadow that dogs the Jew". (286) Mais, estas ideias chegavam a ser disseminadas pela academia, como se podia comprovar em *The Cambridge History of Islam*, publicada em 1970, que apresentava uma série de erros relacionados com a religião e com a história islâmicas.

Após a publicação de *Orientalism*, os modos de representação do "Outro", do colonizado, presentes nos escritos coloniais europeus – como relatórios médicos, obras ficcionais, documentos governamentais, relatos de viagens, entre muitos outros – adquiriram

um lugar de destaque. De acordo com Pramod K. Nayar, em *The Postcolonial Studies Dictionary* (2015), o conjunto de representações europeias “of the colonial power’s subjects that enables the political, economic, cultural and social practices of racialized power relations between colonizer and colonized peoples” (32) denomina-se discurso colonial. Entendido na aceção que lhe foi atribuída por Michel Foucault, o discurso refere-se às condições políticas, sociais, administrativas e linguísticas que permitem determinadas afirmações, como as proferidas a respeito do Islão e dos árabes, descrevendo as hierarquias de poder em que certas figuras – médicos, policiais, reis ou administradores – decidem o que pode ser dito e o que deve ser silenciado. O discurso colonial representa os colonizados das mais variadas formas, sem que tenha de obter qualquer selo de autenticidade. Na verdade, o discurso colonial valida-se a si mesmo e, na ausência de algo que o questione, institui-se como verdade absoluta, identificando a realidade. Nos numerosos estudos que surgiram na senda de Said, o discurso colonial passa a ser percecionado como um conjunto de imagens estereotipadas do “Outro” colonizado, o qual continua a ser persistentemente descrito como selvagem, feminino, primitivo, vulnerável, infantil, supersticioso, iletrado, apolítico, entre muitos outros e diversificados adjetivos. Acresce que, no âmbito do discurso colonial, os territórios povoados pelos nativos são descritos como vazios – em alusão ao conceito de *terra nullius* –, selvagens e decadentes, para mencionar apenas alguns elementos. Estas representações circulam de forma eficaz, transformam-se num meio para justificar o domínio colonial – se o “Outro” colonizado possui as características mencionadas, então carece de capacidade para se autogovernar – e são aceites até pelos próprios nativos, tornando-se, conseqüentemente, “a very insidious means of imposing colonial rule because the discourse, once it was accepted by the subject, presented the colonial rule as necessary, benevolent and natural”. (Nayar, 2015, 33)

A tese desenvolvida por Said em *Orientalism* seria alvo de uma extensa panóplia de críticas, especialmente por Homi K. Bhabha, que introduziu o conceito de ambivalência. Baseando-se na psicanálise, que perceciona a ambivalência como “uma flutuação contínua entre querer uma coisa e o seu oposto, assim como a atracção e repulsa simultâneas por um objecto, pessoa ou acção” (Coelho, 204, p. 16), Bhabha argumenta que o europeu pretende reformar o nativo, para que este se assemelhe mais ao primeiro, o que decorre do fascínio do europeu pelo nativo e da crença de que o nativo pode ser reformado. Contudo, o europeu também teme que o nativo não possa ser reformado ou que, depois de reformado, adote uma postura não desejável. Portanto, por um lado, o europeu ambiciona

que o nativo se torne mais branco, ocidental, cristão e moderno, mas, por outro, prefere que o nativo permaneça tal como é, pois, assim, continua previsível e mais manejável. Afinal, como afirmou Nayar, “[a] ‘modernized’ native subject might not be a quiescent subject any more”. (2015, 8) A crítica desenvolvida por Bhabha tornar-se-ia profundamente influente, defendendo que o discurso colonial é marcadamente ambíguo, “plurivocal e não homogêneo; fragmentado e não unificador”. (Coelho, 2004, 16) Para Coelho, a ambivalência adquire o estatuto de ameaça à autoridade do colonizador mediante os efeitos do que Bhabha denominou *mimicry*. O conceito provém da biologia e descreve a capacidade de determinados animais imitarem o espaço que os circunda para caçar ou escapar a um predador. Esta ideia encontrava-se já implícita na obra *Black Skin, White Masks* (1952), quando Franz Fanon argumentou que os africanos ambicionam falar as línguas europeias como se fossem europeus, perdendo qualquer pronúncia que originalmente possuísem. Mediante o recurso ao termo *mimicry*, Bhabha descreveu a reconstrução dos nativos à semelhança dos europeus, através da assimilação da religião, da educação, da literatura e de práticas culturais europeias. Os nativos pretendiam aumentar o seu grau de parecença aos europeus, anglicizando-se ou europeizando-se. De acordo com Nayar, Bhabha e Fanon aludem a uma “total domination of the colonized by the colonizer through insidious means”. (2015, 94) Efetivamente, a vontade de os nativos se assemelharem o mais possível aos europeus decorria do facto de os colonizadores convencerem os colonizados de que estes seriam mais civilizados se abandonassem tudo o que os caracterizava como nativos e abraçassem o que os identificaria com os europeus. Segundo Nayar, a *mimicry* de formas culturais do Ocidente resultava no *mimic man*, o qual esperava ser, de alguma forma, beneficiado pelo império. Contudo, o *mimic man* tornou-se alvo de chacota por parte dos europeus, que nunca o reconheceram como um dos seus, até porque o *mimic man* não se integrava na cultura colonizadora. Assim, para Nayar, “[s]uch mimic men in postcolonial writing represent the deepest tragedy of the colonized subjects never at home in their own or the master's culture”. (2015, 104) Porém, Coelho acredita que a *mimicry* constitui uma forma de “facilitar o exercício do poder quando utilizada pelo colonizador e uma forma de resistência quando usada pelo colonizado”. (2004, 16) Utilizando como exemplo a aprendizagem da língua inglesa, a autora constatou que quando o europeu ouve a sua língua a ser falada pelo nativo, “depara-se com a ameaça da semelhança entre ele e o Outro que se quer diferente”. (16)

O conceito de ambivalência apresentado por Bhabha inviabilizou a proposta de Said, segundo a qual, no âmbito do discurso colonial, o Oriente e o colonizado representavam os negativos e os opostos do Ocidente e do colonizador. A existência de binómios na relação estabelecida entre o nativo e o europeu demonstrou-se, assim, inviável, motivando uma série de estudos relacionados com a literatura de império. Nestes estudos, a oposição dicotómica saidiana do colonizado e do colonizador passou a ser interpretada “em termos de visões complementares de atracção e repulsa/ afirmação e crítica simultâneas do processo imperial”. (Coelho, 2004, 16)

Como se terá ocasião de demonstrar, os textos sobre os quais as partes II e III da presente obra se debruçam empregam uma série de estereótipos associada ao discurso colonial, tal como já observado a propósito do pensamento de Said. De entre estes estereótipos, cumpre destacar o do primitivismo – que não pode ser compreendido em toda a sua extensão sem se entender também o evolucionismo,²⁷ alvo de atenção mais adiante –, visto que se encontra presente em todas as obras aqui observadas, a par de muitos outros também oportunamente mencionados. Contudo, os textos sob análise nas partes II e III desta obra procuram subverter o discurso colonial vigente ao longo do século XIX, ao mesmo tempo que o reproduzem de variadas formas, razão pela qual se podem considerar de carácter ambíguo, coadunando-se, assim, com as teorias de Bhabha atrás aludidas. Antes de avançar para a análise das obras, convém atentar, ainda, em dois conceitos fundamentais a esse processo e amplamente relacionados com o de pós-colonialismo: cibercultura e trauma.

2.3. Cibercultura, Ciberespaço e os Estudos Pós-Coloniais

“Cyberspace. A consensual hallucination experienced daily by billions of legitimate operators, in every nation, by children being taught mathematical concepts... A graphic representation of data abstracted from the banks of every computer in the human system. Unthinkable complexity. Lines of light ranged in the nonspace of the mind, clusters of constellations of data. Like city lights, receding...”
(Gibson, 1984, 67)

Em *An Introduction to New Media and Cybercultures* (2010), Nayar considera que o termo cibercultura inclui “the networked, electronic,

²⁷ *Infra*, Parte II, capítulo 1 da presente obra.

and wired cultures of the last three decades of the twentieth century". (2) O ciberespaço – “new social spaces fostered by computer-enabled automated information and communication technologies (AICTs)” (2) – afigura-se um conceito crucial para compreender o de cibercultura. Para Nayar, a cibercultura liga-se às culturas formadas no ou relacionadas com o ciberespaço. Na verdade, existe um extenso espectro de ciberculturas, cuja formação decorre de diferentes fatores, particularmente “the political economy, information, global finance, capitalism, the logic of the market, the structures of cables and wires, monitors, and SIM cards”. (3) Para além disso, a cibercultura encontra-se em diversos pontos e ligada, de diferentes formas, ao mundo material, replicando-o, estendendo-o e aumentando-o. Portanto, o ciberespaço não constitui um mundo paralelo, mas sim uma extensão do mundo material:

cyberspace co-evolves with very material, bricks-and-mortar spaces. Thus, cities are increasingly structured to accommodate cabling, wired sections, transmission towers, and transport that, in turn, generate cyberspaces. Even as people communicate across spaces and with no physical face-to-face interaction, they continue to inhabit real buildings and bodies. (Nayar,137)

O mundo material gera, informa e governa a natureza do ciberespaço, a sua produção, expansão e aplicação, pelo que a cibercultura deve ser concebida como “any other cultural process/ event/ structure, positioning, representing, influencing, and affecting race, class, gender, sexuality and identity in particular ways”. (3)

A relação estabelecida entre raça e cibercultura foi alvo de especial atenção por parte de Nayar, ao focar as TIC – tecnologias da informação e da comunicação. Estas revelam-se fundamentais no processo de globalização,²⁸ o qual, por sua vez, se encontra profundamente ligado ao neocolonialismo, a novas formas de imperialismo económico-cultural²⁹ e a relações de poder desiguais

²⁸ De acordo com George Ritzer, a globalização pode ser definida como um ou mais processos transplanetários que envolvem uma crescente liquidez e um número cada vez maior de fluxos multidirecionais, assim como as estruturas encontradas e criadas por esses fluxos. Em *Globalization: The Essentials* (2011), nomeadamente no primeiro capítulo, Ritzer alude às diferenças estabelecidas entre globalização e transnacionalismo, bem como a vários conceitos essenciais para compreender a globalização, especificamente sólido e líquido, fluxos, pesado, leve e sem peso e, ainda, estruturas que tanto aceleram como bloqueiam os fluxos.

²⁹ Ritzer abordou o imperialismo cultural no capítulo 7 da obra referida, dedicado à apresentação de três teorias da globalização, denominadas *cultural differentialism*, *hybridization* e *cultural convergence*. O imperialismo cultural relaciona-se com a convergência cultural, a qual se baseia na ideia de que a globalização conduz a uma crescente semelhança entre culturas através do mundo. Os defensores desta teoria consideram as mudanças culturais, por vezes de modo radical, um resultado da

entre os vários países que povoam o globo terrestre. No mundo material, as TIC são construídas através de artefactos e da mão-de-obra de trabalhadores, que, na maior parte dos casos, provêm de antigas colónias de países europeus. Deste modo, pode afirmar-se que o funcionamento do ciberespaço é assegurado por ex-colonizados, o que se deve, em grande medida, ao estabelecimento, a partir de meados dos anos noventa do século XX, de inúmeras empresas norte-americanas de operações de apoio ao cliente e de serviços de processamento de transações, na Índia. Daí em diante, deu-se um *boom* dos *call centres* neste país, motivado por a mão-de-obra indiana se revelar barata e fluente na língua inglesa. Essa mão-de-obra é forçada a trabalhar em turnos noturnos – de modo a estar ativa durante o período diurno norte-americano –, a aprender a falar inglês com pronúncia norte-americana e a adotar um nome típico dos Estados Unidos da América. Embora o grosso da *work force* que assegura a existência das TIC e o funcionamento do ciberespaço provenha de ex-colónias, os lucros e o controlo administrativo encontram-se nas mãos de países tipicamente associados ao imperialismo. Muitos *media*, a Internet e a *World Wide Web* pertencem e são administrados por companhias situadas em países com longas histórias de racismo, como, por exemplo, os Estados Unidos. Assim, de acordo com Nayar, a cibercultura encontra-se racialmente organizada e marcada por práticas racistas. Ao aludir a esta organização racial da cibercultura, Timothy Luke defendeu o seguinte:

[t]he cyberspatial resources of global computer nets permit virtual enterprises to employ thousands of poor women in Jamaica, Mauritius or the Philippines in low-paid, tedious data entry or word-processing jobs for firms in London, Paris, or San Diego. Cyberspace permits dromo-economic entrepreneurs to virtualize segments of a core workplace at these peripheral locations. (1999, 37)

Tanto Luke como Nayar reconhecem a existência de uma nítida divisão, normalmente designada como *digital divide* ou divisão digital.³⁰ A mencionada organização racial não se verifica apenas na esfera económica, encontrando-se igualmente patente na cultural. Daí o domínio da língua inglesa e da cultura ocidental na *World Wide Web*, em detrimento de outras línguas e de outras culturas, como, por exemplo, “Chicano/a, Yoruba, or Dalit (the so-called untouchable, subaltern lower castes of India)”. (Nayar, 2010, 159)

globalização, devido aos fluxos provenientes de grupos e sociedades dominantes no mundo. A questão do imperialismo cultural será desenvolvida na alínea 2.2. do capítulo 2. da Parte III da presente obra.

³⁰ *Infra*, Parte III, capítulo 2, alínea 2.2.

Neste contexto, afigura-se essencial abordar a cibercultura de uma perspectiva assente nos Estudos Pós-coloniais, tal como Nayar defendeu: "I see postcolonial studies as necessarily having to address the most efficient tool of globalization (...): information technology and its practices". (2010, 162) A aliança entre os Estudos Pós-coloniais e os denominados *Cyberculture Studies* permite considerar a natureza racial da era da informação e as relações desiguais estabelecidas no ciberespaço, onde os países ocidentais continuam a controlar as vidas, os trabalhos e as identidades dos indivíduos não ocidentais e onde abundam representações culturais claramente problemáticas. A perspectiva pós-colonial da cibercultura inclui, entre outros aspetos, a análise destas representações, das condições materiais e raciais que produzem o ciberespaço, bem como da desigualdade nas relações de poder estabelecidas entre diferentes raças. Esta desigualdade no ciberespaço decorre de questões como o acesso aos dispositivos, o conhecimento para os manusear e a linguagem utilizada, que, na maior parte dos casos, se trata do inglês.

Uma reflexão sobre cibercultura revela-se fundamental numa obra que visa trabalhar jogos digitais, pois os videojogos constituem uma parte integral da cibercultura, tal como Nayar admite na secção dedicada aos jogos digitais em *An Introduction to New Media and Cybercultures* (2010, 42-50) Muitos destes videojogos, nomeadamente os que constituem alvo de análise no presente trabalho, representam, de forma estereotipada e análoga ao discurso colonial, o "Outro" colonizado, razão pela qual o seu estudo, realizado mediante uma perspectiva assente nos Estudos Pós-Coloniais, se coaduna com a proposta de Nayar de unir o pós-colonialismo e a cibercultura.

2.4. Traumas Pós-Coloniais

Na introdução a *Postcolonial Traumas: Memory, Narrative, Resistance* (2015), Abigail Ward explicou que as abordagens psicológicas dos estudos pós-coloniais examinam frequentemente os efeitos da colonização e da descolonização no (ex-)colonizado assim como nos colonizadores. Estes efeitos incluem a interiorização do racismo, complexos de inferioridade e os legados traumáticos do colonialismo, da escravatura, do período pós-escravatura, do *apartheid*, de guerras e de genocídios. Não existe um único e homogéneo trauma pós-colonial, mas antes uma ampla diversidade de experiências traumáticas que apenas pode ser compreendida se se considerarem contextos locais, históricos e culturais específicos.

Ward nota que a abordagem psicológica dos Estudos Pós-coloniais não é tão recente como pode parecer à primeira vista, pois, com o fim da Segunda Guerra Mundial, vários teóricos de língua francesa – Franz Fanon, Octave Mannoni (1899-1989) ou Albert Memmi (1920-2010) – começaram a observar os efeitos e legados psicológicos da colonização nos colonizados e nos colonizadores. Na década de noventa do século XX, assistiu-se ao despertar de um renovado interesse nos estudos sobre o trauma, sendo que muitos dos críticos que, até então, se haviam debruçado sobre os efeitos traumáticos do Holocausto começaram a defender a aplicabilidade das suas ideias a áreas como os Estudos Pós-coloniais. Dominick LaCapra, por exemplo, afirmou que, embora existissem claras diferenças entre traumas decorrentes do Holocausto e da escravatura, ambos apresentavam “problems of traumatization, severe oppression, a divided heritage, the question of a founding trauma, the forging of identities in the present, and so forth”. (2001, 174) Paul Gilroy, por seu turno, afirmou algo semelhante:

There are a number of issues raised by the literature on the Holocaust which have helped me to focus my own inquiries into the uncomfortable location of blacks within modernity. However, it seems appropriate to ask at this point why many blacks and Jews have been reluctant about initiating such a conversation. I want to argue that its absence weakens all our understanding of what modern racism is and undermines arguments for its constitutive power as a factor of social division in the modern world. (1993, 213)

Ward acredita que o trabalho desenvolvido em torno do trauma se afigura útil para compreender melhor o legado do colonialismo e da descolonização. Afinal, como David Lloyd argumentou,

Trauma entails violent intrusion and a sense of utter objectification that annihilates the person as subject or agent. This is no less apt as a description of the effects and mechanisms of colonization: the overwhelming technological, military and economic power of the colonizer, the violence and programmatically excessive atrocities committed in the course of putting down resistance to intrusion, the deliberate destruction of the symbolic and practical resources of whole populations. (2000, 214)

A aniquilação da subjetividade mencionada por Lloyd também pode ser percecionada como a interiorização do racismo. Fanon descreveu este fenómeno em *Black Skin, White Masks*, explicando que “[t]hrough the call of the other, the black person is stripped of subjectivity, and becomes conscious of himself as merely an object ‘in the midst of other objects’”. (1986, 109) Esta perceção do “Eu” resulta

do facto de ser reconhecido como negro por um branco: "not only must the black man be black; he must be black in relation to the white man". (110) Consequentemente, o negro não se encontra apenas reduzido a um objeto percecionado pelo olhar do branco, mas comporta-se também de forma diferente com pessoas brancas, por oposição às negras. Buchi Emecheta debruçou-se igualmente sobre a interiorização do racismo no romance *Second-Class Citizen* (1974). Aqui, conta-se a história de um casal de imigrantes nigerianos, Ada e Francis, que se mudou para a Grã-Bretanha nos anos sessenta do século XX. Enquanto Ada desenvolve estratégias para lidar ou resistir ao racismo, como um crescente orgulho em ser negra, Francis interioriza-o, demonstrando, assim, que os efeitos do racismo no "Eu" afiguram-se prejudiciais: "Ada knew that his blackness, his feeling of blackness, was firmly established in his mind. She knew that there was discrimination all over the place, but Francis's mind was a fertile ground in which such attitudes could grow and thrive". (57) A este propósito, Stuart Hall referiu-se à interiorização do racismo como "one of the most common, least explained features of 'racism': the 'subjection' of the victims of racism to the mystifications of the very racist ideologies which imprison and define them". (1986, 27)

Não obstante, a transferência das questões em torno do trauma para aos estudos pós-coloniais suscitou algum debate, devido, entre outros aspetos, à questão do eurocentrismo, vetor subjacente à *trauma theory* e identificado por Stef Craps em "Beyond Eurocentrism: Trauma Theory in the Global Age" (2014). Convirá, portanto, atentar no conceito de eurocentrismo. Como Nayar explicou, o eurocentrismo tornou-se profundamente influente nos séculos XVIII e XIX, durante os quais se assistiu à fundação de impérios coloniais, percecionando-se a Europa como o centro do progresso, da civilização, da modernidade e da moralidade. Dada a sua multifacetada centralidade, a Europa transformou-se no modelo a seguir pelas outras nações, bem como na dirigente natural do resto do mundo. A génese do eurocentrismo encontra-se subjacente à ideologia do "white man's burden", (2015, 73) de acordo com a qual os europeus brancos (em particular os britânicos) tinham a obrigação moral de melhorar as condições de vida dos outros povos. Subjacente a este mito, encontrava-se a (sobre)valorização do Cristianismo, a ideia de progresso identificada com os países europeus e a supremacia das práticas culturais vigentes na Europa. Com a crescente divulgação do evolucionismo, sobre o qual a presente obra se debruçará mais adiante, nomeadamente a sua aplicação ao ser humano, o eurocentrismo passou também a relacionar-se com a posição dos nativos de continentes como o africano, os quais

ocupavam os últimos patamares de uma escala evolutiva imaginária, concebida pelos europeus que se posicionavam a si mesmos no topo.

Retornando a Craps e à sua crítica ao teor eurocêntrico da *trauma theory*, os textos fundacionais das teorias em redor do trauma ignoram, de acordo com Craps, a experiência dos povos não ocidentais e das culturas consideradas minoritárias, já que se debruçam predominantemente sobre eventos ocorridos na Europa e nos Estados Unidos da América, como, por exemplo, o Holocausto e o 11 de Setembro. Consequentemente, como Susannah Radstone constatou, "it is the sufferings of those, categorized in the West as 'other', that tend *not* to be addressed via trauma theory – which becomes in this regard, a theory that supports politicized constructions of those with whom identifications via traumatic sufferings can be forged and those from whom such identifications are withheld". (2007, 25) A marginalização das experiências traumáticas das populações sediadas em zonas não ocidentais e dos grupos minoritários resulta numa "differential distribution of grievability", (Craps, 2014, 47) sugerindo-se, assim, que as suas vidas não se afiguram "grievable" ou, até, "valuable", como salientou Judith Butler em *Frames of War: When is Life Grievable?* (2009, 25). Acresce que os principais trabalhos teóricos pertencentes ao campo da *trauma theory* tomam por garantida a validade das aceções de trauma e de recuperação formuladas em contextos ocidentais. Deste modo, aderem, por exemplo, à ideia de que o trauma decorre de um único acontecimento catastrófico, demonstrando-se incapazes de abordar de forma apropriada o impacto traumático do racismo, experienciado ao longo de vários anos ou décadas, num indivíduo. Por fim, os textos fundacionais das teorias respeitantes ao trauma pecam por defenderem, de forma algo explícita, que somente a estética modernista da fragmentação e da aporia se afigura adequada à tarefa "of bearing witness to trauma". (Craps, 2014, 46)

A este propósito, atente-se no pensamento de Joshua Pederson, que, em "Trauma and Narrative" (2018), explicou que teóricos como Cathy Caruth, Shoshana Felman, Geoffrey Hartman e LaCapra, alguns dos nomes mais sonantes da *trauma theory*, consideram que o trauma molda as narrativas em que se manifesta, mediante três tropos fundamentais, todos eles conectados à estética modernista referida por Craps: ausência, indireção (*indirection*) e repetição. A ausência liga-se a Caruth e à crença de que o trauma se caracteriza pela falta de registo, ou seja, o evento traumático embate com tamanha energia em quem o experiencia que o cérebro não consegue conservar memória do episódio. Deste modo, a experiência e a memória do acontecimento manifestam "radical disruption and gaps". (1995, 4) Tanto na memória como na narrativa,

tais lacunas identificam-se através de marcadores do momento traumático. Como Ruth Leys afirmou, quando o trauma constitui uma lacuna ou uma aporia, revela-se na consciência e na representação, (2000, 266) mas a tentativa de o evocar transforma-se em silêncio ou em espaço textual vazio. Se, em alguns momentos, o trauma pode significar lacunas ou silêncios, noutros a narrativa menciona indiretamente a ocasião impactante – indireção. Um exemplo emblemático encontra-se em *La Peste* (1947), de Albert Camus (1913-1960), que evoca o Holocausto, embora nunca o refira claramente, pois a peste constitui uma metáfora da morte massiva provocada pelos nazis. Perante a incapacidade de integrar o incidente perturbador, emerge uma narrativa que tanto o esconde como o lembra. Finalmente, a repetição encontra-se já patente nos escritos de Freud, para quem as vítimas reviviam os seus traumas em sonhos, mediante o que chamou de *repetition compulsion*: “it is, interestingly, the story of a disappearance and return that lies at the heart of the twentieth century's most profound thinking about trauma, Sigmund Freud's notion of ‘repetition compulsion’ published in *Beyond the Pleasure Principle* after World War I”. (Caruth, 2013, 57) Para Hartman, a repetição implica ramificações narrativas, pois as vítimas tanto revivem como recontam os traumas experienciados: “Flashbacks compel the sufferer to involuntarily tell his story again and again”. (2003, 268) O exercício de contar e recontar conforta, ainda que momentaneamente: “The repetitions, too, though cathartic, suggest an unresolved shock: a rhythmic or temporal stutter, they leave the storyteller in purgatory, awaiting the next assault, the next instance of hyperarousal”. (1995, 543)

Para Craps, a noção de que a experiência traumática apenas pode ser representada através do recurso a uma estética modernista resulta das aparentes semelhanças existentes entre formas textuais modernistas, fragmentadas, e a experiência do trauma, a qual “exceeds the possibility of narrative knowlege” e, por conseguinte, “will best be represented by a failure of narrative”. (2014, 50) Contudo, tal pressuposto pode resultar no estabelecimento de um cânone, de obras relacionadas com o trauma, constituído por um número excessivamente reduzido de textos, os quais consistiriam predominantemente em narrativas modernistas não lineares de origem ocidental, já que, tal como Craps constata, o modernismo se identifica com uma tradição cultural europeia. O mesmo foi defendido, logo em 2003, por Jill Bennett e Rosanne Kennedy, em *World Memory: Personal Trajectories in Global Time*, onde as autoras afirmaram que “there is a danger that the field is becoming limited to a selection of texts that represent a relatively narrow range of traumatic events, histories and cultural forms, rather than engaging

the global scope of traumatic events and the myriad forms that bear witness to them". (10) Também Roger Luckhurst, em *The Trauma Question* (2008), lamentou que a *trauma theory* se focasse quase exclusivamente em textos de teor modernista, fragmentado e aporético, defendendo que "a wide diversity of high, middle and low cultural forms have provided a repertoire of compelling ways to articulate that apparently paradoxical thing, the trauma narrative". (83) Como solução, Craps propõe que as teorias esculpidas em torno do trauma não só considerem os contextos histórico-sociais específicos em que determinadas narrativas são produzidas, mas também apresentem uma abertura às diversas estratégias de representação e resistência de que tais contextos carecem. Um exemplo paradigmático seria o romance *The Memory of Love* (2010), de Aminatta Forna, a qual descreve, de uma forma realista, o passado traumático, evitando o recurso à fragmentação e à aporia, ao mesmo tempo que denuncia a incapacidade dos métodos de tratamento ocidentais do trauma para responder às necessidades dos indivíduos traumatizados pela guerra civil que dizimou a Serra Leoa, entre 1991 e 2002. Assim, *The Memory of Love* "passes straight through the landscape of pain, describing the difficult sights along the way". (107)

Algo análogo ocorre tanto em *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars* como em *Apocalypse Now Now*, romances que descrevem, de um modo realista, as experiências traumáticas vividas por algumas das suas personagens, embora, e ao contrário do que ocorre em *The Memory of Love*, apenas o façam quando aquelas provêm de contextos europeus. Por seu turno, o jogo *Zulu Response* e *Historical Flavour Mod* conferem visibilidade, de diferentes formas, aos traumas decorrentes da expansão colonial europeia. Recorde-se, a propósito, que, em *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Videogames* (2013), Jesper Juul assinalou que, no início dos anos 2000, lhe parecia inconcebível que os jogos abordassem temáticas relacionadas com o trauma: "As fiction theorist Marie-Laure Ryan put it, who would want to play *Anna Karenina*, the videogame? Who would want to spend hours playing in order to successfully throw the protagonist under a train?". (27) Contudo, no mesmo texto, Juul admitiu estar enganado, pois atualmente vários jogos incorporam elementos traumáticos, com finais trágicos, sem comprometerem o seu êxito. Existem até casos de jogos, aclamados pela crítica e pela audiência, em que o protagonista morre no final (*spoiler alert*), como ocorre, por exemplo, em *What Remains of Edith Finch* (*Giant Sparrow*, 2017). Embora não se trate necessariamente do caso de *Zulu Response* ou de *Historical Flavour Mod*, ambos os jogos incorporam o trauma, exibindo momentos amplamente traumáticos.

Deste modo, pode concluir-se que o tratamento do trauma de uma perspectiva pós-colonial se revela crucial para a presente obra, devido a dois motivos diferentes. Em primeiro lugar, como se mencionou na introdução, o trauma encontra-se subjacente ao projecto neovitoriano ou, como referiu Marie-Luise Kohlke, "(...) trauma underlies much of the neo-Victorian project, the ethical impulse of which stems from the desire to render belated witness or commemorate historical wrongs that – if at all – were recorded from highly biased points of view, usually those of history's victors rather than victims". (2014, 26) Assim, qualquer trabalho que incida sobre textos de cariz neovitoriano não pode ignorar a dimensão traumática que estes não raro apresentam. Em segundo lugar, as obras neovitorianas que constituirão objeto de análise ao longo das partes II e III reportam-se a contextos e momentos marcados pelo colonialismo e imperialismo britânicos, nomeadamente a África austral oitocentista, assim como pela violência que frequentemente os acompanhava. Em consequência, todos os textos em apreço apresentam momentos traumáticos ou personagens traumatizadas, tornando indispensável a análise dos traumas pós-coloniais neles exibidos.

To wrap up, a análise a empreender nas páginas seguintes, sobre as narrativas ficcionais e os jogos digitais a que se tem vindo a aludir desde o *exordium* desta obra, não seria possível sem uma reflexão prévia sobre os conceitos de cultura, representação, colonialismo, imperialismo, orientalismo, pós-colonialismo, cibercultura e trauma, assim como sobre outros termos e temáticas que se lhes encontram associados.

**Parte II) Do Pós-Colonialismo ao
Neocolonialismo: A Ambivalência das
Ficções Literárias Neovitorianas**

1. Entre a Crítica e a Adesão ao Discurso Colonial – *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars*

O romance *Scarlet Sash* narra as peripécias de Provost Marshal Ensign Sebastian Early na África do Sul enquanto polícia do exército de Frederic Augustus Thesiger (1827-1905), Lord Chelmsford, *commander in chief* da Guerra Anglo-Zulu. Este polícia usa uma faixa vermelha no braço para o identificar como tal, daí provindo o título da obra. Ao longo do livro, Seb procura desvendar o mistério por detrás da morte de um oficial e do desaparecimento de um relógio de ouro. Para o ajudar, o polícia conta com um soldado galês surdo – o que introduz um elemento de comédia na trama – e com um sábio nativo de origem xhosa,³¹ o qual se demonstra capaz de comunicar com os outros nativos, de trilhar habilmente o terreno sul-africano e de auxiliar Seb, sempre que este se vê afligido por enxaquecas, através do recurso a remédios feitos a partir de plantas locais. A ação do romance começa em janeiro de 1879, imediatamente antes do estalar da Guerra Anglo-Zulu, e acaba a meio do conflito, pelo que as primeiras batalhas, de Isandlwana e de Rorke's Drift, são narradas ao leitor.

De acordo com Ian Knight, em *Essential Histories: The Zulu War 1879* (2003), no final do século XVIII, a área atualmente conhecida por KwaZulu-Natal, situada entre os rios Phongolo e Umzimkhulu,³² encontrava-se povoada por um extenso número de reinos autónomos que partilhavam a mesma língua, embora existissem algumas variações dialetais, e uma economia assente na pecuária. Nestes domínios, os recursos extraídos dos animais eram utilizados para alimentar e vestir as populações, sendo os próprios animais usados como moeda de troca em cerimónias como casamentos ou outras de carácter religioso. Como esta região possuía pastos capazes de alimentar o gado e terrenos férteis para atividades agrícolas, deu-se um gradual aumento da densidade populacional. Contudo, a partir do final do século XVIII, estes reinos encetaram uma série de conflitos que duraria cerca de trinta anos, contribuindo, em larga medida, para que o Reino Zulu, sob o comando de Shaka kaSenzangakhona³³

³¹ De acordo com os vestígios fósseis encontrados na África Austral, os primeiros habitantes da região eram caçadores-coletores – denominados pelos europeus por *bushman* – ou dedicavam-se à pecuária, sendo denominados de *khoei* ou *Hottentot*. No século XI, os clãs que integravam os grupos linguísticos Bantu e Tswana-Sotho – os quais se encontram na origem, respectivamente, dos atuais povos zulu, xhosa, swasi e ndebele e sotho/basuto, tswana e pedi – penetraram no território através da África Oriental. V. Figura 2 dos Anexos.

³² Confronte-se os mapas da África Austral, no século XIX e na atualidade, apresentados nas Figuras 3 e 4 dos Anexos.

³³ V. Figura 5 dos Anexos, que retrata Shaka.

(1787-1828), adquirisse uma posição primordial entre os restantes. Em *A Concise History of South Africa* (2009), Robert Ross explicou que Shaka “became the most mythical figure in South African history, either demonized for his bloodthirstiness and for the cruelty of the system he established, or almost deified for his military prowess, statesmanship and foresight”. (29) Nascido por volta de 1781 e pertencente à família do dirigente do pequeno reino dos amaZulu, Shaka serviu na corte do Rei Dingiswayo, dos amaMthethwa, tendo sido nomeado chefe dos amaZulu pelo Rei. Aquando da morte de Dingiswayo, em 1818, Shaka reverteu a relação de subordinação existente entre os amaZulu e os amaMthethwa e, de forma gradual, começou a estender o seu domínio sobre um território cada vez maior. Durante este tempo, o poder político e militar dos zulus foi também aumentado. A ascensão vertiginosa da autoridade de Shaka atingiu um término abrupto quando foi assassinado, em setembro de 1828. Dingane (1795-1840), irmão e assassino do defunto Rei, sucedeu a Shaka.

Durante este período, a relação estabelecida entre os zulus e os britânicos foi relativamente pacífica. Contudo, entre os finais da década de sessenta e do começo da de setenta do século XIX, deu-se a descoberta de diamantes em Kimberley, a Norte da Cidade do Cabo:

For half a century, the British had regarded South Africa as a drain on resources, a cockpit of local rivalries which demanded a high price in money and blood in return for the strategic advantages of the Cape. Yet the discovery of diamonds – and with it the tantalizing promise of further natural treasures to come – offered a return on the years of investment. (Knight, 2003, 15)

Empenhados em explorar os recém-descobertos recursos minerais da região, os britânicos depressa compreenderam que não existiam as infraestruturas necessárias para tal empresa e que a divisão do território em colónias britânicas, repúblicas bóeres³⁴ e reinos africanos independentes dificultava o movimento de mão-de-obra e de diamantes do interior para os portos. Consequentemente, começou a discutir-se a possibilidade de unir politicamente os diferentes estados situados na África Austral. Destas discussões surgiu a ideia de criar uma confederação sul-africana, chefiada pelos britânicos. Sir Henry Bartle Frere (1815-1884) ficou incumbido de implementar a confederação, embora o processo de unificação da África do Sul se tivesse iniciado ainda antes da chegada de Frere, com a anexação da República do Transval, em 1877, por parte de Londres. Ao

³⁴ A palavra bóere é a tradução portuguesa de *boer*, um vocábulo holandês e africânder que significa agricultor e designa os descendentes dos primeiros colonizadores holandeses da África Austral.

anexarem o território transvaliano, os britânicos viram-se envolvidos numa disputa travada entre os bóeres e os zulus desde, pelo menos, a década de quarenta do século XIX. Ora, quando o Natal foi anexado pelos britânicos, em 1843, um extenso grupo de bóeres fugiu da região e obteve a permissão do Rei zulu Mpande kaSenzangakhona (1798-1872) para pastar o seu gado nas terras por este controladas. Contudo, os bóeres começaram a apropriar-se de cada vez mais território, até que, na década de sessenta, muitos zulus se manifestaram verbalmente contra a presença bóere naquelas que consideravam ser as suas terras. Quando Mpande morreu, em 1872, o seu filho Cetshwayo (1826-1884), que lhe sucedeu, decidiu ouvir os protestos dos seus súbitos e pressionou os bóeres para que estes abandonassem o território de que se haviam apropriado. Nesta altura, os britânicos, que haviam sempre mantido uma relação pacífica com os zulus, apoiaram-nos, pois pretendiam minimizar a influência bóere na região. Porém, face à descoberta de diamantes em Kimberley, o projecto de confederação e a subsequente anexação do Transval alteraram profundamente a posição britânica na região, pois os bóeres passaram a súbitos britânicos e os zulus revelaram-se um obstáculo à confederação.

Para Frere, "the Zulu were (...) an anachronism who must give way in the face of European concepts of progress". (Knight, 2003, 16) Com efeito, os zulus constituíam o grupo mais poderoso do Sul do continente africano, que havia sobrevivido a um século de progressiva extensão da esfera de influência britânica e de outros colonizadores europeus, muitas vezes mediante o recurso à violência. Assim, Frere via positivamente a eclosão de uma guerra entre britânicos e zulus, até porque uma derrota destes últimos às mãos dos primeiros permitiria aliviar a pressão existente sobre as fronteiras transvalianas, demonstrar aos bóeres as vantagens inerentes ao domínio britânico e usar os zulus como exemplo para qualquer grupo de africanos que se atrevesse a resistir aos britânicos. Contudo, o Governo de Londres não apoiou Frere, pedindo-lhe para manter a paz. Recorde-se que, por esta altura, os britânicos estavam a enfrentar crescentes tensões no Afeganistão, não pretendendo começar uma guerra, possivelmente cara e sangrenta, em África. Ainda assim, Frere decidiu desencadear um conflito armado com os zulus, pois acreditava que o desfecho seria rápido e vantajoso para os britânicos, devido à posse de armas mais avançadas e à disciplina militar de que os zulus supostamente careciam. Como Knight constatou, "Frere gambled on the expectation that he could defeat the Zulu before the government in London had time to object; and that hindsight would validate his decision". (2003, 17) Contudo, depressa despontou um problema que Frere não tinha antecipado.

O chefe da administração colonial do Natal, Sir Henry Bulwer (1836-1914), temendo que a colônia fosse arrastada para um eventual conflito entre os britânicos e os zulus, ofereceu os seus serviços como mediador, de modo a tentar resolver as disputas territoriais que haviam marcado as relações entre bóeres e zulus, desde a década de quarenta, e que eram utilizadas por Frere como fundamento para o despoletar de uma eventual guerra. Cetshwayo, que, à semelhança de Bulwer, pretendia evitar um conflito, aceitou com agrado a proposta do Natal, pelo que Frere não teve outra escolha senão aceitá-la também. Enquanto a comissão mediadora entretanto formada analisava as provas relativas às disputas territoriais mencionadas, deram-se dois eventos que Frere não hesitou em utilizar em benefício do projecto da confederação. Em meados de 1878, duas mulheres zulus, casadas com um homem zulu detentor de uma posição de prestígio no Reino chefiado por Cetshwayo, fugiram para o Natal ao encontro dos seus amantes. Embora o marido em questão tivesse decidido não agir, os filhos acharam correto vingar o nome do pai, invadindo o Natal, trazendo as mulheres de volta para o território zulu e matando-as violentamente. Dois meses mais tarde, alguns africanos de Lunenburg foram atacados por seguidores do príncipe swazi Mbilini waMswati, o qual havia declarado o seu apoio a Cetshwayo e recebido terras zulus em troca. Ora, Frere aproveitou ambos os eventos para argumentar que os zulus eram vizinhos perigosos. Assim, em dezembro de 1878, quando a comissão do Natal se reuniu com os representantes zulus e britânicos para declarar que tomara o partido dos zulus, os representantes de Frere acusaram estes últimos de tiranos e exigiram que os assassinos das mulheres fugitivas e Mbilini lhes fossem prontamente entregues, para serem julgados pela violação das fronteiras. Frere exigiu, ainda, o desmantelamento das forças zulus, sob pena de estas terem de enfrentar o temível exército britânico. Como Cetshwayo não podia simplesmente dissolver o seu exército e todas as subsequentes tentativas de negociação falharam, no dia 11 de janeiro de 1879 iniciou-se a Guerra Anglo-Zulu.

Lord Chelmsford, *commander in chief* das forças britânicas durante grande parte do conflito, possuía o objetivo de chegar até oNdini, capital do Reino de Cetshwayo. Para tal, criou cinco colunas distintas, duas das quais de reserva em Middle Drift e no local onde as fronteiras zulu, transvaliana e swazi convergiam. As restantes três colunas avançariam a partir de três pontos diferentes, nomeadamente Lower Drift, Rorke's Drift e Utrecht.³⁵ No dia 11 de janeiro do fatídico ano de 1879, as três colunas invadiram o território zulu, dando início à guerra. Cetshwayo, que havia congregado mais de 40 000 homens em oNdini

³⁵ V. Figura 6 dos Anexos.

para se prepararem para a guerra que se avizinhava, percebeu que não conseguiria atacar as três frentes britânicas de Chelmsford. Consequentemente, o Rei decidiu ordenar aos seus homens que vigiassem os passos dos britânicos e reportassem o que haviam visto, ganhando, assim, tempo para decidir como deveria proceder. Como Knight explicou e o próprio autor de *Scarlet Sash* frisa em diversos momentos, Cetshwayo possuía *scouts* capazes de percorrer cerca de trinta e dois quilómetros por dia, durante vários dias seguidos. Os civis, por seu turno, davam informações aos *scouts* e ao próprio Rei, o qual conseguia, assim, estar sempre a par das movimentações dos britânicos no grande tabuleiro de xadrez que era a África do Sul. Desconhecedores do território para o qual haviam sido enviados, os britânicos, pelo contrário, só se apercebiavam da presença dos zulus quando estes atacavam. Através das informações que ia recebendo, Cetshwayo percebeu que a coluna central, chefiada pelo Coronel Richard Thomas Glyn (1831-1900) e acompanhada pelo próprio Chelmsford, era a mais perigosa e agressiva. Por conseguinte, no dia 17 de janeiro, o Rei decidiu atacá-la, destacando 25 000 homens para o efeito, comandados pelo general zulu Ntshingwayo kaMahole (1809-1883). Cetshwayo enviou, ainda, um número considerável de homens para atacar as colunas superior e inferior.

Em 20 de janeiro, dois dias antes do começo da batalha que se revelaria profundamente traumática para os britânicos, a coluna central chegou a Isandlwana.³⁶ No dia 22 de janeiro, um grupo de britânicos que inspecionava a área surpreendeu um conjunto de zulus escondido nas proximidades de Isandlwana. Apanhados de surpresa, os zulus decidiram atacar os inimigos – ainda que fosse uma noite de lua cheia, um mau presságio na cultura zulu – recorrendo à tática militar concebida durante o reinado de Shaka e conhecida por *izimpondo zankomo* ou *the beasts horns*. A tática baseava-se numa formação com a forma da cabeça de um búfalo. Os homens que se encontravam nos extremos laterais circundavam o inimigo e impediam a sua fuga, ao mesmo tempo que os homens do centro o atacavam impiedosamente. Armados com lanças e com cerca de 20 000 armas de fogo relativamente antiquadas, os zulus conseguiram matar aproximadamente 1300 britânicos e apoderar-se de cerca de 1000 espingardas Martini-Henry.

Nem todos os zulus participaram no vitorioso ataque-surpresa em Isandlwana, pois alguns haviam ficado de reserva sob o comando do irmão mais novo de Cetshwayo, o príncipe Dabulamanzi kaMpande (1839-1886). Contudo, após o êxito de Isandlwana, Dabulamanzi sentiu que os seus homens tinham sido injustamente privados da gloriosa vitória sobre os britânicos. Apesar de Cetshwayo ter insistido

³⁶ V. Figura 7 dos Anexos.

para que os zulus não entrassem, em circunstância alguma, em território britânico, pois, nas negociações de paz, pretendia alegar que os zulus tinham agido em autodefesa face a um inimigo que havia invadido o seu país, Dabulamanzi conduziu os homens até ao Natal, onde comandou um ataque a Rorke's Drift.³⁷ O local, requisitado por Chelmsford para funcionar como hospital e armazém de mantimentos, albergava médicos, soldados doentes, uma companhia, um destacamento do contingente nativo do Natal, alguns comissários e o Tenente John Chard (1847-1897), da Royal Engineers, o oficial com a patente mais elevada e, portanto, o que se encontrava no comando. Assim que se aperceberam do que havia acontecido em Isandlwana, os residentes de Rorke's Drift, por precaução, construíram uma barricada com sacos de milho e caixas de biscoitos. Pouco tempo depois, chegaram os zulus chefiados por Dabulamanzi, o que desencadeou a fuga do contingente nativo do Natal. Restaram apenas cerca de cento e cinquenta homens para defender Rorke's Drift dos mais de 3000 zulus que se aproximavam. No entanto, no final do combate, apenas dezassete britânicos haviam perecido, enquanto cerca de seiscentos zulus jaziam sem vida no território que circundava Rorke's Drift.

Como se referiu, *Scarlet Sash* narra as aventuras de Seb no período antes e durante a Guerra Anglo-Zulu. Ora, o autor volta autorreflexivamente a um evento importante da Era Vitoriana para criticar o jingoísmo britânico, crucial para o desencadear do conflito, o que se torna evidente em diversos momentos. Para efeitos da presente análise, selecionaram-se duas dessas instâncias.

Num deles, Seb conversa com Pieter Zeldenthuis, um bóere ao serviço do exército britânico. Durante a conversa, o bóere afirma assertivamente que os britânicos em geral e o Lord Chelmsford, ou General Thesiger, em particular não tinham noção do que estavam a fazer, ao desencadear uma guerra contra os zulus, pois estes não eram "common savages":

'(...) It's going to be a bloody business, I can tell you. I don't trust that lord general of yours to know what he's about, see. You British, you come out here – you know nothing about this place. What do you know? Eh? Those impi warriors, they're not common savages. They've got brains like you and me. They can fight like bloody hell, I know. They're organized. They're disciplined. And they're fitter than any bloody soldier of the Queen, that's certain. They'll do fifty miles on the trot, while you lot are struggling to get a wagon out of the mud.' He spat in the dust before continuing. 'General Thesiger thinks this is going to be easy. He's got rocks in his head. All he's worried about is whether they'll fight. They'll fight alright. There'll be a few soldiers dead before the end

³⁷ V. Figura 8 dos Anexos.

of this, you mark my words Ensign (...) This is the Zulu nation, boy. This is an empire you're challenging'. (Kilworth, 2010, 62)

Noutro momento, estabelece-se um claro contraste entre a absoluta crença na superioridade militar britânica, patente nos instantes anteriores ao começo da batalha de Isandlwana, e a estupefação dos britânicos perante a dizimação do exército de Chelmsford às mãos dos zulus, evidente após o início da batalha. A primeira atitude marca o diálogo entre Seb e um soldado:

(...) 'The sooner we get this over with, the better. It'll be a long war if they won't come out and fight, and I can't think they will. The Zulus know what the Martini-Henry can do. It'd be suicide for them, even in numbers. We'll cut them down by the score if they come at us. Look at this place, for example. No real cover anywhere.' Seb stared round him. 'No cover for us, either.' 'Ah, but they've got to get close to us to do us any harm. Some of them have got muskets, but nothing as lethal as the Martini. You need to be pretty close to use a stabbing spear, or even toss a throwing spear. We won't let them get that close. They'll go down in waves, believe me, and I'm pretty sure most of them are cowering inside the Royal Kraal at Ulundi. Only madmen would attack an army bristling with modern weapons.' (Kilworth, 2010, 106-107)

Esta postura mantém-se nos momentos iniciais da batalha: "Seb had no doubt of the eventual outcome of the battle. He knew the defenders' firepower was unbeatable. Surely the Zulu generals would come to the same conclusion and retreat very soon?" (114) A segunda atitude, contudo, começa a emergir quando a derrota britânica se demonstra cada vez mais óbvia, manifestando-se nas palavras do narrador:

Then common sense took over Seb's thinking. All the air was expelled from his lungs as he tried to come to terms with the sight before him. Even with the naked eye he could now see the impossible was happening. Despite the awesome firepower of their modern weapons the camp was being overwhelmed by Zulu warriors. The Zulus had attacked in their feared buffalo formation. The center or the head was the main striking force, but there were wide sweeping horns on each side made up of fast running warriors, which curled round and closed in around the camp. Thousands upon thousands of Zulus swarming in on the British position. The soldiers in the camp stood no chance once those buffalo horns of the impi had them trapped. Even without the glass to his eye now, Seb could see his comrades-in-arms were too strung out. The lines were breaking up fast. They were being overrun by a black tide of loud triumphant warriors". (115-116)

A mesma postura permeia, ainda, o seguinte excerto:

This was a disaster beyond Seb's imagining. Savages had managed to wipe out two thousand men of one of the world's greatest army. A Pyrrhic victory, surely, with so many Zulu dead left on the battlefield? But a victory for the Zulu national none the less. The British army had been shattered, torn apart, put to the spear, slaughtered, annihilated. (119-120)

Ao retornar autorreflexivamente a este momento marcante e profundamente traumático da Era Vitoriana para criticar o jingoísmo britânico, *Scarlet Sash* insere-se no conjunto dos considerados romances neovitorianos, os quais, como defenderam Mark Llewellyn e Ann Heilmann, devem, de algum modo, estar “self-consciously engaged with the act of (re)interpretation, (re)discovery and (re)vision concerning the Victorians”. (2010, 4) Contudo, a crítica ao jingoísmo britânico não invalida que a obra encerre uma dimensão claramente eurocêntrica, conceito analisado na Parte I, nomeadamente em ligação com as teorias em torno do trauma.³⁸ O cariz eurocêntrico de *Scarlet Sash* encontra-se patente no modo como a obra trata justamente o trauma, já que, embora o romance descreva, de uma forma realista – à semelhança de *The Memory of Love* (2010), por Aminatta Forna, a respeito da Serra Leoa³⁹ –, as experiências traumáticas descritas nos excertos citados, vivenciadas por Seb, um homem branco de proveniência europeia, ignora por completo os eventos igualmente traumáticos vividos pelos nativos africanos, silenciando o seu sofrimento. Na verdade, estes constituem um mero catalisador com vista a despoletar os momentos traumáticos que atormentam Seb, da mesma forma que a África austral funciona como um simples palco onde esses acontecimentos ocorrem. De idêntico modo, a crítica ao jingoísmo britânico não significa que *Scarlet Sash* não apresente alguns elementos típicos do discurso colonial, conceito relacionável com o de pós-colonialismo, como se observou oportunamente.⁴⁰ Com efeito, *Scarlet Sash* apresenta determinados aspetos claramente associáveis ao discurso colonial, como o recurso a estereótipos relacionados com o exotismo da África austral ou o primitivismo dos zulus, como se tentará demonstrar ao longo dos subcapítulos seguintes. O emprego destes estereótipos – ou práticas representacionais, nas palavras de Stuart Hall, (2013, 215)⁴¹ – demonstra que *Scarlet Sash* se revela profundamente ambivalente, termo que remete para os estudos desenvolvidos por Homi K. Bhabha, analisados no capítulo 2 da Parte I deste trabalho.

³⁸ *Supra*, Parte I, capítulo 2 da presente obra.

³⁹ *Supra*, Parte I, capítulo 2 da presente obra.

⁴⁰ *Supra*, Parte I, capítulo 2 da presente obra.

⁴¹ *Supra*, Parte I, capítulo 1 da presente obra.

1.1. Emigração e Exotismo

Como Patrick Brantlinger explicou em *Victorian Literature and Postcolonial Studies* (2009), depois de 1815, muitos britânicos emigraram para as colónias, procurando, assim, fazer frente à pobreza, ao desemprego e à sobrepopulação endémicas ao Reino Unido oitocentista. Dada a crescente importância da emigração, começaram a surgir muitos escritos relacionados com o tema durante a Era Vitoriana. Neles criticavam-se os problemas domésticos que levavam os britânicos a abandonarem as suas casas e, simultaneamente, elogiavam-se as colónias, pois estas apresentavam uma solução para os problemas sociais existentes no Reino Unido, permitindo às pessoas melhorarem, em grande medida, as suas condições de vida.

Em *Past and Present* (1843), por exemplo, Thomas Carlyle rejeita enfaticamente a teoria de Thomas Malthus (1766-1834) no respeitante ao facto de a sobrepopulação e a pobreza constituírem uma condição incurável. Embora o excesso de população, a pobreza e o desemprego se encontrassem presentes na sociedade inglesa da década quarenta, os vitorianos podiam sempre encontrar alternativas mais viáveis noutros locais do império:

why should there not be an 'Emigration Service' (...) with funds, forces, idle Navy-ships, and ever-increasing apparatus; in fine an *effective system of Emigration*; so that, at length (...) every honest willing Workman who found England too strait, and the 'Organisation of Labour' not yet sufficiently advanced, might find likewise a bridge built to carry him into new Western Lands, there to 'organise' with more elbow-room some labour for himself? There to be a real blessing, raising new corn for us, purchasing new webs and hatchets from us; leaving us at least in peace; – instead of staying here to be a Physical-Force Chartist, unblessed and no blessing! (Carlyle, 1965, 263)

Também em "The Emigrants", Charles MacKaym alega que as colónias canadianas podiam providenciar aos ingleses aquilo que a "mother England" não conseguia:

Here we had toil and little to reward it,
But there shall plenty smile upon our pain,
And ours shall be the mountain and the forest,
And boundless prairies ripe with golden grain
Cheer, boys! Cheer! For England, mother England!
Cheer, boys! Cheer! There's wealth for honest labour
Cheer, boys! Cheer! – in the new and happy land!". (Brooks e Faulkner, 1996, 178)

Se a “mother England” pouco dava a estes “boys” em troca da sua permanente labuta, tal não os impedia de, ainda assim, dizer “Cheer!” a Inglaterra, na “new and happy land”, onde o trabalho honesto era recompensado com a acumulação de riqueza, um dos valores fundamentais da mentalidade vitoriana.

Para além de ter composto o poema transcrito, Mackay foi director de *The Illustrated London News*, tendo escrito a letra de muitas outras canções sobre emigração, as quais constituem apenas alguns exemplos de um vasto leque de textos cujo objetivo primordial era promover as colónias. Na verdade, durante as décadas de quarenta e cinquenta chegaram a aparecer agentes de emigração que viajavam por toda a Inglaterra para recrutar novos colonos. Estes agentes falavam às famílias sobre o muito que as colónias ofereciam, em contraposição a tudo o que faltava na metrópole. Em *Tales of the Colonies, or, The Adventures of an Emigrant* (1843), Charles Rowcroft recorre ao mesmo tipo de discurso empregue pelos agentes de emigração:

The increasing difficulty of maintaining a family in England, in which the competition for mere subsistence has become so keen; and the still greater difficulty of providing for children when their maturer years render it imperative on the parent to seek for some profession or calling on which they may rely for their future support, has excited among all classes a strong attention towards the colonies of Great Britain, where fertile and unclaimed lands almost boundless in extent, await only the labour of man to produce all that man requires. (v)

À semelhança dos textos vitorianos, *Scarlet Sash* debruça-se sobre a emigração, especificamente a de Seb, o qual trocou Inglaterra pela África do Sul para investir numa carreira militar, abandonando, assim, a cidade de Much Wenlock, em Shropshire, onde não passava do filho de um modesto diretor de um colégio. O entusiasmo com as colónias, patente nos textos vitorianos, surge igualmente em *Scarlet Sash*, de forma explícita, em diferentes momentos. Assim, a propósito da emigração, o narrador discorre sobre o entusiasmo de Seb em sair de Inglaterra para ir viver num local exótico:

He had long been desperate to leave behind his slow dull life in a small garrison town and set out for exotic climes. How wonderful It had seemed to him, to voyage to another country – another *continent* – where things were quite different. India or Africa would have been equally acceptable to him, or Singapore or Burma, or – to tell the truth – anywhere where the colours were brighter, the air clearer, the sky bigger. In such places the people were lighter of foot and had fire in their veins. They smiled more easily and did not seem oppressed by life as many were in Britain, where the population was weighed down by

heavy dull weather and mills spewing out choking, poisonous fumes. Life seemed simpler east of the old country (...). Africa was a land of marvels, from its myriad remarkable wild beasts and birds to its amazing vegetation and landscapes. He could not have wished for a better posting and he had not been disappointed. (Kilworth, 2010, 21)

Em outro excerto, o exotismo da África do Sul volta a ser abordado de forma entusiástica, em contraposição a Inglaterra, embora desta vez se faça questão de sublinhar que Seb ama o seu país:

Seb's heart soared. This was what he joined the army for, to be permitted to travel to places where the colours and the variety of life were immensely superior to that of his own country. Oh, yes, part of it was the excitement of being in the uniform of an army that was feared and admired throughout the world. And yes, he loved his own country, for its pleasant greenness and placid countryside – but this! – this was thrilling beyond anything. The land was vast, the sky was vast, and both were packed with birds and beasts of infinite shape and pattern. The tints and shades swam in his head: earthy ochres, bright brilliant primary hues of feather, vivid stripes and spots, subtle shadows that melted into a background of vegetation and dusty landscape. You could almost breathe the colours, take them down into your lungs, into your bloodstream, feel them racing through your arteries. (Kilworth, 2010, 59-60)

Finalmente, noutras passagens explica-se que o entusiasmo de Seb por tudo o que se encontra relacionado com a África do Sul afigura-se tão extenso que um dos passatempos preferidos do polícia consistia em explorá-la e documentar a vida selvagem através do recurso às artes plásticas, especificamente a pintura. Nestas atividades, Seb era acompanhado por um amigo de infância com que havia sido destacado para a África Austral. O gosto pela exploração espelha-se em excertos como “Peter and Seb had enjoyed every minute of their off-duty time. The pair of them had explored as best as the army and battles would allow, and found everything fascinating. Even the African night skies were different, encrusted with new stars that shone with a far greater brilliance than English stars”. (Kilworth, 2010, 22) O interesse pela vida animal selvagem encontra-se patente em passos como “They [Seb and Peter] were both excited by and interested in wild beasts, but their individual approaches to the animals of Africa were quite different: Seb liked to draw and paint them, Peter enjoyed shooting them”. (Kilworth, 2010, 11) Como se depreende dos excertos citados, *Scarlet Sash* caracteriza-se por um claro gosto pelo exotismo.

Tal como Pramod K. Nayar explicou em *The Postcolonial Studies Dictionary* (2015), o termo exótico, proveniente da botânica e

utilizado inicialmente para descrever as espécies de um local estrangeiro, começou a ser empregue, a partir do século XVI, na Europa, para aludir a ideias de “foreignness” e de “alien culture”. (76) Exótico passou, assim, a reportar-se aos encontros ocorridos entre europeus e o “Outro” cultural e racial, ou seja, os povos africanos, asiáticos ou sul-americanos. Em *Scarlet Sash*, a África do Sul apresenta-se como o “Outro” face à Europa. Logo no início do romance, a Inglaterra contrapõe-se à África Austral, pois, enquanto no país natal o protagonista levava uma “slow dull life in a small English garrison town”, (21) no continente negro “the colours were brighter, the air clearer, the sky bigger”. (21) As populações de ambos os locais também são caracterizadas de forma completamente diferente, pois os africanos revelam-se “lighter of foot”, possuem “fire in their veins” e sorrirem “more easily”, (21) enquanto os ingleses “[were] weighed down by heavy dull weather and mills spewing out choking, poisonous fumes”. (21) Mais adiante, as cores e as variedades de vida africanas afiguram-se imensamente superiores às inglesas: a “pleasant greenness” e o “placid contryside” (59) ingleses contrapõem-se a um vasto céu e a fauna e flora abundantes, diversificadas, coloridas e inebriantes: “[y]ou could almost breathe the colours, take them down into your lungs, into your bloodstream, feel them racing through your arteries”. (60)

O exótico torna-se colecionável e suscetível de ser exibido. As plantas, as pedras, os animais, os tecidos, o artesanato e, até, as pessoas podiam ser colecionadas e, depois, exibidos na Europa. Deste modo, os colecionadores britânicos, os administradores e os caçadores de tesouros percorriam os vários cantos do império em busca de objetos ou seres que pudessem colecionar e, posteriormente, ostentar na metrópole. Como Nayar sublinhou, o exótico constituía uma forma de trazer partes distantes do império até Inglaterra, para serem exibidas em público, como se se tratasse de um espetáculo. No capítulo “The Spectacle of the Other”, de *Representation* (2013, 253-259), Hall apresentou um dos mais notáveis exemplos do carácter colecionável e exibível do exótico com o caso da mulher africana Saartje Baartman ou, como ficou conhecida, *The Hottentot Venus*. Levada por um bóere para Inglaterra, em 1810, Saartje foi exibida durante cerca de cinco anos em Londres e em Paris. Começou por ser apresentada num palco, como se fosse um animal selvagem, indo e vindo da sua jaula conforme lhe era ordenado. Saartje acabou por se tornar famosa tanto entre o público em geral, que a glorificava através de baladas, desenhos ou ilustrações, como entre os naturalistas e etnologistas, os quais a mediam e observavam cuidadosamente, escreviam tratados, faziam moldes de cera e de gesso e escrutinavam cada detalhe da sua

anatomia, tanto em vida como depois de morta.⁴² Outros exemplos constituíam formas de arte suscetíveis de ser produzidas, disseminadas e consumidas, com o aval de instituições como The Royal Society. As pinturas de Seb, representando a vida selvagem africana, enquadram-se claramente nestas formas de expressão artística. No passo citado, Seb partilha com o seu amigo Peter a pintura que havia feito de um antílope, brincando com a ideia de vir a impressionar os membros de The Royal Society:

Seb was standing at the bar when Peter entered. The young ensign had the ever-present sketch pad by his elbow, a pastime which Peter had no interest in, but pretended to for his friend's sake. (...) 'So?' said Peter, beating the dust from his shirt and nodding at the pad. 'What have you been recording for the Royal Society today?' Seb had about as much chance of impressing members of the Royal Society as he had of growing golden horns, but he eagerly opened his pad and showed Peter a picture of a small antelope. 'Klipspringer,' he said. 'Smart little fellow, isn't he? Caught him leaping from rock to rock just north of the town. I mean, he's hardly a lion or a leopard, but interesting just the same.' (Kilworth, 2010, 11)

Em muitos casos, o exótico evocava preocupações relacionadas com as profundas diferenças existentes entre a Europa e os "Outros", o que também se encontra patente em *Scarlet Sash*, mais especificamente nas descrições do narrador sobre o que Seb e os outros soldados sentem na noite anterior à eclosão da batalha de Isandlwana. Sugerindo implicitamente ao leitor o desfecho da batalha, o narrador descreve a região que havia sido efusivamente elogiada por Seb (em contraste com Inglaterra) como possuidora de "an eerie atmosphere" e de "a stillness to the air which was disturbing", suscitando "dark thoughts", precisamente por ser um local tão longínquo. Seb chega mesmo a referir-se ao território para o qual sempre havia desejado viajar como "this Godforsaken place":

Like many others, Seb had not been able to fall asleep. He rose and left his tent. The starlight created an eerie atmosphere out here on this empty landscape. And there was a stillness to the air which was disturbing. Soldiers have imaginations like anyone else and Seb's mind was full of the stories of his youth, of *Beowulf* and *The Odyssey*, of strange forces that operated beyond the ken of ordinary mortals. It was not difficult to conjure up groundless fears at this time in the morning, out in the wilderness. A man could easily fall victim to such terrors, isolated as they were from civilization. Dark thoughts, some of natural evils, others less definable, swamped a man's brain in the early hours far from home or any familiar surroundings. *What am I doing in this Godforsaken place,*

⁴² Cf. Hall, 2013, 253-259.

in the land of an enemy who are completely alien to me, thousands of miles from my homeland and my own folk?. (Kilworth, 2010, 107-108)

Da perspectiva dos Estudos Pós-coloniais, o exotismo presente em *Scarlet Sash* constitui uma forma estereotipada de retratar o Outro para que possa ser consumido pelo europeu. Hall, para quem os estereótipos constituem um conjunto de práticas representacionais, como se mencionou acima, considera que o ato de estereotipar reduz, naturaliza e cristaliza a diferença. Partindo de características vívidas, memoráveis e facilmente compreensíveis e reconhecíveis de um indivíduo pertencente a uma dada cultura e/ou raça, os estereótipos reduzem-no a essas características, exageram-nas, simplificam-nas e cristalizam-nas. A representação de indivíduos negros constitui um exemplo paradigmático, pois estes ainda continuam a ser reduzidos aos elementos físicos que marcam a diferença face aos brancos, nomeadamente os lábios volumosos, o cabelo frisado e o nariz largo. Para além disso, estereotipar significa separar o (considerado) normal e aceitável do que deve ser excluído, ou seja, do (considerado) anormal e inaceitável. Assim, os estereótipos, ao estabelecerem uma fronteira entre o “Eu” e o “Outro” ou entre “Nós” e “Eles”, contribuem activamente para a manutenção da ordem social simbólica, fixam barreiras e excluem tudo o que fica fora delas. O ato de estereotipar promove, ainda, o estabelecimento de um elo entre os incluídos na categoria “Nós”, os quais passam a formar uma espécie de comunidade imaginada que exila simbolicamente as pessoas abrangidas pela categoria “Eles”. Os estereótipos tendem a surgir quando existem grandes desigualdades de poder, pois quem o detém exclui os “mais fracos”, subordinando-os, ou seja, pratica o etnocentrismo, forçando outra cultura a adotar as normas da que se considera superior. Como Jacques Derrida constatou, em relação a oposições binárias como “Eu”/“Outro” e “Nós”/“Eles”, “we are not dealing with (...) peaceful coexistence (...) but rather with a violent hierarchy. One of the two terms governs (...) the other or has the upper hand”. (1972, 41)

Scarlet Sash apresenta estereótipos decorrentes do recurso ao exotismo. De facto, os territórios colonizados pelos britânicos identificam-se com cores vibrantes, ar puro, céu extenso e pessoas graciosas que sorriem livremente. Para além disso, os povos sob o jugo britânico (ou o de outra potência europeia) “did not seem oppressed by life as many were in Britain”. (21) Ao veicular imagens estereotipadas destes territórios e dos seus habitantes, *Scarlet Sash* substitui os estereótipos negativos, tantas vezes associados às antigas colónias europeias, por estereótipos ou imagótipos positivos. De acordo com Hall, trata-se de uma estratégia para contestar “a racialized regime of representation”, (2013, 237) a qual assenta na

aceitação e, até, na celebração da diferença, invertendo a oposição estabelecida entre o “Eu” e o “Outro”, privilegiando a parte subordinada e perpeccionando o que havia sido tido como negativo de uma forma positiva. Esta estratégia expande a dimensão das representações e a complexidade do que significa ser o “Outro”, acabando, assim, por desafiar o reducionismo dos estereótipos. Contudo, como Hall constatou, adicionar imagens positivas a um reportório, em larga medida negativo, de imagens utilizadas para retratar o “Outro” aumenta o número de formas através das quais esses “Outros” podem ser representados, mas não elimina as imagens negativas. Portanto, ainda que esta estratégia desafie o binarismo, este continua a existir e os significados continuam a ser por ele moldados. Tal torna-se claro se se observar mais atentamente o romance em apreço, pois os imagótipos positivos, como as cores e os sorrisos, surgem ao lado de imagótipos negativos, como o primitivismo e a infantilização. Para além de veicular imagótipos positivos de territórios e de povos colonizados pelos britânicos, *Scarlet Sash* apresenta-os como se todos eles possuíssem exatamente as mesmas características, ignorando todas as diferenças entre eles existentes, nomeadamente ao nível do folclore, da música, da literatura oral, da religião, da filosofia, da história, da arte, das línguas, das tradições, entre outros elementos. Finalmente, deve assinalar-se que se revela no mínimo irónico afirmar que os povos colonizados de África, da Índia, de Singapura e de Burma pareciam não ser tão oprimidos como as pessoas que viviam em Inglaterra, pois sabe-se que esses povos, alvo da colonização britânica, eram invariavelmente oprimidos, não raro com violência.

1.2. Aventura, Primitivismo e Fetichismo

Como Brantlinger explicou, muitas histórias de emigração também são histórias de aventuras, nas quais se assiste à exploração de novos territórios e à transposição de fronteiras. Os heróis brancos desbravam espaços até então desconhecidos, abrindo caminho ao crescimento do império e à civilização dos povos. O conceito de civilização encontra-se quase sempre identificado com a suposta superioridade da raça branca e com a colonização. Nestas narrativas de aventuras, os nativos cedem o lugar aos europeus, pelo que quando um nativo morre, essa morte pode ser tratada com sentimentalismo, mas é igualmente vista como inevitável e até necessária para o avanço do progresso. Recorde-se que África foi retratada como um continente negro, não apenas por ser desconhecida pelos europeus, mas

também por se encontrar povoada por “childlike, dark-skinned savages who live in the darkness of their superstitions and diabolical customs”. (2009, 135) Assim, “Africa is frequently portrayed as a hell on earth, the primary locus of slavery, human sacrifice, cannibalism, witchcraft, and fetishism or devil-worship”. (135) África possuía, deste modo, diferentes tipos de selvagens. Os selvagens algo infantis, supersticiosos e diabólicos, referidos na primeira citação, são tratados com violência e sem qualquer remorso pelos jovens heróis britânicos: “the juvenile heroes in many adventure tales have no compunction about shooting savages just as easily as Ballantyne’s boys gun down gorillas”. (2009, 34) O segundo tipo de selvagens, retratado na citação seguinte, demonstra-se digno de respeito, sendo normalmente de origem zulu. Assim, os zulus são habitualmente representados como bons selvagens, embora não deixem de ser sanguinários e autodestrutivos.

Como o público-alvo destas histórias de aventuras eram jovens rapazes, os heróis eram também jovens do sexo masculino. Durante a década de trinta do século XIX, as narrativas de aventuras para jovens leitores transformaram-se numa indústria lucrativa. Tanto Robert Ballantyne (1825-1894) como W.H.G. Kingston (1814-1880), autores sonantes de histórias de aventuras, começaram as suas carreiras na década de quarenta. As primeiras revistas a publicar narrativas de exploração, guerra e império surgiram entre 1850 e 1870, destacando-se, entre elas, *Boy’s Own Magazine* (1855), de S.O. Beeton (1831-1877), *Boys of England* (1866), de Edwin Brett (1828-1895), e *Every Boy’s Magazine* (1862), de Edmund Routledge (1843-1899). Os romances de autores como Ballantyne e Kingstone inspirariam Robert Louis Stevenson (1850-1894) a escrever *Treasure Island*, em 1882, o que, por sua vez, levaria H. Rider Haggard (1856-1925) a iniciar uma prolífera carreira literária com este género de textos.

De acordo com Roger Luckhurst, autor da introdução e das notas da edição da Oxford World’s Classics de *King Solomon’s Mines*, Haggard foi enviado pelos pais para a África do Sul, num momento crítico da história desta região, encontrando-se em Pretória, a capital do Transval, em 1877, quando os britânicos declararam a anexação desta República ao seu Império. Em consequência, Haggard, com apenas vinte e um anos, foi nomeado *Master and Registrar of the Transval Court*. Durante os dois anos seguintes, Haggard viajou, acompanhado de um juiz, pelo território sul-africano, começando a escrever sobre as suas aventuras aí passadas. Contudo, em 1879, o início da Guerra Anglo-Zulu forçou Haggard a abandonar o posto que havia ocupado até então. Apesar de ainda ter tentado estabelecer-se como criador de avestruzes, Haggard acabou por se ver obrigado a trocar a África do Sul por Inglaterra, aquando da Primeira Guerra

Anglo-Bóere (1880-1881). De regresso ao país natal, o autor começou a publicar as suas histórias. O primeiro livro saiu em 1882 e centrava-se no reino zulu, mas não atraiu a atenção do público em geral. Depois, publicou outro, pagando ele mesmo as despesas de publicação e recebendo profundas críticas de um dos seus irmãos, Andrew. Do terceiro apenas se fizeram 500 cópias, mas já obteve melhores críticas. Finalmente, em 1885, Haggard publicou *King Solomon's Mines*, uma narrativa resultante de uma aposta de Haggard com o irmão John, o qual o desafiou a escrever um romance no estilo de *Treasure Island*, um verdadeiro êxito da autoria de Stevenson. Seis semanas depois, *King Solomon's Mines* estava pronto. Haggard recorreu ao tempo passado em África para escrever o romance, cujo narrador, Allan Quatermain, se faz acompanhar pelas personagens Sir Henry Curtis e Captain Good nas suas deambulações. Este trio, "unpretentious heroes engaged in remarkable acts of derring-do", (Luckhurst, 2016, ix) procura o irmão mais novo de Sir Henry e riquezas inimagináveis, alegadamente escondidas no interior do continente africano, nomeadamente na zona ocupada pelo povo fictício Kukuana, despoticamente governado pelo rei Twala, conectado à feitiçaria. Os três ingleses fazem-se acompanhar por alguns nativos, de entre os quais se destaca o zulu Umbopa, o governador legítimo dos Kukuana. Depois de uma sangrenta batalha em que Twala é derrotado pelos britânicos, por Umbopa e pelos seus seguidores, os britânicos abandonam os Kukuana com uma fortuna em diamantes e Umbopa fica a governar o seu reino em paz.

Em *King Solomon's Mines* deteta-se uma clara influência do evolucionismo que se manifesta num dos estereótipos empregues por Haggard, o primitivismo, o qual também se encontra presente em *Scarlet Sash*, bem como em todos os outros textos sobre os quais a presente obra se debruçará. Consequentemente, convirá recordar, com Peter J. Bowler e *Evolution: The History of an Idea* (2009), o que se entende por evolucionismo e o papel que desempenhou nas teorias raciais que foram sendo esculpidas por variados pensadores ao longo do século XIX.

No século XVII, estabelecera-se que o ano 4004 a.C correspondia à data da criação do mundo, constituindo, a Bíblia um guia indispensável para compreender os primórdios da história da espécie humana. Um dos estudiosos que contribuiu para a determinação do ano referido foi James Ussher (1581-1656), arcebispo de Armagh, o qual, aliás, fixou a data do ato de criação no dia 23 de outubro, Domingo, do ano de 4004 a.C.. Ussher chegou a esta data através da contagem das gerações de patriarcas hebreus, até chegar à criação de Adão, e de uma interpretação literal do livro do Génesis, no qual Adão é criado após seis dias de intensa atividade por parte de Deus.

Contudo, já no século XVII existiam muitas dúvidas relativas à fiabilidade do Génesis no respeitante às origens da espécie humana. Filósofos como Thomas Hobbes (1588-1679) e John Locke (1632-1704) pensavam as origens da sociedade de uma forma não bíblica, assumindo que as pessoas haviam, a determinada altura, vivido no que se podia denominar como “a state of nature”, no qual não existia qualquer tipo de organização social. (Bowler, 2009, 30) Contudo, Hobbes e Locke possuíam imagens diferentes do que este estado teria sido. Enquanto Hobbes, em *Leviathan* (1651), defendeu a existência de um estado de constante luta, em que a vida se afigurava “nasty, brutish and short”, Locke, em *Two Treatises of Government* (1686), partiu do pressuposto de que as pessoas eram naturalmente amigáveis e prestáveis umas com as outras. (Bowler, 2009, 30) De qualquer modo, nenhum deles imaginou que os humanos, mesmo num estágio primitivo, haviam sido indistinguíveis dos animais. Os europeus começavam, entretanto, a descobrir a existência de criaturas como os símios, cujas semelhanças com os humanos se afiguravam, no mínimo, perturbadoras. Em 1699, Edward Tyson (1651-1708) chegou a estudar detalhadamente a anatomia de um jovem chimpanzé, chegando à conclusão de que o animal parecia estabelecer uma ponte entre os humanos e os macacos. Contudo, Tyson acreditava que a mente humana se situava num plano claramente mais elevado do que a de qualquer animal e, portanto, não podia ser comparada com a de outro ser vivo. Apesar de não conseguirem antever as descobertas que viriam a ocorrer num curto espaço de tempo, Hobbes e Locke colocaram em causa as tradicionais ideias a respeito das origens humanas, contribuindo para cimentar dúvidas relativamente à validade do Génesis. Essas dúvidas tornar-se-iam mais prementes com o encontro dos europeus com outras culturas, como a chinesa, que situava o ato da criação numa data muito anterior à proposta por Ussher.

As semelhanças estabelecidas entre os humanos e os símios que haviam perturbado os europeus de seiscentos perturbaram também Carolus Linnaeus (versão latinizada de Carl von Linné, que viveu entre 1707 e 1778). O naturalista sueco formulou o sistema moderno de classificação biológica e foi alvo de diversas críticas devido às relações que estabeleceu entre os humanos e os símios. Apesar de acreditar que os humanos ocupavam um plano moral e mental superior ao de qualquer outra criatura, Linnaeus incluiu os humanos e os símios na mesma categoria, a ordem *Anthropomorpha* ou primatas, por acreditar que a classificação das espécies devia assentar nas semelhanças físicas. Também Georges Buffon (1707-1788) reconheceu as semelhanças físicas entre os humanos e os símios, mas defendia que não existia qualquer outro tipo de analogia

entre as duas espécies. Considerava, assim, que as descrições de ações inteligentes desempenhadas por símios não passavam de puras invenções, defendendo que os cães se encontravam num plano mais próximo dos humanos, no respeitante às capacidades cognitivas. Por seu turno, James Burnet (1714-1799), Lord Monboddó, no primeiro volume de *Of the Origin and Progress of Language* (1774), afirmou que os símios podiam constituir uma das primeiras formas dos humanos. Petrus Camper (1722-1789) estudou, por sua vez, os órgãos vocais do orangotango e confirmou que este seria incapaz de adquirir a fala, bem como de se deslocar sobre duas pernas. Os estudos de Camper levaram J.F. Blumenbach (1752-1840) e Georges Cuvier (1762-1832) a contrariar Linnaeus, pois afigurava-se-lhes impossível criar duas ordens distintas (Bimana e Quadrumana) para separar os humanos dos símios. J.B. Lamarck (1744-1829), em *Zoological Philosophy* (1809), voltaria a defender que os humanos descendiam dos símios. Embora a tese de que não existiam elos que permitissem ligar os humanos aos símios predominasse, os europeus começaram a elaborar cada vez mais representações dos nativos com que se iam deparando alusivas aos símios. Nesta altura, começou-se também a acreditar que os humanos podiam degenerar da sua forma original. Em 1745, Pierre Louis Moreau de Maupertuis (1698-1759) publicou *The Earthly Venus*, onde sugeriu que a cor branca da humanidade era a original, sendo que a negra havia sido produzida pela acumulação de variações acidentais, ao longo do tempo. Já Buffon e Blumenbach acreditavam na existência de um processo de degeneração, suscitado pela exposição dos humanos a condições desfavoráveis. Neste contexto, Blumenbach apresentou um sistema de classificação racial, onde incluía cinco raças distintas: a mais pura era a caucasiana ou branca, seguida pelas mongoliana, americana, malaia e etiópica. As semelhanças estabelecidas entre os humanos e os símios aumentavam à medida que se descia na escada racial proposta por Blumenbach, pois, nesta cadeia dos seres, os símios encontravam-se imediatamente abaixo da raça etiópica, o que justificava a exploração e a escravização dos africanos. Esta ideia da “cadeia dos seres” remonta, aliás, à Grécia antiga, visando organizar hierarquicamente os seres vivos, desde o mais simples organismo conhecido até ao ser humano. A cadeia dos seres era concebida como um plano estático da natureza, pelo que todos os elos da cadeia haviam sido criados por Deus, sendo imutáveis. Tratava-se, portanto, de um sistema muito estruturado, no qual cada espécie ocupava sempre a mesma posição, sem lugar a qualquer tipo de ambiguidade. Os seres vivos eram colocados uns a seguir aos outros, pelo que, nessa sequência, havia um animal abaixo e outro acima. Cada elo da cadeia, desde a ameba ao ser humano,

comprovava a ação divina no momento da criação, até porque existia uma continuidade perfeita de um elo para o outro, já que cada espécie se assemelhava aos seus vizinhos superior e inferior na cadeia, sem que existissem quaisquer lacunas. Para além disso, na cadeia dos seres não havia qualquer possibilidade de extinção, pois tal destruiria a unidade da criação.

Em 1859, Charles Darwin (1809-1882) publicou *On the Origin of Species*. Embora não abordasse a origem dos humanos, a obra desencadeou um extenso e complexo debate sobre a evolução humana, pois a teoria de Darwin desafiava a visão tradicional do estatuto das qualidades mentais e morais da humanidade. Estas haviam sido sempre conotadas com o mundo espiritual, pois acreditava-se que se tratava de características da alma e não do corpo, enquanto os animais não possuíam quaisquer faculdades espirituais. Contudo, a evolução tal como havia sido pensada por Darwin implicava, de forma mais ou menos explícita, que todas as características humanas faziam parte da natureza e estavam sujeitas a leis naturais. Para preservar a exceção da humanidade, a evolução teria de ser rejeitada ou assumir-se que algo muito especial e potencialmente sobrenatural havia ocorrido no ramo da evolução conducente aos humanos. T. H. Huxley (1825-1895) – “Darwin's bulldog” – envolveu-se activamente no debate suscitado por *On the Origin of Species*, defendendo as profundas semelhanças existentes entre a anatomia dos humanos e dos símios, especialmente no concernente à estrutura do cérebro. Huxley acabou por ver-se embrenhado numa discussão com Richard Owen (1804-1892), o qual apoiava a classificação de Cuvier e de Blumenbach, de acordo com a qual os humanos e os símios pertenciam a diferentes ordens, nomeadamente a bímana e a quadrúmana. Contrariamente, Huxley considerava que as diferenças entre as duas espécies eram tão triviais que ambas deviam pertencer à mesma ordem, nomeadamente a dos primatas, como Linnaeus já havia defendido. Huxley acabaria por convencer muitos dos seus leitores e ouvintes de que os humanos não podiam ser separados dos símios em termos de estrutura física. Porém, demonstrar que entre os humanos e os símios não havia uma profunda diferença física não provava a existência de um elo evolutivo, que continuava “missing”. Para isso, seriam necessárias provas, fósseis, de um estágio intermédio (“link”) entre os símios e os humanos. A visão de progresso oitocentista baseava-se numa escada, sendo que o avanço na hierarquia ocorria de forma linear. Este modelo tornou-se muito influente no âmbito das Ciências Naturais, mas também junto de sociólogos, antropólogos e arqueólogos, os quais acreditavam que a história da humanidade apresentava fases de desenvolvimento social que haviam culminado

na cultura ocidental. Deste modo, o progresso movia-se numa determinada direção e o avanço estava predestinado. Esta visão acabou por ser desafiada pelo próprio Darwin, ao propor um modelo evolutivo ramificado, significando que não existia uma estrutura hierárquica e, portanto, os símios não haviam subido até se transformarem em humanos. Na verdade, os humanos e os símios haviam divergido de um antecessor comum, e, embora esse antecessor pudesse ser classificado como um símio, não era igual a qualquer um dos seus descendentes, porque todos eles, humanos e símios, haviam sofrido alterações. Tentando identificar o *missing link*, Huxley analisou dois espécimes, um antiquíssimo crânio humano encontrado na Bélgica e o crânio do que se viria a denominar homem de neandertal, descoberto na Alemanha, em 1856. Para Huxley, o segundo destes crânios possuía características semelhantes às dos símios, mas o espaço que apresentava para albergar o cérebro era idêntico ao dos humanos. Assim, não podia tratar-se do *missing link*, pois aquele teria, supostamente, de ter um cérebro cujo tamanho estaria entre o de um símio e o de um humano. Ao mesmo tempo que Huxley procurava provas em fósseis do elo evolutivo entre os símios e os humanos, começaram a aparecer evidências sob a forma de utensílios. Na década de quarenta do século XIX, Jacques Boucher des Perthes (1788-1868) havia descoberto ferramentas em pedra no Norte de França, assim como ossadas de animais extintos. Cerca de dez anos depois, mais utensílios do mesmo tipo foram encontrados por um grupo de geólogos britânicos em Inglaterra. Tais artefactos confirmavam que a história humana podia ser traçada até a um período do qual não restava memória, decorrendo a par de uma sequência progressiva de desenvolvimento tecnológico. Com base nestas descobertas, John Lubbock (1834-1913) acabou por cunhar os termos paleolítico e neolítico, para designar respectivamente uma era marcada pelo uso de ferramentas de pedra mais primitivas e outra por utensílios de pedra mais elaborados. Lubbock também percebeu que a pedra acabaria por ser substituída pelo bronze e este, por seu turno, pelo ferro. Lubbock tentou ainda compreender a natureza dos antepassados dos humanos mediante o estudo de “selvagens modernos” como os aborígenes da Austrália, os quais continuavam a usar ferramentas em pedra quando haviam sido “descobertos” pelos europeus. Assim, para Lubbock, os aborígenes podiam ser caracterizados como primitivos, ou, por outras palavras, como indivíduos que haviam conservado um estilo de vida e uma cultura característicos de um período antigo da história humana. Portanto, os aborígenes haviam, de algum modo, ficado para trás na incessante marcha do progresso que conduzia à moderna civilização industrial. Deste modo, pode depreender-se que o

evolucionismo começou a contribuir para a crescente noção de que os brancos seriam superiores às outras raças, as quais eram cada vez mais consideradas relíquias do passado. Aliás, os nativos dos locais que os europeus iam colonizando começaram a ser percebidos como se se tratassem do *missing link* que Huxley havia tentado encontrar ou, como afirmou Bowler, "it was almost as though the link were not missing at all, because it was preserved by these living fossils even though the actual fossils were not available". (2009, 211)

Em 1871, Darwin publicou *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*, cumprindo, assim, a promessa que tinha feito em *On the Origin of Species* quando afirmou "light will be thrown on the origin of man and his history". (1859, 488) Aqui, o autor procurou minimizar a alegada lacuna existente entre as faculdades mentais humanas e animais, defendendo que as capacidades cognitivas de ambos apenas variavam em grau e não em tipo, pois não existiam quaisquer faculdades totalmente humanas, sendo todas elas partilhadas, em graus variáveis, pelos animais. Assim, ainda que os humanos fossem cognitivamente superiores aos animais, não se encontravam deles separados por um abismo intransponível. Para Darwin, os animais possuíam inteligência e instintos, cooperando e comunicando uns com os outros, através de uma forma de linguagem primitiva, e detinham todo o espectro de emoções tipicamente atribuídas aos humanos. Porém, a argumentação de Darwin apresentava alguns problemas. Desde logo, Darwin partia de contos de viajantes cuja veracidade não havia sido confirmada e que, nalguns casos, de acordo com Bowler, exageravam a inteligência e a generosidade dos animais, assim como a sua capacidade de antever situações. Depois, Darwin identificou os sons emitidos pelos animais com linguagens muito mais complexas do que a dos humanos, afirmando que tais sons se assemelhavam aos característicos das línguas africanas. Para além de diminuir o presumível fosso entre as faculdades cognitivas humanas e animais, Darwin também pretendia explicar como o processo de evolução natural havia produzido as capacidades mentais humanas. Ora, Darwin chegou à conclusão de que a diferença estabelecida entre os humanos coevos e os símios decorria de uma mudança adaptativa que envolvia a transição da floresta para a planície. Por algum motivo, os antecessores dos humanos tinham sido forçados a mudarem-se para planícies, local onde haviam adotado uma postura ereta por se tratar da melhor forma para se deslocarem. Nestas circunstâncias, as mãos deixaram de ser necessárias para a deslocação, tendo-se desenvolvido para agarrar objetos com maior precisão, o que, por sua vez, permitiu desenvolver a inteligência. Dado que as mãos passaram a permitir-lhes manejar utensílios primitivos, como paus e pedras, os cérebros dos

antepassados dos humanos desenvolveram-se. Contrariamente, os símios tinham permanecido nas florestas, continuando a usar as mãos para agarrar troncos, pelo que não desenvolveram a inteligência, pois não lhes era necessária. Embora a sua teoria se afigurasse profundamente especulativa, Darwin havia compreendido e frisado algo fundamental: a diferença existente entre os humanos e os símios resultava da adaptação, e, portanto, a inteligência dos humanos constituía uma consequência da mudança sofrida por um grupo de símios ao nível da locomoção. Assim, Darwin distanciava-se profundamente dos seus contemporâneos, para os quais os humanos se instituíam enquanto último estágio de uma progressão triunfante através do reino animal.

Como se tem vindo a sugerir, as teorias a respeito da evolução humana revelaram-se centrais para o discurso em torno da raça. À medida que se iam deparando com povos cuja existência desconheciam até então, os europeus consciencializavam-se das diferenças que os distinguiam desses povos. Ao mesmo tempo, a tendência para ver os humanos pertencentes a estes grupos como tipos raciais distintos do europeu – evocando o sistema de classificação racial criado por Blumenbach – e possuidores das suas próprias características físicas e mentais, revelou-se cada vez mais pronunciada. Numa clara tentativa de justificar as explorações e colonizações empreendidas, os europeus começaram a exagerar essas diferenças. Como constatou Bowler, se os nativos não fossem considerados totalmente humanos, então os brancos sentir-se-iam confortáveis com a situação engendrada. Robert Knox (1791-1862), um dos europeus que defendeu e enfatizou as diferenças existentes entre os europeus e os nativos de inúmeros territórios colonizados, afirmou o seguinte: “With me race, or hereditary descent, is everything; it stamps the man”. (1862, 6) Knox acreditava que determinados grupos raciais se afiguravam invariavelmente inferiores aos europeus, crença prontamente aceite pelas sociedades antropológicas de Londres e de Paris, durante a década de sessenta do século XIX. Embora tal posição tenha começado por ser vista como extrema, a verdade é que foi sendo cada vez mais aceite, à medida que os europeus iam estendendo os seus tentáculos pelo globo terrestre. Neste contexto, o evolucionismo demonstrou-se crucial para justificar a crença de que as raças não brancas eram inferiores às brancas. Com a divulgação do evolucionismo, diversos pensadores começaram a propor hierarquias de estádios culturais, crescentemente identificadas com a suposta hierarquia de desenvolvimento mental decorrente da evolução biológica. Edward B. Tylor (1832-1917), por exemplo, sistematizou todas as culturas vivas numa única hierarquia de desenvolvimento, com os europeus no

topo. Para Tylor, existia apenas uma cultura, com diferentes níveis de desenvolvimento e um objetivo claro para o qual progredia. Esse objetivo consistia no estágio a que os europeus já haviam afortunadamente chegado e no qual se encontravam. Os “selvagens modernos”, os nativos das múltiplas regiões “descobertas” pelos europeus, constituíam fósseis vivos deixados para trás pela marcha do progresso ou relíquias do paleolítico que permaneciam no presente. O norte-americano Lewis Henry Morgan (1818-1881) chegou a um sistema de evolução cultural semelhante ao de Tylor, através do estudo de sistemas linguísticos. Em *Ancient Society* (1877), Morgan propôs a existência de fases de desenvolvimento que começavam pela selvajaria, passando pela barbárie, até chegarem à civilização. Assim, os humanos que ainda viviam num estado de selvajaria constituíam relíquias do passado, tanto a nível mental como cultural, sendo intelectualmente inferiores aos europeus, os quais se posicionavam num estado de civilização muito mais avançado. As supostas diferenças existentes entre o desenvolvimento mental dos brancos e dos negros começaram, assim, a ser explicadas através do recurso a teorias sobre as origens dos seres humanos, que tentavam conciliar-se, de alguma forma, com o texto bíblico. Como tal, estas explicações afastavam-se do monogenismo – todos os humanos haviam descendido de Adão e de Eva – e apostavam no poligenismo, de acordo com o qual as diferentes raças decorriam de criações distintas e apenas os brancos descendiam diretamente de Adão e de Eva. A par disto, começaram a surgir tentativas de defender que os brancos e os negros não conseguiam procriar. Todavia, Darwin – embora não totalmente imune à convicção de que os brancos eram mais desenvolvidos do que os humanos com outro tom de pele – já percebera que brancos e negros pertenciam à mesma espécie, pois conseguiam efetivamente procriar.

O evolucionismo darwiniano influenciou profundamente o autor de *King Solomon's Mines*. Tal como Roger Luckhurst refere, à época, a emergente disciplina da antropologia dependia fortemente de relatórios de missionários, funcionários coloniais, caçadores e colonizadores. *Notes and Queries on Anthropology, for the Use of Travellers and Residents in Uncivilised Lands* (1874), por exemplo, apresentava um método de recolha de informação, “to promote accurate anthropological observation on the part of travellers”. (Luckhurst, 2016, iv) O próprio Haggard terá empreendido tal tarefa, pois durante o tempo passado na África do Sul registou muitos episódios sobre os nativos, e, posteriormente, contou e recontou a história dos zulus, em mais de dez livros diferentes. Haggard viveu e viajou com os zulus, adquirindo, até, um nome dessa nacionalidade, Lundanda u'dand Okalweni, que significava “the tall one who walks

on the mountain tops", mas que o escritor também traduzia por "the man with his head in the clouds". (Luckhurst, 2016, xv-xvi) A história deste povo encontra-se também presente em *King Solomon's Mines*, onde é possível observar ecos das lutas dinásticas travadas entre zulus: "Haggard's imagination was fired by the ruthless warriors who forged these militarized native powers in rivers of blood: Shaka, the founder of the Zulu nation, who murdered a million to do so". (Luckhurst, 2016, xvi) Contudo, *King Solomon's Mines* também se encontra marcado por narrativas de origem bíblica e pela história da exploração europeia de África. O título da obra refere-se à cidade de Ofir, descrita na Bíblia como um local de riquezas extraordinárias, da qual a Rainha Sheba havia trazido um extenso tributo de ouro para o Rei Salomão, de Jerusalém. Especulava-se que Ofir ficava no interior de África, pelo que, no século XVI, exploradores portugueses atracaram na costa Este de África em busca das tais riquezas inimagináveis. Rapidamente começaram a surgir relatos sobre locais antiquíssimos, dos quais se havia extraído ouro, sendo um dos autores o padre jesuíta Gonçalo da Silveira. Assim, não deverá causar espanto que Quatermain e os seus companheiros sigam o mapa de um explorador português renascentista chamado Silvestre. Em 1871, a história da cidade de Ofir ressurgiu, após o explorador alemão Carl Mauch (1837-1875) visitar uma série de ruínas arqueológicas impressionantes conhecidas como Grande Zimbabwe, um complexo de estruturas em pedra massiva, circundadas por evidências de extração de ouro. Para Mauch, tratava-se das ruínas de Ofir. A descoberta e a suposição de Mauch levaram Hugh Walmsley a escrever *The Ruined Cities of Zulu Land* (1869), obra muitas vezes indicada como uma das fontes não reconhecidas de Haggard para *King Solomon's Mines*. As ruínas constituíam a prova de que uma cultura sofisticada existira na região, mas o evolucionismo e a percepção dos nativos africanos (bem como dos pertencentes a grande parte das áreas de colonização europeia) tornavam impensável a possibilidade de essa cultura sofisticada ter tido origem em África. Para grande parte dos europeus, nomeadamente para o antropólogo R.N. Hall, as tribos bantu da região não possuíam a capacidade de edificar tais estruturas: "There has been no evolution of the Bantu people within historic times, that is since 900 A.D. The Bantu are not a progressive people". (Hall, 1909, 13) Consequentemente, as ruínas com que Mauch se deparara tinham de ter sido edificadas por culturas civilizadas, provenientes de outros locais, pois "no Kafir chief (...) could have called his people to work such mines on the rock on this vast area. Kafir chiefs cannot create 'culture'". (1909, 79) Haggard, que havia lido alguns dos escritos de Tylor, defendia que as estruturas da Grande Zimbabwe eram de

origem fenícia – “the English of the ancient world” (1896, xiv) –, esperando que, tal como os fenícios haviam extraído ouro do local encontrado por Mauch, também os ingleses o fizessem: “It is legitimate to hope (...) that in centuries to come a town will once more nestle beneath these grey and ancient ruins, trading in gold as did that of Phoenicians, but people by men of the Anglo-Saxon race”. (1896, xxiv)

Decorrentes da aliança entre evolucionismo e colonialismo, estereótipos como o primitivismo encontram-se bem patentes nos escritos de Haggard. De acordo com Nayar, “[a]mong the many stereotypes of the non-European native in colonial discourse, that of primitivism is one of the oldest”. (2015, 126) O estereótipo do primitivismo não só posicionava o nativo no degrau mais baixo da escala evolutiva e o europeu no topo, mas também se encontrava relacionado com temporalidade, convertendo, por exemplo, culturas africanas oitocentistas em culturas antigas e atrasadas no tempo. De acordo com esta perspetiva, por um lado, os nativos do continente africano eram mais inocentes, mais autênticos e mais próximos da natureza, e, por outro, as línguas, as religiões e os sistemas políticos destas culturas constituíam o reflexo de um passado longínquo, do qual os africanos não tinham progredido. Por conseguinte, o estereótipo do primitivismo também percecionava os nativos africanos como politicamente imaturos, vivendo de acordo com sistemas económicos rudimentares e carecendo, portanto, de sistemas de governação aceitáveis. Tal perceção auxiliou os europeus a justificar a rejeição de todas as formas nativas africanas de organização político-económica e a instauração das suas.

Aliado ao estereótipo do primitivismo surge a imagem do bom selvagem, frequentemente identificado com os zulus, como Brantlinger fez questão de sublinhar (2009, 34), devido ao facto de estes serem considerados guerreiros brilhantes, perceção profundamente influenciada pela derrota inglesa em Isandlwana. Haggard recorreu a esta imagem para esculpir Umbopa, o legítimo Rei dos Kukuanas, cuja descrição física denota um claro fetichismo e, até, homoerotismo. (Brantlinger, 2009, 34) De acordo com Hall, o fetichismo ocorre num campo em que a fantasia interfere com a representação, dado que o que é efetivamente mostrado ou visto só pode ser compreendido em relação com o que não é visto, nem pode ser mostrado. Para se perceber os contornos adotados pelo fetichismo face à representação, deve atentar-se no significado do termo em áreas do saber como a antropologia e a psicanálise. No âmbito da antropologia, o fetichismo refere-se ao modo como o poderoso e perigoso espírito de um deus pode transferir-se para um objeto, como uma pena ou um pau. Já no campo da psicanálise, o

fetichismo constitui a substituição do falo ausente por algo que passa a estar revestido de um carácter erótico, pela energia sexual, pelo poder e pelo desejo, que não encontram expressão no objeto ao qual verdadeiramente se dirigem. Como Hall constata, no âmbito da representação, o fetichismo toma de empréstimo os significados que lhe são atribuídos pela antropologia e pela psicanálise, surgindo, ainda, acompanhado pela ideia de deslocamento. O falo não pode ser representado porque é proibido e tabu. A energia sexual, o desejo e o perigo, normalmente associados ao falo, são transferidos para outra parte do corpo ou para outro objeto, substituindo-o. Para além disso, o fetichismo caminha lado a lado com a negação, uma estratégia através da qual um fascínio ou desejo profundos são simultaneamente alimentados e negados. Através da negação, o que se considera tabu encontra uma forma deslocada de representação. Como exemplo de fetichismo e da sua associação com o deslocamento e a negação, Hall refere a fotografia "The Wrestlers",⁴³ de George Rodger (1908-1995), inserida na obra *The Last of the Nuba* (1976), de Leni Riefenstahl (1902-2003), a cineasta nazi. Nesta fotografia vê-se um lutador nuba musculado e completamente nu aos ombros de um outro lutador, sendo que a cabeça do segundo oculta os genitais do primeiro. Consequentemente, "Though it is forbidden, I can look at the wrestler's genitals because they are no longer as they were. Their place has been taken by the head of his wrestling companion". (2013, 257) Segundo Kobena Mercer, Riefenstahl terá admitido que o seu fascínio pelos nuba não teve uma origem antropológica, mas decorreu, antes, da observação desta fotografia. Portanto, de acordo com Mercer, "her anthropological alibi for an ethnographic voyeurism is nothing more than the secondary elaboration, and rationalization, of the primal wish to see this lost image again and again". (1994, 187) Deve sublinhar-se esta ideia de Mercer, de acordo com a qual a antropologia servia de alibi ao desejo ilícito de Riefenstahl (e de vários outros), pois permitia justificar o olhar obsessivo, afirmando que este decorria da busca de conhecimento. Contudo, como Hall defende, na senda de Freud, esse olhar decorria, em muitos momentos, da busca não assumida de prazer ilícito e de desejos que não podiam ser satisfeitos. Tal como Freud defendia, as impressões visuais constituem o caminho mais frequente através do qual a libido é estimulada. (1977, 96) Por conseguinte, "We go on looking, even if there is nothing more to see". (Hall, 2013, 259) No caso de *King Solomon's Mines*, o fetichismo e o homoerotismo encontram-se patentes no passo onde o corpo de Umbopa adquire um lugar de destaque:

⁴³ V. Figura 9 dos Anexos.

Sir Henry told me to ask him to stand up. Umbopa did so; at the same time slipping off the long military great coat he wore, and revealing himself naked except for the moocha round his centre and a necklace of lions' claws. He certainly was a magnificent-looking man; I never saw a finer native. Standing about six foot three high he was broad in proportion, and very shapely. In that light, too, his skin looked scarcely more than dark, except here and there where deep black scars marked old assegai wounds. Sir Henry walked up to him and looked into his proud, handsome face. (Haggard, 2016, 34)

Em diversos aspetos, *Scarlet Sash* assemelha-se a histórias de aventuras como *King Solomon's Mines*, nomeadamente na descrição dos atos de *derring-do* do protagonista e dos seus companheiros, na justificação do colonialismo e das mortes dos nativos – que são, no entanto, tratadas com sentimentalismo –, no recurso ao estereótipo do primitivismo, a par da imagem do bom selvagem, e, ainda, na fetichização dos corpos dos nativos, como se constatará em seguida.

O romance cujo título o presente capítulo toma de empréstimo narra as aventuras e os feitos militares de Seb – um homem branco proveniente de Inglaterra –, nos quais existe sempre uma conjugação de habilidade, sorte e humor. Algumas das proezas militares de Seb são apresentadas ao leitor logo no prólogo da obra, no qual Seb e a sua companhia enfrentam um povo sul-africano. Tais façanhas assemelham-se aos atos de *derring-do* frequentemente encontrados neste tipo de narrativas de aventuras. A este propósito, atente-se no excerto citado, onde Seb demonstra a sua aptidão militar e coragem ao enfrentar sozinho um nativo, aqui descrito como “a piece of darkness” com “wide white eyes”:

Ensign Sebastian Early had started with twenty men at his back. He was now alone. (...) His heart was beating fast. (...) Revolver in hand, Seb stopped in the shade of a thorn. There had been a change of light to his left, which he had caught out of the corner of his eye. (...) There was a sharp explosion just yards away and a ball whistled by Seb's head. He whirled and fired at a shadow. Two shots. Nothing. A shout came from far off, followed by the sound of more firing. A spear came out of the sun and embedded itself in the ground a yard to Seb's right. He peered into the dark scrub and fired again, three times, at a piece of darkness that had detached itself from the shade. There was a thump, a groan, and then thrashing sounds. Heart racing, he ran to the spot to find a native looking up at him with wide white eyes. Eyes that swam with fear. Seb stared down at the man who had been shot through the shoulder and was seeping blood into the grey dust. 'You're out of it,' muttered Seb, turning away. 'No more battle for you, chum.'. (Kilworth, 2010, 1-2)

Embora, por vezes, a obra adote um tom crítico face ao colonialismo e ao conflito anglo-zulu, os feitos militares de Seb

marcados pela violência em relação aos nativos acabam por ser justificados, tal como se verificava nas histórias de aventuras vitorianas. Ainda no prólogo encontra-se outro exemplo, quando se explica que Seb e a sua companhia combatem um povo africano por este ter atacado as quintas de colonos indefesos. O narrador identifica este povo por gaika, nome habitualmente atribuído pelos europeus, embora a designação mais correta seja ngqika, uma comunidade pertencente aos xhosa. O conflito aqui aludido de modo claramente sucinto reporta-se às múltiplas guerras xhosa, travadas entre 1779 e 1879, desencadeadas pela apropriação holandesa e, posteriormente, britânica dos territórios onde os xhosa viviam e pastavam o seu gado. Durante estas guerras, os xhosa acabariam, efetivamente, por atacar as quintas de colonos europeus, tal como o narrador de *Scarlet Sash* refere, mas, neste contexto, não se pode omitir (como, aliás, o narrador do romance em apreço acaba por fazer) a violenta apropriação europeia das terras onde os xhosa se haviam estabelecido. Quando um dos homens da companhia de Seb morre no confronto com um nativo, o narrador afirma que morreu como um herói, perseguindo *kaffirs* rebeldes. O emprego da palavra *kaffir* afigura-se especialmente significativo, pois deriva do vocábulo árabe para infiel e servia inicialmente para aludir a povos nativos como os zulus, os xhosa e os sotho, entre outros. Contudo, ao longo do século XIX, acabou por perder esta especificidade, passando a ser utilizada pelos britânicos e bóeres de forma pejorativa para aludir aos negros. A palavra surge em muitas narrativas de aventuras, como *King Solomon's Mines*, onde é primeiro empregue por Quatermain, imediatamente a seguir a este expressar o seu descontentamento face ao vocábulo *nigger*, devido às suas conotações racistas. (Haggard, 2016, 10) Dada a história da palavra, o seu uso em *Scarlet Sash* torna-se significativo num momento em que se enaltece um soldado britânico morto no exercício das suas funções, ao serviço do exército colonial:

Seb gathered his breath as he stared down at the officer. (...) Youngblood had fought his last battle, out here on the African continent, in a dirty little corner of the Transkei. It was not the most glorious of deaths, to be sure. However, much would be said of his bravery, in some church back home in England, as well as out here in Africa. He had died a hero's death, chasing Kaffirs across countryside which suited the local enemy's method of warfare. His brother would be proud, his sisters would speak of him in soft quiet voices, his father would gravely accept the condolences of his friends at the club, his mother would never cease to grieve. (Kilworth, 2010, 4)

No entanto, as mortes dos nativos são tratadas com sentimentalismo. Mais adiante, Seb, desta vez acompanhado por um companheiro de origem bóere, encontra-se em território inimigo quando avista um grupo de zulus composto por cerca de uma dúzia de homens munidos de armamento de guerra. Como o grupo continuava a aproximar-se, Seb dispara e mata um dos zulus, afugentando os restantes. Seb decide observar o homem que matou e, enquanto o faz, não consegue deixar de pensar na mãe daquele rapaz zulu e na dor que ela provavelmente iria sentir ao descobrir que o filho havia sido morto. Seb chega a sugerir fazer algo com o corpo:

Seb and Pieter went to look at the man who had been hit. He was indeed very dead. Peter's bullet had gone through his chest and had torn a large exit hole in his back just under the left scapula. (...) Seb could not help thinking that a mother was going to collapse in grief tonight. (...) '(...) What shall we do with him?' 'Leave him. His friends will be back for him.' 'Before the vultures and the hyenas?' 'Yes, yes. I'm sure. Now let's get out of here. They may come back in large numbers. There were scouts, but who knows whether their regiment might not be close at hand.' (Kilworth, 2010, 150-151)

A representação destes nativos recorre, em diferentes momentos e de múltiplas maneiras, ao estereótipo do primitivismo, tal significando que os nativos são retratados como selvagens, infantis, ingênuos, supersticiosos e mais próximos da natureza. A infantilidade e a ingenuidade encontram-se patentes no prólogo da obra, no momento em que os gaika tentam apanhar com as mãos as balas disparadas contra eles pelos soldados britânicos:

(...) he found himself on an open patch where soldiers had gathered and were firing at about thirty of the enemy, dark figures who were zigzagging as they ran away. Some of them were grabbing at invisible things around their heads. 'Catching stones' they called it. A belief they could snatch bullets out of the air with their hands". (Kilworth, 2010, 3)

Já a alegada superstição dos nativos manifesta-se após a descoberta do cadáver de um negro pertencente ao contingente nativo do Natal. O oficial responsável frisa a importância de Seb encontrar o culpado do assassinio, para provar aos nativos que a morte do companheiro possui uma origem humana e não sobrenatural, evitando, assim, que todos eles abandonem os seus postos no exército britânico: "These savages are easily spooked. They're superstitious to their back teeth. You find a culprit before they start believing in angry elephant-men from the spirit world, or whatever it is their minds conjure up for them". (Kilworth, 2010, 97) Finalmente, a proximidade dos nativos à natureza também permeia a obra sob

análise. Contudo, deve recordar-se que essa proximidade se relaciona com a oposição, estabelecida pelos discursos em torno da raça, entre o suposto elo existente entre os brancos e a civilização versus a aparente ligação dos negros à natureza. Como Hall explicou, muitos dos defensores da escravatura nos Estados Unidos da América alegavam que os brancos se identificavam com refinamento, aprendizagem, crença na razão, defesa de instituições, governos e leis, bem como com o autocontrolo civilizado na vida civil, emocional e sexual. Por seu turno, os negros identificavam-se com o instinto, a livre expressão de emoções e sentimentos, em vez do intelecto, a falta de refinamento civilizado na vida sexual e social, a dependência de costumes e rituais e a ausência de instituições civis. (Hall, 2013, 232) Em *Scarlet Sash*, a suposta proximidade dos nativos à natureza manifesta-se mediante a defesa de que estes possuem os sentidos mais apurados do que qualquer branco. Um exemplo paradigmático encontra-se num momento após Seb interrogar um negro a respeito de um assassinato. Se, até então, todos os brancos com quem tinha falado lhe haviam dito que apenas tinham ouvido dois tiros, o negro afirmava resolutamente ter ouvido três tiros provenientes de duas armas diferentes. Confuso perante a informação contraditória com que se depara, Seb conversa com o oficial responsável pelo contingente a que o negro pertencia, sendo que aquele apoia o seu homem, dizendo que se ele afirma ter ouvido três tiros provenientes de duas armas diferente é porque tal corresponde à verdade, pois os negros possuem os sentidos mais apurados do que os brancos, devido ao facto de se encontrarem mais próximos da terra e das coisas naturais:

'You know, their ears are better than ours. The blacks. They can smell better, see better and hear better than we can. They're closer to the earth than us. Closer to natural things. Their raw senses are better attuned to the world out here than our civilized ones. If my sergeant said the shots came from different weapons, you can bet your life he's right'. (Kilworth, 2010, 40)

O primitivismo encontra-se também associado à imagem do bom selvagem, igualmente presente na obra em apreço, nomeadamente nas descrições e referências aos zulus, tal como se verifica em *King Solomon's Mines*. Existem no romance dois momentos relacionados com esta imagem que convirá considerar. O primeiro diz respeito à descrição de Ntshingwayo kaMahole, comandante do exército zulu durante a Guerra Anglo-Zulu, que veicula a imagem de um chefe sério, corajoso, determinado e realista, mas sensível e supersticioso, num retrato que ecoa a figura de Infadoos, o velho comandante dos Greys, em *King Solomon's Mines*:

Inkhosi Ntshingwayo kaMahole Khoza was one of the two commanders of the Zulu army sent by King Cetshwayo to meet the threat of a foreign invader in his land. (...) the Zulu commander was walking amongst his impi offering words of comfort to his warriors. Tomorrow was the night of the new moon when those dark spiritual forces the *umnyama* would be abroad and he did not want his warriors concerned about ethereal matters when they should be concentrating on the destruction of the enemy. The Zulus (...) were ready and eager to fight and though the commander knew that the firepower of the British was devastating, he also knew that his men outnumbered the opposing army by five to one. If two were killed, then the third, or the fourth, or even the fifth would get through and triumph. These people had violated the country of the AmaZulu and they would not go away unpunished. (Kilworth, 2010, 109)

Num segundo momento, Seb conversa com o seu companheiro bóere, enaltecendo a incomparável bravura dos guerreiros zulus. Este episódio também ecoa elementos de *King Solomon's Mines*, dado que a intrepidez dos zulus, exaltada por Seb, evoca a coragem dos Greys, elogiada por Quatermain. Para além disso, ambos os protagonistas reconhecem que os zulus são mais corajosos do que os britânicos, pois enquanto Seb admite que dificilmente se verá um regimento inglês atacar um inimigo provido de armas de fogo com meras baionetas, Quatermain reconhece que não pode deixar de sentir inveja e admiração face à coragem dos zulus, já que acredita tratar-se de "a bit of a coward, and certainly in no way given to fighting". (Haggard, 2016, 138):

'You've got to give it to the blacks,' Pieter said, 'they can fight as well as any nation I know.' 'Better. Many of us have said we have not seen braver men,' agreed Seb. 'A spear and a shield, and nothing else? I've yet to see a British regiment bayonet-charge a fortified position that was unleashing the firepower we had at Isandlwana and Rorke's Drift. A bayonet charge through a hail of small-arms fire and shells from guns? Not since the Light Brigade rode at the Russian cannons by mistake. When we do, we get our best poets to immortalize the event. No, you can't fault the courage of the men and boys in that impi. I am stung to the heart by the defeat and puffed with pride at the small victory at the drift, but I will never again underestimate the fighting prowess and bravery of the Zulu warrior. He is indeed one of the best soldiers I have come across.' (Kilworth, 2010, 149)

Nas descrições dos corpos dos bons selvagens zulus vislumbra-se um fetichismo e um homoerotismo comparáveis aos que se haviam identificado nas alusões a Umbopa, tal como se verifica no excerto citado, no qual se descreve o corpo do nativo – um David negro, em referência à escultura de Michelangelo (1475-1564) – morto por Seb:

He was lying face down and they turned him over. Broad-shouldered, narrow-waisted, he could have been carved from jet by Michelangelo. A black David. His finely muscled body was that of a young god. So very young. He looked at complete peace with the world. A handsome youth, there was not a line on his face, just something of a wry half-smile, as if he was taking an amusing secret with him to the afterlife. (Kilworth, 2010, 150)

A ambivalência patente em *Scarlet Sash*, visível na crítica ao jingoísmo britânico, a par da incorporação de determinados elementos típicos do discurso colonial, como o exotismo, o fetichismo e os estereótipos do primitivismo e do bom selvagem, manifesta-se também em *Apocalypse Now Now*, romance que constitui objeto de estudo do capítulo seguinte.

2. *Apocalypse Now Now*: Ficção YA Sul-Africana Pós-Colonial ou Neocolonial?

*Apocalypse Now Now*⁴⁴ centra-se em Baxter Zevcenko, um adolescente que empreende uma viagem para resgatar a namorada desaparecida e presumivelmente levada por um assassino em série, cujo alvo são as jovens da Cidade do Cabo. Durante a viagem, Baxter descobre que nas sombras desta cidade esconde-se uma outra Cidade, sobrenatural, povoada por seres míticos, como Anansi, um deus da África Ocidental que toma a forma de uma aranha, Obambo, um fantasma da África Central, e Tokoloshe, um ser mítico de origem zulu. Baxter percebe que estas criaturas vêm a ser há muito perseguidas, oprimidas, exploradas e assassinadas pelo inglês Kobus "Mirth" Basson, que inicialmente parece tratar-se apenas do psicólogo do protagonista, mas depressa se compreende que é também o seu trisavô. Mirth possui o poder de viajar no tempo, decorrente da sua capacidade de controlar um de dois exoesqueletos que aprisionam os espíritos de dois irmãos extraterrestres ancestrais – com as formas de um louva-a-deus e de um polvo –, responsáveis pela criação de todas as criaturas que povoam o planeta Terra. Singer of Souls, um homem negro, cego de

⁴⁴ O título da obra recorre a uma expressão idiomática sul-africana, explicada pelo autor nas primeiras páginas do livro: "Now now (adv.) A common South Africanism relating to the amount of time to elapse before an event occurs. In the near future; not happening presently but to happen shortly". (s.p.)

um olho e com uma guitarra com três cordas, surge em momentos determinantes de *Apocalypse Now Now*, narrando a história dos dois irmãos:

At the beginning of time two brothers, the Mantis and the Octopus, travelled the depths of space searching for a place to call their own. They came upon a planet, untouched and virgin and they each claimed it for themselves. In order to settle the dispute they had a contest. Whoever could give birth to the best creations would claim the world for their own. (Human, 2014, 65)

O louva-a-deus rapidamente criou os Watu Makule, uma espécie constituída por criaturas maravilhosas, incluindo seres como os referidos Obambos e os Tokoloshes. Ao ver as criações concebidas pelo louva-a-deus, o polvo reconheceu que jamais conseguiria derrotar o irmão. Assim, o louva-a-deus, movido pela piedade que sentia para com o seu irmão, sugeriu que ambos dividissem a Terra e criassem, juntos, outra espécie, a qual denominaram Strange Ones ou humanos. Concluídos estes atos de criação, o louva-a-deus, extenuado, decidiu retirar-se e descansar, dormindo durante milénios. Já o polvo, que se encontrava, pela primeira vez, sozinho, foi invadido por um sentimento de inveja e decidiu criar os Feared Ones, os quais possuíam a forma de corvos, para que caçassem e matassem os Watu Makule. Não contando com a proteção do seu criador, os Watu Makule viram-se obrigados a esconder-se nas sombras, passando a chamar-se Hidden Ones. Quando o louva-a-deus despertou do seu multissecular sono, descobriu o que o irmão havia feito e, enraivecido, atacou o polvo, começando um conflito que duraria milénios. Como esta disputa começou a colocar em risco o próprio planeta Terra, os Hidden e os Strange Ones uniram forças para aprisionar os seus criadores em dois exoesqueletos distintos. Singer of Souls terminou a sua narrativa dizendo que “the Feared Ones missed their Creator, and so the story continues, with the Feared Ones forever hunting down the Watu Makule and seeking a way to release their Creator”. (Human, 2014, 66) Singer of Souls afirmou, ainda, que “one day the gods will fight again and the world will be destroyed”. (Human, 2014, 66) A mesma profecia volta a ser mencionada mais à frente no romance, num artigo publicado no fictício *South African Military History Journal*, onde se lê o seguinte: “Two brothers arise from the womb,/ Intertwined brethren of creation and destruction/ The Mantis and the Octopus wrestle for supremacy/ Children of Chaos and Children of Light balancing on creation's razor blade/ The Glowing ones show the way to the vehicles which are the key”. (Human, 2014, 142)

Mirth resulta da junção de um Feared One com um Strange One, razão pela qual apenas consegue controlar um dos exoesqueletos, o

do polvo. Contudo, para o fazer, necessita de sangue, o que explica as mortes das jovens da Cidade do Cabo. Mirth ambiciona também controlar o exoesqueleto do louva-a-deus, de modo a possuir ainda mais poder. Para isso, precisa de um descendente de Feared One e detentor dos poderes dos Siener. A este propósito, convirá explicar que, em *Apocalypse Now Now*, todos os humanos conseguem fazer algum tipo de magia relacionado com a genética. De acordo com Baxter, “every genetic pool has a specific connection to their heritage, a Wyrrd, which gives them a predilection for a specific kind of oodoo. The Xhosa are apparently good with air and sound magic”. (Human, 2014, 172) Os poderes dos Siener – caracterizados como “the power of prophecy” e “a gift from God to help the Boer nation in the struggle against the English” (Human, 2014, 141) – encontram-se associados aos africânderes. Ansiando utilizar o exoesqueleto do louva-a-deus, Mirth viajou até à África do Sul, após a Segunda Guerra Anglo-Bóere, adotou o papel de uma figura administrativa colonial inglesa, conheceu, cortejou e engravidou Ester van Rensburg, na expectativa de que o fruto desta relação fosse a pessoa de que necessitava. Porém, apenas o trineto de ambos, Baxter, possui todos os requisitos para controlar o exoesqueleto do louva-a-deus, o que levou Mirth a adotar o papel de seu psicólogo, para assim o conseguir controlar. No final do romance, Mirth revela a Baxter a sua verdadeira origem, alicia-o a ajudá-lo na sua causa e ensina-o a controlar o exoesqueleto do louva-a-deus. Todavia, Baxter acaba por utilizar os seus recém-adquiridos conhecimentos para matar Mirth e pôr fim à ameaça que este apresentava, destruindo, depois, ambos os exoesqueletos.

O romance *Apocalypse Now Now* possui muitas das características próprias das obras de ficção científica,⁴⁵ embora também apresente alguns elementos de fantasia. Esta conjugação da ficção científica com o sobrenatural foi alvo de análise por Jessica Langer, em *Postcolonialism and Science Fiction* (2011), e pela edição especial da *Cambridge Journal of Postcolonial Literary Inquiry*, dedicada à ficção científica africana. Em ambos se explica que muitas obras de ficção científica africanas tomam de empréstimo os mitos e o folclore indígenas, embora somente a edição especial do periódico referido cunhe o termo *jujutech* para aludir à combinação da ficção científica com o sobrenatural. Contudo, para além de se conectar à ficção científica, *Apocalypse Now Now* possui também diversos vetores característicos das narrativas pós-modernas e neovitorianas, as quais, por sua vez, partilham características em comum. Afinal, como se mencionou na introdução da presente obra, Dana Shiller afirmou que

⁴⁵ Uma das mais consensualmente aceites definições de ficção científica foi proposta por Darko Suvin, cuja teorização pode ser lida em *The Encyclopedia of Science Fiction*, disponibilizada online desde 2011 na hiperligação <http://www.sf-encyclopedia.com/>.

a ficção neovitoriana se reporta a “those novels that adopt a postmodern approach to history and that are set at least partly in the nineteenth century”, (1997, 558) enquanto Ann Heilmann e Mark Llewellyn afirmaram que os textos neovitorianos devem incluir um dos aspetos promovidos pelos textos de cariz pós-moderno, nomeadamente a autorreflexividade. (2010, 4) Os vetores característicos das narrativas pós-modernas e neovitorianas apresentados na obra em apreço dizem respeito ao bricolage, à intertextualidade e à autorreflexividade. O bricolage pode ser considerado um “sinónimo de colagem de textos ou extratextos numa dada obra literária” ou “uma prática dita pós-modernista de transformação ou estilização de materiais preexistentes em novos (não necessariamente originais) trabalhos”. (Ceia, 2009, s.p.) Ora, o romance recorre ao bricolage, pois compõe-se não só da história narrada por Baxter, mas também das memórias de Esther, as quais são por ela comunicadas telepaticamente a Baxter, devido aos poderes Siener que ambos possuem. O romance apresenta, ainda, relatórios escritos por Mirth enquanto psicólogo de Baxter e trechos de artigos de revistas fictícias. A intertextualidade, termo cunhado por Julia Kristeva para descrever as variadas relações que um texto estabelece com outros textos, manifesta-se, desde logo, no título da obra, *Apocalypse Now Now*, que alude ao filme *Apocalypse Now*, realizado por Francis Ford Coppola, em 1979. Ao remeter para o filme, a obra acaba também por aludir ao texto vitoriano adaptado por Coppola, *Heart of Darkness* (1899) de Joseph Conrad. Aliás, *Apocalypse Now Now* estabelece, adicionalmente, outros paralelos com a narrativa de Conrad. Afinal, ambos os romances narram a viagem que os protagonistas empreendem ao interior de África – ainda que em *Apocalypse Now Now* este interior se encontre associado ao sobrenatural – e o subsequente encontro com a brutalidade dos europeus face aos nativos – apesar de, no caso da obra de Human, os nativos serem criaturas míticas da África do Sul –, motivada pela ganância e sede de poder. Se, em *Heart of Darkness*, Kurtz transforma-se num tirano face aos nativos, em *Apocalypse Now Now*, Mirth é um Feared One, de origem inglesa, que aterroriza os Hidden Ones, nativos africanos. Finalmente, deve, de igual modo, referir-se que *Apocalypse Now Now* alude a *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde* (55) e ao conjunto de textos centrado na figura de Sherlock Holmes. A autorreflexividade torna-se evidente logo no início da obra, quando Baxter aparenta dirigir-se diretamente ao leitor, ainda que depois se perceba que, afinal, conversava com o seu psicólogo:

My name is Baxter Zevcenko. I am sixteen years old. (...) I have seen things. I saw the great Mantis God of Africa fighting a creature from the

primordial depths, a billion-year war until finally the Mantis threw the writhing creature from the heavenly sky into the deepest pit. I've seen the past through the lens of the Eye and it wasn't in tasteful sepia. It was etched in blood and death and filtered through a veil of tears. I've seen the sweating, grunting, cawing, scratching, bleeding, yelping feathered, scaled and clawed abyss beneath the city and, believe me when I tell you this, it's not pretty. (Human, 2014, 1)

Porém, também se torna evidente o modo como *Apocalypse Now* Now retorna autorreflexivamente à Era Vitoriana, através de *flashbacks* e pesadelos, para dar voz às vítimas do colonialismo e do imperialismo britânicos – os Watu Makule ou Hidden Ones e Ester, trisavó de Baxter – e denunciar os responsáveis – os ingleses e Mirth –, demonstrando-se, pelo menos parcialmente, de carácter pós-colonial, como se tentará demonstrar ao longo da alínea seguinte.

2.1. Bóeres, Britânicos e Pós-Colonialismo

Antes de se proceder a uma análise da postura pós-colonial adotada em *Apocalypse Now* Now face à relação estabelecida entre bóeres e britânicos na África austral oitocentista, afigura-se pertinente considerar a história dessa tumultuosa relação, a qual pode ser traçada desde o início do século XIX até aos princípios do século XX. Como explicaram Cristopher Saunders e Iain R. Smith em "Southern Africa, 1795-1910" (1999), a Inglaterra capturou estrategicamente o Cabo da Boa Esperança, em 1795, altura em que procurava assegurar a hegemonia marítima durante as Guerras Napoleónicas (1793-1815). O Cabo regressou aos holandeses em 1803, tendo retornado aos britânicos em 1806. Como consequência do desfecho dos conflitos napoleónicos, pairou a dúvida sobre a preservação do domínio britânico da colónia, mas, nos acordos de paz, decidiu-se que a colónia do Cabo permaneceria sob a posse da Grã-Bretanha. Assim, a colonização inglesa do Cabo, em grande escala, apenas começou com a chegada da derradeira década de vinte do século XIX, altura em que cinco mil imigrantes britânicos se estabeleceram no Este do Cabo (região antes povoada pelos xhosa), para estabilizar e promover a defesa dessa fronteira. Após decidirem conservar o Cabo sob o seu domínio, os britânicos começaram a moldar a colónia aos seus interesses. A administração autocrática de Lord Charles Somerset (1767-1831), de 1814 a 1826, e a chegada, na década de vinte do século XIX, de novos colonos intensificou este processo, o qual ainda foi fortalecido pela presença de missionários, de entre os quais se destaca John Philip (1775-1851), da London

Missionary Society.⁴⁶ Consequentemente, a partir de 1820, a ordem colonial herdada da Dutch East India Company começou a ser alterada de forma significativa. Com efeito, a colônia adotou “an increasingly British character”, (Saunders e Smith, 1999, 599) transformando-se numa sociedade dependente de mão-de-obra paga, ao invés de escravos. Aliás, em 1828, acabou-se com a discriminação oficial dos nativos através da *ordinance* 50⁴⁷ e, em 1834, concedeu-se a liberdade a todos os escravos, à semelhança do que se verificara em todo o império britânico. As alterações implementadas pela administração britânica provocaram um sentimento de insatisfação no seio da comunidade africânder, a qual nunca havia apreciado a sua presença, nem convivido com a população inglesa. Tal devia-se sobretudo ao facto de os colonos britânicos provirem de zonas urbanas, preferindo, portanto, estabelecer-se, na sua maioria, nas cidades sul-africanas, onde naturalmente a língua inglesa passou a predominar. Por seu turno, os africânderes, maioritariamente agricultores, viviam em meios rurais. Deste modo, existia pouca interação social entre os dois grupos, o que se traduziu numa divisão étnica da população de origem europeia na África do Sul, durante o século XIX. Dado o descontentamento africânder face às mudanças desencadeadas pelos britânicos, entre 1834 e 1840 cerca de quinze mil bóeres decidiram sair, tanto quanto possível, da esfera de influência inglesa, partindo em busca de uma nova área para se estabelecerem, o designado *Great Trek*.

⁴⁶ Fundada em 1795, após William Carey (1761-1834) ter redigido *Enquiry into the Obligations of Christians, to Use Means for the Conversion of the Heathens* (1792), a London Missionary Society tinha como principal missão disseminar a fé cristã no mundo não europeu. O missionário e explorador escocês David Livingstone (1813-1873), conhecido, entre muitos outros aspetos, pela *quest for the Nile* e pela denúncia do tráfico de escravos, foi um dos mais famosos membros desta sociedade.

⁴⁷ Uma das regulamentações impostas pelos britânicos na África austral, a *ordinance* 50 determinou o fim das limitações impostas à livre circulação da população nativa, nomeadamente os Khoikhoi. Até então, e desde a proclamação de Caledon – em alusão ao *Earl of Caledon* (1777-1839), o primeiro governador civil da colônia do Cabo – ou do Hottentot Code (decorrente do termo pejorativo utilizado pela população europeia para designar os Khoikhoi), nativos como os Khoikhoi deviam possuir um local de residência fixo e, caso quisessem movimentar-se, tinham de solicitar um passe aos seus “mestres”. Para além disso, encontravam-se sujeitos a ser inspecionados por qualquer branco que decidisse fazê-lo. Se não conseguissem apresentar um passe, passavam a ser classificados como “vagrants”. A proclamação do Caledon ou Hottentot Code foi fortalecida em 1812, altura em que se regulamentou que “those Khoikhoi children who had been maintained by settlers in their first eight years” (Dooling, 2005, 50) deveriam manter-se sob o domínio desses *settlers* durante mais dez anos. Assim, a única opção que restava aos Khoikhoi era trabalhar para um colono branco ou para o estado colonial. Como John Philip (1775-1851), membro da London Missionary Society, afirmou, a legislação de 1809 remeteu os Khoikhoi “to universal and hopeless slavery”. (1828, 148)

No decurso da migração, os bóeres começaram a apropriar-se do território e do gado pertencentes aos nativos africanos, criando um clima de instabilidade que, como a comunidade britânica rapidamente percebeu, provocava problemas suscetíveis de afetar a colônia do Cabo. Em *The Empire Project: The Rise and Fall of the British World-System, 1830–1970* (2009), John Darwin defendeu, a este propósito, que “it soon became clear that the wars of expansion between the trekkers and rival statebuilders (...) destabilised the whole frontier”, resultando tais conflitos em constrangimentos face ao crescimento comercial e político da colônia do Cabo. (221) Esta percepção ampliou a autoridade britânica na África austral com a criação da *Orange-River Sovereignty* (1848-1854), que, contudo, seria rapidamente revogada a favor do reconhecimento das entretanto estabelecidas repúblicas bóeres a Norte dos rios Vaal e Orange – Zuid-Afrikaansche Republiek ou República Sul-Africana (Transval) e Oranje-Vrystaat ou Estado Livre de Orange –, mediante as convenções de Sand River (1852) e de Bloemfontein (1854). O reconhecimento da independência das duas repúblicas procedeu, por um lado, de a Inglaterra ter percebido que se tratava da única potência europeia com interesse na área e, por outro, de o controlo das costas do Cabo e do Natal estar assegurado. Afinal, em 1843, a Grã-Bretanha havia anexado uma segunda colônia costeira no Natal, previamente pertencente aos bóeres, com vista a assegurar o domínio sobre Port Natal (atualmente Durban) e a costa. Os bóeres aí estabelecidos abandonaram a área, partindo para as repúblicas subsequentemente proclamadas, enquanto cinco mil imigrantes ingleses entraram no Natal, entre 1840 e 1850, exercendo o seu poder sobre uma vasta população africana. Dado que controlavam duas zonas costeiras sul-africanas consideradas estratégicas, os britânicos conseguiram garantir a dependência dos bóeres face a grande parte das suas trocas comerciais. Assim, o domínio britânico da zona parecia não carecer de um reconhecimento formal por parte de Londres.

Todavia, aquando da descoberta de diamantes na confluência dos rios Orange e Vaal, em 1867, a atitude de Inglaterra face aos bóeres mudou profundamente. Rejeitando os protestos da república orangina, que proclamou que o território lhe pertencia, os britânicos infiltraram-se na Griqualand, apropriando-se da área, em 1871. Em consequência, a economia da colônia do Cabo experienciou grandes mudanças. Desde logo, entre 1873 e 1883, cerca de vinte e cinco mil imigrantes maioritariamente provenientes da Grã-Bretanha chegaram à região e milhares de migrantes vindos do Norte e do Este do continente africano viajaram até Kimberley. Os agricultores responderem à ampla procura de alimentos, suscitada pelo aumento

abrupto da densidade populacional, criando uma agricultura de cariz comercial. As importações duplicaram entre 1871 e 1875. Em 1880, criou-se a comunicação telegráfica e, em 1886, o Cabo tinha já despendido catorze milhões de libras no desenvolvimento de mil milhas de caminhos-de-ferro que interligavam as costas e o interior. Face a todas estas mudanças, a colónia do Cabo tornou-se a maior, a mais rica e a mais populosa colónia da região, contando com duzentos e trinta e sete mil colonizadores e meio milhão de colonizados. A Inglaterra começou, então, a ambicionar que o Cabo liderasse um movimento conducente à unificação da África do Sul. Como Saunders e Smith constataram, acreditava-se que uma África do Sul unida reforçaria (ainda mais) a posição da Grã-Bretanha no mundo. Deste modo, a intervenção inglesa na área procurou sobretudo patrocinar a causa da confederação. Neste contexto, a anexação do Transval constituiu um dos primeiros passos com vista à unificação da África do Sul. A república encontrava-se num estado caótico devido ao conflito com os pedi, um povo africano que continuava a oferecer resistência, deixando o governo arruinado e destituído do apoio dos seus trinta mil cidadãos. Assim, sob o comando de *Lord Carnarvon* (1866-1923), *Sir Theophilus Shepstone* (1817-1893) aproveitou-se do temor e desdém que os bóeres sentiam face os zulus e afirmou que a república não sobreviveria sem o auxílio britânico, anexando-a no dia 12 de abril de 1877.

A anexação do Transval provocou uma forte reação anti-imperial no seio dos bóeres. A oposição à presença britânica na antiga república foi chefiada por Paul Kruger (1825-1904), cuja determinação em recuperar e manter a independência do seu país constituía, de acordo com Saunders e Smith, o seu propósito de vida. Decidido a recuperar a independência, Kruger deslocou-se a Inglaterra para solicitar um plebiscito e, posteriormente, entregar petições alegando que a maioria dos bóeres se encontrava exasperada com a presença britânica. Em Inglaterra, Kruger recebeu a promessa de que a república poderia adquirir um certo grau de autonomia se permanecesse sob a alçada britânica, enquanto parte de uma confederação sul-africana. Neste contexto, o liberal William Ewart Gladstone (1809-1898) considerou a política de Benjamin Disraeli (1804-1881) na África do Sul contrária aos desejos da população bóere e produto de um partido conservador “drunk with imperialism”. (Saunders e Smith, 2009, 607) Por conseguinte, os bóeres decidiram aguardar pacientemente ao invés de encetar uma rebelião. Porém, quando Gladstone subiu ao poder, a situação dos bóeres não sofreu quaisquer alterações, pelo que, em dezembro de 1880, rebentou a Primeira Guerra Anglo-Bóere. O Governo de Gladstone empenhou-se rapidamente em corrigir o erro cometido

mediante negociações. Estas encontravam-se bem encaminhadas até Sir George Colley (1835-1881) cometer múltiplos erros militares que culminaram na catástrofe (para os bóeres um êxito) de Majuba Hill, em fevereiro de 1881. Para Saunders e Smith, "this battle came to be regarded as a blot upon the British Imperial record, which Conservatives pointed to as an example of Liberal mismanagement". (2009, 608) Ainda assim, Gladstone persistiu com as negociações de paz, as quais se concluíram positivamente com a Convenção de Pretória, em março de 1881. A Convenção concedeu autonomia aos bóeres sob comando britânico, os ingleses continuaram a controlar algumas áreas e possuíam ainda o domínio da política externa. Darwin defendeu que "[w]ith the Convention of Pretoria they [the Gladstone government] scrapped the Transvaal's annexation and threw away the federal plan", destacando que "the interior had kept its autonomy: London fell back on its old strategy of coastline control". (2009, 225) Kruger acabaria por ser nomeado Presidente da agora antiga república, partindo depois para Londres para persuadir Gladstone a substituir a Convenção de Pretória pela Convenção de Londres, de 1884. A Convenção restituiu o título de República Sul-Africana ao Transval, diminuiu a dívida pública e enfraqueceu o domínio dos britânicos sobre os bóeres, embora tenha preservado o controlo britânico sobre a política externa bóere e decretado que os bóeres apenas podiam expandir as suas fronteiras para Norte.

Em 1886, deu-se a descoberta de ouro em Witwatersrand. Para Saunders e Smith, "[t]he development of the Witwatersrand goldfields was one of the most dramatic examples of late-nineteenth-century capitalist enterprise". (2009, 609) Com efeito, dois anos depois, em 1898, o Transval transformara-se no principal produtor de ouro do planeta, detendo 27% da produção mundial. O investimento inicial, em 1899, de setenta e cinco milhões de libras, passara para cento e vinte e cinco milhões, em 1914. A descoberta adicional de depósitos de carvão no Transval e no Natal desencadeou um movimento mineiro conducente à emergência da mais industrializada economia da África do Sul: "history had to play itself out within the confines of geology". (Ross 2009, 70)

Diversos trabalhadores africanos percorreram vastas distâncias para participarem na atividade mineira, pelo que, em 1899, o número total de trabalhadores africanos nas minas do Rand alcançou os cem mil. Os europeus também se mostraram tentados pelas minas, deslocando-se até lá e denominando-se *Uitlanders*. Integrando sobretudo britânicos, os *Uitlanders* estabeleceram-se maioritariamente em Johannesburg. Em *Johannesburg Pioneer Journals, 1888-1909* (1985), Maryna Fraser mencionou que "although a town in a foreign state, [Johannesburg] was enthusiastically British in its

sentiments". (58) A. N. Wilson também salientou a sensação de se estar num local britânico: "For all its mixture, Boer and Jew, black and Brown, Johannesburg mysteriously felt British – both in its cruelly depressed slums, and in the street names of its salubrious quarters: Anderson Street and Commissioner Street". (2003, 606)

Os *Uitlanders* ambicionavam enriquecer à custa da exploração mineira, e muitos bóeres, descritos por Saunders e Smith como "the poor, rural, God-fearing Boer population", (2009, 610) começaram a perceber as minas do Rand como "Sodom and Gomorrah in their midst", (Saunders e Smith, 2009, 610) até porque "Johannesburg (...) was (...) raucous, with much drunkenness and prostitution", providenciando "opportunities for gain in ways that were less licit than gold mining, such as running the prostitution rackets and preying on the miners travelling away from the city with their earnings". (Saunders e Smith, 2009, 74) Mais, os bóeres começaram a perceber que a chegada massiva de *Uitlanders* ameaçava o seu estilo de vida, profundamente baseado na palavra bíblica. (Wilson, 2003, 595) Consequentemente, o Presidente Kruger alargou de dois para catorze anos o período necessário de residência no país para que a cidadania bóere fosse concedida aos imigrantes, evitando, assim, que os *Uitlanders* alcançassem o poder político. Mas estes apresentaram de imediato queixas relativas a uma medida que constituía um impedimento à sua participação ativa na vida política transvaliana. As queixas estendiam-se ao pagamento de impostos demasiados elevados, à falta de escolas e à alegada incompetência e corrupção da administração Kruger que os controlava.

A minoria politicamente ativa de *Uitlanders* acabou por se unir e solicitar aos políticos de Londres e aos seus representantes na África do Sul que promovessem a sua causa e defendessem os seus interesses. No espaço de tempo compreendido entre 1896 e 1897, surgiu, no Transval, a Liga Sul-Africana, porta-voz do movimento político dos *Uitlanders*. Entretanto, Lord Selborn (1859-1942), num memorando do Colonial Office, perguntou de forma provocadora se a área sul-africana passaria a ter uma configuração idêntica aos Estados Unidos da América, que haviam iludido os tentáculos do Império, ou ao Canadá, que continuava a fazer parte dele. Selborn considerava que a República Sul-Africana constituía "the natural capital state and centre of South African commercial, social and political life", (*apud* Robinson e Gallagher, 1961, 434-437) correndo o perigo de se tornar algo como os Estados Unidos da África do Sul, fora das fronteiras do Império. Para evitar que tal acontecesse, o Governo de Londres deveria atuar rápida e eficazmente.

Sir Alfred Milner (1854-1925) desempenharia um papel fundamental na manutenção do Transval na esfera de influência de Inglaterra. O

alto-comissário inglês acreditava que a África do Sul constituía “the weakest link in the Imperial chain”, (Saunders e Smith, 2009, 615) corrente que se quebraria se não fosse fortalecida através do controlo inglês da área. A reeleição de Kruger para Presidente da República, em 1898, e a incapacidade ou relutância do Transval para implementar as reformas recomendadas pela sua comissão para a indústria mineira convenceram Milner de que um confronto com Kruger se afigurava inevitável, resultando ou na cedência bóere aos ditames britânicos ou numa disputa armada. Julgando que uma eventual guerra não se prolongaria por muito tempo, Milner aguardava com calma o despoletar de um conflito armado. Para que a opinião pública se mostrasse a favor da guerra, Milner procurou utilizar o problema dos *Uitlanders*, frisando que estes eram alvo de discriminação na África do Sul devido à sua nacionalidade maioritariamente inglesa. Contudo, o Governo britânico não pretendia conquistar e anexar o Transval de imediato, pois acreditava que Kruger acabaria por ceder às exigências que lhe eram impostas, de modo a evitar um conflito armado, concedendo, assim, a cidadania e o poder político aos *Uitlanders*. Kruger havia compreendido que a questão dos *Uitlanders* não passava de um subterfúgio para que os cidadãos ingleses adquirissem o direito ao voto no Transval, pois, como estes começavam a superar numericamente os bóeres, poderiam vir a desencadear mudanças vantajosas para Inglaterra. Assim, todas as negociações ocorridas entre Milner e Kruger, como a da Conferência de Bloemfontein, acabaram por falhar, e, em outubro de 1898, Kruger declarou o início da Segunda Guerra Anglo-Bóere.

Durante o conflito, as forças britânicas praticaram o que Sir Henry Campbell-Bannerman (1836-1908) denominou de “methods of barbarism”. (Fremont-Barnes, 2003, 81) Para fazer frente à guerra de guerrilha dos bóeres, Lord Kitchener (1850-1916) encetou uma estratégia que consistia em três elementos essenciais: a tática de terra queimada, os campos de concentração e o sistema de *blockhouses*. Deste modo, todas as quintas bóeres foram queimadas pelos britânicos, de forma a eliminar as fontes de mantimentos e os locais de descanso dos guerrilheiros. De seguida, os civis que haviam ficado desalojados devido à tática de terra queimada foram confinados em campos de concentração sobrelotados, sem condições de higiene e sem alimentos e, portanto, propícios à propagação de doenças.⁴⁸ Finalmente, construíram-se linhas de fortificações que albergavam os atiradores britânicos no espaço de que os bóeres dispunham para se movimentarem, impedindo-os, assim, de o fazerem livremente.⁴⁹

⁴⁸ V. Figura 10 dos Anexos.

⁴⁹ V. Figura 11 dos Anexos.

Destes três elementos, convirá destacar o segundo, referente aos campos de concentração, constituídos por filas de tendas que não protegiam os ocupantes das temperaturas extremas sul-africanas. As entidades responsáveis pela administração dos campos não anteviram o perigo causado pelas doenças infecciosas em espaços sobrelotados e sem quaisquer condições higiénicas e sanitárias. Consequentemente, os campos rapidamente se transformaram em locais propícios à disseminação de várias doenças, as quais flagelavam ainda mais os corpos já subnutridos dos civis – na sua grande maioria crianças, mulheres e idosos – que habitavam os campos. Em 1900, Emily Hobhouse (1860-1926), apoiada financeiramente pelo Committee of the Distress Fund for South African Women and Children, partiu rumo à África do Sul para distribuir mantimentos nos campos. Quando chegou à África austral, obteve a permissão de Milner e de Kitchener para levar a cabo a sua tarefa, visitando, em primeiro lugar, o campo de concentração de Bloemfontein, onde distribuiu cerca de duzentas libras em alimentos e todas as peças de vestuário que conseguira transportar. Depressa compreendeu que os civis ali albergados viviam em condições desumanas. Uma única tenda chegava a acolher mais de sete pessoas, não existia qualquer proteção nem do calor extremo nem da chuva, os alimentos eram claramente insuficientes e inúmeras mães assistiam à gradual debilitação dos filhos, sem que nada pudessem fazer. Hobhouse visitou, depois, os campos de Norval's Pont, Aliwal North, Springfonten, Kimberley e Mafeking. Os problemas identificados em Bloemfontein encontravam-se igualmente presentes em todos estes campos. Quando, passado pouco tempo, Hobhouse regressou a Bloemfontein, apercebeu-se de que a população do campo havia duplicado. Escandalizada, Hobhouse solicitou às autoridades militares que providenciassem rapidamente alimentos, vestuário, sabão e medicamentos a todas estas pessoas. Como não foi atendida, regressou a Inglaterra, onde publicou um relatório que levou a opinião pública a apoiar os bóeres encarcerados nos campos. Pressionado por Hobhouse e pela opinião pública inglesa, o Governo viu-se obrigado a criar uma comissão liderada por Millicent Fawcett (1847-1929) que viajou até à África do Sul para inspecionar os campos. Hobhouse foi propositadamente excluída desta comissão, devido à excessiva simpatia que havia demonstrado para com os bóeres. A comissão dirigida por Fawcett corroborou as alegações de Hobhouse, recomendando a adoção das sugestões apresentadas no seu relatório e acrescentando outras. Ainda que tais medidas tivessem abrandado substancialmente as mortes nos campos, quando a guerra terminou, em 1902, com a assinatura do Tratado de Vereeniging (no dia 21 de maio) – de acordo com o qual

as duas repúblicas bóeres abdicavam da sua independência –, cerca de 28 000 bóeres haviam morrido nos campos de concentração. 80% destas mortes correspondiam a crianças abaixo dos dezasseis anos de idade. Como Fremont-Barnes afirmou, “though the camps did not represent a deliberate policy of genocide, they may rightly be condemned as the product of gross indifference by British government officials remote from the scene, together with culpable negligence on the part of many of the camp administrators actually present”. (2003, 81)

Como se compreende através desta contextualização histórica, tanto os bóeres como os britânicos, ao colonizarem a África austral, depararam-se com povos nativos sujeitos, em muitos casos, a diversas formas de violência e despojados dos seus meios de sustento. Contudo, dadas as sucessivas tentativas britânicas de dominar a administração, a economia e a cultura bóeres – para assegurar, de acordo com Saunders e Smith, “the establishment of British power and influence over the Transvaal on a firmer basis, to advance the unification of the region within the British Empire” (2009, 617) –, a par da luta incessante dos africânderes para preservarem a sua autonomia, pode afirmar-se que as relações entre os britânicos e os bóeres se assemelhavam às estabelecidas entre colonizadores e colonizados. Deste modo, o romance *Apocalypse Now Now*, ao debruçar-se, com um tom crítico, sobre a desigualdade das relações de poder existentes entre personagens representativas dos bóeres e dos britânicos, evidenciando a resistência face à colonização inglesa e escrutinando criticamente a relação colonial estabelecida entre africânderes e britânicos, possui uma dimensão pós-colonial, como se argumentará em seguida.

De facto, o teor pós-colonial de *Apocalypse Now Now* encontra-se patente em dois aspetos distintos da obra. O primeiro relaciona-se com a visibilidade concedida, ao longo do romance, à multissecular opressão e violência sentida pelos Hidden e Strange Ones devido à perseguição e agressividade dos Feared Ones, respectivamente criados pelo irmão louva-a-deus e pelo irmão polvo. Estas formas de opressão e violência ancestrais ecoam claramente as experienciadas pelos bóeres às mãos dos britânicos, desde o princípio do século XIX até ao começo do século XX, já que os Strange Ones e o louva-a-deus se encontram associados aos africânderes e os Feared Ones e o polvo aos ingleses. Tais paralelos tornam-se óbvios caso se atente, por um lado, no facto de *Apocalypse Now Now* atribuir aos bóeres (pertencentes aos Strange Ones, dada a sua forma humana) os poderes Siener – uma oferenda divina para os africânderes fazerem frente aos britânicos – e, por outro, na simbologia de animais como o louva-a-deus, o polvo e o corvo. O termo inglês para louva-a-deus,

praying mantis, deriva do grego *mantis*, que significa “one who divines, a seer, prophet”, definição que ecoa o poder Siener, apontado como “the power of prophecy and far-sight”. (Human, 2014, 141) Para os sãs – em inglês San ou, nalguns casos, Bushmen, termo referente a uma extensa panóplia de etnias indígenas de caçadores-conectores que habitam vastos territórios da África austral, partilham laços linguísticos e representam as culturas mais antigas –, o louva-a-deus é uma das formas adotadas pelo deus Cagn, Kaang ou Kaggen, caracterizado como um deus criador, à semelhança do irmão louva-a-deus da história cantada pelo Singer of Souls. Na simbologia do polvo, a tradução em inglês, *octopus*, decorre da forma latinizada da palavra grega *oktōpous*, que significa literalmente oito pés. Em *The Penguin Dictionary of Symbols* (Jean Chevalier e Alain Gheerbrant, 1996), explica-se que o polvo costuma representar os monstros que simbolizam os espíritos do submundo e do inferno, o que justifica que Esther descreva o exoesqueleto do polvo como “a thing of evil”. (192) Nas últimas décadas do século XIX, o polvo encontrava-se amplamente associado ao Império Britânico, como se pode compreender pela caricatura de John Bull (publicada em 1888 na revista *Punch* e reproduzida na Figura 12 dos Anexos) a estender os seus oito tentáculos pelas águas egípcias. Em *Apocalypse Now Now*, refere-se que muitos acreditavam que a forma adotada pelo polvo, irmão do louva-a-deus, constituía “a metaphor for the many ‘tentacles’ of the spreading imperialism of the British Empire”. (Human, 2014, 142) Finalmente, o corvo – cuja tradução inglesa *raven* provém da palavra em *old english hræfn*, por sua vez derivada do protogermânico *khraabanaz* –, num contexto sobretudo europeu, possui uma conotação negativa, como se pode perceber mediante o facto de Mirth, o vilão de *Apocalypse Now Now*, conseguir transformar-se num corvo. Assim, o seu aparecimento em sonhos constitui um mau presságio, indicativo de infortúnios. Esta ave surge também em campos de batalha para se alimentar dos corpos de soldados mortos.

O segundo aspeto de teor pós-colonial diz respeito à voz conferida a Esther, a trisavó africânder de Baxter, a qual viveu momentos traumáticos diretamente relacionados com a expansão colonial inglesa na África austral, no período correspondente à Segunda Guerra Anglo-Bóere e ao seu rescaldo. Através de Esther, o romance denuncia a atuação daqueles que se encontram na origem dos traumas de carácter pós-colonial, nomeadamente os ingleses, a par de Mirth. Assim, Esther, com a ajuda do Singer of Souls, o qual estabelece uma ponte no tempo e no espaço, entre Esther e Baxter, mostra telepaticamente a Baxter, enquanto ele dorme, *flashbacks* dos eventos traumáticos pelos quais passou, o que significa que Baxter

os experiencia através de pesadelos que o deixam claramente perturbado. Desta forma, o romance alude também ao trauma – tema recorrente nos textos de teor neovitoriano (como se mencionou na Introdução) e descrito como “a response, sometimes delayed, to an overwhelming event or events, which takes the form of repeated, intrusive hallucinations, dreams, thoughts, or behaviors stemming from the event” (Caruth, 1995, 4-5) –, que não se experiencia quando ocorre, “[but] is fully evident only in connection with another place, and in another time.” (1991, 7) Reporta-se igualmente à sintomatologia do trauma, o qual se manifesta mediante pesadelos e *flashbacks*, tal como defende *The Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*.⁵⁰

Um dos momentos traumáticos vividos por Esther ocorre durante a Segunda Guerra Anglo-Bóere, quando a personagem assiste à morte de grande parte da sua família e amigos, às mãos de soldados britânicos que queimaram a sua casa:

The wagon stops with a jolt and I awake with a start, feeling like I haven't slept at all. (...) I poke my head through the flap, and feel the cold dread slide down my back when I see the men talking, their hands busy loading rifles as their eyes look toward the horizon. I follow their gaze and see dust spiraling upward in the distance. My father, a rifle in one hand and a Bible in the other, strides over to me. 'They've found us,' he says, causing the dread to dig its claws into my spine. (...) We have been running from the English forever, their threat constant. But I never thought they'd catch us. I look into my father's eyes and feel him looking into me. He is angry, but not afraid. (...) 'Stay under the wagon,' he says. I clamber beneath the wagon and lean my back against the sturdy wooden wheel, pulling my knees to my chest and tucking my feet beneath my dress. (...) I hear the men talking softly and the soft sobs of children, probably little Theuns and Mari. I close my eyes and after a while the sounds begin to blend into the sounds of the veld. I'm lulled by the waiting so my heart leaps in my chest when the first gunshots crack. There are shouts, then screams, a horrific mess of noise so different to the usual camp sounds. From beneath the wagon I can see leds swarm through the laager, like the legs of huge ants. I see my aunt on her knees, screaming as she is speared with a bayonet like an animal. I watch her, unable to believe it. Surely this is some game that is being played, like when she would mimic Uncle Niklaas, her face severe and frowning, as she strode about pointing her finger at us. We would all collapse with laughter at her portrayal, so comical but strangely accurate. I see Dirk, the boy I've liked since I was little, braining a soldier with a hammer. He swings around to find another but is brought down by a gunshot that takes off half his face. I press my eyes closed again. When I open them I see a black man sitting in the middle of the laager crooning over a body. The red soldiers move around him but none seem

⁵⁰ *Supra*, Introdução da presente obra.

to see him. I look down to the head cradled in his arms and see the long grey beard. 'Papa!' I shout. Before I know what's happening I realise I'm running toward him. A hand tries to grab me but I dodge it, running frantically, the harsh smell of gunpowder in my nostrils tears, saliva and snot streaming down my face. 'Papa!' I shout again. The black man looks up, one of his eyes completely white. I stop in front of him and his expression doesn't waver as I let out a sharp scream. 'He has been sung to the other side,' he says softly in Afrikaans. I kneel down next to him and take my father's face in my hands. (...) Hands grab me and pull me to my feet. The man is undisturbed by the soldiers and begins to sing again. I focus on his low, crooning song as the soldiers drag me away. (Human, 2014, 79-81)

Face a esta descrição de Esther, devem considerar-se, ainda que brevemente, dois aspetos distintos relacionados com a Segunda Guerra Anglo-Bóere. O excerto citado alude às forças bóeres, as quais, de acordo com *Essential Histories: The Boer War, 1899-1902*, se afiguravam “generally tough, well-motivated, self-reliant, determined men, skilled with firearms and accustomed to hard lives on the veld, some with experience of fighting native Africans on the frontiers”. (Fremont-Barnes, 2003, 26) De facto, os bóeres possuíam um profundo conhecimento do terreno e do clima sul-africanos, o que lhes deu uma grande vantagem sobre os britânicos, nas fases iniciais do conflito. Outra vantagem decorreu de o seu exército não apresentar uma estrutura tão formal como a do inimigo, permitindo-lhes disfrutarem da capacidade de se mobilizar em massa, em poucos dias, e de se encontrarem quase sempre preparados para serem enviados, a qualquer momento, para combate. Quando mobilizadas, as forças bóeres adotavam uma organização em *commandos*, pequenas unidades cuja força variava entre centenas a milhares de homens, geralmente conectados a certas cidades ou regiões. Cada membro dos *commandos* tinha entre dezasseis e sessenta anos, não recebia qualquer tipo de remuneração e era responsável por providenciar os seus próprios mantimentos, cavalo, espingarda e cartuchos, o que não os desmotivava, pois a maioria voluntariava-se para ser enviada para o terreno, talvez por acreditar que lutava para preservar o seu modo de vida. Durante os combates, os bóeres utilizavam o mesmo vestuário do dia-a-dia⁵¹ e elegiam os seus oficiais democraticamente, em *krygsraads* ou conselhos de guerra. Para além disso, os bóeres empunhavam espingardas Mauser de 7 mm alemãs – como a que o pai de Esther possuía –, as quais se caracterizavam por não produzirem fumo após os disparos, não permitindo que o inimigo localizasse as forças bóeres. Não obstante, nenhum homem podia ser obrigado a permanecer no terreno contra

⁵¹ V. Figura 13 dos Anexos.

a sua vontade e, após três meses de serviço, podia retirar-se para tratar da sua quinta ou descansar. Contudo, nos períodos imediatamente anteriores ao início de um ataque, raramente tal acontecia. Por outro lado, o excerto citado diz respeito à fase final do conflito. Recorde-se que, após a queda de Bloemfontein e de Pretoria, a guerra entrou numa fase que duraria mais dois anos, correspondentes à guerra de guerrilha. Durante este período, cerca de 25 000 bóeres continuaram ativos, montados em cavalos muito resistentes ao clima sul-africano e às distâncias – ao contrário dos cavalos britânicos – e movimentando-se em cerca de 400 000 quilómetros quadrados que conheciam como as palmas das suas mãos. Assim, ainda que os ingleses tivessem tomado as grandes cidades, não conseguiam controlar os campos. Consequentemente, para fazer frente à guerra de guerrilha dos bóeres, Lord Kitchener, como já mencionado, recorreu à tática de terra queimada, à criação de campos de concentração e à edificação de um sistema de *blockhouses*. Os campos de concentração erigidos a pedido de Lord Kitchener chegam a ser mencionados em *Apocalypse Now Now*, pois no artigo fictício publicado em *South African Military History Journal*, atrás aludido, especula-se sobre a morte de Esther num campo de concentração britânico.

O momento traumático descrito assombra Esther, como se comprova no passo citado abaixo, no qual também se menciona que a personagem trabalhava como empregada doméstica na casa de Mirth – aqui identificado por “the magistrate” –, local em que este aproveita para demonstrar, de modo subtil, o seu interesse pelos poderes Siener dos africânderes:

Large windows let in the sun, for which I'm grateful. I stop my work for a moment and lift my head to the rays and enjoy the feel of them on my face. But I quickly return to plunging my cloth into the bucket and then pulling it out and scrubbing the floor vigorously. My new life is one of solitude and hard work. I scrub the floors of the house until they shine, but it never seems to be enough. (...) My father and everyone in the commando are dead. I know this, but it is difficult to come to terms with. Sometimes I hear children outside and think, just for a moment, that it is Mari and Tessie. Or I hear a male voice in the distance and expect the craggy, bearded face of my father to appear. But it never does. Most often it's the magistrate. He's a tall man with a gaunt face, but he's kind. He seems to take an interest in me, asking me many questions about when I was first brought here. What do I dream? What do I know about my father and my uncle Niklaas's gift? (...) I don't tell him anything. I am a Boer and he is an English dog. (Human, 2014, 161-162)

Note-se que a atitude de Esther para com Mirth reflete a atitude dos africânderes, em geral, para com os ingleses. Afinal, os bóeres

sempre sentiram uma clara animosidade face aos britânicos, devido ao facto de estes se terem apoderado da colónia do Cabo e de terem imposto mudanças políticas e legislativas que afetaram o modo de vida (profundamente dependente da escravatura dos nativos) dos africânderes. Estabelecidos, muitos anos antes da chegada dos ingleses à África austral, os africânderes viram-se obrigados a empreender *The Great Trek*, em consequência da intervenção britânica, num processo que conduziria à criação das repúblicas bóeres, as quais os britânicos viriam a tentar destruir. Para além disto, africânderes e ingleses viviam em áreas distintas e de maneiras amplamente diversas, o que determinou um grau de interação diminuto entre os dois grupos e, portanto, um desconhecimento e desconfiança mútuos. Por fim, após a Segunda Guerra Anglo-Bóere, Milner, alto-comissário inglês na África do Sul, procurou reconstruir a região, que, nessa altura, continuava a ser de cariz marcadamente bóere, tentando criar uma sociedade essencialmente britânica, recorrendo, para isso, ao auxílio do que ficou conhecido como o seu *Kindergarten*, um conjunto de jovens formados em Oxford. Para levar a bom termo esta tarefa, Milner incentivou a imigração britânica para a África austral, acreditando que se a percentagem de eleitores ingleses passasse dos 36% (registados em 1901) para 54%, em 1906, a preservação dos interesses britânicos na região ficaria assegurada. Milner proibiu, ainda, o uso do holandês em qualquer sector da esfera pública. Porém, os incentivos à emigração inglesa para a África do Sul falharam, dado que os cidadãos britânicos não possuíam qualquer interesse nos baixos salários oferecidos pela indústria mineira sul-africana. Já a proibição do uso do holandês serviu apenas para antagonizar ainda mais os africânderes.⁵²

O romance *Apocalypse Now Now* salienta as desiguais relações de poder estabelecidas entre Esther e Mirth, o que não impediu este último de se aproveitar sexualmente da jovem Esther para que ela engravidasse e ele pudesse ficar com a criança, de modo a concretizar os seus planos maquiavélicos: "The magistrate and I are going to have a baby. (...) I understand that we can't be married. In this world I'm a servant and he is the master. I hope that my father could understand. It has been two years since I've come here and the magistrate's affections have been difficult to ignore. He gives me presents and makes sure I'm well treated". (Human, 2014, 191) Mais adiante na narrativa descreve-se o momento em que Mirth mostra a Esther o exoesqueleto do polvo, uma visão que doravante passa a assombrar Esther e Baxter:

⁵² Cf. Nancy L. Clark e William H. Worger, *South Africa: The Rise and Fall of Apartheid* (2011), e Christopher Saunders e Iain R. Smith, "Southern Africa, 1795-1919" (2009).

The magistrate takes the candle from my hands and lights several torches that have been set into the walls. The room erupts with light and I scream as a large shape seems to rear up in front of me. It is the creature from my dreams; many arms reaching out to grab me. It is a thing of evil. I scrabble backwards on the floor away from it. 'Be still, child,' the magistrate says in a soothing voice. 'You are witnessing a thing of great power, the prison of one of our Creators.' I press my back against the wall. My breathing is too fast and I feel like I am going to faint at any second. The magistrate walks over to the thing and strokes it. Again I force my breathing to return to normal. I look up and see that the many-armed thing is actually like a statue. It is made from metal; bronze, copper and gold. Its large octopus head is like a carriage and it has a chair inside where a man can sit. The eyes are made from thick panes of dark glass and the tentacles are made from scaled metal. 'Beautiful, isn't it?' the magistrate says, running his fingers over its shiny surface. I don't say anything. It is many things but it is not beautiful. A deep sense of unease and illness runs through me when I look at it. It is an occult thing, a thing of corrupt power. I can feel it tingling in my body like a disease. The magistrate walks over to me and puts his hand on my belly. 'In your body you carry one who is part Siener and part Feared One. A creature destined for greatness.' 'I don't understand,' I say, pulling back from him. 'You don't need to, my dear,' he says. 'You just need to make sure it survives'. (Human, 2014, 193)

A postura de Esther face a Mirth, inicialmente marcada por uma clara desconfiança e por um óbvio ressentimento, evolui, entretanto, para uma certa aceitação e até contentamento, mas adquire depois um cariz profundamente hostil, perceptível no excerto citado:

I want to scrub my skin with the brushes that the scullery maid uses. I suspect even then I couldn't get rid of the smell of him from my body. His kindness has given way to corruption. I've stopped thinking of him lurching on top of me like an animal in heat laughing, that terrible, childlike giggling. I can feel the growth in my belly. No, not the growth. The daughter. I know it is a girl. Klara, I decide to name her. A daughter to be born of the union of a Siener and whoever the magistrate, and the monster he worships, really is. I think of killing him. That's what my father would want me to do, to kill the enemy, to creep into his study with a knife from the kitchen and stab him until he stops moving. But even now I can't. (Human, 2014, 206)

Ao concluir a presente alínea, convirá frisar que, embora o romance sob análise se revele de teor pós-colonial, apresenta também vetores geralmente associáveis ao neocolonialismo, como sejam o eurocentrismo e o discurso colonial. O primeiro encontra-se patente no modo como confere visibilidade aos traumas de Esther,

na altura uma jovem mulher de descendência europeia, ignorando os traumas dos nativos africanos, à exceção dos de origem sobrenatural. O segundo revela-se através não só do estereótipo do primitivismo, já referido na alínea dedicada a *Scarlet Sash*, mas também do medo da miscigenação, vetores a analisar no subcapítulo seguinte.

2.2. Primitivismo e Miscigenação

A segregação racial de brancos e negros constitui um dos vetores mais frequentemente associados à nação sul-africana desde a sua fundação, embora as pessoas com raízes no continente asiático e os indivíduos provenientes de famílias multirraciais, ou *coloured*, também fossem alvo de segregação. A sua génese remonta, pelo menos, à descoberta de diamantes em Kimberley, no ano de 1867, a qual desencadeou uma profunda alteração na organização da mão-de-obra ativa na área mencionada. Ora, os proprietários das minas, de entre os quais se deve destacar Cecil Rhodes (1853-1902), sobre o qual a presente obra se debruçará mais adiante, começaram a argumentar que estavam a sofrer perdas significativas nos lucros, devido ao roubo de diamantes por parte dos trabalhadores, os quais os vendiam a mercadores sem escrúpulos, nas cidades, prática conhecida como compra de diamantes ilícita ou, em inglês, *illicit diamond buying*. De forma a solucionar este problema, os patrões começaram a albergar os seus empregados negros – embora os brancos se encontrassem igualmente envolvidos no roubo e na venda de diamantes – em casernas fechadas, das quais os empregados apenas podiam sair para trabalhar. Ross refere-se a estas casernas do seguinte modo: “[i]t was not thought relevant that the compounds were inhuman, overcrowded and unhealthy”. (2009, 61) Esta medida permitiu aos proprietários das minas exercer um certo nível de controlo sobre os trabalhadores de que nunca haviam usufruído antes, visto que os empregados deixaram de possuir a liberdade de se despedirem de uma determinada companhia mineira para ir trabalhar para outra que lhes pagasse melhor. Por sua vez, os proprietários das minas conseguiram baixar significativamente os salários dos trabalhadores. Assim, ao mesmo tempo que os empregados negros eram encarcerados em casernas desprovidas de quaisquer condições de vida e se viam obrigados a aceitar a diminuição abrupta dos salários, os artesãos e os capatazes brancos, pelo contrário, passaram a disfrutar de uma posição privilegiada e de salários mais vantajosos, especialmente em comparação com os seus

colegas negros. Assim, ainda no século XIX, começaram a desenvolver-se duas características centrais da sociedade sul-africana: a bifurcação racial da mão-de-obra e a segregação racial de negros e brancos ao nível da habitação.

A África do Sul ficou marcada pela segregação racial durante grande parte do século XX, até à eleição, em 1994, de Nelson Mandela (1918-2013) para a presidência desta nação sul-africana. Todavia, a segregação racial continua a caracterizar a paisagem de cidades como o Cabo, onde se pode observar uma clara separação geográfica estabelecida, por exemplo, entre a comunidade predominantemente branca, que vive em Strand, e o grupo populacional maioritariamente negro, residente em Nomzamo.

Esta segregação racial torna-se também visível em *Apocalypse Now Now*. Na cidade do Cabo, os habitantes brancos correspondem apenas a cerca de 15% do total da população, atingindo os negros uma percentagem superior a 40%. Todavia, quando Esther invade os sonhos de Baxter mostrando-lhe os momentos traumáticos que experienciou, e nas ocasiões em que a narrativa decorre no interior ou nas imediações dos subúrbios onde Baxter reside e da escola que frequenta, a grande maioria das personagens é branca, com ascendência inglesa ou africânder, tal como se verifica com o próprio Baxter. Somente quando a ação do romance se afasta das zonas habitualmente frequentadas por Baxter, pelos seus familiares, colegas e amigos, centrando-se em áreas marcadas por casas “increasingly dilapidated”, “[e]manciated cows”, “kids [balancing] on plastic milk crates” e em bairros “of shacks made with corrugated iron, cardboard and old wood”, (2014, 101) é que surgem personagens predominantemente negras ou associadas aos Hidden Ones. Uma das razões pelas quais os Hidden Ones deambulam pelas zonas deterioradas em que os negros vivem, as *townships* – espaços urbanos frequentemente subdesenvolvidos, racialmente segregados e com graves problemas de infraestruturas sanitárias e elétricas –, assenta no facto de os seus residentes recorrerem aos poderes dos Hidden Ones para aceder a bens essenciais, como, por exemplo, a eletricidade. A este propósito, atente-se no episódio em que Baxter, acompanhado por “Dr Jackson Ronin – Herbalist and Supernatural Bounty Hunter”, (2014, 82) tenta capturar um *elemental*, “[a] hulking mass of blue flame that stumbles closer in an electricity troll with a massive crackling energy furnace body. Its face is distorted, eyes yellow swirling vortices, framed by a beard of spitting sparks. Its long simian arms are topped with lightning-bolt talons that drag on the ground creating a scorched trail behind it”. (2014, 105) Este *elemental* terá sido conjurado pelos habitantes negros do que parece tratar-se de uma *township*, para que os mesmos pudessem prender cabos elétricos ao *elemental*,

permitindo-lhes, assim, usufruir de energia elétrica, à qual, de outra forma, não teriam acesso. Desta forma, *Apocalypse Now Now* salienta a contínua segregação racial de brancos e negros na África do Sul, um dos legados do Apartheid, assim como os problemas dela decorrentes.

Singer of Souls é uma das poucas personagens negras que surge tanto nos *flashbacks* de Esther como junto ao subúrbio onde Baxter reside. O homem tem um olho totalmente branco e toca uma guitarra apenas com três cordas. O “milky white [eye]” (2014, 64) do Singer of Souls constitui um símbolo “of second sight and of the magic powers which a glance possesses”, (Chevalier e Gheerbrant, 1996, 721), significando, na dialética do simbolismo, que “it is as if the loss of an organ or a limb were compensated by an increase in the powers of the remaining limb or organ”. (Chevalier e Gheerbrant, 1996, 721) O recurso a este símbolo em *Apocalypse Now Now* torna-se óbvio se se considerar o facto do Singer of Souls possuir um conhecimento profético do que irá ocorrer no futuro. A profecia “One day the gods will fight again and the world will be destroyed,” he whispers”, (2014, 66) alusiva à batalha em que Baxter utiliza o exoesqueleto do louva-a-deus para matar Mirth, que se encontrava no interior do exoesqueleto do polvo, constitui um exemplo paradigmático. Também a “three-stringed guitar” do Singer of Souls parece evocar as três irmãs moiras da mitologia grega, responsáveis por determinar o destino dos deuses e dos seres humanos. A tarefa destas três mulheres residia em fabricar, tecer e cortar o fio da vida de todos os seres imortais e mortais, recorrendo, para tal, à roda da fortuna. O Singer of Souls surge junto a um rio, apresenta-se a Baxter e explica-lhe a sua função: “(...) the world forgets but this black river remembers and carries the memories. This is where the lost spirits of the dead come to cross. I am the singer of souls. I lay to rest the spirits of the dead and make sure their memories remain alive”. (2014, 65) Assim, o Singer of Souls parece também evocar Caronte, o barqueiro de Hades, e o rio aparenta simbolizar os rios Estige e/ou Aqueronte, atravessados por Caronte para levar as almas dos recém-falecidos até ao mundo dos mortos. A aparência e o comportamento do Singer of Souls causam estranheza a Baxter e a Esther, pois aquele não possui dentes e a cara encontra-se coberta por “the grey-green ink of prison tattoos, an esoteric infographic of rank, affiliation and brutal misdeed”. (2014, 64) Trata-se de uma alusão às tatuagens geralmente usadas pelos membros dos gangues sul-africanos encarcerados nas prisões da África do Sul. Assim, o Singer of Souls, uma das únicas personagens negras que se move pelos mesmos meios dos bóeres oitocentistas e respetivos descendentes, destoa neste cenário. Trata-se de uma figura anacrónica, pertencente a um passado primordial e longínquo do

qual já não há memória, excetuando a do próprio. O *Singer of Souls*, por motivos de teor claramente sobrenatural, encontra-se no presente de Esther e de Baxter, permitindo-lhes comunicar entre si. Por conseguinte, pode argumentar-se que o *Singer of Souls* constitui um recurso usado em *Apocalypse Now Now* para evocar o estereótipo do primitivismo ou uma prática representacional (como diria Stuart Hall) que, como se observou no capítulo relativo a *Scarlet Sash*, “was connected to temporality, and converted present-day Africa, for instance, into antique cultures, pushed back in time”. (Nayar, 2015, 126) Esta prática, utilizada pelas teorias associadas ao evolucionismo e ao discurso colonial, visava caracterizar os nativos como relíquias do passado no presente, como diria Peter J. Bowler, autor de *Evolution: The History of an Idea*, em alusão a Edward B. Tylor, para quem “[m]odern savages became, in effect, living fossils left behind by the march of progress, relics of the Paleolithic still lingering on into the present”.⁵³ (Bowler, 1983, 286)

Para além do estereótipo do primitivismo, *Apocalypse Now Now* aborda também a questão do medo da miscigenação. O início do debate em torno da miscigenação – caracterizável como a união sexual das raças branca e negra (Nayar, 2015, 104) – remonta ao século XIX, período durante o qual, devido à colonização, se celebraram inúmeras uniões de administradores, mercadores e soldados brancos com mulheres nativas. Os que acreditavam na pureza das raças começaram a expressar a sua preocupação face ao que consideravam ser uma contaminação da sua raça com o sangue dos africanos “primitivos”. O medo da violação de mulheres brancas por parte de africanos ou de que as mulheres brancas tivessem relações sexuais com homens negros de livre vontade acompanhava esta preocupação, sobretudo devido à representação estereotipada do homem negro como hipersexual e propenso a paixões animalescas.

A miscigenação adquiriu um lugar de destaque no seio da sociedade sul-africana, não só relativamente às relações estabelecidas entre brancos e negros, mas também no respeitante aos elos estabelecidos entre os bóeres e os britânicos. Recorde-se que a interação social entre os ingleses e os africânderes era praticamente inexistente, pois enquanto os primeiros habitavam em áreas urbanas, os segundos viviam em zonas rurais, como se viu. Ao longo dos séculos XIX e XX, diversos pensadores de origem britânica começaram a frisar a importância de aproximar os dois povos, promovendo a miscigenação dos ingleses e dos africânderes. O historiador britânico J. A. Froude (1818-1894) retratou os bóeres como agricultores protestantes, simples e devotos, reunindo as

⁵³ *Supra*, Parte II, capítulo 1 da presente obra.

características ideais para se adaptarem facilmente às condições de vida africanas. Arthur Conan Doyle (1859-1930), por sua vez, caracterizou os bóeres como “a rugged and unconquerable Teutonic race”. (Dubow, 2010, 277) Já Olive Schreiner (1855-1920) promoveu a inteiração das duas nacionalidades, “whose blood and character were essentially compatible”. (Dubow, 2010, 277) O substituto de Milner, Lord Selborne (1859-1942) considerou a necessidade de as duas principais raças teutônicas da África do Sul, a britânica e a holandesa, ultrapassarem as suas diferenças históricas e unirem-se.

Dado o interesse de diversas personalidades inglesas na miscigenação dos britânicos e dos bóeres, não será por acaso que o inglês Mirth demonstre interesse pelo mesmo assunto. Porém, em *Apocalypse Now Now* encontra-se uma atitude negativa face à miscigenação dos dois povos, pois trata-se de um meio para atingir os fins maléficos de Mirth, nomeadamente controlar os exoesqueletos e dominar o universo, ou, aliás, qualquer universo. Atente-se, a propósito, no seguinte diálogo, em que Baxter confronta Mirth e este confessa a razão que o levou a manter uma relação abusiva com a, na altura, jovem Esther:

‘How did you do that?’ I say. ‘And why?’ He lets out a long shrill giggle and holds up two fingers. ‘Two vehicles, two prisons. Individually more powerful than any technology. But together – oh, together.’ He wraps two fingers around each other. ‘You cannot even imagine the power. Time and space melt away into significance.’ He smiles at me. ‘I’m no dictator, Baxter. That would be beneath me. I could be that with just the power of one of the vehicles, the one that my heritage and talents allow me to control.’ He scoots his chair forward until he’s sitting right in front of me. ‘I’m an explorer, a navigator. With the power of both together I could touch the edge of the known universe.’ He shakes his head and gives a little giggle. ‘No, no, I’m being modest. I could go beyond the known universe. I could go to ANY universe. ‘And you thought, “Hey, let’s screw a little girl while I’m at it”?’ ‘Oh, yes, you great-great-grandmother. I took no pleasure other than the thrill of scientific achievement from that,’ he says. (Human, 2014, 223-224)

Após a derrota e subsequente morte de Mirth, a miscigenação dos britânicos com os bóeres continuou a ser perçecionada como nefasta. Desde o começo do romance, Baxter revela possuir uma personalidade bipolar, dividida no que denomina por CrowBax – possui muitas das características de Mirth, como se compreende pela palavra *crow*, relativa aos Feared Ones (que adotavam a forma de um corvo), dos quais Mirth descendia – e SienerBax – referente ao altruísmo e aos poderes Siener atribuídos aos africanos na obra. Ora, após a morte de Mirth, Baxter percebe que o polo CrowBax da sua personalidade poderá sobrepor-se ao polo SienerBax, levando-o

a sentir uma sede de poder tão exacerbante como a que havia consumido Mirth. Esta percepção evidencia-se, ainda, antes da morte de Mirth, quando Baxter e o seu trisavô viajam, a meio da sua batalha final, para um universo alternativo, no qual Baxter se torna um chefe supremo e totalitário:

We're in Cape Town CBD. I stand up between the familiar buildings framed against Table Mountain. I see the three tampon-shaped towers looming above Vredehoek. Next to me the yellow-and-grey trains clatter in and out of the station. Things are almost the same. Almost. The one small difference, which I don't notice at first but very quickly becomes glaringly obvious, is the logo. The red Octogram logo appears on everything. Billboards on the sides of buildings sport the logo. Octogram pennants outside shops flutter in the wind. 'You could have chosen anywhere in space and time and you chose a dimension where my plans have already succeeded,' Mirth says. The Octopus slides toward me, its metallic tentacles rattling against the tarmac. 'It says something about your deep-seated desires.' Alternate-reality Capetonians are crowding around us and peering at the exoskeletons quizzically. They probably think it's some kind of art installation. A bus with a large advertisement plastered on the side drives past me. 'I don't think this is quite the reality you're thinking of,' I say. I use the Mantis limb to point to the ad on the bus. Mirth turns to see my stern bespectacled face staring back at him. 'Don't be a non-playing character,' it says. 'Help your Supreme Leader to help you.' Mirth turns back to me. 'You?! (...) Perhaps you are more dangerous than I initially assumed,' Mirth replies. I smile. 'A lot of people make that mistake.' (Human, 2014, 277-278)

De modo a que o polo CrowBax não subjugue o polo SienerBax, Baxter toma a decisão de destruir os dois exoesqueletos:

Think of smoking dark-chocolate-flavoured heroin cigarettes while inhaling pure sunshine through your pores and having sex with the entire world screaming your name in adoration and worship. Think of having that for eternity. That's what having complete control of the Mantis is like. And then think of walking away from that. Impossible! Unthinkable! But that's what I do. It's not because I'm a good person. It's precisely because I'm not a good person that I do it. If I keep the Mantis I won't use it for good. Oh sure, maybe at first I'll try to do good things. I'll try for universal peace and all that, but pretty quickly my Crow side will kick and I'll start being power-hungry and evil. A universe with Baxter Zevcenko as the Supreme Leader? Nobody wants that, least of all me. I dig my mind into the exoskeleton and unravel it. Particles begin to unwind as I reverse the magic African metallurgists created thousands of years ago. (...) I step out of the Mantis and watch as it crumbles into dust. (Human, 2014, 283)

Contudo, no final do romance, Baxter admite que "perhaps being Supreme Leader wouldn't have been so bad after all. Is it too late to change my mind?" (Human, 2014, 289) Assim, mesmo após a derrota e morte de Mirth, a par da destruição dos exoesqueletos, a miscigenação dos bóeres e dos britânicos permanece uma força disruptiva, pois o seu resultado, Baxter, continua vivo.

Os dois capítulos que constituem a Parte II da presente obra pretenderam demonstrar que os romances neovitorianos em análise possuem um carácter ambivalente, pois, por um lado criticam o discurso colonial, mas, por outro, recorrem a estereótipos e a temáticas tipicamente empregues por este discurso. Tal ambivalência encontra-se igualmente patente nos jogos digitais, objeto de análise da Parte III da presente obra.

Parte III) *War Games*: Subversão e Reiteração do Discurso Colonial

1. Jogos Digitais

Na introdução ao presente trabalho, levantou-se a principal questão à qual esta obra pretende, de algum modo, responder: "Será que existe um Mundo Transmediático Neovitoriano?" Para melhor se compreender a temática em causa, exploraram-se conceitos como os de pós-modernismo, neovitorianismo, narrativas e mundos transmediáticos, audiência, adaptação e trauma. Posteriormente, a Parte I centrou-se na tentativa de melhor compreender determinados termos como os de cultura, representação, pós-colonialismo (e, por conseguinte, colonialismo e imperialismo), orientalismo, discurso colonial, neocolonialismo, traumas (ditos) pós-coloniais, cibercultura e ciberespaço, a par de conceções propostas por teóricos como Edward Said e Homi K. Bhabha. A análise empreendida na Introdução e na Parte I afigurou-se indispensável ao estudo de *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars* e de *Apocalypse Now Now*, já que se tratam de textos neovitorianos de cariz algo ambíguo, pois neles se encontram simultaneamente marcas do pós-colonialismo e do neocolonialismo. A ambiguidade observável nestas narrativas ficcionais encontra-se também patente nos jogos digitais a analisar na Parte III, nomeadamente *Zulu Response* e *Historical Flavour Mod* (uma modificação do jogo *Victoria II* e da expansão *Heart of Darkness*), pelo que os conceitos abordados tanto na introdução como na Parte I se revelarão igualmente operacionais ao longo desta última Parte.

Antes de se passar à análise aturada destes artefactos culturais de cariz lúdico, deverá compreender-se o significado do conceito de jogo, os géneros a que os jogos digitais podem pertencer, os diferentes tipos de personagens que os povoam, a sua história multissecular e a posição por eles ocupada enquanto artefactos culturais, persistentemente equacionados com a *low culture*, vetor observado na primeira alínea do capítulo 1 da Parte I. Deste modo, no primeiro capítulo da Parte III recorrer-se-á com frequência a *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (2016), livro redigido por Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca, obra que constitui uma "porta de entrada" relativamente acessível para o mundo dos *game studies*. Tal acessibilidade afigurou-se fulcral numa obra como a aqui apresentada, situável no cruzamento dos estudos literários com os estudos de cultura, as ciências da comunicação e os *game studies*, o que significa que se dirige tanto a leitores com pouco ou nenhum contacto com a área dos jogos digitais como a especialistas já familiarizados com o que os videojogos têm a oferecer.

1.1. "What is a Game"?

"'Game' is primarily an everyday term constructed in layman's language, and to reconstruct it as a precisely defined analytical term is to ask for a lot of trouble. Two simple anecdotes may serve to illustrate this problem: When random people were asked on the phone by Danish telemarketers what games they played, they would typically answer with the name of a lottery service. For them, 'game' (Danish *spil*) did not refer to computer games at all, but to national gambling.

A former student of mine, Malene Erkmann, did a survey of primary school children and their playing habits. She observed that they would use the phrase "playing computer" ("*spille computer*") about the activity of using an online chat-room. For them, a computer game was not needed to play on the computer.

When we as game researchers try to construct formal definitions for commonplace, historical terms like *game* and *play*, we are in danger of reducing them to theoretical constructs that have no direct relationship with real-world phenomena. The range of phenomena recognized as games in everyday language is simply too broad for easy theoretical demarcation. Thus, an ontology of games cannot productively start with a crisp, formal definition of what a game is, but must accept that it means different things to different people, and that this is as it should be". (Aarseth, 2011, 51)

Em "'Define Real, Moron!' Some Remarks on Game Ontologies" (2011), Espen Aarseth perguntou pertinentemente "Are games works of art? Are they rule-based systems? Are they player-driven processes? Are they media? Are games just for fun, or can they be serious as life itself?". (50) De modo a responder às questões colocadas por Aarseth e a compreender o que se entende pelo conceito de jogo, deve começar-se por atentar no pensamento de vários autores.

Em *Philosophical Investigations* (1953), o filósofo alemão Ludwig Wittgenstein (1889-1951) defendeu que não existe qualquer característica comum a todos os jogos, os quais apresentam apenas aquilo que denominou como "family resemblances". (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 33) Através da análise do xadrez, do jogo do galo, do ténis e de outros jogos, Wittgenstein concluiu que "we see a complicated network of similarities overlapping and crisscrossing: sometimes overall similarities, sometimes similarities of detail". (Wittgenstein, 1967, 67) De acordo com a noção wittgensteiniana de *family resemblances*, enquanto o Jogo A pode partilhar características com o Jogo B e este pode possuir elementos semelhantes aos do Jogo C, o Jogo A e o Jogo C podem não apresentar quaisquer desses atributos.

Em *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* (1938), Johan Huizinga (1872-1945) sublinhou a importância do jogo na

cultura, reavaliando o seu estatuto em culturas que historicamente o tratam como algo inferior ao trabalho e a outras atividades consideradas mais sérias. Embora Huizinga não apresente propriamente uma definição de jogo, conceptualiza o termo *magic circle*. Assim, para o autor, os jogos constroem uma espécie de círculo mágico que separa o jogo do mundo exterior. Consequentemente, jogar um jogo significa distanciar-se do mundo exterior ao jogo e deixar-se envolver por um sistema que não possui qualquer efeito sobre o que quer que seja que se encontre para além do círculo. A título ilustrativo, pense-se que quando se joga xadrez se empreende uma atividade com regras claramente distintas às seguidas em qualquer outro contexto, as quais somente fazem sentido no âmbito do jogo ao qual se encontram associadas. Portanto, os jogadores de xadrez constroem ou entram num círculo mágico, deixando-se embrenhar numa atividade totalmente separada do mundo exterior.

O conceito de círculo mágico acabaria por se tornar crucial para os estudiosos dos jogos digitais, como Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, os quais se apressaram a apontar alguns dos problemas levantados pelo termo. Para estes teóricos, os jogos afetam o mundo para além do jogo, dado que consomem tempo, alteram a disposição e o humor dos jogadores, tornam-se meios capazes de transmitir ideais e valores, levam os jogadores a tomar decisões que, porventura, não tomariam noutro contexto – como se verifica no caso de *America's Army* (United States Army, 2002), utilizado pelo exército norte-americano para recrutar jovens soldados – ou afetam a economia do mundo material, como se compreende se se considerar as inúmeras vendas de objetos de mundos virtuais, como ocorre, por exemplo, em *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004), através de sites online.

Por seu turno, Mia Consalvo, num artigo pertinentemente intitulado "There is no Magic Circle" (2009), argumentou que o conceito de círculo mágico "emphasizes form at the cost of function, without attention to the context of actual gameplay", (411) dado que privilegia a observação de jogos como "rule-based activities", (apud Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 35) em detrimento da análise do contexto em que são jogados. Consalvo considera fundamental atentar-se em aspetos como o contexto em que os jogos são jogados, pois tal pode revelar tensões e questões sociais que, de outra forma, não seriam alvo de análise. Por conseguinte, "we cannot say the games are magic circles where the ordinary rules of life do not apply. Of course they apply, but in addition to, in competition with, other rules and in relation to multiple contexts, across varying cultures, and into different groups, legal situations, and homes". (Consalvo, 2009, 411)

Em *Man, Play, and Games* (1958), Roger Caillois (1913-1978) identificou quatro características essenciais ao ato de brincar, o qual deve ser voluntário, incerto, não produtivo e associado ao faz-de-conta. Caillois dividiu os jogos em quatro categorias mediante a identificação das suas características dominantes. Denominou a primeira categoria de *agon*, palavra que significa competição. Assim, em jogos de tipo *agon*, a competição revela-se central, constituindo a característica que determina se um jogador sai ou não vitorioso. Nesta categoria, incluem-se jogos como as escondidas, o xadrez, os desportos físicos e a maior parte dos jogos caracterizados como jogos de ação. Na segunda categoria, *alea*, a sorte constitui um elemento fundamental neste tipo de jogos, onde se incluem a lotaria e múltiplos jogos digitais que possuem elementos de sorte ou de azar. Na terceira, *mimicry* (imitação), o jogador finge ser outra pessoa, como acontece em muitos jogos de aventuras denominados *role-playing games*. Finalmente, a quarta, *ilinx* ou *vertigo*, abarca jogos que proporcionam sensações prazenteiras, como as decorrentes de andar numa montanha-russa ou num carrossel, ou de jogar jogos digitais de corridas, como *Super Monkey Ball* (Sega, 2001). Todavia, de acordo com Caillois, um mesmo jogo pode ser incluído em mais do que uma destas quatro categorias, tal como se verifica justamente no caso de *Super Monkey Ball*, no qual o jogador finge ser um macaco – *mimicry* – que compete com outros jogadores ou com o computador – *agon* – em corridas de carros a alta velocidade – *ilinx*. Todos os jogos englobados pelas categorias mencionadas existem num contínuo entre o que Caillois denominou *paidia* – “playfulness” – e *ludus* – “formal, rule-based game behavior”. (Apud Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 36) Numa atividade de cariz *paidia*, o jogador não se encontra limitado por regras rígidas e não procura necessariamente ganhar ou perder. Já numa atividade de carácter *ludus*, o jogador deve respeitar um determinado conjunto de regras imutáveis, as quais se afiguram determinantes para que o jogador ganhe ou perca.

Contudo, tanto as categorias como o contínuo propostos por Caillois foram alvo de críticas por parte de outros autores, como os de *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. Assim, as categorias *agon*, *alea*, *mimicry* e *ilinx* não se revelam úteis para distinguir os jogos uns dos outros, dado que grande parte dos jogos encaixa em mais do que uma categoria, como se observou no caso de *Super Monkey Ball*. Por outro lado, a maioria dos jogos apresenta uma sobreposição dos elementos conectados ao *paidia* e ao *ludus*, pois as atividades associáveis ao *paidia* – como a construção de castelos de areia, na praia – regem-se por determinadas regras implícitas – como não destruir os castelos das outras crianças – e possuem certos objetivos – por exemplo, construir o maior castelo de

areia –, o que condiciona a experiência de construir castelos de areia à participação de outras crianças. Nos jogos da categoria *ludus*, as regras, ainda que aparentemente rígidas, podem ser alvo de interpretação por parte dos jogadores. No jogo *World of Warcraft*, por exemplo, os jogadores discutem as estratégias e as regras em tempo real, durante largos períodos de tempo, para conseguirem atingir os seus objetivos, como sair com vida de uma caverna repleta de monstros muito mais fortes do que as personagens por eles encarnadas. Para além disso, os jogadores também podem decidir explorar o mundo do jogo, ao invés de participar nas missões que aquele apresenta, tratando-se, portanto, de uma atividade de cariz *paidia* e não *ludus*.

Em *The Seven Lively Arts* (1957) o crítico cultural Gilbert Seldes (1893-1970) argumentou que os mais importantes contributos norte-americanos do século XX para o mundo da arte provinham da cultura popular. Por “lively arts” Seldes entendia o cinema, a banda desenhada, a música jazz, entre outras formas de arte popular. Na senda deste crítico, Henry Jenkins (1958-), em “Games, The New Lively Art” (2005), defendeu que os jogos constituem uma nova forma de arte popular, sendo os *designers* de jogos os artistas do século XXI, “because they were so deeply embedded in everyday life, because they were democratic arts embraced by average citizens. Through streamlined styling and syncopated rhythms, they captured the vitality of contemporary urban experience”. (177) Deste modo, Jenkins acreditava que os jogos eram os herdeiros desta tendência: “Games represent a new lively art, one as appropriate for the digital age as those earlier media were for the machine age. They open up new aesthetic experiences and transform the computer screen into a realm of experimentation and innovation that is broadly accessible”. (177) De acordo com Jenkins, a discriminação social de que os jogos sofriam, e continuam a sofrer atualmente, remete para as circunstâncias das artes populares referidas por Seldes, embora se reconheça a existência de uma vasta panóplia de jogos “banal, formulaic and predictable”, que opta por seguir “well-known recipes”, ao invés de inovar. (*apud* Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 43)

O *game designer* Chris Crawford, em *The Art of Computer Game Design* (1982), procurou compreender os jogos e a sua relação com os jogadores, ambicionando abordar “the fundamental aspects of video games to achieve a conclusion that will withstand the ravages of time and change”. (1982, 1) Para tal, Crawford apresentou quatro características consideradas comuns aos jogos digitais: a representação, a interação, o conflito e a segurança. Assim, o *designer* defendeu que os jogos “subjectively represent a subset of reality”, (7) ou, por outras palavras, os jogos simulam situações

externas de um modo que, na maior parte dos casos, não se revela fiel. A interação afigura-se crucial para que os jogos apelem aos jogadores, dado que estes devem possuir a capacidade de influenciar o mundo do jogo e de obter respostas significativas face às suas ações. O conflito relaciona-se com a ideia de que os jogadores devem ter um objetivo e deparar-se com obstáculos enquanto o tentam atingir, podendo o conflito afigurar-se “direct or indirect, violent or nonviolent, but it is always present in every game”. (14) Finalmente, a segurança reporta-se ao facto de, num mundo virtual, os conflitos não possuírem as mesmas consequências que os ocorridos no mundo real. Assim, para Crawford, os jogos constituem meios seguros de experienciar situações reais perigosas. Destas quatro características, Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca censuraram a primeira e a última, devido, por um lado, ao facto de os jogos nem sempre representarem situações da vida real – como se verifica, por exemplo, em *Tetris* – e, por outro, de a segurança ecoar a ideia do círculo mágico, já por eles criticada.

Em *Rules of Play: Game Design Fundamentals* (2003), Katie Salen e Eric Zimmerman propuseram uma definição de jogos digitais – “a game is a system in which players engage in an artificial conflict, defined by rules, that results in a quantifiable outcome” (2004, 80) –, sugerindo que estes constituem sistemas com resultados quantificáveis. Desta perspetiva, um conflito artificial relaciona-se com o conceito de círculo mágico, pois aquele ocorre no âmbito de um círculo mágico e associado a uma série de regras que não possui aplicação no mundo material.

Ao defender que “a game is a rule-based formal system with a variable and quantifiable outcome, where different outcomes are assigned different values, the player exerts effort in order to influence the outcome, the player feels attached to the outcome, and the consequences of the activity are optional and negotiable”, (Juul, 2003, 35) Jesper Juul considera que um jogo depende da atitude do jogador, algo que nenhum dos autores atrás aludidos havia proposto. Partindo desta definição, Juul procurou identificar os critérios que separam as atividades caracterizadas como jogos das que não podem ser entendidas enquanto tal. Assim, o autor, assinalando as razões geralmente evocadas para descrever algo como um jogo, apresentou um modelo denominado *classic game model*,⁵⁴ com três níveis distintos. O primeiro contem os critérios clássicos habitualmente usados para definir um jogo, nomeadamente regras fixas, resultados variáveis, valorização dos resultados, esforço do jogador, apego deste aos resultados e consequências negociáveis. O segundo nível, *borderline cases*, inclui casos que não possuem todos os critérios

⁵⁴ V. Figura 14 dos Anexos.

clássicos: *pen-and-paper role-playing*, por exemplo, um tipo de jogos no qual as regras se afiguram flexíveis, como ocorre com *Dungeons and Dragons*, no qual o *dungeon master* pode criar, modificar ou ignorar regras; *open-ended simulations*, como *The Sims*, onde não existe um objetivo concreto a atingir e, portanto, não se valoriza o resultado; os jogos de sorte, como a lotaria, em que não existe esforço por parte do jogador; *chance-based gambling*, onde também não existe esforço por parte do jogador, nem consequências negociadas; e, ainda, *skill-based gambling*, onde não existem consequências negociadas. No terceiro e último nível, encontram-se atividades que não apresentam critérios clássicos como a ficção hipertextual ou a narrativa. Contudo, o próprio autor reconhece que muitos dos jogos digitais mais rentáveis na atualidade, como *World of Warcraft* – em que não existe um modo de ganhar – não possuem os critérios clássicos.

Deste modo, à semelhança do conceito de cultura, analisado no primeiro capítulo da Parte I da presente obra, o de jogo afigura-se polissêmico, possuindo múltiplos significados, tal como Aarseth reconhece: “Games are many different things to different people and their societies and practices, and, therefore, to different academic disciplines and practices. When two or more game researchers are using the word ‘game’, they may or may not be speaking about the same thing”. (2011, 50) Aarseth acredita não só que qualquer definição de jogo se demonstrará redutora, mas também desnecessária. Afinal, “we know what a game is even if we can’t express it clearly, just as we, in Wittgenstein’s poetic example, know how a clarinet sounds, even if we are not able to say it”. (2011, 53) Ainda que algo radicais, as afirmações de Aarseth provam-se pertinentes, por sublinharem que as definições atrás propostas se afiguram limitativas, mesmo no caso da de Juul, descrita por Aarseth como “the sharpest and best of the many attempts to define what a game is”. (2011, 51)

Assim se conclui que dificilmente se poderá chegar a uma definição de “jogo” consensual e aceite por todos os teóricos que se têm dedicado aos *game studies*. Considerem-se, seguidamente, os variados géneros e tipos de personagens dos jogos digitais.

1.2. Géneros de Jogos e Tipos de Personagens

Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca propuseram um sistema de classificação de jogos dividido em quatro grupos fundamentais: ação, aventura, estratégia e *process-oriented*. A presente alínea identificará as características de cada um destes grupos, apresentando exemplos de jogos de cariz neovitoriano e *steampunk* abrangidos por cada um deles.

O primeiro – ação – abarca jogos intensos que apresentam alguma espécie de luta ou drama físico, devendo o jogador possuir aptidão motora e uma relativamente boa coordenação olho-mão para sair vitorioso. *The Chaos Engine* (The Bitmap Brothers, 1993), baseado no romance *The Difference Engine* (William Gibson e Bruce Sterling, 1990), constitui um bom exemplo de um jogo de ação. O jogo desenrola-se numa Inglaterra vitoriana de carácter *steampunk*, na qual um viajante no tempo vindo do futuro se encontra preso. As tecnologias que lhe permitem viajar no tempo acabam por ir parar à Royal Society, presidida pelo Barão Fortesque – personagem inspirada na figura de Charles Babbage (1791-1871) –, o qual acaba por criar uma série de aparelhos claramente anacrónicos, de entre os quais se destaca o *Chaos Engine*. Todavia, o engenho torna-se senciente, captura e assimila Fortesque e povoa a Inglaterra oitocentista com monstros e autómatos maléficos. Consequentemente, a família real inglesa, os membros do Parlamento e uma multitude de refugiados abandonam a Grã-Bretanha, onde apenas se aventuram mercenários, como os que o jogador pode seleccionar, os quais procuram pôr um fim ao reinado do *Chaos Engine*.

O segundo grupo – aventura – engloba os jogos que exigem uma profunda concentração e paciência por parte do jogador, o qual adota o papel de uma personagem individual, envolvida num enredo de mistério ou de exploração, tendo de resolver puzzles de vários tipos através do recurso à lógica e à habilidade. Geralmente, nos jogos de aventura, não existem lutas ou sequências de ação, nem o perigo de o protagonista morrer. O jogo *Black Mirror* (King Art Games, 2017) constitui um exemplo paradigmático. A narrativa decorre na Escócia de 1926, acompanhando David Gordon na sua tentativa de descobrir o que levara o seu pai a cometer suicídio. *Black Mirror* apresenta uma extensa panóplia de temáticas relacionadas com a literatura vitoriana, como, por exemplo, *the mad woman in the attic*, expressão que alude tanto à personagem ficcional Bertha Mason – em *Jane Eyre* (Charlotte Brontë, 1847) e em *Wide Sargasso Sea* (Jean Rhys, 1966) – como à obra crítica feminista *The Madwoman in the Attic: The Woman Writer and the Nineteenth-Century Literary Imagination* (Sandra Gilbert e Susan Gubar, 1979).

O terceiro grupo – estratégia – reporta-se, obviamente, aos jogos de estratégia, divididos em dois subgéneros: estratégia em tempo real e estratégia em sistema de turnos. No primeiro não existem pausas, o que significa que o jogador deve tomar decisões em tempo real. Neste aspeto, os jogos de estratégia em tempo real assemelham-se aos jogos de ação, pois a pontuação do jogador depende da rapidez de resposta e da agilidade no manuseamento do rato e do teclado. No segundo subgénero, o tempo para no turno de cada jogador, tal como ocorre nos tradicionais jogos de tabuleiro. *Victoria: An Empire Under the Sun* (Paradox Interactive, 2003) constitui um exemplo de um jogo de estratégia em tempo real, em que o jogador lidera um país desde 1836 a 1936. *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010) afigura-se um jogo de estratégia em sistema de turnos, no qual o jogador seleciona uma de entre um vasto leque de civilizações e guia-a desde os primórdios dos tempos até à era futura.

Finalmente, os jogos de cariz *process-oriented* providenciam ao jogador um espaço com o qual ele pode interagir, adotando uma de duas formas. Numa primeira hipótese, o jogador adota o papel de uma personagem que, na maior parte dos casos, pode escolher e explorar um mundo dinâmico e mutável, tal como ocorre em *Elyon*, jogo que combina elementos de fantasia com *steampunk*, não tendo sido ainda lançado. Numa outra forma, o jogador manipula uma série de variáveis fundamentais, como se verifica no caso de *Frostpunk* (11 bit studios, 2018), um jogo que decorre no ano de 1886, após as erupções dos vulcões de Cracatoa e do Monte Tambora. Uma série de catástrofes naturais causou um Inverno vulcânico, o que, por sua vez, conduziu à morte generalizada de pessoas e de colheitas. De modo a enfrentar esta situação apocalíptica, o Império britânico e os Estados Unidos da América criaram cidades em zonas do Hemisfério Norte, ricas em carvão. O jogador, dirigente de uma destas cidades, deve assegurar o seu crescimento, bem como a sobrevivência da população. Para isso, o jogador terá, por um lado, de considerar uma série de variáveis e, por outro, tomar decisões, como permitir o trabalho infantil ou turnos de vinte e quatro horas, estabelecendo uma autocracia militar ou uma teocracia. Ao longo do jogo, o jogador será confrontado com o dilema de assegurar a sobrevivência da sua cidade – saindo, assim, vencedor – ou de preservar a humanidade, evitando o recurso à exploração e à opressão, mas perdendo o jogo.

De acordo com a tipologia proposta por Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, todos os géneros de jogos podem apresentar quatro tipos de personagens: as *stage characters*, personagens que apenas fazem parte do cenário, “moving around but with no personality or function in the game. We cannot interact with them in any way”; (2016, 209) as

functional characters, semelhantes às *stage characters*, mas com a exceção de que o jogador pode interagir com elas de um modo muito limitado; as *cast characters*, personagens que cumprem uma determinada função relacionada com a narrativa do jogo; e as *player characters*, personagens “controlled by the player (except in cutscenes); we can usually control his actions but his motivations and missions are decided by the story”. (2016, 209)

Toby Gard, por sua vez, propôs uma tipologia tripartida de *player characters*: *avatars*, *actors* e *roleplaying*: “Avatars are a non-intrusive representation of ourselves, actors are always part of a story (or have a story, albeit minimal sometimes), and *roleplaying* characters have very different abilities that we can raise according to our performance”. (2000, s.p.) Assim, um *avatar* não possui nome e não pode ser visto, dado que o ponto de vista depende da primeira pessoa, pelo que “the player merges with the character”. (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 210) Os *actors*, cuja história costuma fazer parte da narrativa, são percebidos por uma terceira pessoa. Por fim, as personagens *roleplaying* são construídas pelo jogador, o qual seleciona características como o nome, a aparência, as aptidões, apresentando uma perspectiva em primeira ou em segunda pessoa. Independentemente do tipo de *player character*, o jogo deve criar as condições necessárias para que o jogador se identifique com a personagem adotada. De acordo com Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, crê-se que, para que tal ocorra, a personagem não pode possuir uma personalidade forte, embora a popularidade de jogos como a saga *Lara Croft* prove o contrário. Este, a par de outros videojogos, possui um lugar cimeiro na história dos jogos, à qual a seguinte alínea se dedica.

1.3. A História dos Jogos: Do Egito Antigo à Era Contemporânea

“In culture we find play as a given magnitude existing before culture itself existed, accompanying it and pervading it from the earliest beginnings right up to the phase of civilization we are now living in”.
(Huizinga, 2002, 4)

De acordo com Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, a história dos videojogos constitui o capítulo mais recente da história dos jogos em geral, a qual pode ser traçada até à terceira dinastia do Egito antigo, entre 2686 e 2613 AC, durante a qual se sabe que se jogava Senet. Semelhante ao gamão, o Senet combina aptidão e sorte. Alguns investigadores acreditam que o estatuto do jogo se alterou ao

longo dos tempos, dado que deixou de ser uma atividade puramente recreativa, adquirindo um cariz simbólico e religioso. Enquanto os egípcios se entretinham com o Senet, na Mesopotâmia jogava-se o *Jogo Real de Ur*, um complexo jogo de tabuleiro, com elementos de sorte determinados por dados, o qual pode ter desempenhado funções ritualísticas. Desde, pelo menos, 200 AC, jogava-se também Go. Tanto quanto se sabe, os dados são utilizados desde o século 7 AC. Cerca de 1400 anos depois, apareceu o xadrez, mencionado num romance persa. Por esta altura, os jogos olímpicos teriam tido início na Grécia, sendo que os primeiros jogos documentados se desenrolaram em 776 BC. Nesse tempo, jogava-se uma versão do xadrez denominada chaturanga, termo proveniente do sânscrito, relativo a uma formação de batalha. A chaturanga constitui um claro antecessor do xadrez, existindo uma extensa panóplia de variantes, dependendo das regiões onde era jogado. No século XV, assistiu-se à standardização das regras do xadrez, a par dos naipes dos baralhos de cartas. Mais tarde, em 1824, o tenente prussiano Georg von Reisswitz (1794–1827) desenvolveu um jogo de tabuleiro, *Kriegsspiel*, que simulava atividades do mundo real. Tratava-se de um jogo de estratégia, que oferecia aos jogadores um vasto leque de situações complexas, tornando-se bastante popular entre o exército prussiano. Em 1843, surgiu *The Mansion of Happiness*, produzido comercialmente nos EUA, que recompensava os bons e castigava os maus. Na década de trinta do século XX, o *Monopólio*, lançado pelos Parker Brothers e baseado noutro jogo de tabuleiro, *The Landlord's Game*, começou a ser divulgado. Combinando elementos de sorte com pensamento estratégico, o *Monopólio* instituiu os jogos de tabuleiro enquanto atividades a serem disfrutadas em família e entre amigos. Somente após a Segunda Guerra Mundial, os jogos de guerra, os quais adotavam a forma de jogos de tabuleiro de estratégia, recorrendo a mapas, dados e figuras para simular batalhas, muitas vezes de cariz histórico, começaram a ser vendidos em massa, como se verificou com *Risk* e *Diplomacy*, por exemplo, que incorporavam as complexas regras do *Kriegsspiel*. Também depois da Segunda Guerra, J. R. R. Tolkien (1892-1973) publicou *The Lord of the Rings*, obra que se tornou extremamente popular entre os adolescentes, pelo que rapidamente começaram a surgir jogos de guerra com elementos de fantasia, onde exércitos de elfos e ogres substituíam os das potências europeias. Entre estes jogos, destaca-se *Dungeons & Dragons* (1974), criado por Dave Arneson (1947-2009) e Gary Gygax (1938-2008), no qual o jogador pode optar por assumir o papel de um guerreiro, de um feiticeiro, de um ladrão, de um membro do clero, de um *halfling*, de um anão ou de um elfo. Assim, os grupos de jogadores, sentados em conjunto, imaginam percorrer os tenebrosos corredores de

masmorras ou castelos, lutar contra monstros e acumular tesouros e pontos de experiência (unidade de medida utilizada para quantificar a progressão da personagem adotada pelo jogador). Cada partida é organizada e orientada pelo *dungeon master*, que, como já se referiu, assume a responsabilidade da interpretação, modificação ou criação das regras do jogo. Os jogadores, por seu turno, desempenham apenas a tarefa de indicar as ações realizadas pelas suas personagens, cujo resultado se decide mediante o recurso a dados. *Dungeons & Dragons* revelar-se-ia profundamente influente, incentivando a criação de jogos semelhantes como *Call of Cthulhu*, inspirado nos contos de H.P. Lovecraft. Os videojogos resultam da evolução e da reconstituição de diversos elementos dos jogos mencionados, como se demonstrará seguidamente.

Os primeiros jogos eletrónicos surgiram na década de cinquenta do século XX, quando o então estudante de doutoramento A.S. Douglas (1921-2010) programou uma versão computadorizada do jogo do galo, designada *Noughts and Crosses*, jogando-a no Electronic Delay Storage Calculator (EDSAC), da Universidade de Cambridge. Posteriormente, no Brookhaven National Laboratory, em Long Island, William Higinbotham (1910-1994) criou *Tennis for Two*, de modo a despertar um maior interesse da comunidade pelo valiosíssimo laboratório aí existente. Em 1961, desta vez em Cambridge, Massachusetts, três empregados do MIT, Steve Russel, Wayne Witanen e J.M. Graetz, criaram programas interativos como *Bouncing Ball*, *Mouse in the Maze*, *HAX* e *Tic-Tac-Toe* para servir de demonstração aos visitantes do MIT, na visita anual. Após a obtenção do computador DEC PDP-1, os mesmos funcionários, motivados pelo sonho de ver os seus livros de ficção científica preferidos adaptados ao grande ecrã, conceberiam *Spacewar!*, em fevereiro de 1962. O jogo apresenta duas naves espaciais, *wedge* e *needle*, numa guerra galáctica, em que cada nave dispara torpedos contra a outra. *Spacewar!* tornou-se extremamente popular, disseminando-se pela América do Norte e motivando o aparecimento de versões atualizadas a nível estético e estratégico. Mais tarde, em 1966, Ralph H. Baer (1922-2014) percebeu que podia aliar os jogos às televisões, concebendo, em 1967, um protótipo de uma consola de videojogos. Nesta podia jogar-se *Fox and Hounds*, onde o jogador devia apanhar cães através do recurso a uma raposa, e *Firefighter*, no qual o jogador devia clicar num determinado botão de modo a evitar que o ecrã da televisão ficasse completamente vermelho.

Durante a década de setenta do século XX, assistiu-se ao nascimento da indústria dos jogos digitais, os quais depressa se transformaram num fenómeno cultural, motivando a criação da subcultura dos *gamers*. Ao longo desta década, a Atari tornou-se a

mais influente produtora de jogos, lançando títulos como *Pong* e arrecadando cerca de três milhões de dólares, em 1973, valor que subiu para quarenta milhões, dois anos depois. Em 1976, a Atari foi comprada pela Warner Communications e, em 1979, gerava duzentos milhões de dólares de lucro anualmente. Depois de Baer, em associação com a Magnavox, ter criado a consola Odyssey, em 1972, os jogos digitais começaram a invadir as casas de todos. Três anos mais tarde, a Atari apresentou a sua própria consola, Home-Pong, na qual apenas se podia jogar *Pong*. Em 1976, surgiu a consola Channel F, na qual se colocavam cartuchos correspondentes ao jogo pretendido. A Atari depressa seguiu as pisadas desta consola, lançando a Atari Video Computer System. Ainda durante a década de setenta, ocorreram três eventos importantes, neste contexto: inventou-se o microprocessador, em 1972, extremamente relevante para o subsequente desenvolvimento dos jogos digitais; lançou-se o jogo *Dungeons and Dragons*, já referido; e surgiram os primeiros jogos digitais de estratégia, como *Hammurabi* (Doug Dymant, 1968), um *text-based video game*, ou seja, um jogo que, ao invés de recorrer a imagens móveis ou estáticas e a sons, recorre a palavras para descrever todos os vetores que o constituem, e no qual o jogador deve escrever o que pretende fazer ou deseja que ocorra.

Em 1983, deu-se o que ficou conhecido por *Great Video Game Crash*, em consequência do aparecimento de uma série de *developers* de jogos independentes, da comercialização de *personal computers* a preços acessíveis – como o Apple II, produzido em 1977, por Steve Jobs, contendo um extenso leque de jogos digitais –, do lançamento de jogos digitais em disquetes para *personal computers* e da produção de videojogos para consolas que não corresponderam às expectativas do público-alvo, como, por exemplo, *E.T. the Extra-Terrestrial*, (Atari, 1982) cujas cópias acabaram enterradas no deserto do Novo México. Ainda que a Atari tivesse evitado abrir falência, nunca recuperou do golpe infligindo pela crise, até porque, em 1986, a Nintendo lançou o Nintendo Entertainment System, tornando-se a mais bem-sucedida produtora de consolas. Ainda ao longo da década de oitenta, surgiram novos jogos de estratégia digitais que adaptavam jogos de estratégia de tabuleiro, todos eles de carácter bélico e baseados em sistemas de turnos. Em 1989, a Sega lançou *Herzog Zwei*, o primeiro jogo de estratégia em tempo real, com gráficos muito mais desenvolvidos do que os apresentados pelos seus antecessores.

Com a chegada da década de noventa, a Internet começou a entrar nas casas dos utilizadores, criando as condições necessárias para o desenvolvimento dos jogos *multiplayer*, nos quais mais do que uma pessoa pode jogar no mesmo *game space* em simultâneo. Os

jogos passaram a ser armazenados em CD-ROMs, permitindo aumentar a sua dimensão, e os PC's experienciaram avanços significativos ao nível do som e dos gráficos, conduzindo ao desaparecimento dos *text-based vídeo games* e à introdução dos gráficos 3D. No decorrer desta década, apareceram alguns dos primeiros *first-person shooters* – “a shoot-'em-up game that plays from a first person perspective (or from the view of the character)” (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 313) –, como *Wolfenstein 3D* (id Software, 1992) e *Doom* (id Software, 1993). No primeiro, o jogador identificava-se com um soldado que invadia um castelo nazi e, no segundo, o jogador assumia o papel de um militar que defendia o universo de monstros vindos do inferno. Dado o sucesso alcançado por ambos, depressa começaram a surgir outros jogos do mesmo tipo, de entre os quais se destaca *Delta Force* (1998), um *tactical first-person shooter*. Neste, o jogador adotava o papel de um operativo da *delta force* que participava em operações militares ocorridas em vários locais. Os objetivos do jogo consistiam em eliminar forças hostis numa determinada região, abater alvos importantes, destruir equipamentos militares inimigos ou escoltar prisioneiros de guerra ou civis a determinados pontos. Ainda na década de noventa, começaram a ser comercializados jogos de estratégia em tempo real, bem como jogos de estratégia por sistema de turnos, como *Sid Meier's Civilization* (Sid Meier, 1991).

No ano 2000 deram-se três grandes alterações. Desde logo, o alargamento do acesso à Internet e a sua crescente rapidez permitiram o desenvolvimento exponencial dos Massively Multiplayer Online Role-Playing Games, também designados por Online Role-Playing Games – “in which players (typically several thousand of them) act simultaneously in the same server-based world. Users normally pay a monthly fee and connect through their Internet account” (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 315) –, e a independência dos *developers* dos grandes estúdios, ao criarem conteúdos descarregáveis via web. Depois, o aparecimento dos *casual games*, os quais oferecem “a modest learning curve and which require little time investment in order to be enjoyed”, (Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, 2016, 312) graças a dispositivos como a Nintendo Wii. Finalmente, a comercialização de dispositivos móveis com cada vez melhores especificações técnicas, como os telemóveis, a PlayStation Portable e a Nintendo Switch Lite. Enquanto estas mudanças iam ocorrendo, foram sendo lançados *first-person shooters* táticos como *Return to Castle Wolfenstein* (id Software, 2001) e *Battlefield* (Electronic Arts, 2002). Contudo, a popularidade destes jogos não é comparável com a adquirida por *Counter-Strike* (Valve Corporation, 1999) – no qual uma equipa de terroristas combate um conjunto de

antiterroristas –, por *Halo: Combat Evolved* (Bungie, 2001) e pela sequência *Halo 2* (Bungie, 2004), *first person shooters* situados num cenário de ficção científica, em que dois jogadores cooperam para assassinar alienígenas maléficos. Ao mesmo tempo, foram sendo lançados jogos de estratégia como *Sid Meier's Civilization III* (Sid Meier, 2001), a par de outros que pretendiam criar simulações complexas e credíveis de épocas e conflitos específicos, como *Victoria: An Empire Under the Sun* (2003), da Paradox Interactive. Cumpre, ainda, referir que, a partir do ano 2000, os jogos digitais começaram a ser alvo de atenção por parte de académicos, levando à criação de revistas como *Game Studies* e *Games and Culture*, bem como à fundação de associações como a Digital Games Research Association (DIGRA).

A partir de 2010, assistiu-se a uma clara revolução na distribuição de conteúdos. Por um lado, deixou de ser necessário trabalhar para uma editora de jogos para que estes alcançassem a visibilidade desejável no mercado de vendas. Por outro, os jogos passaram a ser, em larga medida, vendidos em formato digital, através da App Store da Apple, da Play Store da Google, da PlayStation Store e de plataformas como o Steam, entre muitos outros exemplos deste género. O jogador descarrega gratuitamente ou compra os jogos que quer, através dos dispositivos eletrónicos – como o iPhone, o smartphone, a PlayStation, o PC, etc. – em que os irá jogar, instalando-os imediatamente após a compra. Tal permite aos *developers* ir disponibilizando atualizações dos jogos, acrescentando conteúdos da mais variada ordem, após o lançamento dos chamados DLC's (*downloadable content*), e capitalizando, assim, um jogo já vendido, dado que estas atualizações têm custos.

A multissecular história dos jogos (digitais ou não) demonstra a sua onnipresença ao longo da História da humanidade, tal como a citação de Huizinga, retirada de *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture* e em epígrafe a esta alínea, evidencia. Para Huizinga, os jogos precedem o aparecimento da cultura, permeiam as sociedades humanas e têm desempenhado um papel fundamental nas civilizações, nomeadamente no âmbito da linguagem, dos mitos e do sagrado. A alínea seguinte debruçar-se-á precisamente sobre a relação entre jogos e cultura.

1.4. Artefactos Culturais

“(...) this book suggests that videogames open a new domain for persuasion, thanks to their core representational mode, procedurality. I call this new form *procedural rhetoric*, the art of persuasion through

rule-based representations and interactions rather than the spoken word, writing, images, or moving pictures. This type of persuasion is tied to the core affordances of the computer: computers run processes, they execute calculations and rule-based symbolic manipulations". (Bogost, 2007, ix)

Enquanto artefactos culturais, os jogos encontram-se ligados à dicotomia *high vs. low culture* –, a que se aludiu na Parte I, em articulação com as concepções arnoldiana, leavisinas e williamsiana de cultura –, pois têm sido frequentemente caracterizados como "lowbrow [and] escapist entertainment". Tal deve-se, entre outros motivos, ao facto de se afigurarem "primarily market-driven", como defenderam Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, (2016, 158) ou à crença de que não desempenham qualquer função cultural ou social, "save distraction at best [and] moral baseness at worst", como constatou Ian Bogost. (2007, viii) Recorde-se, como também se referiu na Parte I, que a *low culture* encontra-se, em larga medida, conotada com a cultura popular, por sua vez associada à cultura de massas, uma das variadas definições de cultura popular apresentadas por John Storey em *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. Em *Cultural Studies: Theory and Practice*, Chris Barker e Emma A. Jane explicaram que os artefactos associáveis à cultura de massas são percecionados, em grande medida, como inautênticos, manipuladores e insatisfatórios, por não resultarem do trabalho criativo de pessoas individuais, por terem como principal objetivo o sucesso de vendas e por requererem pouco investimento por parte da audiência para serem consumidos. Alguns dos principais preponentes desta visão foram membros da Escola de Frankfurt, nome dado a um grupo de intelectuais alemães pertencentes ao *Institut für Sozialforschung*, inicialmente estabelecido na Universidade de Frankfurt e, após a chegada de Adolf Hitler (1888-1945) ao poder, na Columbia University. De entre os membros da Escola de Frankfurt, devem destacar-se Theodor Adorno (1903-1969), Walter Benjamin (1892-1940), Max Horkheimer (1895-1973), Leo Lowenthal (1900-1993) e Herbert Marcuse (1898-1979).

Em 1944, Adorno e Horkheimer cunharam o conceito de indústria cultural para designar os produtos e os processos da cultura de massas, os quais se caracterizavam por dois aspetos fundamentais: homogeneidade – "film, radio and magazines make up a system which is uniform as a whole and in every part (...) all mass culture is identical" (1979, 120-121) – e previsibilidade – "As soon as the film begins, it is quite clear how it will end, and who will be rewarded, punished, or forgotten. (...) The result is a constant reproduction of the same thing." (1979, 125, 134) Se para Matthew Arnold, F.R. Leavis e Q.D. Leavis a cultura de massas representava uma ameaça à

autoridade sociocultural, pelo contrário, para os membros da Escola de Frankfurt, como Adorno e Horkheimer, preservava-a. Assim, como Storey explica, "[w]here Arnold and Leavis saw 'anarchy', the Frankfurt School see only 'conformity'", (2018, 66) ou seja, uma situação na qual "as massas" se encontravam embrenhadas num círculo "of manipulation and retroactive need in which the unity of the system grows ever stronger". (1979, 121) Lowenthal defendeu, ainda, que a indústria cultural, mediante a criação de uma cultura marcada pela standardização, por estereótipos, pelo conservadorismo, pela falsidade e pela manipulação de bens de consumo, promovera a despolitização da classe trabalhadora, limitando-a a ambicionar alcançar objetivos político-económicos realizáveis no âmbito das sociedades capitalistas: "Whenever revolutionary tendencies show a timid head, they are mitigated and cut short by a false fulfilment of wish-dreams, like wealth, adventure, passionate love, power and sensationalism in general". (1961, 11) Na senda de Lowenthal, Marcuse afirmou que, ao providenciar os meios necessários para a satisfação de determinadas necessidades, o capitalismo evitava a formação de outros desejos ou ambições fundamentais, "[stunting] the political imagination" (*apud* Storey, 2018, 67):

the irresistible output of the entertainment and information industry [the culture industry] carry with them prescribed attitudes and habits, certain intellectual and emotional reactions which bind the consumers more or less pleasantly to the producers and, through the latter, to the whole. The products indoctrinate and manipulate; they promote a false consciousness which is immune against its falsehood (...) it becomes a way of life. It is a good way of life – much better than before – and as a good way of life, it militates against qualitative change. Thus emerges a pattern of one-dimensional thought and behaviour in which ideas, aspirations, and objectives that, by their content, transcend the established universe of discourse and action are either repelled or reduced to terms of this universe (1968, 26–7).

Como Barker e Jane sublinharam, a visão adotada pelos membros da Escola de Frankfurt – excetuando Walter Benjamin e o seu influente ensaio "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction"⁵⁵ (1935) – revela-se profundamente pessimista, percecionando as indústrias culturais de um modo monolítico, a cultura de massas como intrinsecamente inferior e a audiência como a recetora passiva dos significados contidos nos artefactos culturais. Esta ideia de que todos os artefactos culturais pertencentes à cultura de massas são inautênticos, manipuladores e insatisfatórios tem sido alvo de múltiplas

⁵⁵ Note-se que, em *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*, Storey dedicou a Benjamin grande parte da secção sobre a Escola de Frankfurt (72-74).

críticas.⁵⁶ De facto, se se considerar os jogos digitais enquanto produtos culturais produzidos em massa, depressa se conclui que caracterizá-los como inautênticos, manipuladores e insatisfatórios resulta de uma clara ignorância. Atente-se, por exemplo, no videojogo *Clockwork Tales: Of Glass and Ink* (Artifex Mundi, 2013) e observe-se o processo imaginativo dos *designers*, os quais, tendo como ponto de partida o *steampunk*, criaram um mundo esteticamente deslumbrante e povoado por criaturas maravilhosas, como corvos movidos a vapor.⁵⁷ Considere-se, adicionalmente, que, ainda que se ambicione vender os jogos, na verdade, cada vez mais a sua produção resulta do esforço em corresponder ao horizonte de expectativas da audiência, a qual se pronuncia activamente sobre o que deseja, ou não, encontrar. Neste contexto, o jogo *Zulu Response* constitui um exemplo paradigmático, pois os *designers* tentaram nele incluir alguns dos pedidos dos jogadores.⁵⁸ Finalmente, somente alguém que nunca jogou algo como *Dark Souls*, que exige um extenso investimento, ao nível do tempo e da atenção, por parte do jogador, pode afirmar que os jogos digitais não exigem esforço por parte da audiência, sendo insatisfatórios. Na verdade, conseguir

⁵⁶ Sobre as indústrias culturais, vejam-se as páginas 58-62 de *Key Concepts in Creative Industries* (John Hartley et al, 2013); no respeitante à inferioridade da cultura de massas, veja-se o ponto 1.1. do capítulo 1, da Parte I, da presente obra.

⁵⁷ V. Figura 15 e Figura 16 dos Anexos.

⁵⁸ O jogo *Zulu Response* começou por ser publicitado na plataforma online *Indie DB*, a qual dá apoio aos *developers* independentes, permitindo-lhes publicitar os seus jogos junto de uma vasta audiência, enquanto os produzem ou já depois de concluídos. Os *developers* de *Zulu Response* aproveitaram a plataforma para divulgar o jogo, recebendo muitos comentários de pessoas que demonstraram o seu interesse pelo jogo e fizeram vários pedidos. A este propósito, atente-se na conversa citada, em que bossk123 manifesta o seu interesse em *Zulu Response*, pedindo aos *developers* que incluam "blood & gore", recebendo uma resposta de YummyVegetables, um dos criadores do jogo:

Bossk123 Dec 25 2014: WTF!!! Bro me and my buddy love Zulu. We used to watch it all the time. When we were little we would paint all of our army men to look like the British from that era. Then we would reenact Rorke's drift all the time. I still have them. Bro I have been waiting for a game like this forever. Please god tell me its releasing soon. Or at the least tell me early access, or alpha soon. This is like on star citizen status for me. If I had a million dollars I would give it to you. Only thing I ask is that you guys please add blood & gore. At least blood half life 2 style where a little hole appears. Only reason I ask is that, as a soldier, I get incredibly frustrated when I shoot someone in a game, and it is doesn't seem like I've shot anyone at all. Just hit them with an bb gun, and they passed out from the pain I guess. Just somewhat decent feedback that I am in fact firing bullets. IT will make the players more immersed, and concerned with there survival. Other than that keep up the good work, and message me if you want someone to test it. Also provide military feedback. [sic]

YummyVegetables Dec 25 2014: That's really interesting to hear. Can't commit to release dates yet, still got loads to do but it certainly should be 2015.

chegar ao final de *Dark Souls*, conhecido pela sua notória dificuldade, ou, ao longo do jogo, ir encontrando elementos que ajudam o jogador a compreender a sua complexa narrativa,⁵⁹ constitui uma das experiências mais satisfatórias que existem.

Plenamente consciente da tendência para equacionar os jogos digitais com a *low culture*, Bogost, em *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames* (2007), defendeu o desenvolvimento dos jogos digitais enquanto um *medium* meritório de atenção crítica que carece de uma compreensão mais profunda face ao seu funcionamento. Esta compreensão passa pelo reconhecimento de que os jogos digitais usam argumentos e influenciam os jogadores, recorrendo, para tal, à retórica, embora de uma forma que lhes é peculiar.

Remontando à Antiguidade Clássica, o conceito de retórica surgiu pela primeira vez no diálogo platónico intitulado *Górgias*, relativo à arte da persuasão, derivando de retor ou orador, bem como da prática da oratória. Na sua aceção original, a retórica reportava-se a falar em público por motivos cívicos. Porém, mais recentemente, a retórica começou a ser entendida de uma forma mais abrangente, como se verificou, por exemplo, no campo das ciências da comunicação, o qual se debruça sobre a retórica visual – caracterizada como a arte de utilizar imagens e representações visuais de um modo persuasivo – para compreender a sua função na fotografia ou no cinema. Na área de estudo dos jogos digitais, e de acordo com Bogost, o conceito de retórica deve ser entendido em conjunto com o termo procedimento, definido por Janet Murray, em *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), como a capacidade do computador em definir e executar uma série de regras: “computer software establishes rules of execution, tasks and actions that can and cannot be performed.” (Bogost, 2007, 4) Considerados conjuntamente, o conceito de retórica e o termo procedimento dão origem à expressão *procedural rethoric* ou retórica procedimental, caracterizada por Bogost como a prática de usar processos de forma persuasiva, à semelhança da forma como a retórica verbal e a retórica visual empregam, respectivamente, palavras e imagens de um modo persuasivo. Contudo, ao invés de recorrer a palavras e imagens, a retórica procedimental esboça argumentos através do recurso à redação de regras comportamentais, mediante o emprego de linguagens de programação da mais variada ordem. Consequentemente, analisar apenas as representações verbais e pictóricas apresentadas pelos

⁵⁹ Sobre a estrutura narrativa de *Dark Souls*, veja-se *You Died: The Dark Souls Companion* (Keza MacDonald e Jason Killingsworth, 2016) e/ou “A Guide to Dark Souls’ Plot (in case you missed it)” (Keza MacDonald, 2016).

jogos digitais para considerar, de forma crítica, os argumentos esboçados, afigura-se manifestamente insuficiente para compreender os jogos digitais em toda a sua extensão. A título ilustrativo, note-se que, em 1995, foi realizado um estudo que observava a representação das mulheres em trinta e cinco dos jogos mais populares da altura. Mediante esta análise chegou-se à conclusão de que, na maioria dos jogos em apreço, as mulheres se identificavam com *damsels in distress*: “In one example, *The Adventures of Bayou Billy* (1989), the beginning of the video game shows a woman in a low-cut, red dress. The woman has large, well-rounded breasts. A man is holding her and has a knife placed at her throat. Apparently, this man has kidnapped Annabelle and Billy's mission is to save her”. (Dietz, 1998, 438) O estudo concluiu que este tipo de representações se afigura danoso para crianças de ambos os géneros, dado que “they will internalize these expectations and accept the idea that women are to be viewed as weak, as victims, and as sex objects”. (438) Noutro estudo, levou-se a cabo uma análise das capas de diversos videojogos, concluindo-se que estas promoviam uma imagem estereotipada das mulheres, nomeadamente enquanto seres subordinados. Embora tais conclusões não estejam necessariamente erradas, qualquer análise de um jogo digital deve igualmente atentar naquilo que Bogost designou “core representational mode” (2007, ix) dos videojogos, nomeadamente a “procedurality” (2007, ix) ou procedimentalidade, o que suscita a questão de a procedimentalidade poder (ou não) integrar a definição amplamente abrangente de linguagem apresentada por Stuart Hall em *Representation*.⁶⁰ Afinal, como Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca sublinharam, “it is not only how games look, but also what we can do in and with them that produces meaning”. (2016, 161) Somente através da observação desta procedimentalidade se poderá compreender verdadeiramente a forma como a personagem Evie Frye,⁶¹ uma das protagonistas de *Assassin's Creed Syndicate* (Ubisoft, 2015), é representada, visto que, embora apresente lábios, olhos e curvas sensuais, acentuadas pela roupa que usa, Evie é atenta, cautelosa, paciente, estudiosa, inteligente e versada na arte de assassinar os seus alvos de modo furtivo, não carecendo do auxílio de homens, os quais, aliás, necessitam da ajuda dela.⁶² Esta retórica procedimental revelar-se-á indispensável à análise dos jogos digitais em apreço, como se constatará nos dois capítulos seguintes.

⁶⁰ *Supra*, Parte I, capítulo 1 da presente obra.

⁶¹ V. Figura 17 dos Anexos.

⁶² Sobre Evie Frye, consulte-se https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Evie_Frye.

"To cut a long story short", o presente capítulo procurou apresentar as diferentes formas através das quais os jogos têm vindo a ser definidos ao longo dos tempos, os variados géneros mediante os quais aqueles podem ser caracterizados, os tipos de personagens que geralmente incluem, a sua longa história e o seu estatuto enquanto artefactos culturais. Todas estas questões afigurar-se-ão cruciais nas páginas que se seguem.

2. Zulu Response: Realismo e Neutralidade?

No jogo de ação *Zulu Response*, o jogador opta por jogar como oficial de nacionalidade britânica ou como zulu, em ambos os casos chefiando um esquadrão de homens do exército selecionado num dos vários momentos da Guerra Anglo-Zulu apresentados pelo jogo. Assim, à semelhança de outros jogos de ação, *Zulu Response* envolve lutas com armas de fogo, nas quais o jogador deve exibir uma boa coordenação olho-mão de modo a sair vitorioso. Para além de pertencer ao grupo dos jogos de ação, *Zulu Response* também integra o subgrupo de *first-person shooters*, surgindo na senda dos de carácter tático, como *Delta Force*, ao qual se aludiu anteriormente.

Zulu Response regressa propositadamente à Era Vitoriana para permitir ao jogador reviver, de uma forma supostamente realista e neutral, a Guerra Anglo-Zulu. Tal propósito encontra-se patente no texto publicitário citado, onde se frisa repetidamente o realismo do jogo e a possibilidade de escolher livremente um dos lados da guerra:

In *Zulu Response* play either as a British soldier or Zulu warrior in first person in a simulated tactical game for singleplayer, 4 person co-op or 8 person multiplayer. [sic] The game is based off true stories from the African Anglo Zulu wars of 1879 where each player has a squad of intelligent AI plus reserves at their command.

Command a Squad of AI

There are different classes of player with each having a unique squad of Zulu or British AI to command. The AI can be commanded as a whole unit, smaller groups or individually. The size of a squad and number of reserves depend on the player class and whether they are Zulu or British. The player can: assign rally point destinations, generic target areas or have AI follow you; command the British AI to form up in battle lines of standing and crouched; assign British AI target locations and order them to fire on command. Command each line of AI to fire at once or alternate between standing and crouched soldiers to create a constant hail of bullets.

Configurable Options

There are many configurable game options which make each game unique. Adjust realism settings for weapons, AI skill, environment, movement and tiredness during battle: tiredness impacting player movement; weapons and melee effectiveness, adjust for each player and AI class; adjust levels that impact AI tiredness in battle; update the speed and frequency that AI move, fight and detect a target; adjust Zulu speed and movement based on health; command distance: will AI only respond to orders if in hearing range; [sic] select game objectives like walls to breach, target spawn areas and numbers to escape; game timer; choose to have weapons smoke linger on the battlefield and create an eerie smoky battlefield; iron sight or cross hair; re-spawn or have it hardcore and realistic where player death ends game; options for AI quick recognition: choose none, name or have symbol tags appear above AI in your squad; reload: auto or player initiates; spear impalement; soldier cowardice: set a level that impacts desertion and AI morale in battle; frequency of player requested Zulu charges; percentage of Zulus that form an Impi charge; number of reserves for a player; choose an in game marker cursor.

Medals and Rewards: earn medals (British) or rewards (zulu) in game. Your AI will respect a commander who has earned medals and rewards and will fight harder or trade them in whilst in game for a benefit.

Realistic Maps

The maps are realistic and based on the actual battlefields of 1879. They have been scaled to the real world and based off satellite images, old drawings and maps from the period.

Relive the Battles

We've based our maps and gameplay off the actual battles or flash points from the war. (Steam, 2017, s.p.)

Dada a intenção de retornar ao tempo da Rainha Vitória, para dar aos jogadores a hipótese de reviver um dos diversos conflitos armados que então ocorreram, *Zulu Response* define-se enquanto jogo de carácter neovitoriano. Recorde-se que, como se tem vindo a reiterar desde a Introdução, os textos abarcados pelo neovitorianismo devem encontrar-se “self-consciously engaged with the act of (re)interpretation, (re)discovery and (re)vision concerning the Victorians”, (Heilmann e Llewellyn, 2010, 4) requisito plenamente satisfeito por *Zulu Response*. Por representar a Guerra Anglo-Zulu de uma forma aparentemente realista e neutral, *Zulu Response* parece afastar-se do jingoísmo, do chauvinismo e do imperialismo que, na

realidade, marcaram o conflito, dando voz aos zulus. Contudo, como se procurará demonstrar ao longo do presente capítulo, o jogo não representa a guerra de modo totalmente realista ou neutral, como aliás nunca o poderia fazer, acabando, com efeito, por celebrar o jingoísmo, o chauvinismo e o imperialismo, dos quais aparenta querer afastar-se.

2.1. Representação, Primitivismo e Sensacionalismo

Tal como muitos jogos de ação caracterizados como *first-person shooters*, *Zulu Response* demonstra uma clara preocupação com o realismo, a qual se manifesta na tentativa de representar, o mais fielmente possível, a história da Guerra Anglo-Zulu e os locais onde o conflito decorreu, adotando um estilo gráfico fotorrealista e apresentando um modo de combate aparentemente muito próximo da realidade. Contudo, *Zulu Response* não só não passa de uma representação da realidade, mas também recorre ao sensacionalismo, como se tentará provar na presente alínea.

O jogo ambiciona adaptar fielmente o conflito anglo-zulu. Logo no menu inicial,⁶³ o jogador pode seleccionar a opção *story*, mediante a qual acede a um menu secundário, onde pode ler uma espécie de resumo da guerra⁶⁴ – a descrição de algumas características dos britânicos e dos zulus; os motivos que desencadearam o conflito (conectados ao projecto da confederação e ao *ultimatum* apresentado pelos ingleses, de acordo com o qual Sir Bartle Frere exigiu a Cetshwayo que desmantelasse o exército zulu, como se referiu na Parte II); alguns aspetos relativos a Isandlwana e a Rorke's Drift; a vitória dos britânicos e a perda de independência por parte dos zulus –; um texto alusivo a Shaka,⁶⁵ no qual se elogiam as suas capacidades como estadista e militar; e, ainda, uma descrição das especificidades das armas usadas pelos zulus e pelos ingleses⁶⁶ – as lanças e os escudos zulus, as espingardas Martini-Henry e os revólveres Beaumont-Adams –, fielmente reproduzidas no jogo. Em quase todos estes textos adota-se um tom caracterizável como neutro, dado que se utilizam poucos adjetivos, advérbios ou marcadores linguísticos que assinalem qualquer preferência dos *designers* por um dos lados do conflito:

⁶³ V. Figura 18 dos Anexos.

⁶⁴ V. Figura 19 dos Anexos.

⁶⁵ V. Figura 20 dos Anexos.

⁶⁶ V. Figura 21 dos Anexos.

In 1879 the Anglo-Zulu was fought between the British and Zulu kingdom in Southern Africa after the British presented an ultimatum to the Zulu king to which he could not comply. The Zulu responded with a stunning major victory over the British at Isandlwana killing over 1000 British regular soldiers. Immediately after Isandlwana a small mission in Rorke's Drift [sic] with a contingent of just 150 men held off a relentless onslaught of some 3000 to 4000 Zulu warriors. Whilst the Zulu had some small successes in the war after Isandlwana the change of military tactics by the British eventually led to their victory and the end of the Zulu nation's independence. (*Zulu Response*, 2017, s.p.)

Igualmente no menu inicial, o jogador possui a opção de selecionar a categoria *single-player*, na qual lhe é oferecida a possibilidade de participar em diferentes missões, baseadas em “true stories from the African Anglo Zulu wars of 1879”. Em todas estas missões, com a exceção de duas – em que o jogador assume o papel de um zulu que ataca Rorke's Drift⁶⁷ ou de um grupo de zulus que rouba gado – ,⁶⁸ o jogador adota o papel de uma figura histórica inglesa para defender Rorke's Drift,⁶⁹ combater os zulus em Hlobane,⁷⁰ escapar dos zulus em Ntombe River,⁷¹ esperar que os zulus abandonem Isandlwana,⁷² evadir-se de Isandlwana,⁷³ encontrar um Tenente britânico e ajudá-lo a fugir⁷⁴ ou impedir que os zulus roubem gado. Cada missão possui uma breve contextualização histórica, e, durante o seu decurso, os ingleses⁷⁵ e os zulus⁷⁶ usam roupas e empunham armas inspiradas nas que foram efetivamente utilizadas na Guerra Anglo-Zulu.⁷⁷

Neste contexto, convirá atentar na descrição dos uniformes e do armamento tanto dos ingleses como dos zulus, a que Ian Knight aludiu em *Essential Histories: The Zulu War 1879*. Ainda que por esta altura já tivessem havido tentativas para desenvolver um uniforme prático e discreto de cor cáqui, os membros do exército britânico continuavam a utilizar um capacete branco, calças azuis-escuras e um casaco de cor vermelha com pedaços de tecido de outra cor nos punhos e nas mangas, os quais indicavam os regimentos a que os homens pertenciam. Quanto às armas usadas, Knight refere as espingardas Martini Henry e, no caso dos oficiais, revólveres e espadas. O exército

⁶⁷ V. Figura 22 dos Anexos.

⁶⁸ V. Figura 23 dos Anexos.

⁶⁹ V. Figura 27 dos Anexos.

⁷⁰ V. Figura 28 dos Anexos.

⁷¹ V. Figura 29 dos Anexos.

⁷² V. Figura 30 dos Anexos.

⁷³ V. Figura 31 dos Anexos.

⁷⁴ V. Figura 32 dos Anexos.

⁷⁵ V. Figura 33 dos Anexos.

⁷⁶ V. Figura 34 dos Anexos.

⁷⁷ V. Figura 35 dos Anexos.

dos zulus identificava-se basicamente com uma milícia civil. Os jovens eram chamados com intervalos de três ou quatro anos e, independentemente das alianças locais, constituíam unidades denominadas *amabutho* (*ibutho* no singular). Recebiam treino numa espécie de herdades chamadas *amakhanda* (*ikhanda* no singular), situadas estrategicamente em vários pontos do Reino zulu e compostas, na maior parte dos casos, por duas ou três cabanas. Assim que o treino terminava, atribuía-se um nome ao *ibutho* e cada jovem zulu recebia um uniforme de penas e peles. Para além disso, colocava-se uma manada de gado com pelo da mesma cor sob o cuidado dos jovens do *ibutho*, para que estes construíssem os seus escudos, os quais, no entanto, constituíam propriedade do estado, permanecendo guardados no *ikhanda*. Os membros de cada *ibutho* respondiam diretamente ao Rei, dado que consistiam em soldados do monarca, na força policial da nação e na mão de obra do Estado, sendo responsáveis por pastar o gado do Rei, construir as suas cabanas e participar em caçadas. Contudo, estes jovens passavam apenas parte do seu tempo com o respetivo *ibutho*, pois tornava-se difícil acomodar e alimentar grandes grupos durante longos períodos de tempo. Para Knight, este sistema constituía uma forma de controlar os jovens (considerados o elemento mais coercivo da sociedade zulu), os quais reportavam diretamente ao Rei, sendo afastados dos chefes indígenas de diferentes regiões, o que diminuía, em grande medida, o risco de dissidência. Quando os membros de um *ibutho* se casavam, este era dissolvido, pelo que só o Rei podia autorizar casamentos, e, quando o fazia, incluía todos os homens do mesmo *ibutho*. Porém, após a dissolução do seu *ibutho*, os homens podiam ser chamados em situações de emergência, como se verificou no caso da Guerra Anglo-Zulu.

Seguidamente, o jogo representa, de um modo bastante próximo da realidade, os locais onde os combates decorreram, tal como a página web promocional do jogo enfatiza: "the maps are realistic and based on the actual battlefields of 1879. They have been scaled to the real world and based off satellite images, old drawings and maps from the period". (Steam, 2017, s.p.) Para tal, *Zulu Response* recorre ao fotorrealismo para representar a África do Sul e respetiva fauna e flora, bem como os militares que combateram no conflito em apreço.

De acordo com Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca, autores da já referida obra *Understanding Video Games: The Essential Introduction*, deve entender-se por fotorrealismo um dos três estilos gráficos, identificados por Aki Järvinen, que têm dominado o *design* dos videojogos desde o seu aparecimento: fotorrealismo, caricaturismo e abstracionismo. O estilo gráfico privilegiado por *Zulu Response* decorre do movimento artístico iniciado sensivelmente no final da

década de sessenta e início da de setenta do século XX, nos Estados Unidos da América, o qual se caracterizava pela tentativa, por parte dos artistas que o integravam, de reproduzir, do modo mais fiel possível, a realidade, através do recurso à fotografia. O fotorrealismo encontra-se claramente patente nos filmes interativos, ou seja, jogos de aventuras, publicados ao longo da década de noventa do século XX, que exibiam cenas gravadas em estúdio com atores de carne e osso, como *Alice: An Interactive Museum* (Toshiba EMI, 1991) ou *Sherlock Holmes: Consulting Detective* (ICOM Simulations, 1991), o qual acabaria por ter duas sequelas: *Dracula Unleashed* (ICOM Simulations, 1993) e *Ripper* (Take-Two Interactive, 1996). Em *Sherlock Holmes* (1991) aparecem, inclusive, conhecidos atores de Hollywood, como Christopher Walken, Oliver Burgess Meredith e Karen Allen. Mais recentemente, o fotorrealismo originou duas subcategorias: o televisualismo e o ilusionismo. Enquanto na primeira se procura imitar a estética da televisão – como ocorre em jogos digitais baseados em desportos como o futebol –, na segunda recorre-se ao fotorrealismo para representar conteúdos de cariz não realista, de que *The Order: 1886* (Ready at Dawn, 2015) constitui um exemplo paradigmático, pois trata-se de um jogo no qual se combina o fotorrealismo com uma narrativa evocatória das lendas arturianas, povoada com vampiros e lobisomens.

Finalmente, o jogo em apreço aparenta possuir um sistema de combate bastante realista, pois não só o nível de cansaço e de sede dos soldados britânicos vai aumentando ao longo das batalhas, como também aqueles devem procurar assistência médica quando sofrem ferimentos. O jogador pode ainda decidir se os militares ingleses são ou não afetados pela cobardia e pelo medo. Contudo, uma análise assente no conceito de *procedural rethoric* e na subsequente consideração dos processos de *Zulu Response* demonstra que o jogo não se revela, de modo algum, realista, pois, embora o jogador possa definir, nas opções, se os guerreiros zulus são ou não afetados pelos ferimentos, estes nunca apresentam qualquer sinal de cansaço, sede, cobardia ou medo. Aliás, o jogo, à semelhança de uma vasta panóplia de narrativas de aventuras vitorianas (incluindo *Scarlet Sash*) usa práticas representacionais e estereótipos relacionáveis com o discurso colonial, nomeadamente o primitivismo e o bom selvagem, os quais, por seu turno, se encontram ligados ao evolucionismo, como se argumentou no primeiro capítulo da Parte II da presente obra. Recorde-se, a propósito, a presença do estereótipo do primitivismo nas narrativas de aventuras vitorianas, como *King Solomon's Mines* e *Scarlet Sash*, analisadas no capítulo 1 da segunda parte deste trabalho, o qual se encontrava “[a]mong the many stereotypes of the non-European native in colonial discourse”.

(Nayar, 2015, 126) Em *The Postcolonial Studies Dictionary*, Pramod K. Nayar afirma o seguinte:

Primitivism first posited the native as located at the lower end of the evolutionary/civilizational scale, with the upper end being occupied by the Europeans. Savages did not merit the same attention, or care, as humanity, and so the discourse of primitivism justified brutal treatment on the part of the Europeans colonials, who claimed that the less-than-human Africans did not feel pain, and so could be made to labour harder. (126)

Aliado ao estereótipo do primitivismo surgia a imagem do bom selvagem, muitas vezes identificada com os zulus, tal como Patrick Brantlinger sublinhou (2009, 34) e se frisou atrás, por serem considerados guerreiros fenomenais. Ora, por um lado, *Zulu Response* utiliza o estereótipo do primitivismo, argumentando que os zulus se encontram num patamar inferior ao ocupado pelos ingleses, na escala evolutiva, sendo, portanto, "less-than-human" e carecendo da capacidade para sentir cobardia, medo, fadiga ou dor. Por outro, *Zulu Response* trata os zulus como bons selvagens, ou seja, guerreiros excepcionais, que não padecem das mesmas dificuldades que afligem os ingleses. No texto alusivo a Shaka, referido atrás, *Zulu Response* já havia representado os zulus como guerreiros magníficos, ao recorrer ao tom laudatório, empregue tanto em *King Solomon's Mines* como em *Scarlet Sash*, para descrever Shaka, nomeadamente quando se exaltam os seus feitos enquanto chefe da nação e do exército zulu, mediante frases como "No chief or leader had a more profound and lasting legacy than King Shaka (...)" ou "(...) he [Shaka] was without equal as an African commander, and was referred to by many as 'The Black Napoleon'". (*Zulu Response*, 2017, s.p.)

Por fim, deve salientar-se que o alegado realismo acaba por resultar num claro sensacionalismo, vetor mencionado na Introdução a par do neovitorianismo e do trauma,⁷⁸ o qual se torna evidente nas cenas de combate em *Zulu Response*. No decurso das missões apresentadas pelo jogo, as lutas entre ingleses e zulus são exibidas com grande pormenor, o que permite observar atentamente as investidas de cada homem, escutar o som das balas a trespassar a carne humana, ouvir as lâminas das espadas a disferirem golpes sobre os soldados, ver os corpos humanos contorcerem-se de dor quando as balas ou as espadas os penetram, escutar nitidamente os gritos de sofrimento de cada soldado e assistir ao jorrar de sangue humano. Pode até definir-se a quantidade de sangue que se pretende ver.⁷⁹ Consequentemente, à semelhança do que se verifica num vasto

⁷⁸ *Supra*, Introdução da presente obra.

⁷⁹ V. Figura 36 dos Anexos.

leque de artefactos de carácter neovitoriano, *Zulu Response* transforma os traumas decorrentes da Guerra Anglo-Zulu num espetáculo. Talvez tal se deva ao facto de a visualização de experiências traumáticas se revelar economicamente rentável, numa cultura ocidental que detém um fascínio fetichista e erótico pelo sofrimento, asserção que se identifica com a tese de Nancy K. Miller e de Jason Daniel Tougaw, de acordo com a qual “in a culture of trauma, accounts of extreme situations sell books. Narratives of illness, sexual abuse, torture, or the death of loved ones have come to rival the classic, heroic adventures as a test of limits that offers the reader the suspicious thrill of borrowed emotion”. (2002, 2) Independentemente dos motivos existentes por detrás da opção de transformar o trauma num espetáculo, *Zulu Response* emprega excessos estilísticos que erodem a função ética que a representação do trauma poderia desempenhar. Afinal, como Marie-Luise Kohlke e Christian Gutleben mencionaram em *Neo-Victorian Tropes of Trauma: The Politics of Bearing After-Witness to Nineteenth-Century Suffering*, “it is not the fact of representing trauma that can be unethical, but rather the way of representing it, not the topic and referent but the stylistic excesses with which these are treated” (2010, 23), citação já referida no capítulo introdutório.

2.2. Parcialidade, Divisão Digital e Trauma

Como se explicou, *Zulu Response* ambiciona representar, de modo realista, o conflito anglo-zulu e adotar uma postura neutra face às partes envolvidas, como se pode, desde logo, constatar nos textos de contextualização histórica mencionados, mas também na introdução a um dos textos publicitários do jogo: “In *Zulu Response* play either as a British soldier or Zulu warrior in first person in a simulated tactical game for singleplayer, 4 person co-op or 8 person multiplayer”. (*Steam*, 2017 s.p.) Contudo, da mesma forma que *Zulu Response* não se revela inteiramente realista, também não apresenta uma postura totalmente neutra.

A asserção de que *Zulu Response* permite ao jogador adotar tanto o papel de um militar britânico como o de um guerreiro zulu deve ser observada com cautela, pois o jogador apenas pode optar livremente por um dos lados no modo *multiplayer*. Ora, na maior parte dos casos, o modo *multiplayer* não se encontra em funcionamento devido ao facto de os servidores estarem frequentemente indisponíveis. Contudo, no modo *singleplayer* existem apenas duas missões (de um total de oito), nas quais se verifica a opção de jogar

como um guerreiro zulu. Consequentemente, na grande maioria dos casos, o jogador vê-se obrigado, por falta de opções, a jogar como um militar britânico.

Por outro lado, também não se pode ignorar a clara preferência pela língua inglesa e a completa ausência da língua zulu, em *Zulu Response*. Afinal, o título, a ficha técnica, todos os menus,, as informações históricas relativas à guerra e às batalhas, as instruções dadas ao jogador, entre muitos outros aspetos, encontram-se escritos em inglês, o que reporta ao imperialismo cultural antes mencionado, nomeadamente na alínea respeitante à cibercultura, ao ciberespaço e aos estudos pós-coloniais.⁸⁰ A este propósito, recorde-se uma das teorias da globalização mencionadas por George Ritzer, em *Globalization: The Essentials* (2011), denominada convergência cultural. Os proponentes da convergência cultural defendem que as culturas mudam, por vezes de um modo radical, como resultado da globalização, ou, mais especificamente, devido a fluxos da cultura global e à relativa fraqueza das barreiras face a esses fluxos. Estas mudanças conduzem a uma maior similitude entre as variadas culturas do mundo e a uma assimilação global tendente a privilegiar a adoção de características de grupos e/ou sociedades dominantes, como, por exemplo, a norte-americana. O imperialismo cultural, conceito profundamente ligada à ideia de convergência cultural, significa que uma ou mais culturas se impõem de uma forma mais ou menos consciente sobre outras culturas, destruindo, assim, total ou parcialmente culturas locais. A tecelagem do sari indiano constitui um exemplo de imperialismo cultural. Este traje indiano típico – feito de seda, fabricado à mão e decorado com desenhos, elaborados com fios de ouro e seda verde, de folhas, elefantes ou pássaros – constitui um produto cultural local, mas o trabalho de quem o fabrica e a técnica associada à sua conceção encontram-se ameaçados desde o aparecimento de máquinas destinadas a produzi-lo em massa. Muitas destas máquinas encontram-se localizadas na China, são manuseadas por mão-de-obra não qualificada (ao contrário da que confecciona artesanalmente os saris típicos da Índia) e utilizam o poliéster como matéria-prima para que o sari possa ser vendido massificadamente, numa panóplia de países espalhados pelo mundo. Outro exemplo de imperialismo cultural diz respeito ao predomínio da língua inglesa em todas as esferas da atualidade, incluindo os jogos digitais, como *Zulu Response*, o que, por sua vez, contribui para acentuar e fortalecer a divisão digital, também já atrás mencionada.⁸¹ De acordo com Ritzer, a divisão digital constitui uma das mais importantes consequências e causas contemporâneas da

⁸⁰ *Supra*, Parte I, capítulo 2 da presente obra.

⁸¹ *Ibidem*.

crescente desigualdade global, nomeadamente no respeitante ao acesso e ao uso da tecnologia. Por um lado, existe uma diferença óbvia na relação que os países do Hemisfério Norte e os do Hemisfério Sul estabelecem com a tecnologia. Afinal, nos países mais ricos, o número de dispositivos eletrónicos não para de aumentar, acentuando cada vez mais a discrepância relativa ao número de computadores, *smartphones*, iPhones, entre outros, existente em países mais pobres. Por outro lado, mesmo no interior dos países mais ricos verifica-se uma clara desigualdade ao nível do acesso à e do uso da tecnologia, pois os sectores mais pobres destas sociedades beneficiam muito menos das tecnologias do que os grupos com maior poder económico. De entre as barreiras que impossibilitam uma maior igualdade no acesso à tecnologia destacam-se a falta de infraestruturas tecnológicas, os baixos rendimentos e a dificuldade em utilizar o inglês. De facto, o uso massificado da língua inglesa acaba por inviabilizar a utilização de determinados recursos digitais, pois uma extensa faixa da população mundial não a domina. Deste modo, pode deduzir-se que *Zulu Response* participa activamente na consolidação da divisão digital, inserindo-se no excessivamente numeroso grupo de conteúdos digitais inacessíveis a um largo sector da população mundial. Ao representar um conflito entre britânicos e zulus – do qual os primeiros saíram vitoriosos, conduzindo à dissolução sangrenta da nação zulu – através do recurso exclusivo à língua inglesa, *Zulu Response* torna-se parcial ou “inflammatory”.⁸² (Matos, 2016, s.p.)

Zulu Response confere, ainda, visibilidade aos acontecimentos traumáticos experienciados pelos militares britânicos em Rorke's Drift, Hlobane, Ntombe e Isandlwana. No caso de Isandlwana, por exemplo, o jogo menciona, num dos textos de contextualização histórica, as cerca de mil mortes de soldados ingleses no decurso da batalha. O jogador pode adotar o papel de um inglês neste confronto, no qual não existe qualquer possibilidade de uma vitória britânica, mas apenas a possibilidade de sobreviver ou de escapar ao ataque, pelo que, no decurso da batalha, o jogador deve ser cauteloso e evasivo para conseguir escapar aos guerreiros zulus. Dado que as missões em que se pode adotar o papel de um inglês, durante a batalha de Isandlwana, procuram ser imersivas e visto que a personagem inglesa controlada pelo jogador demonstra emoções, como medo, o próprio jogador pode ficar assustado durante as missões, nomeadamente quando tenta fugir das garras dos alegadamente sanguinários zulus.

A imersão, termo amplamente discutido e definido, por vezes com algumas variações, por diferentes áreas do saber, encontra-se

⁸² Cf. Clinton Matos, “Zulu Response is a Game based on the Anglo-Zulu War” (2016).

associada a conceitos como *flow* e *presence*. Na ficção digital – “fiction written for and read on a computer screen, that pursues its verbal, discursive, and/or conceptual complexity through the digital medium and would lose something of its aesthetic and semiotic function if it were removed from that medium” (Ensslin *et al*, 2019, 322) –, que inclui os jogos digitais, a imersão tem sido discutida desde o final do século XX e início do XXI. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (Janet Murray, 1997), *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Marie-Laure Ryan, 2001) e *Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media* (Marie-Laure Ryan, 2015) constituem algumas das obras mais influentes sobre o assunto. Para ambas as autoras, a imersão encontra-se relacionada com a ideia de movimento ou de transferência. Se Murray qualifica a imersão como a experiência “of being transported to an elaborately simulated place”, (1997, 98) Ryan conceptualiza-a como uma forma de “fictional recentering”, mediante a qual “consciousness relocates itself to another world (...) and reorganizes the entire universe of being around [it]”, (2015, 73) envolvendo uma transferência da consciência para outro mundo.

De entre a extensa panóplia de tipologias da imersão, destacam-se as de Ryan e de Jan-Noël Thon, dado as semelhanças existentes entre si. Para Ryan, existem cinco tipos de imersão, de entre os quais se destacam os seguintes quatro: o espaço-temporal – “a sense of being present on the scene of the represented events” (2001, 121) –, o espacial – “a response to setting” (Ryan, 2015, 86) –, o temporal – “that which keeps readers turning pages or spectators speculating about what will happen next” (Ryan, 2015, 100) – e o emocional – “subjective reactions to characters and judgements of their behavior (...), emotions felt for others (...), emotions felt for oneself”. (Ryan, 2015, 108) O primeiro tipo corresponde à imersão espacial proposta por Thon, caracterizada como uma mudança da atenção do jogador para os espaços do jogo, pois ambas se centram no posicionamento espaço-temporal do jogador. Já os restantes três tipos de imersão de Ryan aproximam-se da imersão narrativa de Thon – a mudança da atenção do jogador “to the future development of the story and the characters in it”. (2008, 40) Tanto na imersão narrativa defendida por Thon como nos tipos de imersão avançados por Ryan considera-se que os elementos narrativos presentes num jogo podem contribuir para a imersão do jogador. Adicionalmente, ambos os autores propõem a existência de uma imersão lúdica, caracterizada por Thon como “a shift of the player's attention to the interaction with the game and (...) the possibilities for action within it” (2008, 36) e por Ryan como uma profunda absorção “in the performance of a task”. (2015, 246)

Para além disso, Thon defende, ainda, a existência de uma imersão social, entendida como uma mudança de atenção do jogador para outros jogadores enquanto atores sociais em MMORPGs, bem como uma relação estabelecida entre os jogadores e uma construção de espaços sociais, através da comunicação e das interações.

Para J. Roger Kurtz, o carácter imersivo (entre outros aspetos) das tecnologias digitais, como os videojogos, afeta conceitos como o de *empathic unsettlement*, proposto por Dominick LaCapra, o qual defende que o potencial da literatura para colocar os leitores no lugar das personagens acarreta perigos, nomeadamente quando os textos evocam o trauma. Em *Writing History/ Writing Trauma* (2001), partindo da análise de respostas de leitores e de ouvintes de testemunhos de trauma, o autor diferenciou entre empatia e “unchecked identification”. Assim, empatia constitui “a form of virtual, not vicarious experience”, (40) na qual a resposta emocional procede do respeito pelo “Outro” e da perceção de que experiência deste não se identifica com a do “Eu”, dependendo antes da “affectivity as a crucial aspect of understanding in the historian or other observer or analyst”. (40) Consequentemente, quando um leitor ou um ouvinte estabelece uma relação empática com uma vítima de um evento traumático, “one listens as oneself and filters the victim’s experiences through one’s own, using imagination to draw analogies between them, and thereby allowing oneself to feel a measure of the other’s emotions”. (Smethurst 2015, 62-63) Já a “unchecked identification” pressupõe uma certa confusão entre o “Eu” e o “Outro”, suscetível de conduzir a uma incorporação da experiência e da voz da vítima “and its reenactment or acting out”. (LaCapra, 2001, 28) Deste modo, o leitor ou o ouvinte podem identificar-se de tal forma com a vítima que chegam a manifestar sintomas idênticos. Portanto, se não se lidar de forma adequada com o testemunho do trauma, este poderá conduzir à “disease-like transmission of trauma itself”. (Smethurst, 2015, 63) Se a empatia constitui uma resposta apropriada às narrativas sobre momentos traumáticos, a identificação afigura-se desapropriada ou, até, perigosa. Assim, muitos escritores cujos textos narram episódios traumáticos procuraram suscitar no leitor o que LaCapra denominou *empathic unsettlement*, afastando-o da identificação e levando-o a responder de um modo empático mais apropriado. Esta inquietude, ou desassossego empático, pode ser atingida mediante efeitos estilísticos, como “unreliable narrators, flashbacks, temporal disturbances, and so on”, (Smethurst 2015, 63) os quais se tornam responsáveis por expressar a sintomatologia do trauma, lembrando o leitor de que se encontra a ler sobre o trauma e não a experienciá-lo.

Em estreita oposição a LaCapra, diversos *designers* ambicionam que os jogadores se identifiquem com as personagens dos seus jogos, tentando criar, para tal, experiências profundamente imersivas. Consequentemente, no caso de videojogos que abordam temas relacionados com o trauma, o conceito de *empathic unsettlement* revela-se claramente problemático, dado que, a identificação do jogador com personagens que passa(r)am por momentos traumáticos constitui uma resposta desadequada ou perigosa, quando, de facto, se verifica exatamente aquilo que os *designers* ambicionavam atingir e muitos jogadores desejam que ocorra. Em *The Walking Dead: Season 1* (Telltale Games, 2012) ou *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), por exemplo, jogos digitais imersivos de grande êxito e muito aclamados pela crítica, torna-se relativamente fácil para o jogador identificar-se com protagonistas que passam por momentos traumáticos. Contudo, muitos dos estudos dedicados a compreender e a medir o impacte da violência representada pelos jogos nos jogadores sugerem que a identificação destes com as personagens se afigura, efetivamente, desapropriada e danosa.⁸³

⁸³ Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca abordaram a violência nos videojogos na alínea dedicada à perceção pública dos jogos digitais. (2015, 163-168) Ainda que os autores não o mencionem, o elo estabelecido entre jogar videojogos com conteúdos violentos e o aumento da agressividade dos jogadores constitui um claro exemplo de determinismo tecnológico, uma das perspetivas que ambicionam explicar a relação da sociedade com a tecnologia. O determinismo tecnológico já se encontrava na Grécia Antiga, pelo que Sócrates sugeriu que a invenção da escrita constituía uma ameaça à tradição oral da sociedade grega, assente na memória:

this discovery of yours will create forgetfulness in the learners' souls, because they will not use their memories; they will trust to the external written characters and not remember of themselves. The specific which you have discovered is an aid not to memory, but to reminiscence, and you give your disciples not truth; they will appear to be omniscient and will generally know nothing; they will be tiresome company, having the show of wisdom without the reality. (*Apud* Baym, 2010, 26)

Em 2008, Nicholas Carr, à semelhança de Sócrates, argumentou que as tecnologias contribuem para a estupidificação das pessoas. Contudo, ao invés de culpabilizar a escrita, Carr centra-se na Internet:

Over the past few years I've had an uncomfortable sense that someone, or something, has been tinkering with my brain, remapping the neural circuitry, reprogramming the memory. My mind isn't going—so far as I can tell—but it's changing. I'm not thinking the way I used to think. I can feel it most strongly when I'm reading. Immersing myself in a book or a lengthy article used to be easy. My mind would get caught up in the narrative or the turns of the argument, and I'd spend hours strolling through long stretches of prose. That's rarely the case anymore. Now my concentration often starts to drift after two or three pages. I get fidgety, lose the thread, begin looking for something else to do. (2008, s.p.)

Ainda que *Zulu Response* confira visibilidade aos traumas vividos pelos militares britânicos em Rorke's Drift, Hlobane, Ntombe e Isandlwana, não se reporta, de forma alguma, aos eventos traumáticos sofridos pelos guerreiros zulus nessas batalhas ou em outras. Aliás, o jogo nem sequer menciona o número de mortes de zulus em Isandlwana, após indicar a quantidade de homens britânicos aí perecidos. Se tal se verificasse, o jogador descobriria que as perdas zulus foram tão numerosas quanto as inglesas, rondando, também, os mil mortos. Mais, se o jogo concedesse voz ao sofrimento do povo zulu, talvez o jogador fosse capaz de compreender que o conflito se revelou muito mais traumático para os zulus do que para os britânicos, como se tentará demonstrar na alínea seguinte. Contudo, em *Zulu Response*, os zulus ficam reduzidos a inimigos sanguíneos dos ingleses, aguardando sempre a melhor ocasião para os surpreender e atacar ferozmente. Consequentemente, e à semelhança do observado nas narrativas *Scarlet Sash* e *Apocalypse Now Now*, o jogo *Zulu Response* apresenta uma posição eurocêntrica face à representação do trauma, já que os zulus são silenciados, não têm uma voz, nem sequer o direito a sofrer.

2.3. Jingoísmo, Chauvinismo e Imperialismo

Zulu Response celebra o jingoísmo, o chauvinismo e o imperialismo que se encontram na origem da Guerra Anglo-Zulu e que a marcaram, assim como ao período que se lhe seguiu. Para compreender estes vetores, deve considerar-se o final do conflito e os conturbados anos que o procederam.

Como Knight explicou, a guerra tornou-se cada vez mais dispendiosa para os britânicos, passando as relações estabelecidas entre Bulwer e Chelmsford a revestir-se de um cariz notoriamente tenso, dado que o primeiro considerava que o segundo visava afastar o controlo das forças coloniais do poder civil. O Governo de Londres, ciente destes problemas e desejoso de que o conflito terminasse,

Daqui se pode depreender que o determinismo tecnológico sugere que as pessoas são influenciadas passivamente pelas tecnologias. Se Sócrates e Carr indicam que tecnologias como a escrita e a Internet afetam unilateralmente as capacidades cognitivas dos seres humanos que com elas contactam, muitos dos críticos dedicados ao estudo da violência presente nos jogos digitais sugerem que os jogadores são vítimas da sua influência nociva. Contudo, esta perspetiva já foi alvo de ataques, legítimos, provenientes de variadas frentes, como a tradição da audiência ativa, o construtivismo social e o *social shaping*. Cf. Nancy K. Baym, *Personal Connections in the Digital Age*, 2010, 22-49.

enviou Sir Garnet Wolseley (1833-1913) para a África do Sul para substituir Chelmsford e, ainda, Frere.

Também os zulus pretendiam que a guerra acabasse rapidamente, pois as perdas em Khambula⁸⁴ e em Gingindlovu⁸⁵ haviam debilitado grandemente o exército zulu, dispersando-o, passando os ingleses a controlar a fronteira em ambos os lados de Lower Thukelae e a dominar o país numa extensão de cerca de trinta e dois quilómetros. A Norte, os abaQulusi, que se haviam aliado ao exército de Cetshwayo no ataque a Khambula, tinham sofrido perdas significativas e sido forçados a retroceder. No dia 5 de abril de 1879, um pequeno grupo de saqueadores zulus foi intercetado pelos ingleses, originando uma peleja que resultou na morte do príncipe Mbilini, um ágil chefe de guerrilha cujo desaparecimento debilitou o domínio zulu nos distritos a Norte. Finalmente, as crescentes perdas humanas começavam a enfraquecer o apoio da população civil à guerra. Muitos dos homens que haviam partido encontravam-se mortos ou voltavam com ferimentos graves e debilitantes. As canções de luto ouviam-se ao longo de todo o território zulu, e, nos locais onde apenas restavam mulheres, crianças e gado, a população civil começava a abandonar o país, buscando refúgio em montanhas e cavernas praticamente inacessíveis. Assim, o Rei reconhecia que quanto mais tempo a guerra durasse menos possibilidade havia de que o seu povo saísse vitorioso. Por conseguinte, Cetshwayo procurou negociar com os ingleses, na esperança de evitar um desastre de proporções inimagináveis.

Contudo, Frere e Chelmsford não pretendiam estabelecer qualquer diálogo com os zulus que conduzisse a uma conclusão pacífica do conflito, dadas, por um lado, a derrota humilhante que haviam sofrido em Isandlwana e, por outro, a vantagem de que começavam a usufruir. Aliás, como defendeu Knight, nada para além da subjugação militar dos zulus parecia agradar-lhes. À semelhança de Frere e de Chelmsford, os zulus pertencentes aos *amabutho* não desejavam que Cetshwayo iniciasse quaisquer negociações de paz, pois acreditavam que se conseguissem criar uma situação semelhante à de Isandlwana, conseguiriam obter uma vitória igualmente grandiosa. Os ingleses, por seu turno, pretendiam justamente evitá-la, razão pela qual, em maio de 1879, Chelmsford possuía militares suficientes sob o seu comando para dar início a uma nova invasão do Reino zulu. Para isso, Chelmsford reorganizou as tropas em duas colunas distintas, muito mais fortes do que as três

⁸⁴ Batalha ocorrida no dia 29 de março de 1879, que resultou numa clara derrota dos zulus, apesar de terem sido estes a iniciá-la.

⁸⁵ Travada no dia 2 de abril de 1879, esta batalha também terminou com os zulus vencidos e dizimados pelos ingleses.

anteriormente criadas.⁸⁶ As duas colunas, 1st Divison e 2nd Division, tinham propósitos diferentes, pois a primeira devia suprimir a resistência local, estabelecendo um posto numa praia conveniente para armazenar mantimentos chegados por via marítima; a segunda, na sua maioria constituída por reforços vindos recentemente de Inglaterra e acompanhada por uma coluna relativamente independente denominada *The Flying Column*, avançaria até oNdini. Ambas percorreriam a rota previamente seguida pela antiga coluna central, desviando-se, no entanto, de Isandlwana, onde ainda se encontravam corpos de militares britânicos por enterrar.⁸⁷

A nova invasão do Reino zulu começou no dia 1 de junho,⁸⁸ a partir de Landman's Drift, em Ncome.⁸⁹ Ciente dos movimentos dos ingleses, Cetshwayo reuniu o seu exército para defender a capital e, portanto, o coração do Reino zulu, ainda que continuasse a enviar inutilmente mensageiros aos britânicos para iniciar as negociações de paz. Em 26 de junho, Chelmsford chegou ao vale emaKhosini – onde se encontravam sepultados os reis do povo zulu – e queimou grande parte das estruturas lá existentes, antes de os próprios zulus queimarem o resto, de modo a evitar que os ingleses profanassem o que restava dos seus antigos chefes. No começo de julho, Chelmsford encontrava-se suficientemente perto da capital zulu para a observar a olho nu, pelo que decidiu estacionar durante uns dias para descansar e preparar o confronto final. Cetshwayo, em desespero,

⁸⁶ V. Figura 6 dos Anexos.

⁸⁷ Knight refere que Chelmsford estava a ser fortemente pressionado pela opinião pública britânica para enterrar os mortos e recolher as carrinhas de transporte abandonadas em Isandlwana, em janeiro, pois seriam necessárias à nova invasão. Assim, no dia 21 de maio, os ingleses regressaram a Isandlwana para recolher as carrinhas e cobrir alguns dos corpos, já em decomposição, que ainda lá se encontravam.

⁸⁸ Assim que começou a invasão, uma patrulha de nove homens sofreu uma emboscada perto do rio Tshotshozi e quatro deles foram mortos, entre os quais o exilado Príncipe Imperial Luís Napoleão Bonaparte, sucessor de Napoleão III. Após a derrota da França contra a Prússia (1870-1871), o Príncipe havia procurado refúgio em Inglaterra, onde assumiu o posto de oficial no exército britânico. Quando soube do ocorrido em Isandlwana, Luís Napoleão Bonaparte solicitou que fosse enviado para o Reino Zulu, para onde lhe foi permitido viajar na condição de observador ou daquilo que Knight descreveu como “a celebrity tourist whom Chelmsford was asked to take under his wing”. (2003, 76) Durante a sua permanência ao serviço das tropas britânicas destacadas no Reino Zulu, o Príncipe Imperial demonstrou-se imprudente, acabando por ficar confinado ao campo. Contudo, no dia 1 de junho, permitiram-lhe que saísse, dado acreditar-se que o avanço das colunas britânicas tornaria a presença de zulus muito pouco provável. Nesse dia, Luís Napoleão Bonaparte sugeriu à patrulha da qual fazia parte que descansasse numa fazenda zulu, a diversas milhas da coluna principal, onde foi surpreendida por um grupo de zulus que observava os movimentos dos britânicos. A patrulha dispersou-se, o Príncipe Imperial não conseguiu montar o seu cavalo a tempo e foi morto. No dia seguinte, o corpo de Luís Napoleão Bonaparte foi recuperado e enviado para Inglaterra.

⁸⁹ V. Figura 37 dos Anexos.

voltou a tentar encetar as negociações de paz, enviando uma manada do seu famoso gado branco a Chelmsford. Todavia, o gado acabou por não chegar ao destino, pois os soldados zulus recusaram-se a permitir que o seu rei se humilhasse de tal forma. Finalmente, no dia 4 de julho, Chelmsford entrou em oNdini, encabeçando a maior concentração de tropas britânicas até então vista na África do Sul. Ainda que alguns zulus tivessem tentado (e morrido a) atacar os ingleses, muitos preferiram retirar-se pacificamente. Porém, Chelmsford ordenou aos seus homens que não os deixassem escapar, sentenciando-os à morte. Exigiu ainda que matassem todos os feridos que encontrassem e queimassem a capital do que havia sido o Reino zulu, a qual ardeu durante dias. Assim, os ingleses, que apenas perderam dois oficiais e dez soldados neste confronto final, "had reduced the heart of Zululand to ashes and blood". (Knight, 2003, 81) Finda aquela que ficou conhecida por *The Battle of Ulundi*, Chelmsford começou a retirar-se do território conquistado. Para Knight, a batalha final constituía "a personal vindication which wiped out the air of defeat which had hung about him [Chelmsford] since January", (2003, 82) permitindo-lhe regressar de cabeça erguida a Inglaterra, como o vencedor de Ulundi, ao invés do derrotado de Isandlwana.

Wolseley, o substituto de Chelmsford, chegou à África do Sul em 23 de junho, altura em que Chelmsford se encontrava de tal modo embrenhado no Reino zulu que se tornava impossível chegar até ele. Wolseley ficou nítida e compreensivelmente irritado com Chelmsford por este não ter aguardado pela sua chegada antes de avançar para oNdini. Contudo, se o tivesse feito, Chelmsford não teria tido oportunidade de se vingar dos zulus, pela derrota sofrida em Isandlwana, e de limpar o seu nome. Para além disso, Wolseley considerou a retirada de Chelmsford prematura, dado que muitas das zonas do Reino zulu não haviam sido atingidas pelo conflito e Cetshwayo escapara de oNdini antes da chegada dos ingleses, encontrando-se no território do seu conselheiro Mnyamana Buthelezi a tentar negociar a entrega aos britânicos. Assim, Wolseley reorganizou as forças britânicas, formou duas novas colunas para intimidar quaisquer zulus que encontrassem e oferecessem resistência e criou um novo campo junto às ruínas de oNdini. Insistiu ainda para que os zulus que não se tivessem entregado, o fizessem pessoalmente a ele e enviou patrulhas em busca de Cetshwayo, o qual acabou por ser capturado na floresta de Ngome, no Norte do Reino zulu. Sob a guarda inglesa, Cetshwayo foi deposto, exilado e enviado para a Cidade do Cabo. No entanto, dado que, entretanto, Inglaterra já havia abandonado o ideal de confederação que se encontrara na origem da guerra, Wolseley foi incumbido de chegar a um acordo de

paz que reduzisse o perigo que um Reino zulu unificado representaria para os interesses britânicos, evitando também uma anexação dispendiosa. A solução de Wolseley residiu em dividir o Reino entre treze chefes que haviam expressado simpatia face aos ingleses e animosidade para com Cetshwayo. De entre eles, dois haviam desertado, um tinha lutado lado a lado com os britânicos e outro havia demonstrado, desde cedo, vontade de autonomizar-se face ao reino zulu controlado por Cetshwayo. No dia 1 de setembro, Wolseley comunicou a decisão aos chefes selecionados e, três dias depois, abandonou o território, intimidando os zulus que encontrou pelo caminho e chegando a disparar sobre os que se escondiam em cavernas ou a colocar explosivos nas saídas, com zulus ainda lá dentro.

Sob pena de constatar o óbvio, cumpre sublinhar que a guerra se afigurou profundamente traumática para o povo zulu. Embora não existam números exatos, morreram certamente mais de 10 000 pessoas durante o conflito, incluindo jovens que ainda não tinham terminado a sua formação militar e cuja perda se fez sentir de forma profunda nas comunidades de onde provinham. Os grandes centros de exercício da autoridade real foram dizimados, bem como as habitações de centenas de famílias. Os ingleses apropriaram-se do gado do Rei e das inúmeras famílias zulus que dele dependiam para sobreviver. Estas consequências dramáticas da guerra não fazem parte de *Zulu Response*, o qual até inclui uma missão em que os zulus roubam gado aos ingleses, comprovando que o jogo constitui uma representação facciosa do conflito.

Na verdade, os chefes nomeados pelos ingleses careciam do apoio da população zulu, a qual preferia ser governada por membros da família real. Estes, por sua vez, sentiam-se alvo de opressão por parte dos novos chefes, chegando a queixar-se aos ingleses, mas sem sucesso, pois eram vistos como a raiz do sentimento antibritânico que se fazia sentir ao longo do território zulu. A frustração da ala monárquica conduziu ao aumento da tensão e da violência, o que, por seu turno, levou o *Colonial Office* a questionar, em 1881, se a solução encontrada por Wolseley teria sido a mais adequada. No mesmo ano, Cetshwayo obteve permissão para viajar até Londres, onde solicitou a restauração da monarquia zulu. Esta seria parcialmente restaurada, pois decidiu-se que o Norte do antigo Reino ficaria sob o domínio das fações antimonárquicas, o Sul ficaria sob o poder britânico e somente a zona centro regressaria ao controlo de Cetshwayo, o qual, todavia, ficava proibido de restabelecer o sistema militar zulu. Em janeiro de 1883, Cetshwayo regressou ao seu antigo Reino e estabeleceu-se em oNdini, erguendo uma nova capital a partir dos escombros. Contudo, como não podia restaurar o exército,

o Rei perdeu a capacidade de controlar os súbitos, visto que os laços que ligariam os jovens zulus ao poder monárquico não chegavam a formar-se, até porque estes passaram a preferir lutar sob as ordens dos chefes locais. Neste contexto de tensão e violência iminente que imperavam no território zulu, desencadeou-se uma guerra civil sanguinária, da qual Cetshwayo escapou por pouco. O Rei acabaria por morrer em 8 de fevereiro de 1884,⁹⁰ sendo substituído pelo seu filho, Dinuzulu, o qual assumiu a liderança da causa monárquica, solicitando ingenuamente o auxílio dos bóeres para derrotar inkhosi Zibhebhu, uma das principais figuras antimonárquicas. Depois de as forças conjuntas de zulus e bóeres terem saído vitoriosas dos conflitos contra Zibhebhu, os africânderes exigiram terras aos zulus como forma pagamento pela ajuda disponibilizada, apropriando-se, assim, de cerca de um terço do antigo Reino zulu. Obviamente em discordância com a apropriação de território que havia pertencido à sua família, Dinuzulu voltou-se para os ingleses em busca de ajuda. Estes intervieram no sentido de evitar que os bóeres obtivessem acesso ao mar por uma via que não estivesse sob o domínio inglês. A machadada final ao Reino zulu chegou pouco depois, em 1887, quando os britânicos anexaram o que havia sido o temível Reino de Shaka. Dinuzulu chegou a rebelar-se, mas não teve outra opção senão render-se e aceitar o exílio em Santa Helena.

Por permitir ao jogador adotar o papel de um militar inglês num conflito motivado e marcado pelo jingoísmo, pelo chauvinismo e pelo imperialismo britânicos, por em nenhum momento permitir questionar as motivações dos ingleses e por obliterar o sofrimento dos zulus, *Zulu Response* celebra (e permite aos jogadores celebrarem) o jingoísmo, o chauvinismo e o imperialismo. O jogador, que, na maior parte dos casos, adota o papel de um inglês, depara-se com um jogo em que se lhe pede que mate quaisquer zulus que se atravessarem no seu caminho, ao invés de promover uma reflexão sobre um momento profundamente traumático da história dos zulus.

Em suma, à semelhança do observado em relação a *Scarlet Sash* e *Apocalypse Now Now*, *Zulu Response* revela também um carácter ambíguo, pois procura representar de forma real e neutra o conflito Anglo-Zulu, mas, na verdade, acaba por apresentá-lo, consciente ou inconscientemente, de um modo irrealista, sensacionalista e parcial. Esta ambiguidade encontra-se igualmente patente em *Historical Flavour Mod*, resultante de uma modificação do jogo *Victoria II* e da

⁹⁰ Embora a causa da morte de Cetshwayo tenha sido atribuída a um ataque cardíaco, o médico que o examinou suspeitou de envenenamento. Contudo, nenhuma autópsia chegou a ser feita, devido à oposição dos familiares.

expansão *Heart of Darkness*, sobre os quais o capítulo seguinte se debruçará.

3. *Victoria II*, *Heart of Darkness* e *Historical Flavour Mod*: Jogos de Estratégia Pós-coloniais e Neocoloniais

A Paradox Development Studio é uma produtora sueca de jogos digitais criada em 1995 e conectada à Paradox Interactive, editora de videojogos. De entre os títulos criados pela Paradox Development Studio e distribuídos pela Paradox Interactive destaca-se a série *Victoria*, que engloba jogos de estratégia. A série inclui os jogos *Victoria: An Empire Under the Sun* (2003) e *Victoria II* (2010), assim como *Victoria III*, já anunciado, mas ainda sem data de lançamento prevista. No primeiro, o jogador governa um país à sua escolha, de 1836 a 1920 ou 1936, dependendo do facto de possuir, ou não, as expansões do jogo. Dada a ênfase colocada na administração interna de um país, o jogo privilegia aspetos como a industrialização, a economia, o sistema mercantil e as mudanças sociopolíticas que caracterizaram o século XIX e o início do século XX, ao invés de fatores como a diplomacia ou os conflitos armados. A gestão de cada um dos vetores referidos afigura-se profundamente complexa, pelo que a receção crítica do jogo se revelou algo ambivalente, tendo alguns elogiado a “wonderful depth” e o “great alternate-history ambience” (Brett, 2003, s.p.) e outros considerado o jogo “more work than play” (Brett, 2003, s.p.) e que aquele possuía uma curva de aprendizagem muito íngreme. Em *Victoria II*, o jogador controla as dimensões política, diplomática, económica, militar e tecnológica de um país oitocentista à sua escolha, de 1836 a 1901. À semelhança do seu predecessor, este jogo possui expansões, de entre as quais se destaca *Heart of Darkness*, lançada em 2013. Aqui apresenta-se um complexo sistema colonial, acompanhado por mecanismos de combate terrestre e naval, eventos e decisões baseados em acontecimentos históricos, bem como recortes de jornais fictícios.

Como se tem vindo a referir desde as primeiras páginas desta obra, Llewellyn e Heilmann defenderam que os textos de carácter neovitoriano se afiguram, de algum modo, “*self-consciously engaged with the act of (re)interpretation, (re)discovery and (re)vision concerning the Victorians*”,⁹¹ (2010, 4) razão pela qual *Victoria II* se insere no conjunto de textos englobados pelo projecto neovitoriano. Tal deve-se ao facto de *Victoria II* retornar autorreflexivamente à Era Vitoriana, procurando celebrar a época, a Rainha e o colonialismo.

⁹¹ *Supra*, Introdução da presente obra.

O elogio à era e à monarca que lhe deu o nome torna-se claro através da leitura do prólogo do manual do jogo – onde se recorre a um tom laudatório para descrever a Inglaterra oitocentista e a Rainha –, bem como mediante a observação de uma reprodução do quadro de Charles Robert Leslie (1794-1859), *Queen Victoria Receiving the Sacrament at her Coronation, 28 June 1838* (1838-1839). Por seu turno, a apologia do colonialismo encontra-se patente em determinados aspetos de *Victoria II* e na sua expansão, os quais permitem ao jogador simular o expansionismo colonial europeu.

A celebração simultânea da Era Vitoriana e da Rainha Victoria encontra-se patente no prólogo do manual do jogo, redigido por Edwin Hanks, o qual defende que, no final do século XIX e início do século XX, a Inglaterra se afirmava como a maior potência mundial, controlando grande parte de África, sectores do Médio Oriente, extensos territórios da Ásia, do Canadá, da Austrália e de muitas outras zonas do globo, a par da Índia, conhecida como “the jewel in the crown of the British Empire”. Consequentemente, um vasto leque de pessoas habitava áreas sob o controlo de Inglaterra, enquanto as restantes “were touched in some way by the sailing ships flying the Union Jack – either the cargo vessels which carried British goods to foreign ports, or the towering warships, which offered protection to some, and death to others”. (Hanks, 2010, 4) Assim, “the British Empire spanned the globe, and the whole of it was never entirely in darkness at any hour of the day”, (2010, 4) evocando a célebre expressão de acordo com a qual no Império britânico o sol nunca se punha. Às imagens enaltecidas dos navios que arvoram a bandeira inglesa e de um império onde “the sun never sets”, (2010, 4) juntava-se, ainda, uma imagem modelar da Rainha Vitória, “noted for her good sense and relative compassion, and also for her propriety and romantic innocence”. (2010, 4) Enaltece-se, também, a sua “mark upon the world”, (2010, 4) aludindo-se ao enorme valor da libra esterlina e ao poder incontestável da Marinha Real britânica, assim como aos eficazes caminhos-de-ferro e às fábricas que possibilitaram a emergência da Era Industrial.

A celebração acima salientada torna-se igualmente evidente através da reprodução da pintura *Queen Victoria Receiving the Sacrament at her Coronation, 28 June 1838*,⁹² a qual exhibe a Rainha vestida com o robe dalmático, mas desprovida da coroa ou de quaisquer joias, recebendo o sacramento, no final da cerimónia de coroação, administrado pelo Arcebispo de Canterbury, William Howley (1766-1848), assistido pelo Reverendo Lord John Thynne (1798-1881). Em 1838, a Princesa Feodora (1807-1872), meia-irmã de Victoria, escrevera-lhe afirmando que o momento retratado na tela “was the

⁹² V. Figuras 38 e 39 dos Anexos.

most touching of the whole ceremony, and one that is always before me; human greatness bowing before greatness above, I saw many eyes that were filled with tears; and I shall never forget that picture". (*Royal Collection Trust*, s.d., s.p.) A própria Rainha admitiu tratar-se de "the loveliest picture of the coronation you can imagine" e os seus contemporâneos consideravam-na "the chef d'oeuvre of the Coronation". (*Royal Collection Trust*, s.d., s.p.)

Por fim, a comemoração do colonialismo marca *Heart of Darkness*, expansão de *Victoria II* que alude autorreflexivamente ao romance homónimo de Joseph Conrad, escrito entre 1898 e 1899, publicado pela primeira vez na *Blackwood's Magazine* ou *Maga* e já mencionado a propósito de *Apocalypse Now Now* (obra que, como se argumentou na Parte II da presente obra, adapta a de Conrad). O enredo baseia-se na experiência vivida pelo autor no Congo, dramatizando os abusos imperialistas europeus, durante o *Scramble for Africa*. Como Paul B. Armstrong explicou, a obra constitui uma referência indispensável para "debates, for example, about modernism's explorations of the self and experiments with narrative form, the evidence of racism in classic European literature, the legacies of sexuality and gender, the ecological consequences of imperialism and modernization, and the reproduction of literary works in different media like radio and film". (2017, ix) A alusão à obra de Conrad encontra-se patente não só no título da expansão de *Victoria II*, mas também na imagem da respetiva capa,⁹³ a qual representa visualmente um excerto de *Heart of Darkness*, onde Marlow descreve o momento em que começa a subir o Rio Congo no seu barco a vapor:

Going up that river was like travelling back to the earliest beginnings of the world, when vegetation rioted on the earth and the big trees were kings. An empty stream, a great silence, an impenetrable forest. The air was warm, thick, heavy, sluggish. There was no joy in the brilliance of sunshine. The long stretches of the waterway ran on, deserted, into the gloom of overshadowed distances. On silvery sandbanks hippos and alligators sunned themselves side by side. The broadening waters flowed through a mob of wooded islands. You lost your way on that river as you would in a desert and butted all day long against shoals, trying to find the channel, till you thought yourself bewitched and cut off for ever from everything you had known once – somewhere – far away – in another existence perhaps. There were moments when one's past came back to one, as it will some times when you have not a moment to spare to yourself; but it came in the shape of an unresful and noisy dream, remembered with wonder amongst the overwhelming realities of this strange world of plants and water and silence. (2017, 33-34)

⁹³ V. Figura 40 dos Anexos.

De facto, na imagem da capa do jogo pode ver-se um barco a vapor a navegar por um rio com canais, circundados por vegetação espessa e por altíssimas árvores, por entre as quais brilham raios de sol, o que, desde logo, remete a audiência para a frase “vegetation rioted on the earth and the big trees were kings” e para a expressão “the brilliance of sunshine”. Porventura devido ao vapor produzido pelo barco ou inerente ao local, existe uma espécie de nevoeiro no ar, algo que parece representar a frase “The air was warm, thick, heavy, sluggish”. Na calma água do rio, apenas levemente ondulada pela movimentação do barco, avistam-se dois crocodilos lado a lado, animais presentes no excerto acima citado. No barco podem vislumbrar-se cinco homens, identificáveis com Marlow, o gerente da estação central, os *pilgrims* que o acompanham ou os membros do grupo de nativos canibais que compõem a tripulação. O barco transporta várias caixas, uma delas aberta, parecendo conter marfim, o material mais cobiçado pelos agentes da companhia de Kurtz e Marlow. Pode, assim, concluir-se que a imagem da capa do jogo constitui uma representação pictórica do excerto citado.

Esta expansão de *Victoria II*, assim como determinados elementos dela independentes, retorna também autorreflexivamente à Era Vitoriana para celebrar o colonialismo, como se mencionou atrás e se confirma no respetivo manual: “*Victoria II: Heart of Darkness*, the second expansion for the grand strategy/ political simulator focuses on the Scramble for Africa as you compete with other colonial powers and experience international crisis which require Great Power mediation if the world is to avoid war”. (*Victoria II: Heart of Darkness*, 2013, 2) Ainda que celebre o colonialismo, a expansão de *Victoria II* afigura-se algo ambivalente, justificando-se, assim, a alusão a *Heart of Darkness*. De facto, como Teresa Pinto Coelho explicou, em *Ilhas, Batalhas e Aventura: Imagens de África no Romance de Império Britânico do Último Quartel do Século XIX e Início do Século XX* (2004), e como se encontra patente no debate estabelecido entre Chinua Achebe (1930-2013) e Hunt Hawkins mediante os seus respetivos textos – “An Image of Africa: Racism in Conrad's *Heart of Darkness*” (1988) e “The Issue of Racism in *Heart of Darkness*” (1982) –, a obra de Conrad afigura-se profundamente ambivalente, defendendo “facetas do projecto imperial” e, simultaneamente, subvertendo “o discurso colonial de uma forma ousada”. (2004, 108) Apesar de criar um espaço virtual no âmbito do qual o jogador consegue simular a apropriação de território, a exploração de recursos e a subjugação de povos por parte dos europeus durante o século XIX, recorrendo a elementos claramente associados ao discurso colonial, a expansão de *Victoria II* também possibilita que países colonizados se

transformem em colonizadores, invertendo e questionando as relações de poder que caracterizaram o colonialismo oitocentista.

Victoria II e a expansão *Heart of Darkness* possuem um conjunto de fãs profundamente ativo, participando de forma intensa nos Paradox Forums ou no Reddit para trocar ideias relativas ao jogo (dúvidas, descobertas ou estratégias, entre outros aspetos), redigindo e partilhando com a comunidade “after action reports”, ou AARs – narrativas ficcionais elaboradas pelos próprios jogadores com base nas sessões de jogo que jogaram enquanto chefes de uma determinada nação –, comentando os AARs de outros jogadores e oferecendo sugestões para que aquelas possam ser melhoradas, gravando e disponibilizando vídeos no Youtube – onde documentam as sessões de jogo (muitas vezes numa tentativa de partilharem a sua *expertise* com jogadores mais inexperientes) –, elaborando complexas Wikis (já mencionadas na Introdução) e produzindo e repartindo os seus próprios *mods* ou modificações do jogo original. De entre as atividades aludidas, convirá destacar as respeitantes aos *mods* – definidos por Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca como “[a] piece of software which modifies the appearance and/or rules of an existing game. Mods are often made and published by enthusiastic players” (2016, 314) –, já que um dos *mods* produzidos pelos jogadores de *Victoria II* e de *Heart of Darkness* constituirá alvo de particular atenção, nomeadamente *Historical Flavour Mod*, por sua vez baseado no *Historical Project Mod*, também ele decorrente de outros *mods*. Aparentemente criado por arkhometha, o *Historical Project Mod* constitui uma tentativa de melhorar *Victoria II* e *Heart of Darkness*, corrigindo, entre outros elementos, a data de criação de determinados países (dado que, no jogo original, nações como o Transval e o Estado Livre de Orange já existem em 1836, ano em que o jogo tem início, quando, na verdade, apenas se estabeleceram nas décadas de quarenta e de cinquenta do século XIX). Por seu turno, *Historical Flavour Mod* foi criado por SighPie (residente em Singapura) e oferece oportunidades “for a flavour-rich alt-history while still retaining the historical core of the mod [HPM]”, (moddb) o que, de uma forma geral, significa que o *mod* afasta o foco de *Victoria II* da emergência e aproxima-o da progressão.⁹⁴

De acordo com Juul, autor de *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds* (2011), existem dois tipos de jogos: de

⁹⁴ A propósito, note-se que os *mods* problematizam o conceito de círculo mágico proposto por Huizinga, anteriormente observado, ao provarem que os jogos não se encontram desconectados do mundo real, pois, caso contrário, não motivariam uma tão extensa panóplia de jogadores a investir o seu tempo em comunidades virtuais onde cooperam com outros jogadores para criar *mods* ou aperfeiçoar aspetos dos jogos em relação aos quais sentem uma forte afinidade, para melhorar a sua própria experiência de jogo, assim como a de outros jogadores.

progressão e de emergência. Os primeiros afiguram-se relativamente lineares, apresentando ao jogador variados desafios ou eventos pré-definidos que devem ser invariavelmente completados para que aquele consiga concluir o jogo com êxito. Os jogos de emergência adotam o que Juul designa por “the primordial game structure”, (73) mediante a qual um jogo possui um número relativamente reduzido de regras, mas um vasto leque de variações, decorrentes das escolhas tomadas pelos jogadores. Assim, os jogos de emergência exibem uma clara assimetria, estabelecida entre a relativa simplicidade das suas regras e a óbvia complexidade de “actual playing”. (73) Para que se possa compreender com maior clareza as diferenças que distinguem os jogos de progressão dos de emergência, atente-se nos videojogos intitulados *Herald: An Interactive Period Drama* (Wispsfire, 2017) e *Sid Meier's Civilization V* (Firaxis Games, 2010). No primeiro, a ação desenrola-se num século XIX alternativo, onde o mundo Ocidental, sob o domínio inglês, se denomina “Protetorado britânico”, uma superpotência colonial que controla, entre outros territórios, a Índia. Em 1857, antes do início da Revolta Indiana, Devan Rensburg trabalha no navio mercante HLV Herald, o qual transporta um influente político até às colónias indianas para travar os primeiros sinais de revolta. Quando se encontra relativamente próximo do seu destino, o navio naufraga e, com ele, toda a tripulação. No começo do jogo, Devan, notoriamente desorientado e fragilizado pela experiência traumática pela qual passou, acorda na majestosa residência de Rani – a mulher de um Rajah assassinado em circunstâncias dúbias – e procura, a pedido dela e mediante o recurso ao diário de bordo escrito enquanto se encontrava a caminho da Índia, reconstituir os eventos conducentes ao naufrágio do qual saiu milagrosamente ileso. Para tal, o jogo coloca a audiência na pele de Devan e condu-la a vivenciar cada um dos acontecimentos experienciados pelo protagonista até ao fatídico naufrágio que dá início ao jogo. Esses eventos são experimentados de forma linear, sem que exista a possibilidade de o jogador alterar a ordem em que aqueles são apresentados ou de saltar qualquer um deles. Já o *Sid Meier's Civilization V* trata-se de um jogo de estratégia que somente solicita à audiência que selecione uma nação e a conduza dos primórdios da existência dos seres humanos a uma era futura imaginada pelos designers do jogo. Assim, enquanto a narrativa de *Herald: An Interactive Period Drama* nunca se alterará, independentemente da quantidade de vezes que a audiência o decida jogar, *Sid Meier's Civilization V* sofrerá alterações de cada vez que for jogado, visto que as escolhas dos jogadores definem o desenrolar do jogo.

Historical Flavour Mod transforma *Victoria II* e *Heart of Darkness*, de cariz claramente emergente, em artefactos de carácter híbrido ao incluir aspetos típicos dos jogos de progressão. Tal torna-se particularmente evidente ao nível de dois dos elementos apresentados pelo referido jogo, pela sua expansão e pelo *mod* de ambos: os *events*, ou acontecimentos, e as *decisions*, ou decisões. Ambos se baseiam em factos que realmente ocorreram ao longo do século XIX e princípios do século XX. Um desses acontecimentos apresentados pelo jogo e pela sua expansão denomina-se *Witwatersrand Gold Rush*, alusivo à descoberta de ouro na África austral; uma das decisões, *Die Groot Trek*, permite ao jogador decidir se os bóeres empreendem, ou não, a sua longa caminhada para fora da esfera de influência dos britânicos, vetor mencionado na primeira alínea do capítulo relativo a *Apocalypse Now Now*. Os acontecimentos, cuja ocorrência é comunicada ao jogador mediante o recurso a janelas *pop-up*, são despoletados automaticamente pelo jogo através do cumprimento de certos parâmetros – a existência de uma determinada nação, a invenção de um aparelho específico, a tomada de uma decisão por parte de outro país, etc. Já as decisões, listadas numa secção específica do jogo, apenas aparecem na área concebida para as apresentar, após determinadas condições serem satisfeitas. Contudo, assim que passam a estar disponíveis, o jogador é livre de optar por despoletá-las ou não. Naquilo que os fãs denominam como a versão *vanilla* de *Victoria II* e *Heart of Darkness*, ou seja, na versão original, existe um elevado grau de variabilidade no respeitante à ocorrência (ou não) de um acontecimento ou evento durante o jogo. Tal depende do teor emergente do jogo e respetiva expansão, pelo que acontecimentos como o designado por *Boer War* podem nem sequer ocorrer. Adicionalmente, caso a *Boer War* tenha lugar em *Victoria II* e *Heart of Darkness*, pouca relação terá com a guerra Anglo-Bóere que dizimou a África austral em finais do século XIX e inícios do XX, visto que apenas pode ocorrer se a nação zulu for independente (quando, na altura em que a guerra efetivamente começou, o Reino de Cetshwayo já havia sido forçado a abdicar da sua autonomia, como se explicou no último capítulo). De idêntica forma, a descoberta de ouro em Witwatersrand (mencionada no capítulo relativo a *Apocalypse Now Now*), constitui o único motivo da guerra, de acordo com *Victoria II* e *Heart of Darkness*. Tal, porém, já não se verifica em *Historical Flavour Mod*, como se constará na seguinte alínea, devido à presença dos elementos relacionados com os jogos de progressão, introduzidos pelo *mod* em *Victoria II* e *Heart of Darkness*.

Deve referir-se que os *mods* constituem uma prática claramente relacionada com a cultura participativa, termo mencionado logo na

Introdução. Recorde-se que, de acordo com Jenkins, autor de *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* (2009), a cultura participativa apresenta relativamente poucas barreiras à expressão artística e à participação cívica, um forte apoio à produção e partilha de criações com outras pessoas, uma certa forma de mentoria mediante a qual os conhecimentos dos mais experientes são transmitidos aos menos experientes, participantes que acreditam na importância dos seus contributos e membros que sentem algum tipo de conexão social entre si. Nesta cultura participativa, nem todos os membros devem contribuir, mas todos devem acreditar que são livres de o fazer e, caso o façam, os seus contributos serão valorizados. De acordo com Jenkins, “in such a world, many will only dabble, some will dig deeper, and still others will master the skills that are most valued within the community. The community itself, however, provides strong incentives for creative expression and active participation”. (6) Jenkins acrescentou que a cultura participativa emerge à medida que a cultura absorve e responde à explosão das tecnologias dos novos *media* que permitem aos consumidores arquivar, anotar, apropriar e recircular conteúdo dos *media* de poderosas novas formas. Finalmente, convirá ainda constatar que a cultura participativa se manifesta através de afiliações – “Memberships, formal and informal, in online communities centered around various forms of media, such as Friendster, Facebook, MySpace, message boards, metagaming, or game clans” (9) –, de expressões – “Producing new creative forms, such as digital sampling, skinning and modding, fan videos, fan fiction, zines, or mash-ups” (9) –, da resolução de problemas de forma colaborativa – “Working together in teams – formal and informal – to complete tasks and develop new knowledge, such as through Wikipedia, alternative reality gaming, or spoiling” (9) – e de circulações – “Shaping the flow of media, such as podcasting or blogging”. (9) Os *mods* integram-se em todos os campos em que a cultura participativa se manifesta, visto que muitos *modders* – aqueles que se dedicam a modificar jogos digitais ou, por outras palavras, à atividade de *modding* – pertencem a comunidades virtuais, como a Mod DB, “the world's oldest video game modification community”. (s.p.) Estas comunidades produzem *mods* claramente caracterizáveis como novas formas criativas, trabalham em conjunto com outros membros da audiência, seja com grupos de pessoas que também se dedicam à atividade de *modding* ou solicitando o *feedback* daqueles que preferem jogar os *mods* criados por outros, e partilham os *mods* que produzem em plataformas como a GitHub.

Embora no capítulo introdutório se tenha defendido a utilização do termo audiência, devido não só ao seu carácter abrangente, mas

também ao facto de Graham Meikle e Sherman Young considerarem a audiência criativa, no respeitante à criação de *mods* como *Historical Flavour Mod*, o conceito de *produser* afigura-se mais apropriado do que o de audiência. Note-se que, de acordo com Axel Bruns, em *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Produsage* (2008), *produsage* “(...) highlights that within the communities which engage in the collaborative creation and extension of information and knowledge (...) the role of ‘consumer’ and even that of ‘end user’ have long disappeared, and the distinctions between producers and users of content have faded into comparative insignificance. (...) [R]egardless of whether they are aware of this role – they have become a new, hybrid, *produser*”. (2) Assim, e como Cátia Ferreira explicou em *Second Life: Representation and Remediation of Social Space* (2012), *produsage* situa-se em estreita oposição ao modelo industrial de produção no qual os produtores, os distribuidores e os consumidores são entidades com papéis claramente definidos, aludindo, antes, a um paradigma no qual se inclui o *feedback* da audiência, possibilitado pelos avanços tecnológicos das últimas décadas e pela diversificação das estratégias de pesquisa relativas às preferências dos consumidores. A *produsage* tira vantagem das possibilidades criadas pela web 2.0, fomentando a formação de redes de comunicação e produção de conteúdo, a descentralização e a abertura. Já o *produser* demonstra-se um ser de carácter híbrido, podendo simultaneamente assumir o papel de produtor de conteúdo ou de utilizador dos conteúdos produzidos por outros membros da audiência interativa (termo que, como se viu na Introdução, foi utilizado por Sonia Livingstone e Jenkins). Os criadores de *mods* como SighPie e os artefactos culturais por eles produzidos revestem-se de características associadas respectivamente aos *producers* e à *produsage*, esbatendo as fronteiras estabelecidas entre produtores e consumidores. Empresas como a Paradox estão cientes da capacidade e da vontade dos consumidores para colaborar e produzir os seus próprios conteúdos, razão pela qual a versão *vanilla* de *Victoria II* vem já preparada para que lhe sejam adicionados *mods*, sem comprometer o jogo original. Aliás, este tipo de companhias multimilionárias aproveita-se dessas capacidades e vontades, pois sabe que, como Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca constataram, os *mods* aumentam o ciclo de vida dos jogos, (2016, 188) demonstrando, como Jenkins apontou, que a audiência pode caracterizar-se como interativa e que os utilizadores não são autónomos, pois continuam a operar lado a lado com as poderosas indústrias dos *media*.

3.1. *Railroading*, Progressão e Branching

"Morpheus: Everything begins with choice.
Merovingian: No. Wrong. Choice is an illusion, created between those
with power, and those without". (Wachowski e Wachowski, 2003)

"David Norris: What ever happened to free will?
Thompson: (...) You don't have free will, David. You have the
appearance of free will". (Nolfi, 2011)

Railroading é das palavras mais frequentemente proferidas, em tom de desaprovação, pelos jogadores de *tabletop roleplaying games*, de que o já referido *Dungeons and Dragons* constitui um exemplo paradigmático. Para se entender o significado deste conceito, imagine-se que, numa sessão de *Dungeons and Dragons*, jogado por amigos reunidos em torno de uma mesa, o grupo entra numa gruta e ouve um som semelhante ao produzido pelo Demogorgan, um demónio sanguinário que habita o abismo dos *Forgotten Realms* (um dos locais onde a ação do jogo pode desenrolar-se). O grupo, receoso do destino desfavorável que o espera se enfrentar o Demogorgan, apressa-se a tentar sair da gruta, até que o *dungeon master*, responsável por criar e coordenar a narrativa do jogo, os informa de que, após terem entrado na gruta, várias rochas caíram e bloquearam a saída, pelo que, queiram ou não, terão de atravessar a gruta e tentar a sua sorte contra o Demogorgan. Forçar os jogadores a seguir uma narrativa previamente delineada pelo *dungeon master*, independentemente da vontade desses jogadores, denomina-se *railroading*, termo que tende a suscitar ondas de óbvia desaprovação nos fóruns online, visto que limita a agência dos utilizadores, embora satisfaça determinadas comunidades de jogadores.

O conceito de *railroading* relaciona-se com o de progressão, observado na alínea anterior, pois este último reporta-se a um tipo de jogos no qual o *designer* constrói uma narrativa relativamente linear, controlando a sequência de eventos que vão ocorrendo no âmbito do jogo. A linearidade narrativa constitui uma preocupação central partilhada pelos criadores de jogos, pois, como Egenfeldt-Nielsen, Smith e Tosca constatarem, "[d]esigners generally accept that forcing the player through the fictional world does not make a good video game, no matter how compelling the narrative. But if you don't force your player to do things, then how do you create a plot?". (2016, 211) A resposta a esta questão prende-se com o conceito de *branching* ou ramificação, o qual pode ser definido, de uma forma geral, como múltiplos percursos existentes na mesma narrativa.

Simultaneamente, *Historical Flavour Mod* recorre aos conceitos de *railroading* e de *branching*, dado que proporciona, logo no começo do jogo, a hipótese de o utilizador jogar mediante o recurso a *colonial railroading*, um modo através do qual o jogo apresenta os variados acontecimentos que foram efetivamente ocorrendo no continente africano, ao longo do século XIX, permitindo, ainda assim, ao jogador criar, mediante formas pré-estabelecidas pelos *designers* e amplamente associadas à noção de *branching*, uma história alternativa da África colonial oitocentista. De entre os eventos associados ao *colonial railroading* e apresentados por *Historical Flavour Mod*, destacam-se os respeitantes à Segunda Guerra Anglo-Bóere (1898-1902), já mencionada no capítulo sobre *Apocalypse Now Now*. A presente alínea incidirá na análise desses eventos, através do recurso às respetivas descrições, tal como surgem no código do jogo. Desta forma, os excertos citados adiante não referem, por vezes, os nomes de nações como o Reino Unido, o Natal, o Transval ou o Estado Livre de Orange, nem as datas em que determinados eventos ocorreram, mas sim as designações das variáveis (como \$COUNTRY_ADJ\$, \$COUNTRY\$ e \$YEARS\$, entre outras), que, quando o *mod* se encontrar em funcionamento, serão substituídas pelos vocábulos apropriados. Para facilitar a leitura e compreensão das páginas seguintes, indicar-se-á, sempre que possível, o significado destas variáveis. Para terminar, convirá, ainda, salientar que, como a cadeia de eventos abaixo exposta foi retirada do código do *mod*, torna-se possível que, numa sessão de jogo, exista alguma variação no respeitante ao despoletar de determinados acontecimentos, visto que se trata, afinal, de um jogo de estratégia de cariz claramente emergente (ainda que com uma dimensão progressiva). Deste modo, cada sessão de jogo é única e marcada por um certo grau de imprevisibilidade.

Para despoletar o acontecimento referido pelo *mod* por “Anglo-Boer War”, alusivo à Segunda Guerra Anglo-Bóere, o jogador deverá, antes de mais, começar por jogar com o Reino Unido, dado que, em 1836, a colónia do Cabo se encontrava sob domínio britânico, não existindo, ainda, quaisquer repúblicas bóeres. Assim que o utilizador dá início ao jogo, o evento “The Great Boer Trek”, descrito abaixo de acordo com a perspetiva dos ingleses – salientando, portanto, os conflitos com os nativos, que os bóeres foram desencadeando à medida que atravessavam a África austral⁹⁵ –, despoleta-se com relativa rapidez:

The Boers are descendants of Dutch settlers in the eastern Cape Colony, and they have never sat well with \$COUNTRY_ADJ\$ [British] rule. More

⁹⁵ *Supra*, Parte II, capítulo 2 da presente obra.

and more of them are leaving their farmsteads and moving to the east and the north-east, encroaching on territory traditionally ruled by the Xhosa and the Basotho. Conflict with those native peoples appears to be inevitable, as perhaps is conflict with the Boers themselves should we allow any lands they claim to remain independent. As far as the \$COUNTRY_ADJ\$ [English] government is concerned, the Boers are \$COUNTRY_ADJ\$ [British] subjects... no matter where they go. (*Historical Flavour Mod*)

Após a longa marcha dos bóeres para fora da esfera de influência dos britânicos ocorrem dois eventos fundamentais, denominados "Invasion of the Laagers" e "The Battle of Blood River", os quais correspondem a dois acontecimentos históricos distintos, ainda que indissociáveis. Depois de terem abandonado a colônia do Cabo em busca de outro local para se estabelecerem, os bóeres acabaram por chegar à região do Natal, maioritariamente povoada por zulus. Na sequência de disputas relacionadas com a partilha do território entre os bóeres e os zulus, Dingane, meio-irmão e assassino de Shaka, bem como chefe dos zulus, tentou ver-se livre dos voortrekkers. Para tal, e de acordo com Robert Ross em *A Concise History of South Africa*, em fevereiro de 1838, Dingane ordenou aos seus homens que assassinassem cerca de setenta bóeres, incluindo Piet Retief (1780-1838), alegando que aqueles haviam demonstrado uma extrema arrogância, na visita realizada à capital, uMgungundlovu. O episódio foi testemunhado e, depois, descrito por Francis Owen, um missionário norte-americano que aí viveu, sob a proteção de Dingane. Owen descreveu a "blood-stained hill" onde se deram as execuções, revelando que "many of the Boers had children with them, some under eleven years of age (...) – and these were all butchered". (*Apud Worger, Clark e Alpers, 2010, 152*) Depois, Dingane ordenou aos seus soldados que matassem os restantes bóeres que se encontravam em território zulu. Contudo, alguns voortrekkers conseguiram sobreviver através do recurso à técnica militar defensiva que haviam aperfeiçoado durante o *Great Trek*, denominada *laager*. Esta consistia na edificação de uma fortificação móvel, composta por carroças dispostas em forma de círculo, semicírculo ou outra forma geométrica, a qual protegia os bóeres dos ataques com lanças, enquanto atacavam os inimigos com tiros de espingarda. Em *Historical Flavour Mod*, a invasão dos *laagers* é descrita de acordo com a perspetiva zulu:

The Boers are eager to get away from \$COUNTRY_ADJ\$ [British] rule, slowly leaving the lands of the Cape Colony and heading both east and north into the African wilds. The ones heading east are encroaching on Zulu territory, however, and it seems there is no end to them. They possess firearms, but we [Zulus] have the superior manpower... and all

our chiefs agree on one thing: if we do not do something about the Boers now, they will dominate our territory and turn the Zulu people into colonial subjects. We must drive them from our lands! (*Historical Flavour Mod*)

Após uma série de conflitos entre bóeres e zulus, dar-se-ia, em 15 de dezembro de 1838, a batalha de Blood River ou Ncome River, na qual Andries Pretorius (1798-1853) comandou uma investida contra os zulus com vista a atacar a capital inimiga. Contudo, plenamente ciente de que os zulus ultrapassavam numericamente os seus homens, Pretorius posicionou as suas tropas junto ao rio mencionado, conseguido, através do recurso a espingardas e canhões, levar os zulus a baterem em retirada ao anoitecer. Ao verem o Ncome River repleto do sangue dos seus adversários, os bóeres atribuíram-lhe o nome de *Bloedrivier*, em inglês *Blood River*. *Historical Flavour Mod* descreve este acontecimento histórico, aparentemente de acordo com a perspetiva britânica:

The Boer encroachment into Zulu lands has provoked a reaction: the Battle of Blood River, prompted by the massacre of Piet Retief and his fellow pioneers after they attempted to negotiate borders for the new Natal settlement. The Voortrekkers won a decisive victory at the battle, and have now carved out a new colony – with the only question remaining whether the \$COUNTRY_ADJ\$ [British] will recognize their independence or continue to treat them as subjects of the crown. Either way, further conflict seems certain. (*Historical Flavour Mod*)

Na sequência dos dois acontecimentos referidos, o utilizador, ainda a jogar como o Reino Unido, deparar-se-á com um excerto, no qual é confrontado com a escolha de ou pôr fim ao êxodo bóere, dado que, ao fim e ao cabo, se trata de súbditos ingleses que constituem uma ameaça às ambições britânicas na África austral, ou de deixar os bóeres instaurar a sua primeira república independente:

The Boers which have trekked eastward into Zulu lands have reached a surprising settlement with the natives: they have staked out permanent borders for their new colony, and done so in relative peace. The real question remains whether we will allow this new Natalia Republic to stand. The Boers are \$COUNTRY_ADJ\$ [British] subjects, after all, and their existence will no doubt draw more Boers to their side... perhaps providing a threat to our African ambitions. (*Historical Flavour Mod*)

De modo a decidir o que fazer face aos bóeres, o jogador deverá selecionar uma de duas opções – “Allow them to find their own way” (*Historical Flavour Mod*) ou “Onwards to Natal!”, (*Historical Flavour Mod*) – as quais representam a primeira ramificação narrativa

significativa relacionada com a Segunda Guerra Anglo-Bóere. Caso opte por pôr fim ao movimento independentista dos bóeres face aos ingleses, seguir-se-á a extensão da soberania britânica na África do Sul, até ao Natal, e respetiva anexação, processo continuado ou pela capitulação dos bóeres ou pelo começo de uma guerra entre os bóeres estabelecidos no Natal e os ingleses. A segunda opção encontra-se mais próxima da realidade, já que, como se mencionou no capítulo relativo a *Apocalypse Now Now*, e de acordo com Christopher Saunders e Iain R. Smith, os britânicos anexaram a colónia costeira do Natal – “a short-lived Boer republic” (2009, 602) –, de modo a assegurar o controlo do atual porto de Durban, bem como os interesses ingleses na região e a estabilidade da área correspondente ao Reino zulu. Contudo, caso o jogador prefira conceder a independência os bóeres, poderá, se assim o entender, passar a jogar como o Natal, doravante uma república bóere independente: “After a series of altercations between British colonial forces and the Boer militia, the British crown has decided to cut its losses and allow Natal its independence. Finally [...] we will control our own destiny, away from the British now and forever!”. (*Historical Flavour Mod*)

Pouco depois da anexação ou da independência do Natal, despontarão as duas repúblicas bóeres, o Estado Livre de Orange e o Transval. Sobre a primeira surgirá o seguinte texto: “The Boers have been slowly trekking north from the Cape Colony into areas normally claimed by the Basotho. After a number of skirmishes with natives, they have come to dominate the Orange River valley and established a new colony – one that is still technically under \$COUNTRY_ADJ\$ [British] jurisdiction.” (*Historical Flavour Mod*) Sobre o Transval surgirá a seguinte descrição: “The Boers have been slowly trekking north from the Cape Colony into areas normally claimed by the Ndebele. After a number of skirmishes with natives, they have come to dominate the Transvaal and established a new colony – one that is still technically under \$COUNTRY_ADJ\$ [British] jurisdiction”. (*Historical Flavour Mod*)

Apresentando a alegada posição inglesa, os dois textos salientam que os bóeres continuam a ser súbditos britânicos e que os locais onde se estabeleceram pertencem à Coroa inglesa. Ainda assim, e respeitando o registo histórico, a Sand River Convention e a Orange River Convention (também conhecida como Bloemfontein Convention), mencionadas no segundo capítulo da Parte II desta obra, serão prontamente estabelecidas, pelo que a independência de ambas as repúblicas bóeres será reconhecida pelo Reino Unido. Caso o jogador pretenda jogar com algumas destas nações bóeres, deverá, ao invés de encetar o jogo com o Reino Unido, escolher a “nação” intitulada Zoutpansberg, constituída antes do *Great Trek* (e já existente antes de 1836, ano do início do jogo) por “a few brave

souls" de origem africânder (como indicado na citação abaixo) e passível de unir-se ao Transval ou ao Estado Livre de Orange, aquando da sua fundação:

Before great numbers of Boers departed from the Cape on the Great Trek, there were a few brave souls who ventured into the interior of Southern Africa in small groups and founded communities far from any colonial authority. One such settlement was Zoutpansbergdorp, "Saltpan Mountain Village", founded by exiled farmer Louis Tregardt, soon joined by the clans of Hendrik Potgieter and Hans van Rensburg. These early Voortrekkers were known as "Voorste Mense", "First men". Even prior to these pioneers was Coenraad de Buys, a mysterious figure who fled the Cape in 1795, and by the time the Trekkers encountered him near Zoutpansberg, he was patriarch of a "half-caste clan" of several hundred people, many his own children by local women. These mountain communities remained very insular from both the natives and the Boer republics, and were not properly integrated into the Zuid-Afrikaanische Republiek [sic] until the Transvaal Civil War. (*Historical Flavour Mod*)

Após os britânicos concederem o seu *seal of approval* aos bóeres, as três repúblicas bóeres agora em jogo (partindo do pressuposto de que o Natal permaneceu independente) podem unir-se, aliar-se ou tentar destruir-se umas às outras, dependendo da vontade do jogador, o que originará uma série de outras ramificações narrativas. Porém, a descoberta de diamantes ocorrerá invariavelmente. Atente-se, a propósito, no excerto citado, no qual se narra a história de Erasmus Stephanus Jacobs (1851-1933), responsável por encontrar o primeiro diamante (doravante conhecido como *Eureka Diamond*) da África do Sul quando tinha apenas quinze anos:

In \$YEAR\$ [this variable will be replaced by the year in which the diamonds were effectively discovered in the game], Erasmus Jacobs found a small brilliant pebble on the banks of the Orange River, on the farm De Kalk leased from local Griquas, near Hopetown, which was his father's farm. He showed the pebble to his father who sold it. It proved to be a 21.25 carat diamond, and became known as the Eureka. The Cape Colony, Transvaal, Orange Free State and the Griqua leader Nikolaas Waterboer all laid claim to the diamond fields. The Free State Boers in particular wanted the area as it lay inside the natural borders created by Orange and Vaal Rivers. (*Historical Flavour Mod*)

À descoberta de diamantes, ocorrida, de acordo com os registos historiográficos, no final da década de sessenta do século XIX, seguir-se-ia a bancarrota dos transvalianos e a sua anexação por parte de Inglaterra. Recorde-se, a propósito, que, como se mencionou no capítulo sobre *Apocalypse Now Now* e tal como Saunders e Smith

explicaram, “[a]n inconclusive war against the Pedi, who retained de facto independence in the eastern Transvaal, had bankrupted the [Transvaalian] Treasury and the government had lost the support of many of the 30,000 burghers”. (2009, 606) Utilizando como pretexto as dificuldades económicas experienciadas pelos transvalianos, assim como o seu receio dos zulus, Theophilus Shepstone anexou o país à Coroa britânica em 12 de abril de 1877, como se constatou na Parte II. Os problemas económicos do Transval e a sua anexação pelo Reino Unido encontram-se explicitados no texto do jogo:

It is clear that the Boers beyond the Vaal river are unable to successfully govern themselves, their inefficient government, if you can call it that, has bankrupted itself and caused the self-proclaimed Zuid-Afrikaanische Republiek [sic] to become politically unstable, we must step in to restore order and good government in order to assure peace and economic viability in the region. (*Historical Flavour Mod*)

A apropriação inglesa da Zuid-Afrikaansche Republiek – designação africânder para a República Sul-Africana ou Transval – resulta em múltiplas ramificações narrativas. Por um lado, o Estado Livre de Orange pode tentar negociar com a Inglaterra, para que o controlo da República Sul-Africana passe para as suas mãos, visto partilharem óbvios laços culturais:

Due to the Zuid-Afrikaanische Republiek's [sic] mismanagement of their government and economy, the British have taken over running the affairs of the ZAR, annexing our fellow Boers into the British Empire in all but name. Wouldn't it be better if our brothers north of the Vaal river were instead part of \$COUNTRY\$ [the Orange Free State]? Let us petition the British to incorporate the Transvaal and assure tranquility on their northern frontier, surely the British will listen to this reasonable request. (*Historical Flavour Mod*)

Confrontados com o pedido do Estado Livre de Orange, os ingleses podem ou aceitar que “The Orange Free State sent us a diplomatic proposal where they would incorporate the Transvaal into their nation relieving us of the burden of running the Transvaal's government. Amicable relations with the Boers can only benefit us. We agree!” (*Historical Flavour Mod*) ou recusar: “Transvaal is better under the caring but firm hand of our Empire. We refuse”. (*Historical Flavour Mod*) Caso recusem o pedido dos bóeres oranginos, os britânicos deparar-se-ão com uma revolta bóere, aparentemente alusiva à rebelião que originou a Primeira Guerra Anglo-Bóere, iniciada em dezembro de 1880 e culminando na catástrofe de Majuba Hill, em fevereiro de 1881:

We have been under British control ever since the Rooinekke [an English-speaking South African, usually of British descent] marched into Pretoria and imposed their dominion over us in direct violation of the Sand River Convention of 1852, and the Bloemfontein Convention of 1854. The people have grown weary of their arrogance and their irreverence, now is the time to rise up and fight for our independence once again! (*Historical Flavour Mod*)

Por outro lado, os oranginos podem ou auxiliar os transvalianos na sua luta contra os ingleses – “We stand along side our brothers! To war!” (*Historical Flavour Mod*) – ou abster-se de participar no conflito – “This isn't our fight”. (*Historical Flavour Mod*)

Se os britânicos não tiverem conseguido apoderar-se das repúblicas bóeres por altura da conclusão do confronto, iniciar-se-á a sequência de acontecimentos conducente à Segunda Guerra Anglo-Bóere (1898 a 1902). Ao primeiro acontecimento, “Witwatersrand Gold Rush”, seguir-se-á o “Kimberley Gold Rush”, por sua vez procedido pelo Jameson Raid, um “half-baked scheme” (Pakenham, 1991, 490) empreendido por Leander Starr Jameson (1853-1917) com o apoio de Cecil Rhodes. De acordo com *South African History Online: Towards a People's History (SAHO)*, Rhodes mudara-se para a África do Sul em setembro de 1870, com apenas dezassete anos, de modo a reunir-se ao seu irmão Herbert (o qual havia imigrado para o Natal), com o objetivo de melhorar a sua saúde e procurar oportunidades de negócio mais vantajosas do que as existentes em Inglaterra. Quando chegou à fazenda produtora de algodão de Herbert, Rhodes descobriu que o irmão havia partido para as minas de diamantes, em Kimberley. Após uma temporada a trabalhar no algodão, em outubro de 1871 Rhodes decidiu também partir para Kimberley, onde trabalhou ao lado do irmão, de John X. Merriman (1841-1926) e de Charles D. Rudd (1844-1916). Em 1872, Rhodes (acompanhado de Herbert) viajou por regiões como a Bechuanalândia e o Transval não só para recuperar de um problema de saúde, mas também para investigar a possibilidade de existência de ouro no interior do continente africano. Em 1873, regressou a Inglaterra para completar os estudos em Oxford, onde foi profundamente influenciado por John Ruskin (1819-1900), o qual havia defendido, no seu discurso inaugural, que o destino da Grã-Bretanha se encontrava associado a um dever imperial, tendo a Inglaterra sido incumbida da missão de fundar colónias e de as povoar com homens jovens. (XX, 41) Ao longo da vida, Rhodes demonstrar-se-ia sempre um profundo defensor do imperialismo, acreditando na glória do Império Britânico, na superioridade dos ingleses e na sua capacidade para subjugar o Outro, bem como na missão divina de expandir o modelo civilizacional britânico, a bem do império e dos povos sob o seu

domínio. Assim, um dos seus maiores sonhos consistia em criar um caminho-de-ferro que ligasse o Cabo ao Cairo, plano que entrou em colisão com o desejo português de controlar os territórios situados entre Angola e Moçambique, conduzindo ao humilhante *ultimatum* britânico de 11 de janeiro de 1890. Na década de setenta, Rhodes adquirira uma fortuna admirável devido à exploração mineira de diamantes, criando, com Rudd, a companhia De Beers Consolidated Mines. Em 1880, assumiu um cargo público, no Parlamento do Cabo, e, quatro anos depois, visando estabelecer o tal corredor que ligasse o Cabo ao Cairo, convenceu o Governo de Londres a transformar a Bechuanalândia num protetorado, o que conduziria à anexação do território. A partir de 1888, Rhodes começou a demonstrar interesse na construção do caminho-de-ferro que ligaria o Cabo ao Cairo. Em consequência de um tratado assinado entre a Matabelelândia e o Transval e do receio de que os alemães, os franceses ou os portugueses se apoderassem da Matabelelândia, Rhodes conseguiu convencer o Governo inglês a estender a sua esfera de influência até à Matabelelândia, mediante o Tratado de Moffat (11 de fevereiro de 1888). Contudo, temendo que tal não fosse suficiente para garantir o controlo britânico da região e desejando possuir o direito exclusivo de proceder à exploração mineira da área, Rhodes, acompanhado por Rudd, formou a British South Africa Company (BSAC), nos moldes das companhias holandesa e britânica das índias orientais. A BSAC, uma entidade comercial e política, acabou por obter o monopólio da exploração dos recursos mineiros da Matabelelândia, através da *Rudd Concession* (1888) e de uma *Royal Charter* (a aprovação da Rainha). A *Royal Charter* permitiu a Rhodes atuar em nome de Inglaterra e à BSAC deter poderes imperiais e coloniais sobre a região. Rhodes e os seus compatriotas acabariam por se apoderar efetivamente da área mediante o recurso a mercenários, aos quais haviam prometido riquezas inimagináveis, invadindo e ocupando a Maxonalândia, em 13 de setembro de 1890, declarando-a território britânico e desencadeando uma guerra em 1893. Os territórios conquistados careciam do ouro que Rhodes esperava aí encontrar, o que não o impediu de os intitular Rodésia do Sul e do Norte, em homenagem ao seu próprio nome. Dono de uma riqueza e de um poder inigualáveis, Rhodes acabaria por despoletar a sua própria queda meteórica, em 1895, após apoiar o ataque ao Transval chefiado por Jameson, o qual acabou por ser preso devido ao papel desempenhado no *raid*, embora tenha ficado sob a custódia das autoridades britânicas, as quais o libertaram após quinze meses de encarceramento. Rhodes foi forçado a demitir-se do cargo de Primeiro-Ministro do Cabo – assumido em 1890 – e de dirigente da BSAC, acabando por morrer, em 1902, sem construir a ferrovia com a

qual tanto havia sonhado. *Historical Flavour Mod* alude a esta narrativa, mas concedendo ao jogador a possibilidade de ou entregar diplomaticamente a Inglaterra os *raiders* (como Paul Kruger, o já referido Presidente da República Sul-Africana,⁹⁶ fez) ou de os executar:

Cecil Rhodes, the current Governor of the Cape, had a vision to incorporate any independent Boer nation in a federation under British control. Having combined his commercial mining interests with Alfred Beit to form the De Beers Mining Corporation, Rhodes also sought to control Johannesburg gold mining industry. It was hoped this could be achieved through fomenting an Uitlander (British expatriate workers in the mines of \$COUNTRY\$ [Transvaal]) uprising. When he and Leander Starr Jameson started their incursion into \$COUNTRY\$ [Transvaal] with 600 [although Thomas Pakenham, author of *The Scramble for Africa 1876-1912*, mentions "a column of 500 Rhodesian troopers" (1991, 489)] irregulars they discovered the Uitlanders did not rise up in revolt as hoped. [T]hey were soon defeated by local Boer commandos and forced to surrender. Now the question remains, what to do next?

Turn the raiders over to Britain for trial.

Execute the lot of them! (*Historical Flavour Mod*)

Findo o Jameson Raid e partindo do pressuposto de que todos haviam conseguido preservar a sua independência, bem como uma maioria étnica de origem bóere, o Transval, o Estado Livre de Orange e o Natal formam, no âmbito de *Historical Flavour Mod*, a União Sul-Africana, embora esta só tenha sido efetivamente fundada em 1909. Segue-se a tentativa, por parte de Inglaterra, de anexação do Transval, motivada pela alegada vontade britânica de assegurar o controlo dos recursos minerais localizados na Zuid-Afrikaansche Republiek:

Our colonial governor in South Africa declared an annexation of the Transvaal via special warrant several years ago, one that the Boers have stubbornly resisted. Both Transvaal and the Oranje Free State have considerable resources which would be of value to \$COUNTRY\$ [the United Kingdom], and we must consider the idea that keeping them out of the hands of competitors for African dominance is just as much reason to annex them as using those resources for our ourselves. (*Historical Flavour Mod*)

Contudo, como não podia deixar de ser, os bóeres oferecem resistência ao domínio britânico, levando os ingleses a

⁹⁶ *Supra*, Parte II, capítulo 2, alínea 2.1. da presente obra.

considerar que, caso não respondam de uma forma assertiva à oposição africânder, parecerão fracos diante das restantes nações em jogo: "The Boer resistance has proven embarrassing. If we do not answer this with force, it will make the \$COUNTRY_ADJ\$ [British] look weak to the world". (*Historical Flavour Mod*) Assim, e recorrendo, uma vez mais, ao conceito de *branching*, o jogo oferece aos ingleses (controlados, nesta altura, pela inteligência artificial do jogo) a opção ou de iniciar um conflito armado contra os bóeres – "They will submit, or else!" (*Historical Flavour Mod*) – ou de *drop the subject* – "We will not press the matter". (*Historical Flavour Mod*) Se os ingleses decidirem despoletar um confronto militar, a Segunda Guerra Anglo-Bóere eclodirá, ainda que em circunstâncias e por motivos distanciados dos reais, visto que, na realidade, foi Kruger quem deu início ao conflito, após negociações falhadas com Alfred Milner a respeito da questão dos *Uitlanders*.⁹⁷ Por outro lado, de acordo com Saunders e Smith, os britânicos pretendiam estabelecer o "British power and influence over the Transvaal on a firmer basis, to advance the unification of the region within the British Empire". (2009, 617)

A Segunda Guerra Anglo-Bóere desencadeia uma série de ramificações narrativas relacionadas tanto com o desfecho do conflito como com as alianças suscetíveis de serem estabelecidas entre os bóeres e outros países. Relativamente às alianças, cumpre destacar a celebrável com Portugal, remontável ao período que precedeu a Primeira Guerra Anglo-Bóere, altura em que o jogador, no comando da Zuid-Afrikaansche Republiek, teve a hipótese de solicitar acesso ao porto de Lourenço Marques. Trata-se, muito provavelmente, de uma alusão ao tratado de comércio e amizade assinado entre Portugal e o Transval em 1875:

Our young nation of \$COUNTRY\$ [Transvaal] sits at a disadvantage in trade with no access to the sea, not to mention the difficulty for potential immigrants have in reaching us to help settle our new frontiers. [H]owever[,] Portugal has a colony right next door on the coast of Mozambique. Perhaps we can strike a deal with Portugal where they will allow us access to their ports so we may better facilitate trade and immigration. (*Historical Flavour Mod*)

Caso Portugal permita à república bóere em causa aceder ao porto de Lourenço Marques, surgirá a possibilidade de construir um caminho-de-ferro que una o interior africânder à costa portuguesa, o

⁹⁷ *Supra*, Parte II, capítulo 2, alínea 2.1. da presente obra.

que alude, uma vez mais, ao tratado de comércio e amizade efetivamente estabelecido entre Portugal e o Transval, em 1875, constituindo, tal como Fernando Costa refere, um ponto de partida para a construção de um caminho-de-ferro entre Delagoa Bay e Pretória (1998, 49):

With Portugal's acceptance of our offer, not only do we now have limited access to the sea trade routes of the world, but the new treaty of access has interested Dutch investors to create The Netherlands-South African Railway Company (Nederlandsche-Zuid-Afrikaansche Spoorwegmaatschappij) to build the railroad from our capital to the port, our own government is all too glad to put up the money for their share. No doubt the economic benefits will easily outweigh the relatively insignificant startup costs. (*Historical Flavour Mod*)

Contudo, Portugal pode negar aos bóeres o acesso ao porto de Lourenço Marques, o que obriga o jogador a optar entre aceitar pacificamente a decisão portuguesa e desencadear um conflito armado com o objetivo de se apoderar do cobiçado porto:

It looks like the foolish nation of Portugal cannot see the benefit of closer political relations with \$COUNTRY\$ [Transvaal] through giving us access to their ports and the economic benefits it would bring. They are too blinded by their own short-sighted colonial ambitions! We may be too weak to do anything but protest, yet on the other hand, we may have just enough strength that we can take the port by force from it's [sic] current distant masters.

There isn't anything we can do about it right now.

If they will not give us access, then we will take the port by force! (*Historical Flavour Mod*)

No respeitante à resolução do conflito anglo-bóere, o código do jogo prevê a vitória bóere com variados graus de êxito, embora os britânicos possam igualmente sair vitoriosos do confronto. Caso os africânderes consigam derrotar os ingleses, estes serão confrontados com a mensagem citada abaixo, na qual se deve salientar a surpreendente resiliência dos bóeres e a humilhação dos britânicos. Para além disso, o Reino Unido tem ainda a hipótese de adotar uma atitude ou conciliatória ou hostil face aos seus vitoriosos adversários:

The Boers have proven far more resilient than we ever would have thought possible, and now we face the humiliating prospect of surrendering the Cape Colony to them. It seems we have little choice, with the war going so badly and Cape Town already occupied. All we can do is decide whether we will pursue a conciliatory path with the

Boers and perhaps make them future allies or aim at returning in the future and reclaiming what has been lost.

Let us reconcile with the Boers.

Never! There will be a reckoning. (*Historical Flavour Mod*)

Consoante a decisão do Reino Unido, o jogador receberá uma das mensagens apresentadas abaixo. Caso a Inglaterra adote uma postura amigável, a mensagem é a seguinte: “\$FROMCOUNTRY\$ [The United Kingdom] has sent negotiators to work out the terms of their surrender. The tone is one of reconciliation, and it is clear the \$FROMCOUNTRY_ADJ\$ [British] wishes to build good relations with us after the business of this war is done. That's good to hear.” (*Historical Flavour Mod*) Caso os ingleses apresentem uma atitude hostil, a mensagem será outra: “\$FROMCOUNTRY\$ [The United Kingdom] has sent negotiators to work out the terms of their surrender. The tone of the talks has been very bitter, and it's clear the \$FROMCOUNTRY_ADJ\$ [British] government will do all it can to return and trouble us again in the future. We shall accept their surrender nevertheless.” (*Historical Flavour Mod*) Em ambos os casos, o evento intitula-se “The Treaty of Vereeniging”, em alusão ao tratado de Vereeniging, assinado em 31 de maio de 1902, em Pretória, e responsável por pôr um fim à Segunda Guerra Anglo-Bóere.

Ao mesmo tempo que procura respeitar, de algum modo, o registo historiográfico, o jogo também permite alterá-lo, possibilitando, assim, que países que perderam a sua independência, devido à expansão britânica na África austral, a preservem. Deste modo, *Historical Flavour Mod* assemelha-se à literatura pós-colonial – definida por Elleke Boehmer como “that which critically scrutinizes the colonial relationship. It is writing that sets out in one way or another to resist colonialist perspectives” (2005, 3)⁹⁸ – e aproxima-se do pós-colonialismo, pois questiona as relações de poder estabelecidas entre os bóeres e os britânicos (estudadas no capítulo sobre *Apocalypse Now Now*), invertendo a respetiva balança de poder. Contudo, deve assinalar-se que para Souvik Mukherjee, em *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back* (2017), o qual empreendeu uma análise assente no conceito de retórica procedimental, “whether playing as the British conquering India or the Marathas conquering Europe, the same logic of colonial rule and empire is in effect. The Aztecs conquering London in the alternative-history fiction are as much part of the imperialist logic as the Spaniards who conquered the Aztecs in reality”. (86) Mukherjee defende, ainda, que “this is the logic

⁹⁸ *Supra*, Parte I, capítulo 2, alínea 2.1. da presente obra.

that validates empire and nationalism but only with the players changed". (86) A tese de Mukherjee pode claramente aplicar-se tanto a *Historical Flavour Mod* como a *Victoria II* e a *Heart of Darkness*, pois, no âmbito do *mod* e dos jogos em que aquele se baseia, torna-se possível, em teoria, que um país historicamente colonizado se converta em colonizador, reiterando a lógica subjacente ao colonialismo e ao imperialismo. Porém, tal não parece ser o caso no respeitante ao cenário concebido pelos *producers* de *Historical Flavour Mod* a propósito da Segunda Guerra Anglo-Bóere, pois, embora seja teoricamente possível (assim como *highly unlikely* sem o recurso a *cheat codes*⁹⁹) que as repúblicas africânderes conquistem o Reino Unido, o cenário apenas prevê que os bóeres preservem a sua independência face aos britânicos, ao invés de se apoderarem dos territórios por eles controlados. Assim, ainda que *Victoria II*, *Heart of Darkness* e *Historical Flavour Mod* possibilitem uma espécie de *reverse colonization*,¹⁰⁰ o cenário "Anglo-Boer War" visa a manutenção da soberania bóere sobre as suas repúblicas, alterando o registo histórico (ainda que, até certo ponto, o respeite) e subvertendo a dinâmica colonizado/colonizador estabelecida entre os bóeres e os britânicos. Finalmente, neste contexto, cumpre assinalar que, ainda que o *mod* apresente um cenário de cariz pós-colonial, oferece sempre uma extensa panóplia de elementos identificáveis com o discurso colonial, como se constatará nas alíneas seguintes.

⁹⁹ Trata-se de códigos alfanuméricos ou combinações de teclas (no teclado ou comando) que permitem aos jogadores adquirir algum tipo de vantagem que, de outra forma, não teriam sem muito esforço e empenho. Por exemplo, o código "money [amount]" permite aos utilizadores adicionarem uma quantidade de dinheiro por eles definida ao tesouro das suas nações.

¹⁰⁰ No capítulo "The Occidental Tourist: Stoker and Reverse Colonization", do livro *Fictions of Loss in the Victorian Fin de Siècle: Identity and Empire* (1996), Stephen Arata explica que nas "narratives of reverse colonization", (108) de que *She* (Haggard, 1886), *Heart of Darkness* e *Dracula* (Bram Stoker, 1897) constituem exemplos paradigmáticos, "what has been represented as the 'civilized' world is on the point of being overrun by 'primitive' forces". (108) Estas forças podem extravasar o mundo civilizado, como ocorre em *She* ou em *Dracula*, ou podem encontrar-se subjacentes a esse mundo, como se verifica com Kurtz. Nestes casos, o colonizador dá por si na posição de colonizado, o explorador na de explorado e o "victimizer" (108) na de vítima. De acordo com Arata, as "narratives of reverse colonization" resultam, parcialmente, de uma culpa cultural, já que no "marauding, invasive Other", (108) a cultura britânica vê o espelho (ou, até, o duplo) das suas práticas coloniais, razão pela qual tais narrativas possuem o gérmen de uma poderosa crítica à ideologia imperial.

3.2. Mapas, África e Terra Nullius

"Abstraction today is no longer that of the map, the double, the mirror or the concept. Simulation is no longer that of a territory, a referential being or a sub-stance. It is the generation by models of a real without origin or reality: a hyper-real. The territory no longer precedes the map, nor survives it. Henceforth, it is the map that precedes the territory – Precession of Simulacra – it is the map that engenders the territory (...)" (Baudrillard, 1993, 342-343)

Em *Historical Flavour Mod*, o primeiro elemento associável ao discurso colonial surge logo no início do jogo e diz respeito à representação cartográfica do continente africano. A primeira imagem com que o jogador de *Historical Flavour Mod* se depara reporta-se a um mapa que visa representar o globo terrestre, na sua totalidade, com a Europa no centro¹⁰¹ e inteiramente ocupada por variados países devidamente identificados. Contudo, se se mover o rato até o continente africano aparecer no ecrã, reparar-se-á que grande parte de África, especialmente o seu interior, se encontra totalmente em branco.¹⁰² Na verdade, a maioria dos poucos segmentos deste continente identificada no mapa apresentado por *Historical Flavour Mod* situa-se nas zonas costeiras, lá se encontrando em 1836 (ano do jogo início do jogo) sob o domínio europeu. Tais são os casos de Argélia, de Trípoli, de zonas pertencentes ao império otomano e das áreas correspondentes ao Cabo e ao império colonial português.

Esta representação cartográfica de África assemelha-se profundamente à levada a cabo por variados países europeus nas primeiras décadas do século XIX, altura em que o interior africano permanecia por explorar. A este propósito, considere-se, por exemplo, o mapa elaborado pelo cartógrafo inglês Aaron Arrowsmith (1750-1823), em 1802, onde, à semelhança do exibido por *Historical Flavour Mod*, apenas as regiões junto às costas se encontram identificadas.¹⁰³ Com o chamado *Scramble for Africa*,¹⁰⁴ que se

¹⁰¹ V. Figura 41 dos Anexos.

¹⁰² V. Figuras 42 e 43 dos Anexos.

¹⁰³ V. Figura 44 dos Anexos.

¹⁰⁴ Trata-se da invasão, ocupação, partição e colonização da maior parte do continente africano por um conjunto de nações europeias – Alemanha, Itália, Portugal, França, Inglaterra, Espanha e Bélgica (Pakenham, 1990, xxiii) – no período correspondente ao que os historiadores designam geralmente por *New Imperialism*. De acordo com Patrick Brantlinger, em "Victorians and Africans: The Genealogy of the Myth of the Dark Continent" (1985), a Conferência de Berlim marcou o começo do *Scramble*. (175)

estendeu sensivelmente da década de setenta do século XIX aos anos vinte do século XX, associado à Conferência de Berlim¹⁰⁵ e ao *New Imperialism*,¹⁰⁶ “Africa was sliced up like a cake, the pieces swallowed by five rival nations – Germany, Italy, Portugal, France and Britain (with Spain taking some scraps) – (...). At the centre (...), controlling the heart of the continent: Leopold II, King of the Belgians”. (Pakenham, 1991, xxiii) Como consequência, os mapas do continente africano passaram a apresentar uma África marcada por diferentes nações (na sua maioria pertencentes às principais potências europeias de finais do século XIX), divididas por fronteiras geométricas, fruto da partição acordada pelos variados poderes coloniais interessados em possuir uma fatia do “continente negro”, sem qualquer preocupação face aos povos nativos.

Assim, tanto o mapa de África apresentado por *Historical Flavour Mod* como os traçados pelos europeus constituem, na aceção de Stuart Hall,¹⁰⁷ uma forma de linguagem simbólica relativa ao continente africano que efetivamente existe e existiu. Contudo, como Hall constatou, “[t]here is no simple relationship of reflection, imitation or one-to-one correspondence between language and the real

¹⁰⁵ Convocada pelo Chanceler Otto von Bismarck (1815-1898), a pedido de Portugal, a Conferência de Berlim, ocorrida entre novembro de 1884 e fevereiro de 1885, reuniu representantes de catorze países para discutir a partição e a exploração do continente africano, sem atender às divisões linguísticas e culturais já existentes em África ou à vontade dos povos. As razões por detrás desta convocatória residem, por um lado, no facto de, nas últimas décadas do século XIX, diversas potências europeias manifestarem interesse pelo “continente negro”, devido aos recursos naturais aí existentes (matérias-primas para satisfazer as necessidades criadas pelo desenvolvimento da indústria europeia), ao potencial mercado constituído pelas colónias (para o escoamento dos bens produzidos pelos países industrializados), à percepção de que as colónias poderiam resolver os problemas sociais endémicos ao continente europeu (desemprego, pobreza e excesso de população) e ao prestígio que a posse de colónias proporcionava ao país colonizador. Por outro lado, a Alemanha e a Bélgica começaram também a mostrar-se interessadas em adquirir possessões coloniais, o que inevitavelmente despoletou uma série de conflitos, de pequena dimensão, entre países como Inglaterra, França, Bélgica e Portugal. De modo a tentar resolver estas disputas de forma diplomática e pacífica, bem como prevenir outras, organizou-se a Conferência de Berlim, a qual marcou o apogeu do *Scramble for Africa*. No seu decurso, discutiram-se aspetos como o acesso à bacia do Congo, as ambições coloniais alemãs e a delimitação das áreas sob a influência de cada país europeu. À revelia de quaisquer desejos dos povos africanos, a conferência resultou na divisão de África em cinquenta países e na determinação do princípio de ocupação efetiva – uma potência apenas podia exercer o domínio sobre um território africano se este estivesse efetivamente colonizado/povoado –, em detrimento dos direitos históricos.

¹⁰⁶ Neste período, situável entre a segunda metade do século XIX e o começo da Primeira Guerra Mundial (1914-1918), assistiu-se a uma intensificação da expansão imperial, incluindo não só das primeiras potências coloniais da Europa ocidental, mas também da Alemanha, Itália, Japão, Rússia e Estados Unidos da América.

¹⁰⁷ *Supra*, Parte I, capítulo 2 da presente obra.

world. The world is not accurately or otherwise reflected in the mirror of language. Language does not work like a mirror". (2013, 14) Na verdade, a linguagem e, portanto, os mapas mencionados não são puramente miméticos, mas tornam-se responsáveis por construir o significado de uma realidade que aparentam representar de forma objetiva e neutra. Assim, estes mapas afiguram-se "laden with value, as cultural and class productions that serve interests, express intentions, and naturalize a particular ideology", (Craib, 2000, 13) nomeadamente os interesses, as intenções e as ideologias coloniais e imperiais, bem como a crença de que África se encontrava à disposição dos europeus, para estes a explorarem e ocuparem da forma que entendessem.

Tanto *Historical Flavour Mod* como os mapas europeus de Oitocentos representam o interior do continente africano totalmente despovoado e, portanto, pronto a ser colonizado, ecoando o conceito de *terra nullius*, terra que não pertence a ninguém. Esta expressão tem origem na *Bula Pontifícia Terra Nullius*, promulgada pelo Papa Urbano II (1042-1099), em 1095, no começo das Cruzadas. A Bula permitia aos reis e príncipes europeus descobrir e reclamar como suas as terras ocupadas por povos não cristãos. Desta forma, a posse de territórios e o direito de propriedade passavam ser privilégios exclusivos dos católicos. Prorrogada, em 1452, pelo Papa Nicolau V (1397-1455), a Bula, de acordo com Promod K. Nayar, encontra-se subjacente à expedição empreendida por Cristóvão Colombo (1451-1506), em 1492, bem como à conquista do Oeste na América do Norte, durante o século XIX. Para além disso, encontra-se implícita em textos da autoria de exploradores britânicos do século XVII, como, por exemplo, James Cook (1728-1779), o qual, ao chegar a Botany Bay, na década de setenta, declarou que a região estava vazia, não obstante a presença visível dos aborígenes. Para Cook, a (futura) Austrália apresentava-se "in a pure state of nature", não possuindo "one inch of Cultivated Land in the Whole Country," (Apud Nayar, 2015, 153) pois, da perspectiva dos europeus desse tempo, os nativos faziam parte da natureza selvagem, não produzindo, portanto, qualquer tipo de cultura. Posteriormente, Cook, a par de Joseph Banks (1743-1820),¹⁰⁸ informou o Parlamento inglês de que os aborígenes não tinham qualquer direito legal às terras onde haviam permanecido durante séculos, porque, alegadamente, não as

¹⁰⁸ Naturalista e botânico inglês que acompanhou Cook na sua viagem pelo Brasil, Taiti, Nova Zelândia e Austrália, Banks ocupou o cargo de presidente da Royal Society (previamente denominada The Royal Society of London for Improving Natural Knowledge) durante mais de quarenta anos. Na sequência das suas viagens, Banks trouxe mais de trinta mil plantas para o mundo Ocidental, de entre as quais se destacam o eucalipto e a acácia, e deu o seu nome a cerca de oitenta espécies de plantas.

cultivavam. Deste modo, o território australiano passou a pertencer exclusivamente aos britânicos, os quais trataram os povos aborígenes como inquilinos indesejados ou, até, intrusos sem quaisquer direitos de propriedade. Finalmente, o conceito de *terra nullius* encontrava-se associado, não só à ideia de descoberta, por parte dos europeus, de territórios (na realidade já habitados há múltiplas gerações), mas também ao ato deliberado, perpetrado pelos colonizadores provenientes da Europa, de ignorar quaisquer sinais de intervenção humana, negando, assim, propositadamente, a multissecular presença dos nativos. Por conseguinte, de acordo com Nayar, o conceito de *terra nullius* constituía também um projecto cultural com vista a rejeitar quaisquer práticas culturais nativas inscritas no território, como a agricultura ou a arte, bem como a proclamar a inexistência de memória e de herança histórico-cultural, ou seja, de civilização.

O termo *terra nullius* ecoa pelos quatro cantos do mapa apresentado por *Historical Flavour Mod*. Uma análise do *mod* assente no conceito de retórica procedimental revela que *Historical Flavour Mod*, na senda de *Victoria II* e *Heart of Darkness*, apresenta um continente africano (bem como áreas situadas nas Américas do Norte e do Sul, na Ásia e em outras regiões) alegadamente desprovido de qualquer tipo de economia, política, cultura ou, até, forma de conhecimento, e, como tal, pronto a ser explorado, conquistado, povoado e civilizado pelos europeus. Os recursos naturais encontram-se disponíveis para o primeiro país que conseguir colonizar estas regiões.

3.3. Ciência, Tecnologia e Eurocentrismo

Historical Flavour Mod possui outra característica suscetível de estabelecer uma ponte entre o *mod* e o discurso colonial: a valorização do conhecimento científico e tecnológico da Europa ocidental, em detrimento de outras formas de saber. À semelhança do verificável em *Victoria II* e *Heart of Darkness*, existem cinco tipos de tecnologias, especificamente relacionadas com o exército, a marinha, o comércio, a cultura e a indústria. Cada uma destas categorias possui, por seu turno, uma série de subcategorias que, ao todo, abrangem mais de uma centena de tecnologias diferentes, as quais remetem para movimentos e avanços intelectuais e científicos ocorridos na Europa ocidental. Mediante a observação de algumas dessas tecnologias apresentadas pelo jogo, nomeadamente as relacionadas com a cultura,¹⁰⁹ torna-se óbvia a presença de

¹⁰⁹ V. Figura 45 dos Anexos.

movimentos estéticos europeus como o classicismo, o romantismo, o realismo, o impressionismo, o expressionismo, a cultura de massas e o *avant-garde*. No âmbito da filosofia, encontra-se o iluminismo, o idealismo, o empirismo, a filosofia analítica, a fenomenologia e a hermenêutica, movimentos igualmente indissociáveis da Europa. Na área do pensamento social, seguem-se-lhes, entre outros, a teoria malthusiana contida em *An Essay on the Principle of Population* (1798)¹¹⁰ e o positivismo. Quanto às ideias políticas, encontra-se, por exemplo, o nacionalismo e o imperialismo, sendo este último bem visível na imagem de “Rhodes Colossus”, publicada na revista *Punch* e reproduzida por *Historical Flavour Mod*.¹¹¹ Nos campos da psicologia e da psicanálise, sobressai Sigmund Freud (1856-1939), surgindo a abordagem behaviorista associada a John B. Watson (psicólogo norte-americano que viveu entre 1878 e 1958), a B. F. Skinner (também norte-americano, tendo vivido entre 1904 e 1990) e a Ivan Pavlov (nascido em 1849 e falecido em 1936 na Rússia).

Em *Historical Flavour Mod*, a (sobre)valorização do conhecimento técnico-científico da Europa ocidental, em detrimento de qualquer outra forma de saber, denota um claro eurocentrismo, também patente no facto de o continente europeu se encontrar no centro do mapa de *Historical Flavour Mod*, como já se referiu. Tal como se constatou no segundo capítulo da Parte I, o termo eurocentrismo foi divulgado pelo economista Samir Amin, o qual se apercebeu de que o desenvolvimento económico global era determinado pelas necessidades europeias, razão pela qual as matérias-primas, os mercados e as políticas comerciais serviam os interesses da Europa à custa do resto do mundo. Também o já referido Edward Said¹¹² usou o termo, para se reportar a “any practice or ideology that saw Europe as the centre and the world as peripheral”. (Apud Nayar, 2015, 73)

Em nenhum outro “work of representation” (Hall, 2013, 14) esta centralidade europeia se demonstrou mais literal do que nos mapas europeus, artefactos culturais onde a Europa surge posicionada no centro, rodeada por todas as outras nações, confinadas à periferia. Com o aparecimento dos grandes impérios coloniais, ao longo dos séculos XVIII e XIX, o eurocentrismo ganhou força, passando a Europa a ser vista como o centro do progresso, da civilização, da modernidade e da moralidade. Como consequência, a Europa adquiriu um cariz modelar, a ser seguida pelos restantes continentes e países, bem como o papel de dirigente do mundo, profundamente relacionado com a ideologia do “white man's burden”. (Nayar, 2015,

¹¹⁰ Sobre o pensamento de Thomas Malthus, veja-se a Parte II, capítulo 1 da presente obra.

¹¹¹ V. Figura 46 dos Anexos.

¹¹² *Supra*, Parte I, capítulo 2, alínea 2.2. da presente obra.

73) Deste modo, assistiu-se a um elogio desmesurado de tudo o que tivesse uma proveniência europeia, como o Cristianismo, a ideia de progresso (subjacente à Revolução Industrial), as práticas culturais e as formas de conhecimento técnico-científico. Como resultado, e à semelhança do que ocorre em *Historical Flavour Mod*, “in colonialism, alternate, non-Western forms of knowledge in language, science and medicine were systematically marginalized”. (Nayar, 2015, 144)

Um dos poucos vetores em que *Historical Flavour Mod* não se afirma eurocêntrico diz respeito à representação do trauma. Ao contrário do que se constatou em *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars*, *Apocalypse Now Now* e *Zulu Response*, *Historical Flavour Mod* confere mais visibilidade aos eventos traumáticos experienciados pelas populações nativas da África do Sul (conferindo-lhes até uma voz algo associável tanto ao pós-colonialismo como ao neovitorianismo) do que aos vividos pelos povos de ascendência europeia, pois o desfecho pode ser alterado, como se verificou no caso da Segunda Guerra Anglo-Bóere. A título ilustrativo, atente-se na descrição citada, a qual alude ao movimento de *cattle-killing* a que grande parte dos xhosa aderiu entre 1856 e 1857 – após uma série de confrontos com os ingleses, secas devastadoras e doenças que aniquilaram uma quantidade considerável do gado que aquele grupo populacional possuía:

In \$YEAR\$, a disease spread through the cattle of the Xhosa. Widespread cattle deaths resulted, and it was believed that the deaths were caused by ubuthi, or witchcraft. One Xhosa girl named Nongqawuse claimed she had met three spirits in the bushes, and that they had told her that all cattle should be slaughtered, and their crops destroyed. After the destruction, dead Xhosa would return and help expel the whites, and the ancestors would bring cattle with them to replace those that had been killed. However, the ancestors did not return, and the Xhosa quickly began to starve. Some fled to the British, and plead for help. In some areas, the practice of ritual cattle-killing and crop destruction lasted for several years. By the time it had fully ended, as many as 75 000 Xhosa were dead, and the nation was more dependent on the British than ever. (*Historical Flavour Mod*)

3.4. Países, Progresso e Primitivismo

À semelhança de uma extensa panóplia de outros jogos, *Victoria II* apresenta uma tabela de classificação, ordenada de acordo com o grupo a que cada nação em jogo pertence. Assim, existem quatro grupos distintos de países, denominados *great powers*, *second tier powers*, países civilizados e nações não civilizadas ou primitivas. Os

great powers identificam-se com os oito países que ocupam as primeiras oito posições da tabela de classificação, afiguram-se os mais poderosos do mundo no âmbito do jogo e são detentores de certos poderes de que os restantes países carecem, como, por exemplo, a capacidade de incluir outras nações sob a sua esfera de influência, de desacreditar outro país, de expulsar do seu território conselheiros e embaixadas de outro *great power*, bem como de alterar a opinião pública de outro *great power* sobre o próprio. No começo do jogo, os *great powers* identificam-se com o Reino Unido, o Império Russo, a França, o Império Austríaco, a Prússia, a Espanha, os Estados Unidos da América e o Império Otomano.

Imediatamente a seguir aos *great powers*, nos lugares existentes entre os números nove e dezasseis da tabela de classificação, situam-se os *second tier powers*: a Bélgica, a Holanda, o Reino da Sardenha, a Suécia, a Suíça, Portugal, a Dinamarca e o México.¹¹³ Seguem-se-lhes os países civilizados, situados, na tabela de classificação, acima dos não civilizados e abaixo dos *second tier powers*, de entre os quais se devem destacar as repúblicas bóeres. Finalmente, os países não civilizados, os quais englobam todos aqueles cujas capitais se encontram nos continentes africano (exceto as repúblicas bóeres) e asiático, bem como o Havai. Posicionados no patamar inferior da lista de classificação, os países não civilizados carecem de “the modern concepts and technological sophistication of other countries” (Hanks, 2010, 65) e apresentam sérias limitações no âmbito económico, militar e tecnológico, dado que não podem construir fábricas, criar unidades militares ou pesquisar tecnologias. Todavia, um país não civilizado pode tornar-se civilizado se passar pelo processo de ocidentalização, devendo, para tal, atingir determinados objetivos, nomeadamente investir em reformas políticas, para que o jogo lhe apresente a opção de ativar a decisão de civilizar o país. De idêntico modo, um país civilizado pode passar a ocupar uma das primeiras dezasseis posições da tabela de classificação, transformando-se num *second tier power* ou, até, num *great power*. O oposto revela-se igualmente válido, já que os *great* ou *second tier powers* podem passar para meros países civilizados, embora o jogo não lhes permita, em circunstância alguma, transformarem-se em países não civilizados. Esta hierarquia de países, analisada através do recurso à retórica procedimental, revela que *Historical Flavour Mod* emprega a conceção oitocentista de progresso e o estereótipo do primitivismo, ambos mencionados a propósito de *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars*, *Apocalypse Now Now* e *Zulu Response*, e relacionados com o discurso colonial.

¹¹³ V. Figura 47 dos Anexos.

Em *Evolution: The History of an Idea* (obra referida no capítulo relativo a *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars*), Peter J. Bowler explicou que, ao longo do século XIX, o progresso era percebido como uma escada, significando que o avanço se fazia de forma linear, movendo-se sempre numa direção ascendente. Esta ideia de progresso, adaptada das ciências naturais – e ligada à teoria da recapitulação¹¹⁴ –, influenciou a sociologia, a antropologia e a arqueologia, áreas disciplinares que defendiam que o desenvolvimento da espécie humana havia culminado na cultura ocidental. A concepção oitocentista de progresso encontra-se patente na obra de Herbert Spencer (1820-1903), o qual foi profundamente influenciado por Jean-Baptiste Lamarck e por Charles Darwin, embora este último, como se viu,¹¹⁵ tivesse proposto um modelo evolutivo ramificado. Spencer definia progresso como a passagem da homogeneidade incoerente para a heterogeneidade coerente, mediante sucessivos processos de diferenciação. Por conseguinte, todos os tipos de fenómenos – no âmbito da astronomia, da geologia, da biologia, da linguística, entre outros – partiam de um estado simples até alcançarem um estado complexo. Contudo, à medida que os europeus se começaram a cruzar com os nativos dos locais colonizados, percebeu-se que o progresso não ocorria uniformemente no sentido ascendente, podendo afigurar-se irregular ou, até, reversível.

Ora, *Historical Flavour Mod* recorre à concepção de progresso oitocentista, sugerindo, de um modo bastante explícito, que o jogador deve conduzir, de forma linear, o país que selecionou numa direção ascendente, como se tentasse subir uma escada, materializada na tabela de classificação apresentada pelo *mod*. Nos degraus inferiores da escada, no caso, da tabela de classificação, encontram-se os países não civilizados, ou seja, a grande maioria das nações africanas e asiáticas, excetuando as de origem europeia, como as repúblicas bóeres. Os países civilizados ocupam as posições intermédias da escada/tabela, acompanhados dos *second tier powers*, maioritariamente compostos por nações situadas no continente europeu. No topo encontram-se as grandes potências imperiais do século XIX, com o Reino Unido a ocupar o primeiro lugar. À semelhança do que se constatou com o avançar do século XIX, também no jogo o progresso apresenta irregularidades e um cariz reversível, significando que os países não se desenvolvem ao mesmo

¹¹⁴ Habitualmente identificada com a ideia defendida por Ernst Haeckel (1834-1919) de que a ontogenia recapitula a filogenia, a teoria da recapitulação parte do pressuposto de que o desenvolvimento do embrião de um animal, desde o momento da fertilização até ao nascimento, passa por fases que representam cronologicamente os vários estádios adultos dos antepassados desse animal.

¹¹⁵ *Supra*, Parte II, capítulo 1, alínea 1.2. da presente obra.

ritmo, podendo descer ou subir degraus da escada do progresso, consoante os momentos e face a determinadas circunstâncias.

Para além de usar a conceção oitocentista de progresso, *Historical Flavour Mod* (à semelhança de *Scarlet Sash*, *Apocalypse Now* e *Zulu Response*) recorre ao estereótipo do primitivismo, tal como os jogos que modifica, nomeadamente *Victoria II* e *Heart of Darkness*. Como se tem vindo a referir, o estereótipo do primitivismo posiciona o nativo na parte inferior da escala evolutiva e civilizacional, e os europeus na superior, algo que também ocorre em *Historical Flavour Mod*, mediante a divisão de países mencionada e respetivo posicionamento na tabela de classificação. Para além disso, o estereótipo do primitivismo encontra-se associado à temporalidade, definindo as culturas existentes no continente africano como antigas e atrasadas, em comparação com as europeias. Recorde-se, a propósito, que John Lubbock (mencionado no capítulo sobre *Scarlet Sash*) defendia que os aborígenes australianos haviam ficado para trás na incessante marcha do progresso, tratando-se, portanto, de relíquias do passado existentes no presente. A mesma ideia pode vislumbrar-se no *mod* em apreço, dado que os países não civilizados, por não poderem pesquisar quaisquer tecnologias até se ocidentalizarem e transformarem em nações civilizadas, se encontram muito atrasados quando comparados com outros tipos de países que começaram a pesquisar tecnologias logo no começo do jogo.

Finalmente, o estereótipo do primitivismo concebe o nativo como politicamente imaturo e desprovido de sistemas económicos e de governação válidos, o que permite aos europeus rejeitar tais sistemas e instalar os seus. Consequentemente, não só a modernização decorre, em parte, do estereótipo de primitivismo, mas também o processo de ocidentalização representa, de algum modo, este cliché, pois sugere que os países não civilizados assentam em sistemas político-económicos primitivos, devendo ser substituídos pelos modelos europeus.

Para concluir, *Historical Flavour Mod*, baseado em *Victoria II* e *Heart of Darkness*, questiona as relações de poder estabelecidas entre os bóeres e os britânicos, permitindo subvertê-las, e confere visibilidade aos traumas das populações nativas, razão pela qual se aproxima das perspetivas pós-coloniais. Porém, *Historical Flavour Mod* reproduz as representações cartográficas oitocentistas de África, recorre à ideia subjacente ao conceito de *terra nullius*, apresenta uma visão claramente eurocêntrica no respeitante à ciência e à tecnologia, alude à conceção oitocentista de progresso (indissociável do evolucionismo) e aplica o estereótipo do primitivismo, demonstrando, assim, uma aproximação ao discurso colonial e, portanto, ao

neocolonialismo. Por conseguinte, *Historical Flavour Mod*, tal como as outras obras observadas ao longo desta obra, apresenta um cariz claramente ambíguo.

Conclusões

- “- ¿Qué hay, maestro Dalmau? ¿Ha terminado ya la obra?
- Las obras nunca se terminan. El truco está en saber donde hay que dejarlas inacabadas". (Zafón, 2020, 350)

Procurando perceber se existe, ou não, um Mundo Transmediático Neovitoriano, a presente obra adotou a abordagem textual proposta por Lisbeth Klastrup e Susana Tosca, mediante a seleção e análise de um *corpus* de textos com as características necessárias para tentar encontrar uma resposta à questão colocada: os romances *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars* e *Apocalypse Now Now*; e os jogos digitais *Zulu Response* e *Historical Flavour Mod*, uma modificação de *Victoria II* em combinação com *Heart of Darkness*. Do estudo destas obras extraem-se várias conclusões.

Scarlet Sash retorna autorreflexivamente a um momento profundamente traumático da Era Vitoriana, a Guerra Anglo-Zulu, cujas batalhas, especificamente Isandlwana, continuam, ainda hoje, a permear o imaginário dos ingleses, dada a catástrofe que constituíram. Ao regressar a este momento, *Scarlet Sash* demonstra uma clara preocupação em criticar o jingoísmo que motivou o início do conflito, enfatizando, em diversos momentos, que os zulus são um povo meritório de respeito por parte dos britânicos. Contudo, o romance também inclui diversos aspetos relacionados com o discurso colonial, como a representação exótica dos países e dos povos africanos, a par do recurso a estereótipos como o do primitivismo, do bom selvagem e da fetichização (acompanhada por um certo homoerotismo) dos corpos dos nativos.

Apocalypse Now Now congrega aspetos da ficção científica, da fantasia e do pós-modernismo, regressando à Era Vitoriana através de *flashbacks* e de pesadelos vividos pelas personagens para conferir visibilidade aos traumas da jovem africânder Esther, a qual perdera o lar, os amigos e a família durante a Segunda Guerra Anglo-Bóere, tendo, depois, sofrido abusos sexuais por parte do maléfico inglês Mirth. Ao denunciar as desiguais relações de poder estabelecidas ao longo do século XIX, entre bóeres e ingleses, representadas pelos elos que unem Esther e Mirth, *Apocalypse Now Now* reveste-se de um carácter suscetível de ser definido como pós-colonial. No entanto, o romance também recorre a elementos identificáveis com o discurso colonial, como, mais uma vez, o estereótipo do primitivismo, bem como o medo da miscigenação, cujos efeitos nefastos assombram toda a narrativa.

O jogo digital *Zulu Response*, à semelhança do romance *Scarlet Sash*, decorre durante a Guerra Anglo-Zulu, exibindo um conjunto de cenários de alguma forma relacionados com as batalhas ocorridas.

Embora ambicione representar o conflito de uma forma realista e neutra – conferindo uma voz aos zulus –, o jogo, como não poderia deixar de ser, acaba por recorrer a estereótipos idênticos, como o primitivismo e o bom selvagem, tornando-se algo sensacionalista, faccioso e tendente a celebrar o que aparentemente pretendia rejeitar: o jingoísmo, o chauvinismo e o imperialismo.

O jogo *Victoria II* e respetiva expansão, *Heart of Darkness* (alusiva ao romance de Conrad), retrocedem até à Era Vitoriana, procurando celebrá-la e à sua monarca, bem como (e sobretudo) às políticas imperialistas/colonialistas que marcaram a época. O *Historical Flavour Mod*, criado por fãs (os quais adquirem os contornos de *producers*) do jogo e da expansão acima mencionados, representa de forma bastante verosímil uma série de eventos históricos que decorreram em contextos coloniais, ao mesmo tempo que permite a subversão da História através das escolhas feitas pelo jogador. Assim, a Segunda Guerra Anglo-Bóere e os acontecimentos que a precederam são descritos com grande pormenor e exatidão histórica, contrariamente ao verificável em *Victoria II* e *Heart of Darkness*. O código do *Historical Flavour Mod* prevê a vitória bóere face aos britânicos, os quais, como se viu no capítulo dedicado a *Apocalypse Now Now*, mantêm com os bóeres uma relação semelhante à estabelecida entre colonizadores e colonizados. Porém, a tentativa de preservação da autonomia dos africânderes, permite detetar no jogo uma dimensão pós-colonial. Por outro lado, à semelhança dos jogos em que se baseia, o *Historical Flavour Mod* exhibe uma representação cartográfica do continente africano idêntica à utilizada na Europa do século XIX, aplica o conceito de *terra nullius*, afigura-se nitidamente eurocêntrico, recorre à visão oitocentista de progresso e usa o estereótipo do primitivismo, demonstrando, assim, a sua ligação (consciente ou não) ao neocolonialismo.

A análise dos textos selecionados permitiu identificar determinados padrões, que se revelam cruciais para confirmar (ou não) a existência de um Mundo Transmediático Neovitoriano: momentos traumáticos, contextos cronológicos e geográficos vitorianos, bem como uma atitude ambígua face ao colonialismo e imperialismo.

De facto, todos os textos estudados representam momentos traumáticos ocorridos durante a Era Vitoriana e relacionados com o colonialismo e com a expansão imperial britânica. Em outras obras neovitorianas alude-se a outros tipos de episódios traumáticos, como os respeitantes aos “social ills” da época: abusos de cariz diverso, doenças ou o que Jessica Cox denominou a exploração organizada de mulheres. Estas temáticas têm sido exploradas por vários trabalhos dedicados ao estudo da ligação entre neovitorianismo e trauma, como, por exemplo, os reunidos no volume *Neo-Victorian Tropes of*

Trauma: The Politics of Bearing After-Witness to Nineteenth-Century Suffering ou em *Neo-Victorianism and Sensation Fiction* (Jessica Cox, 2019).

A ação das narrativas analisados decorre em contextos cronológicos e geográficos vitorianos, ou seja, desenrola-se, integral ou parcialmente, num espaço de tempo correspondente à Era Vitoriana, bem como em locais de alguma forma marcados pelo reinado da Rainha Victoria. Tal verifica-se em *Apocalypse Now Now*, cuja narrativa se desenrola simultaneamente no presente e no passado, à semelhança do que ocorre em romances neovitorianos, como o mencionado *Cloud Atlas*. A audiência pode aplicar o seu conhecimento do mundo real aos contextos projetados por estas narrativas, visto que as obras representam, de modos distintos, locais que efetivamente existiram (ou continuam a existir), tomando, ainda, em consideração as suas características específicas ao tempo da Era Vitoriana.

Por fim, tanto os romances como os videojogos analisados revelam um cariz ambíguo no respeitante ao colonialismo e imperialismo. Esta ambiguidade manifesta-se na crítica e validação, em simultâneo, de diferentes elementos identificáveis com o discurso colonial. Contudo, a ambiguidade encontra-se patente em variados textos neovitorianos, mesmo naqueles que não se reportam explicitamente ao colonialismo ou ao imperialismo. Em *Neo-Victorianism and the Memory of Empire* (2012), Elizabeth Ho defendeu esta tese ao afirmar que o neovitorianismo possui, no seu cerne, uma profunda ambivalência, a qual se encontra patente na contradição decorrente do facto de o neovitorianismo ambicionar “[write] back’ to empire – a reinterpretation of canonical Western texts and a critique of entrenched master narratives”, mas acabar invariavelmente por dar voz a “feelings of regression and return that manifest themselves in often noncontestatory, even celebratory evocations of the nineteenth century”. (11).

Face aos padrões identificados, a resposta à questão inicial, “Será que existe um Mundo Transmediático Neovitoriano?”, afigura-se, tal como os textos tratados, ambígua. Na verdade, existe um vasto conjunto de artefactos culturais relacionáveis com a Era Vitoriana presente em múltiplos *media*. Estes textos neovitorianos adaptam, de alguma forma, a época em causa, a qual se torna o *ur-world* do Mundo Transmediático Neovitoriano. Para além disso, estes artefactos apresentam um *mythos*, um *topos* e um *ethos* comuns. O *mythos* relaciona-se com episódios traumáticos ocorridos durante a Era Vitoriana, o *topos* identifica-se com os variados contextos geográfico-temporais vitorianos e o *ethos* encontra-se associado a uma crítica explícita ou implícita ao que se encontra na origem dos episódios

traumáticos, como, por exemplo, o jingoísmo, o chauvinismo, o imperialismo ou o machismo. Não obstante, essa crítica faz-se acompanhar, por vezes, de um tom laudatório, fruto da natureza ambígua dos textos neovitorianos.

Deve notar-se, contudo, que a amostra analisada se revela manifestamente insuficiente para encontrar respostas mais conclusivas, tornando-se necessário estudar um número mais vasto de textos neovitorianos, que incluam momentos traumáticos vitorianos, se situem em contextos cronológico-geográficos relacionados com a Era Vitoriana e apresentem alguma crítica (ainda que ambígua) ao que se encontra na génese desses momentos traumáticos. Torna-se, ainda, igualmente necessário observar textos neovitorianos de outros *media*, diferentes daqueles aqui considerados, como sejam filmes, séries de televisão, "graphic novels" ou jogos de tabuleiro, entre outros. Nestes casos, a metodologia de análise adotada na presente obra teria de se conjugar com a dos "qualitative audience studies", cujo enfoque reside no papel ativo desempenhado pela audiência no contexto dos mundos transmediáticos. De igual modo, demonstrar-se-ia vantajoso recorrer às humanidades digitais, nomeadamente ao que Franco Moretti designou por *distant reading* e Matthew L. Jockers *macroanalysis*, (Crompton, Lane e Siemens, 19, 142) de forma a proceder a uma análise manifestamente mais aturada de artefactos culturais neovitorianos. Só então se poderá chegar a uma conclusão mais definitiva relativamente à existência, ou não, de um Mundo Transmediático Neovitoriano.

Referências¹¹⁶

I) Fontes Primárias

1. Narrativas Literárias

Human, Charlie. *Apocalypse Now Now*. Londres, Arrow Books, 2014. [2013]

Kilworth, Garry. *Scarlet Sash: A Novel of the Zulu Wars*. Surrey, Severn House Publishers, 2010.

2. Videojogos

Historical Flavour Mod. PC. SighPie, 2018. [2017]

Victoria II. PC. Paradox Interactive, 2010.

Victoria II: Heart of Darkness. PC. Paradox Interactive. 2013

Zulu Response. PC. Web Interactive Solutions, 2017.

II) Fontes Secundárias

1. Estudos Vitorianos e Neovitorianos

Addcox, J. Stephen. "'The Dark Descent': *Amnesia's* Debt to Victorian Physiological Psychology". *Neo-Victorian Studies*, vol. 8, n. 2, 2016, 57-82.

Arata, Stephen. *Fictions of Loss in the Victorian Fin de Siècle: Identity and Empire*. Cambridge, Cambridge University Press, 1996.

Boehm-Schnitker, Nadine e Susanne Gruss (eds.) *Neo-Victorian Literature and Culture: Immersions and Revisitations*. New York, Routledge, 2014.

Bowler, Alexia L. e Jessica Cox. *Adapting the Nineteenth Century: Revisiting, Revising and Rewriting the Past*. *Neo-Victorian Studies*, vol. 2, n. 2, 2009/2010.

Bowser, Rachel A. and Brian Croxall. "Introduction: Industrial Revolution". *Neo-Victorian Studies*, vol. 3, n. 1, 2010, 1-45.

--- *Like Clockwork: Steampunk Pasts, Presents, and Futures*. Minneapolis/London, University of Minnesota Press, 2016.

¹¹⁶ De um modo geral, seguiram-se as normas da *Modern Language Association* (MLA).

- Boyce, Charlotte e Elodie Rousselot. *The Other Dickens: Neo-Victorian Appropriation and Adaptation*. *Neo-Victorian Studies*, vol. 5, n. 2, 2012.
- Brantlinger, Patrick. "Victorians and Africans: The Genealogy of the Myth of the Dark Continent". *Critical Inquiry*, vol. 12, n. 1, 1985, 166-203.
- *Victorian Literature and Postcolonial Studies*. Edinburgh, Edinburgh University Press, 2009.
- Brooks, Chris e Peter Faulkner (eds). *The White Man's Burden: An Anthology of British Poetry of the Empire*. Exeter, University of Exeter Press, 1996.
- Carlyle, Thomas. *Past and Present*. Ed. Richard Altick. New York, New York University Press, 1965. [1843]
- Clayton, Jay. *Charles Dickens in Cyberspace: The Afterlife of the Nineteenth Century in Postmodern Culture*. New York/Oxford, Oxford University Press, 2003.
- Costa, Joana Garcia. *Steampunk: Utopismo e Neovitorianismo nos Séculos XX e XXI*. Dissertação de Mestrado. Universidade Nova de Lisboa, 2013.
- Cox, Jessica. *Neo-Victorianism and Sensation Fiction*. London, Palgrave Macmillan, 2019.
- Craib, Raymond B. "Cartography and Power in the Conquest and Creation of New Spain". *Latin American Research Review*, vol. 35, n. 1, 2000, 7-36.
- Duvezin-Caubet, Caroline. "Revamping Carmilla: The Neo-Victorian Transmedia Vlog Adaptation". *Polysèmes: Revue d'études intertextuelles et intérmédiales*, vol. 23, 30 de junho de 2020, <https://journals.openedition.org/polysemes/6926>. Acedido em 16 de outubro de 2020.
- Gilbert, Nora. *Better Left Unsaid: Victorian Novels, Hays Code, and the Benefits of Censorship*. Stanford, Stanford University Press, 2013.
- Green, Hank e Bernie Sue (criadores). *The Lizzie Bennet Diaries*. Pemberley Digital, 2012-2013.
- Haggard, H. Rider. "Preface". *Monomotapa (Rhodesia): Its Monuments, and its History from the Ancient Times to the Present Century*. S.l., Fisher Unwin, 1896.
- Heilmann Ann e Mark Llewellyn. *Neo-Victorianism: the Victorians in the Twenty-First Century, 1999-2009*. Basingstoke/New York, Palgrave Macmillan, 2010.
- Ho, Elizabeth. *Neo-Victorianism and the Memory of Empire*. London/New York, Bloomsbury Literary Studies, 2012.
- Hutcheon, Linda. *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. London, Routledge, 1988.

- Kirchknopf, Andrea. *Rewriting the Victorians: Modes of Literary Engagement with the Nineteenth Century*. Jefferson, McFarland, 2013.
- Kohlke, Marie-Luise. "Introduction: Speculations in and on the Neo-Victorian Encounter". *Neo-Victorian Studies*, vol. 1, n. 1, 2008, 1-18.
- "Mining the Neo-Victorian Vein: Prospecting for Gold, Buried Treasure and Uncertain Metal". *Neo-Victorian Literature and Culture: Immersions and Revisitations*. Ed. Nadine Boehm-Schnitker e Susanne Gruss. London/New York, Routledge, 2014. 21-37.
- Lindsey Lawrence. "Doctor Who and the Neo-Victorian Christmas Serial Tradition". *Neo-Victorian Studies*, vol. 11, n. 1, 2018, 174-206.
- Llewellyn, Mark. "What is Neo-Victorian Studies?" *Neo-Victorian Studies*, vol. 1, n. 1, 2008, 164-185.
- Matos, Hugo Caetano. *Masculinidades Neovitorianas: Dinâmicas Heterotópicas e (Des)Construções Identitárias em Downton Abbey*. Dissertação de Mestrado. Universidade Nova de Lisboa, 2016.
- Maxfield, Carina Marie. *Subverting the Canon: The Vampire Archetype and the Steampunk Vamp*. Dissertação de Mestrado. Universidade Nova de Lisboa, 2017.
- Moura, Catarina Luís de Carvalho. *A Heterotopia do Corpo: do Homem Elefante ao Freak Neovitoriano*. Dissertação de Mestrado. Universidade Nova de Lisboa, 2016.
- Napolitano, Marc. "A Strange Case of Angry Video Game Nerds: Dr. Jekyll and Mr. Hyde on the Nintendo Entertainment System". *Neo-Victorian Studies*, vol. 12, n. 1, 2019, 28-64.
- Palliser, Charles. *The Quincunx: The Inheritance of John Huffam*. London, Penguin, 1990. [1989]
- Primorac, Antonija. "Victorian Literature and Film Adaptation". *Victorian Literature and Culture*, vol. 45, n. 2, 2017, 451-459.
- Shiller, Dana. "The Redemptive Past in the Neo-Victorian Novel". *Studies in the Novel*, vol. 29, n. 4, 1997, 538-560.
- Stein, Louisa Ellen e Kristina Busse. *Sherlock and Transmedia Fandom: Essays on the BBC Series*. Jefferson, North Caroline/ London, McFarland & Company, 2012.
- Teixeira, Joana. *The Sealed Letter: Escândalo, Sensacionalismo e Condição Feminina numa Apropriação Neovitoriana*. Dissertação de Mestrado. Universidade Nova de Lisboa, 2008.
- Van Dam, H.D.J. *Making it Right? Writing the Other in Postcolonial Neo-Victorianism*. Tese de Doutoramento. Cardiff University, 2016.

- VanderMeer, Jeff. *The Steampunk Bible: An Illustrated Guide to the World of Imaginary Airships, Corsets and Goggles, Mad Scientists, and Strange Literature*. China, Abrams, 2011.
- Whelehan, Imelda. "Neo-Victorian Adaptations". *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*. Ed. Deborah Cartmell. Oxford, Blackwell, 2012. 272-291.
- Wilson, A. N. *The Victorians*. London, Arrow Books, 2002.

2. Transmedia e Estudos de Audiência

- Bell, Alice e Marie-Laure Ryan. *Possible Worlds Theory and Contemporary Narratology*. Lincoln/London, University of Nebraska Press, 2019.
- Booth, Paul. *Digital Fandom 2.0: New Media Studies*. New York, Peter Lang, 2017.
- Bruns, Axel. *Blogs, Wikipedia, Second Life and Beyond: From Production to Prodsusage*. New York, Peter Lang, 2008.
- Bushman, Jay e Margaret Dunlap (criadores). *Welcome to Sanditon*. Pemberley Digital, 2013.
- Carey, James. *Communication as Culture: Essays on Media and Society*. New York, Routledge, 2009. [1989]
- Dayan, Daniel. "Televisão, o Quase-Público". *Televisão: das Audiências aos Públicos*. Org. José Carlos Abrantes e Daniel Dayan. Lisboa, CIMJ/ Livros Horizonte, 2006. 29-49.
- Dena, Christy. "How the Internet is Holding the Centre of Conjured Universes". *Internet Research 7.0: Internet Convergences*. Brisbane, Queensland: Association of Internet Researchers, 2006. N. pag. PDF. 8 de março de 2017.
- Giovagnoli, Max. *Transmedia Storytelling: Imagery, Shapes and Techniques*. Trad. Feny Montesano e Piero Vaglioni. Milton Keynes: ETC Press, 2011.
- Goodman, Nelson. *Ways of Worldmaking*. Indianápolis, Hackett, 1978.
- Hall, Stuart. "Encoding, Decoding". *The Cultural Studies Reader*. Ed. Simon During. New York, Routledge, 2007, 477-487. [1993]
- Hartley, John, et al. *Key Concepts in Creative Industries*. Los Angeles/ London/New Delhi/ Singapore/Washington DC, Sage, 2013.
- Hartley, John. *Communication, Cultural and Media Studies: The Key Concepts*. London/New York, Routledge, 2002.
- Herman, David. "Narrative Ways of Worldmaking". *Narratology in the Age of Cross-Disciplinary Narrative Research*. Ed. Sandra Heinen e Roy Sommer. Berlin, Walter de Gruyter GmbH, 2009, 71-87.
- Jenkins, Henry. "The Aesthetics of Transmedia: In Response to David Bordwell (Part One)". *Confessions of an Aca-Fan: The Official*

- Weblog of Henry Jenkins. 10 de setembro de 2009, http://henryjenkins.org/blog/2009/09/the_aesthetics_of_transmedia_i.html. Acedido a 16 de outubro de 2020.
- "Interactive Audiences? The 'Collective Intelligence' of Media Fans". *Fans, Bloggers, and Gamers: Exploring Participatory Culture*. New York/London, New York University Press, 2006.
 - "Revenge of the Origami Unicorn: The Remaining Four Principles of Transmedia Storytelling". *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 12 de dezembro de 2009, http://henryjenkins.org/blog/2009/12/revenge_of_the_origami_unicorn.html. Acedido em 27 de outubro de 2016.
 - "The Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling (Well, Two Actually. Five More on Friday)". *Confessions of an Aca-Fan: The Official Weblog of Henry Jenkins*, 12 de dezembro de 2009, http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html. Acedido em 27 de outubro de 2016.
 - *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York/London, New York University Press, 2006.
 - "Transmedia Storytelling". *MIT Technology Review*. 2003. N. pag. 27 de outubro de 2016.
 - *et al. Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century*. Cambridge/London, MIT Press, 2009.
 - Klastrup, Lisbeth e Susana Tosca. "Game of Thrones: Transmedial Worlds, Fandom, and Social Gaming". *Storyworlds Across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Ed. Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon. Lincoln/London, Nebraska University Press, 2014. 295-314.
 - *Transmedial Worlds in Everyday Life: Networked Reception, Social Media and Fictional Worlds*. London, Routledge, 2020.
 - . "Transmedial Worlds – Rethinking Cyberworld Design". *Proceedings of the 2004 International Conference on Cyberworlds*. Los Alamitos, CA, IEEE Computer Society, 2004. N. pag. PDF. Acedido em 14 de julho de 2016.
 - Lasswell, Harold D. "The Structure and Function of Communication in Society". *Approaches to Media*. Eds. Oliver Boyd-Barrett e Chris Newbold. 1995. 93-94. [1948]
 - Lessig, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York, The Penguin Press, 2008.
 - Livingstone, Sonia. *The Changing Nature of Audiences: From the Mass Audience to the Interactive Media User*. London, LSE Research Online, 2003. <http://eprints.lse.ac.uk/archive/00000417>

- "On the Relation between Audiences and Publics". *Audiences and Publics: When Cultural Engagement Matters for the Public Sphere*. Ed. Sona Livingstone. Bristol, Intellect, 2005. 17-41.
- Meikle, Graham e Sherman Young. "Creative Audiences". *Media Convergence. Networked Digital Media in Everyday Life*. London, Palgrave Macmillan, 2012. 103-126.
- Mittell, Jason. "Wikis and Participatory Fandom". *The Participatory Cultures Handbook*. Ed. Aaron Delwiche e Jennifer Jacobs Henderson. New York/London, Routledge, 2013.
- "Forensic Fandom and The Drillable Text". *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, s.d., <http://spreadablemedia.org/essays/mittell/#.WrUAtJPFLMI>. 22 de fevereiro de 2018.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York/ London/Toronto/Sidney/Singapore, The Free Press, 1997.
- Register, Brett, Lon Harris e Bernie Sue (criadores). *Frankenstein, MD*. Pemberley Digital, 2014.
- Ryan, Marie-Laure. *Possible Worlds, Artificial Intelligence, and Narrative Theory*. Indiana, Indiana University Press, 1991.
- "Story/Worlds/Media: Tuning the Instruments of a Media-Conscious Narratology". *Storyworlds across Media: Toward a Media-Conscious Narratology*. Ed. Marie-Laure Ryan e Jan-Noël Thon. Lincoln/London, University of Nebraska Press, 2014, 25-49.
- Schroeder, R. "Defining Virtual Worlds and Virtual Environments". *Journal of Virtual Worlds Research*. V1. N1. 2008. 05-11-2017. <http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/294/248>
- Shelson, Sarah (criadora). *The March Family Letters*. Pemberley Digital, 2014-2015.
- Sue, Bernie (criador). *Emma Approved*. Pemberley Digital, 2013-2014.
- Thon, Jan-Noël. "Converging Worlds: From Transmedial Storyworlds to Transmedial Universes". *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies*, vol. 7, n. 2, 2015, 21-53.
- Wolf, Mark J. P. *Building Imaginary Worlds: The Theory and History of Subcreation*. New York/London, Routledge, 2012.

3. Estudos Literários e Estudos de Cultura

- Adorno, Theodor e Max Horkheimer. *Dialectic of Enlightenment*. London, Verso, 1979.
- *The Culture Industry*. London, Routledge, 1991.
- Arnold, Matthew. *Culture and Anarchy*. London, Cambridge University Press, 1960.

- *On Education*. Harmondsworth, Penguin, 1973.
- Assmann, Aleida. *Introduction to Cultural Studies: Topics, Concepts, Issues*. Berlin, Erich Schmidt Verlag, 2012.
- Baldick, Chris. *The Oxford Dictionary of Literary Terms*. Oxford, Oxford University Press, 2015.
- Barker, Chris e Emma A. Jane. *Cultural Studies: Theory and Practice*. Los Angeles/ London/ New Deli/ Singapore/ Washington/Melbourne, Sage, 2016.
- Benjamin, Walter. "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction". *Illuminations*. London, Fontana, 1973.
- Ceia, Carlos. "Reflexividade e Auto-Reflexividade". *E-Dicionário de Termos Literários (EDTL)*. Coord. Carlos Ceia. <https://edtl.fcsh.unl.pt/encyclopedia/reflexividade-e-auto-reflexividade/>, 2009. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Chevalier, Jean e Alain Gheerbrant. *The Penguin Dictionary of Symbols*. Tradução de John Buchanon-Brown. London, Penguin, 1996. [1969]
- Clute, John et al. *The Encyclopedia of Science Fiction*. <http://www.sf-encyclopedia.com/>, 2011. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Derrida, Jacques. *Positions*. Chicago, University of Chicago Press, 1972.
- Empson, William. *Seven Types of Ambiguity*. New York, New Directions, 1966. [1930]
- Foucault, Michel. *Discipline and Punish*. London, Tavistock, 1977.
- *Power/Knowledge*. London, Tavistock, 1980.
- *The Archeology of Knowledge*. London, Tavistock, 1972.
- "George Rodger. The Wrestlers, Kordofan, Sudan". *National Galleries Scotland*, <https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/63130/wrestlers-kordofan-sudan>. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Hall, Stuart. "Cultural Studies and its Theoretical Legacies". *Cultural Studies*. Eds. Lawrence Grossberg, Cary Nelson e Paula Treichler, New York/London, Routledge, 1992. 277-294.
- *Representation*. Los Angeles/London/ New Deli/ Singapore/ Washington DC, Sage, 2013. [1997]
- Leavis, F.R. "Mass Civilisation and Minority Culture". *Cultural Theory and Popular Culture: A Reader*. Ed. John Storey. Harlow, Pearson Education, 2009. [1993]
- *For Continuity*. Cambridge, Minority Press, 1933.
- *Nor Shall My Sword*. London, Chatto and Windus, 1972.
- *The Common Pursuit*. London, Hogarth, 1984.
- e Denys Thompson. *Culture and Environment*. Westport, CT, Greenwood Press, 1933.
- Leavis, Q.D. *Fiction and the Reading Public*. London, Chatto and Windus, 1978.

- Lowenthal, Leo. *Literature, Popular Culture and Society*. Palo Alto, CA, Pacific Books, 1961.
- Marcuse, Herbert. *One Dimensional Man*. London, Sphere, 1968.
- Riefenstahl, Leni. *The Last of the Nuba*. London, Collins, 1976.
- Ring, Laura e Robert Graves. *A Survey of Modernist Poetry*. New York, Haskell House Publishers, 1969. [1927]
- Ritzer, George. *Globalization: The Essentials*. West Sussex, John Wiley & Sons, 2011.
- Storey, John. *Cultural Theory and Popular Culture: An Introduction*. New York, Routledge, 2018. [1997]
- Williams, Raymond. *Keywords*. London, Fontana, 1983.
- *Resources of Hope*. London, Verso, 1989.

4. Game Studies e Ciberultura

- Anónimo. *Manual. Victoria II: Heart of Darnkness*. Stockholm, Paradox Interactive, 2010.
- Aarseth, Espen. "'Define Real, Moron!' Some Remarks on Game Ontologies". *DIGAREC Keynote-Lectures 2009/10*. Ed. Stephan Günzel, Michael Liebe e Dieter Mersch, Postdam, University Press, 2011, 50-69.
- *Cybertext: Perspectives on Ergotic Literature*. London, Johns Hopkins University Press, 1997.
- Baym, Nancy K. *Personal Connections in the Digital Age*. Cambridge, Polity Press, 2010.
- Bogost, Ian. *Persuasive Games: The Expressive Power of Videogames*. Boston, MIT Press, 2007.
- Bossk123. Comentário sobre "Zulu Response". Indie DB, 25 de dezembro de 2014, <https://www.indiedb.com/games/zulu-response/page/4#comments>.
- Caillois, Roger. *Man, Play, and Games*. Urbana, University of Illinois Press, 2001. [1958]
- Carr, Nicholas. "Is Google Making Us Stupid? What the Internet is doing to our brains". *The Atlantic*, julho/ agosto de 2008, <https://www.theatlantic.com/magazine/archive/2008/07/is-google-making-us-stupid/306868/>. Acedido em 16 de outubro de 2020.
- Castellon. Comentário sobre "Announcing the launch of the Official Paradox Wiki Service". Paradox Interactive, 18 de Novembro de 2014, <https://forum.paradoxplaza.com/forum/index.php?threads/announcing-the-launch-of-the-offical-paradox-wiki-service.817542/>.

- "Clockwork Tales: Of Glass and Ink". Amazon, <https://www.amazon.com/Artifex-Mundi-Clockwork-Tales-Glass/dp/B00II5YUIW>. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- "Clockwork Tales: Of Glass and Ink". Steam, https://store.steampowered.com/app/284830/Clockwork_Tales_Of_Glass_and_Ink/?l=portuguese. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Consalvo, Mia. "There is no Magic Circle". *Games and Culture*, vol. 4, n. 4, 2009, 408-417.
- Crawford, Chris. *The Art of Computer Game Design*. Berkeley, McGraw-Hill, 1982.
- Dietz, T. "An Examination of Violence and Gender Roles Portrayals in Video Games: Implications for Gender Socialization and Aggressive Behaviour". *Sex Roles: A Journal of Research*, vol. 38, 425-442, 1998.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca. *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. New York, Routledge, 2016. [2008]
- Ensslin, Astrid. "Respiratory Narrative. Multimodality and Cybernetic Corporeality in 'Physio-cybertext'". *New Perspectives on Narrative and Multimodality*, editado por R. Page. Londres, Routledge, 2009, 155-65.
- et al. "Immersion, Digital Fiction, and the Switchboard Metaphor". *Participations: Journal of Audience and Reception Studies*, vol. 16, n. 1, 320-342, 2019.
- "Evie Frye". *Assassin's Creed Wiki*, https://assassinscreed.fandom.com/wiki/Evie_Frye. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- "Ficheiro: Punch Rhodes Colossus.png". *Wikipedia*, https://pt.m.wikipedia.org/wiki/Ficheiro:Punch_Rhodes_Colossus.png. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Frasca, Gonzalo. "Ludology Meets Narratology: Similitude and Differences Between (Video)games and Narrative". *Ludology*, 1999, <https://ludology.typepad.com/weblog/articles/ludology.htm>. 14 de outubro de 2020.
- *Videogames of the Oppressed: Videogames as a Means for Critical Thinking and Debate*. Dissertação de Mestrado. Georgia Institute of Technology, 2001.
- Gard, Toby. "Building Character". *Gamasutra*, junho de 2000, http://www.gamasutra.com/features/20000720/gard_pvf.htm. Acedido em 16 de outubro de 2020.
- Gibson, William. *Neuromancer*. London, Voyager, 1995. [1984]

- Gilbert, Sandra e Susan Gubar. *The Madwoman in the Attic: The Woman Writer and the Nineteenth-Century Literary Imagination*. Yale, Yale University Press, 1979.
- Hanks, Edwin. *Victoria II Manual*. Stockholm, Paradox Interactive, 2010.
- "Historical Flavour Mod. Victoria 2: Heart of Darkness mod". MODDB, 2017, <https://www.moddb.com/mods/historical-flavour-mod>.
- Huizinga, Johan. *Homo Ludens: A Study of the Play-Element in Culture*. London, Routledge, 2002. [1938]
- Jenkins, Henry. "Games, the New Lively Art". *Handbook of Computer Game Studies*. Ed. J. Raessens e J. Goldstein. Cambridge, Massachusetts, MIT Press, 2005.
- Juul, Jesper. *The Art of Failure: An Essay on the Pain of Playing Videogames*. Boston, MIT Press, 2016.
- *Half-real: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*. London/Cambridge, The MIT Press, 2011. [2005]
- Koster, Raph. "Rules versus Mechanics". *Raph Koster's Website*, 13 de dezembro de 2011, <http://www.raphkoster.com/2011/12/13/rules-versus-mechanics/>. 14 de outubro de 2020.
- Luke, Timothy. "Simulated Sovereignty, Telematic Territory: The Political Economy of Cyberspace". *Spaces of Culture: City, Nation, World*. Ed. M. Featherstone e R. Burrows, 1998, 27-48.
- MacDonald, Keza e Jason Killingsworth. *You Died: The Dark Souls Companion*. Reino Unido, BackPage Press, 2016.
- MacDonald, Keza. "A Guide to Dark Souls' Plot (in case you missed it)". *Polygon*, 5 de maio de 2016, <https://www.polygon.com/2016/5/5/11526384/dark-souls-plot-you-died>. 15 de outubro de 2020.
- Matos, Clinton. "Zulu Response is a Game Based on the Anglo-Zulu War". *Hypertext*, 21 de janeiro de 2016, <https://www.htxt.co.za/2016/01/21/zulu-response-is-a-game-based-on-the-anglo-zulu-war/>. 10 de abril de 2019.
- McLuhan, Marshall. *Understanding Media: The Extensions of Man*. New York, New American Library, 1964.
- Mukherjee, Souvik. *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Cham, Palgrave Macmillan, 2017.
- Murray, Janet H. *Hamlet on the Holodeck. The Future of Narrative in Cyberspace*. London, The Free Press, 1997.
- Nayar, Pramod K. *An Introduction to New Media and Cybercultures*. West Sussex, Wiley-Blackwell, 2010.
- Paradox Interactive. *Manual. Victoria II: Heart of Darkness*. Stockholm, Paradox Interactive, 2013.
- "Queen Victoria Receiving the Sacrament at her Coronation, 28 June 1838". *Royal Collection Trust*.

- <https://www.rct.uk/collection/406993/queen-victoria-receiving-the-sacrament-at-her-coronation-28-june-1838>. Acedido em 16 de outubro de 2020.
- Ratton. "Reverse-colonization". <https://i.redd.it/jx5f43tcokw11.jpg>, 2019. Acedido em 12 de abril de 2019.
- Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality Narrative as Virtual Reality 2: Revisiting Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD, Johns Hopkins University Press, 2015.
- *Narrative as Virtual Reality. Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, MD, Johns Hopkins University Press, 2001.
- Salen, Katie e Eric Zimmerman. *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. London, MIT Press, 2004.
- Seldes, Gilbert. *The Seven Lively Arts*. New York, Sagmore Press, 1957.
- Sicart, Miguel. "Defining Game Mechanics". *Game Studies*, vol. 8, n. 2, s.p., 2008, <http://gamestudies.org/0802/articles/sicart>. 14 de outubro de 2020.
- Smith, Andile. "10 Lesser Known Facts about the Historical Zulu War". *BuzzSouthAfrica*, 7 de junho de 2020, <https://buzzsouthafrica.com/zulu-war/>. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Thon, Jan-Noël. "Immersion Revisited: On the Value of a Contested Concept". *Extending Experiences: Structure, Analysis and Design of Computer Game Player Experience*. Ed. O. Leino, H. Wirman and A. Fernandez. Rovaniemi, Lapland University Press, 2008, 29-43.
- Todd, Brett. "Victoria: An Empire Under the Sun Review". *GameSpot*, 4 de dezembro de 2003, <https://www.gamespot.com/reviews/victoria-an-empire-under-the-sun-review/1900-6085089/>. Acedido em 16 de outubro de 2020.
- Wittgenstein, Ludwig. *Philosophical Investigations*. Oxford, Blackwell, 1967. [1953]
- Wolf, Mark J. P. *The Medium of the Video Game*. Austin, University of Texas Press, 2001.
- YummiVegetables. Comentário sobre "Zulu Response". Indie DB, 25 de dezembro de 2014, <https://www.indiedb.com/games/zulu-response/page/4#comments>.
- "Zulu Response". *Steam*, 12 de junho de 2017, https://store.steampowered.com/app/401250/Zulu_Response/. Acedido em 16 de outubro de 2020.

5. Estudos Pós-Coloniais

- Achebe, Chinua. "An Image of Africa: Racism in Conrad's *Heart of Darkness*". *Heart of Darkness*. Ed. Paul B. Armstrong. London/New York, Norton, 2017, 306-320. [1963]
- Adejunmobi, Moradewun. "Introduction: African Science Fiction". *Cambridge Journal of Postcolonial Literary Inquiry*, vol. 3, n. 3, 2016, 265-272.
- Boehmer, Elleke. *Colonial and Postcolonial Literature: Migrant Metaphors*. Oxford, Oxford University Press, 2005 (1995).
- Bongie, Chris. *Islands and Exiles: The Creole Identities of Post/colonial Literature*. Palo Alto, CA, Stanford University Press, 1998.
- Childs, Peter e Patrick Williams. *An Introduction to Post-Colonial Theory*. London/New York/ Toronto, Prentice Hall/ Harvester Wheatsheaf, 1997.
- Coelho, Teresa Pinto. *Ilhas, Batalhas e Aventura: Imagens de África no Romance de Império Britânico do Último Quartel do Século XIX e Início do Século XX*. Lisboa, Colibri, 2004.
- Dubow, Saul. "South Africa: Paradoxes in the Place of Race". *The Oxford Handbook of the History of Eugenics*. Ed. Alison Bashford and Philippa Levine. Oxford/New York, Oxford University Press, 2010, 274-288.
- Emecheta, Buchi. *Second-Class Citizen*. London, Heinemann, 1994. [1974]
- Fanon, Franz. *Black Skin, White Masks*. Trad. Constance Farrington. London, Penguin, 2001. [1961]
- Gilroy, Paul. *The Black Atlantic: Modernity and Double Consciousness*. London/New York, Verso, 1993.
- Hall, Stuart. "Gramsci's Relevance for the Study of Race and Ethnicity". *Journal of Communication Inquiry*, vol. 10, n. 5, 1986, 5– 27.
- Hawkins, Hunt. "The Issue of Racism in *Heart of Darkness*". *Heart of Darkness*. Ed. Paul B. Armstrong. London/New York, Norton, 2017, 332-342. [1963]
- Hiddleston, Jane. *Understanding Postcolonialism*. London/New York, Routledge, 2009.
- Langer, Jessica. *Postcolonialism and Science Fiction*. Hampshire/New York, Palgrave Macmillan, 2011.
- Lloyd, David. "Colonial Trauma/ Postcolonial Recovery?". *Interventions*, vol. 2, n. 2, 2000, 212-228.
- McLeod, John. *Beginning Postcolonialism*. Manchester/New York, Manchester University Press, 2000.
- Mercer, Kobena. "Reading Racial Fetishism". *Welcome to the Jungle*. Ed. Kobena Mercer. Londres, Routledge, 1994.

- Nayar, Pramod K. *The Postcolonial Studies Dictionary*. West Sussex, John Wiley & Sons, 2015.
- Said, Edward. *Orientalism: Western Conceptions of the Orient*. Harmondsworth, Penguin, 1995. [1978]
- Ward, Abigail. *Postcolonial Traumas: Memory, Narrative, Resistance*. London, Palgrave MacMillan, 2015.

6. Estudos de Adaptação

- Astruc, Alexandre. "The Birth of a New Avant-Garde: La Caméra-Style". *New Wave Film.com*, <http://www.newwavefilm.com/about/camera-style-astruc.shtml>. 29 de setembro de 2018. [1948]
- Bluestone, George. *Novels into Film*. Baltimore, Johns Hopkins University Press, 1957.
- Cardwell, Sarah. *Adaptation Revisited: Television and the Classic Novel*. Manchester, Manchester University Press, 2002.
- Cartmell, Deborah e Imelda Whelehan (eds.) *Adaptation: From Text to Screen, Screen to Text*. New York, Routledge, 1999.
- *Screen Adaptation: Impure Cinema*. Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2011.
- Cartmell, Deborah (ed.) *A Companion to Literature, Film, and Adaptation*. Chichester, Wiley Blackwell, 2012.
- Corrigan, Timothy. "Defining Adaptation". *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Ed. Thomas Leitch. Oxford, Oxford University Press, 2017. 23-35.
- Eisenstein, Sergei. "Dickens, Griffith, and the Film Today." *Film Form: Essays in Film Theory*. Ed. Jay Leyda. New York, Harcourt, 1949. 195-255.
- Elliott, Kamilla. *Rethinking the Novel/Film Debate*. Cambridge, Cambridge University Press, 2003.
- Hutcheon, Linda e Siobhan O'Flynn. *A Theory of Adaptation*. 2ª ed. New York, Routledge, 2013.
- Hutcheon, Linda. *A Theory of Adaptation*. New York, Routledge, 2006.
- Johnson, David T. "Adaptation and Fidelity". *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Ed. Thomas Leitch. Oxford, Oxford University Press, 2017. 87-100.
- Leitch, Thomas. "Introduction". *The Oxford Handbook of Adaptation Studies*. Ed. Thomas Leitch. Oxford, Oxford University Press, 2017. 1-20.
- Lessig, Lawrence. *Remix: Making Art and Commerce Thrive in the Hybrid Economy*. New York, Penguin, 2008.

- Lindsay, Vachel. *The Art of the Moving Picture*. New York, Liveright, 1970 [1915].
- MacCabe, Colin, Kathleen Murray e Rick Warner (eds.) *True to the Spirit: Film Adaptation and the Question of Fidelity*. Oxford, Oxford University Press, 2011.
- McFarlane, Brian. *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*. Oxford, Clarendon Press, 1996.
- Stam, Robert e Alessandra Raengo (eds.) *A Companion to Literature and Film*. Malden, Blackwell, 2004.
- *Literature and Film: A Guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. Malden, Blackwell, 2005.
- Stam, Robert. *Literature through Film: Realism, Magic, and the Art of Adaptation*. Malden, Blackwell, 2004.
- Voigts, Eckart e Pascal Nicklas. "Introduction: Adaptation, Transmedia Storytelling and Participatory Culture". *Adaptation*. Vol. 6, nº 2, 2013. 139-142.
- Woolf, Virginia. "The Cinema". *Woolf Online*, <https://web.archive.org/web/20170419022231/http://www.woolfonline.com/timepasses/?q=essays/cinema/overview>. 12 de abril de 2019.

7. Trauma

- Adorno, Theodor. *Prisms*. London/New York, Routledge, 1981.
- American Psychiatric Association. *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*. 3ª ed. Washington, DC, American Psychiatric Association Press, 1980.
- Caruth, Cathy. "Introduction to Psychoanalysis, Trauma and Culture I". *American Imago*, vol. 48, n. 1, 1991, 1-12.
- *Trauma: Explorations in Memory*. Baltimore, MD, Johns Hopkins University Press, 1995.
- *Unclaimed Experience: Trauma, Narrative, and History*. Baltimore, MD, Johns Hopkins University Press, 1996.
- Craps, Stef. "Beyond Eurocentrism: Trauma Theory in the Global Age". *The Future of Trauma Theory: Contemporary Literary and Cultural Criticis*. Ed. G. Buelens, S. Durrant e R. Eaglestone. New York, Routledge, 2014. 45-60.
- Douglass, Ana e Thomas A. Vogler (eds.) *Witness and Trauma: The Discourse of Trauma*. New York/London, Routledge, 2003.
- Felman, Shoshana e Dori Laub (eds.) *Testimony. Crises of Witnessing in Literature, Psychoanalysis, and History*. New York/London, Routledge, 1992.
- Freud, Sigmund. *Beyond the Pleasure Principle. Standard Edition of the*

- Complete Psychological Works of Sigmund Freud*. Ed. J. Strachey et al. Vol. 18. London, Hogarth Press, 1953-1974. 7-64.
- Hartman, Geoffrey. "On Traumatic Knowledge and Literary Studies." *New Literary History*. Vol. 26, nº 3, 1995. 537-563.
- Herman, Judith Lewis. *Trauma and Recovery: From Domestic Abuse to Political Terror*. London, Pandora, 1994.
- Kohlke, Marie-Luise e Christian Gutleben. *Neo-Victorian Tropes of Trauma: The Politics of Bearing After-Witness to Nineteenth-Century Suffering*. Amsterdam, Rodopi B.V., 2010.
- Kurtz, J. Roger. "Introduction". *Trauma and Literature*. Ed. J. Roger Kurtz. Cambridge, Cambridge University Press, 2018. 1-17.
- LaCapra, Dominick. *Writing History, Writing Trauma*. Baltimore, MD, Johns Hopkins University Press, 2001.
- Leys, Ruth. *Trauma: A Genealogy*. Chicago, IL, University of Chicago Press, 2000.
- Luckhurst, Roger. *The Trauma Question*. London, Routledge, 2008.
- Miller, Nancy K. e Jason Tougaw (eds.) *Extremities: Trauma, Testimony, and Community*. Urbana e Chicago, University of Illinois Press, 2002.
- Pederson, Joshua. "Trauma and Narrative". *Trauma and Literature*. Ed. J. Roger Kurtz. Cambridge, Cambridge University Press, 2018. 97-109.
- Radstone, Susannah. "Trauma Theory: Contexts, Politics, Ethics". *Paragraph*, vol. 30, nº 1, 2007, 9-29.
- Smethurst, Tobi. *Playing with Trauma in Video Games: Interactivity, Empathy, Perpetration*. Tese de Doutorado. Universidade de Gante, 2015.
- Toremans, Tom. "Deconstruction: Trauma Inscribed in Language". *Trauma and Literature*. Ed. J. Roger Kurtz. Cambridge, Cambridge University Press, 2018. 51-65.
- Visser, Irene. "Trauma Theory and Postcolonial Literary Studies". *Journal of Postcolonial Writing*, vol. 47, n. 3, 2011, 270-282.

8. História e Cultura da África do Sul

- Anónimo. "Battles of Isandlwana and Rorke's Drift. South African History". *Encyclopedia Britannica*, 2020, <https://www.britannica.com/event/Battles-of-Isandlwana-and-Rorkes-Drift>. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Clark, Nancy L. e William H. Worger. *South Africa: The Rise and Fall of Apartheid*. London/New York, Routledge, 2011. [2004]

- Darwin, John. *The Empire Project: The Rise and Fall of the British World-System, 1830–1970*. Cambridge, Cambridge University Press, 2009.
- Daseger. "Teaching with Tentacles". *streetsofsalem*, 2013, <https://streetsofsalem.com/2013/01/22/teaching-with-tentacles/>. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Eraser, Maryna (ed.) *Johannesburg Pioneer Journals, 1888-1909*. Cape City, Van Riebeeck Society, 1985.
- Eybers, George von Welfling. *Select Constitutional Documents Illustrating South African History, 1795-1910*. London, Forgotten Books, 2018. [1918]
- Fremont-Barnes, Gregory. *Essential Histories: The Boer War 1899-1902*. Oxford, Osprey Publishing, 2003.
- Knight, Ian. *Essential Histories: The Zulu War 1879*. Oxford, Osprey Publishing, 2003.
- Marks, Shula E. "Southern Africa. European and African Interaction in the 19th Century". *Encyclopedia Britannica*, 2020, <https://www.britannica.com/place/Southern-Africa/European-and-African-interaction-in-the-19th-century>. Acedido em 19 de outubro de 2020.
- Pakenham, Thomas. *The Scramble for Africa 1876-1912*. London, Abacus, 1999. [1991]
- Ross, Robert. *A Concise History of South Africa*. Cambridge, Cambridge University Press, 2009.
- Saunders, Christopher e Ian R. Smith. "Southern Africa, 1795-1910". *The Oxford History of the British Empire: The Nineteenth Century*. Ed. Andrew Porter, vol. 3, Oxford/New York, Oxford University Press, 2009. 597-623. [1999]
- South African History Online: *Towards a People's History*. <https://www.sahistory.org.za/>. Acedido em 16 de outubro de 2020.
- Worden, Nigel. *The Making of Modern South Africa: Conquest, Apartheid, Democracy*. West Sussex, John Wiley & Sons, 2012. [1994]
- Worger, William H., Nancy L. Clark e Edward A. Alpers. *Africa and the West*, vol. 1, Oxford, Oxford University Press, 2010.

9. Evolucionismo

- Bowler, Peter J. *Evolution: The History of an Idea*. Berkeley/Los Angeles/London, University of California Press, 2009.
- Darwin, Charles. *On the Origin of Species*. Ed. Gillian Beer. Oxford, Oxford World's Classics, 2008.

- *The Descent of Man, and Selection in Relation to Sex*. Ed. Adrian Desmond. London, Penguin, 2004.
- Haggard, H. R. "Preface". *Monomotapa (Rhodesia): Its Monuments, and its History from the Ancient Times to the Present Century*. Alexander Wilmot. [s.l.], Fisher Unwin, 1896. xiv-xxiv.
- Hall, R. N. *Pre-Historic Rhodesia: An Examination of the Historical, Ethnological and Archaeological Evidences as to the Origin and Age of the Rock Mines and Stone Buildings*. [s.l.], Fisher Unwin, 1909.
- Hobbes, Thomas. *Leviathan: Or the Matter, Forme, and Power of a Commonwealth, Ecclesiastical and Civil*. Ed. Michael Oakeshott. Oxford, Blackwell, 1957.
- Knox, Robert. *The Races of Man: A Philosophical Enquiry into the Influence of Race on the Destiny of Nations*. London [s.ed.], 1862.
- Lamarck, Jean-Baptiste Pierre Antoine de Monet, Chevalier de. *Zoological Philosophy*. Trad. Hugh Elliot. New York, Hafner, 1963. [1914]
- Lightman, Bernard V. e Bennett Zon. *Evolution and Victorian Culture*. Cambridge, Cambridge University Press, 2014.
- Locke, John. *Two Treatises of Government*. Ed. Peter Laslett. Cambridge, Cambridge University Press, 1960.
- Maupertuis, Pierre Louis Moreau de. *The Earthly Venus*. Trad. Simon Brangier Boas. New York, Johnson Reprint Corporation, 1968.
- Morgan, Lewis Henry. *Ancient Society: Or Researches into the Lines of Human Progress from Savagery through Barbarism to Civilization*. Cambridge, Mass., Harvard University Press, 1964. [1877]
- Tylor, Edward B. *Researches into the Early History of Mankind and the Development of Civilization*. London, Franklin Classics, 1865.

10.Obras Literárias

- Byatt, A. S. *Angels & Insects*. London, Vintage, 1995. [1992]
- Camus, Albert. *La Peste*. 1947. Paris, Gallimard, 1980.
- Conrad, Joseph. *Heart of Darkness*. Ed. Paul B. Armstrong. London/New York, Norton, 2017. [1963]
- Faber, Michel. *The Apple: New Crimson Petal Stories*. Edimburgh, Canongate, 2006.
- *The Crimson Petal and the White*. Edimburgh, Canongate, 2010. [2002]
- Farrell, J. G. *The Siege of Krishnapur*. London, Weidenfeld & Nicolson, 2009. [1973]
- Fowles, John. *The French Lieutenant's Woman*. London, Vintage, 2004. [1969]

- Gibson, William e Bruce Sterling. *The Difference Engine: A Novel*. London, Orion House, 2003. [1990]
- Grahame-Smith, Seth. *Pride and Prejudice and Zombies*. Philadelphia, Quirk Books, 2009.
- Haggard, H. R. *King Solomon's Mines*. Ed. Roger Luckhurst. Oxford, Oxford University Press, 2016. [1989]
- She. Ed. Daniel Karlin. Oxford, Oxford University Press, 2008. [1991]
- Austen, Jane. *Pride and Prejudice*. London, Penguin, 2002. [1813]
- Lodge, David. *Nice Work: A Novel*. London, Secker & Warburg, 1988.
- Rhys, Jean. *Wide Sargasso Sea*. Ed. Hilary Jenkins. London, Penguin, 2001. [1966]
- Rowcroft, Charles. *Tales of the Colonies, or, The Adventures of an Emigrant*. London, Saunders and Otley, 1843.
- Stevenson, Robert Louis. *The Strange Case of Dr Jekyll and Mr Hyde and Other Tales*. Oxford, Oxford University Press, 2008.
- *Treasure Island*. Ed. Peter Hunt. Oxford, Oxford World's Classics, 2011.
- Stephenson, Neal. *The Diamond Age, or A Young Lady's Illustrated Primer*. New York, Penguin, 2011. [1995]
- Stoker, Bram. *Dracula*. London, Norton, 1996. [1897]
- Swift, Graham. *Ever After*. London, Pan Books, 1992.
- Tolstoy, Leo. *Anna Karenina*. New York, Sterling Publishing, 2003.
- Waters, Sarah. *Affinity*. London, Virago, 2008. [1999]
- *Fingersmith*. London, Virago, 2003. [2002]
- *Possession: A Romance*. Nova Iorque, Vintage International, 1991. [1990]
- *Tipping the Velvet*. London, Virago, 1999. [1998]
- Zafón, Carlos Ruiz. *El Laberinto de los Espíritus*. Barcelona, Planeta, 2016. [2020]

11. Jogos Digitais

- Advanced Dungeons & Dragons*, Gary Gygax, 1977.
- Adventures of Bayou Billy*, Konami, 1989.
- Alice: An Interactive Museum*, Toshiba EMI, 1991.
- America's Army*, US Army, 2002.
- Amnesia: The Dark Descent*, Frictional Games, 2010.
- Assassin's Creed: Syndicate*, Ubisoft Quebec, 2016.
- Battlefield 1942*, Electronic Arts, 2002.
- Black Mirror*, King Art Games, 2017.
- Clockwork Tales: Of Glass and Ink*, Artifex Mundi, 2013.
- Counter-Strike*, Valve, 1999.
- Dark Souls*, FromSoftware, 2011.
- Delta Force*, Nova Logic, 1998.

Doom, id Software, 1993.
Dracula Unleashed, ICOM Simulations, 1993.
E.T. the Extra-Terrestrial, Atari, 1982.
Frostpunk, 11 bit studios, 2018.
Halo 2, Bungie, 2004.
Halo: Combat Evolved, Bungie, 2001.
Herald: An Interactive Period Drama, Wispfire, 2017.
Herzog Zwei, Technosoft, 1989.
Pong, Atari, 1972.
Return to Castle Wolfenstein, Gray Matter Interactive, 2001.
Ripper, Take-Two Interactive, 1996.
Sherlock Holmes: Consulting Detective, ICOM Simulations, 1991.
Sid Meier's Civilization II, MicroProse, 1991.
Sid Meier's Civilization III, Firaxis Games, 2001.
Sid Meier's Civilization III: Play the World, Firaxis Games, 2002.
Sid Meier's Civilization IV, Firaxis Games, 2005.
Sid Meier's Civilization V, Firaxis Games, 2010.
Spacewar!, Stewart Russell et al, 1962.
Super Mario Bros., Nintendo, 1985.
Super Monkey Ball, Sega, 2001.
Tennis for Two, William Higinbotham, 1958.
Tetris, Alexey Pajitnov, 1984.
The Chaos Engine, The Bitmap Brothers, 1993.
The Last of Us, Naughty Dog, 2013.
The Order: 1886, Ready at Dawn, 2015.
The Walking Dead: Season 1, Telltale Games, 2012.
Victoria: An Empire Under the Sun, Paradox Interactive, 2003.
What Remains of Edith Finch, Giant Sparrow, 2017.
Wolfenstein 3D, id Software, 1992.
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, 2004.

12. Filmes e Iconografia

Leslie, Charles Robert. *Queen Victoria Receiving the Sacrament at her Coronation, 28 June 1838*. 1838-1839. Royal Collection Trust, <https://www.rct.uk/collection/406993/queen-victoria-receiving-the-sacrament-at-her-coronation-28-june-1838>. Acedido em 12 de Abril de 2019.

Mary Reilly. Realizado por Stephen Frears, NFH Productions, 1996.

The Adjustment Bureau. Realizado por George Nolfi, Universal Pictures, 2011.

The Matrix Reloaded. Realizado por Lana Wachowski e Lilly Wachowski, Warner Bros, 2003.

13. Varia

- Bassnett, Susan. *Translation Studies*. London, Routledge, 2002.
- Baudrillard, Jean. "The Precession of Simulacra". *A Postmodern Reader*. Ed. Joseph Natoli e Linda Hutcheon. Albany, State University of New York Press, 1993. 342-375.
- Benjamin, Walter. "The Task of the Translator". *Theories of Translation: An Anthology of Essays from Dryden to Derrida*. Ed. John Biguenet e Rainer Schulte. Chicago, The University of Chicago Press, 1992, 71-92.
- Craib, Raymond B. "Cartography and Power in the Conquest and Creation of New Spain". *Latin American Research Review*, vol. 35, n. 1, 2000, 7-36.
- Crompton, Constance, Richard J. Lane e Ray Siemens. *Doing Digital Humanities: Practice, Training, Research*. New York, Routledge, 2016.
- Eraser, Maryna (ed.) *Johannesburg Pioneer Journals, 1888-1909*. Cape City, Van Riebeeck Society, 1985.
- Hutcheon, Linda. *A Poetics of Postmodernism: History, Theory, Fiction*. London, Routledge, 1988.

Anexos

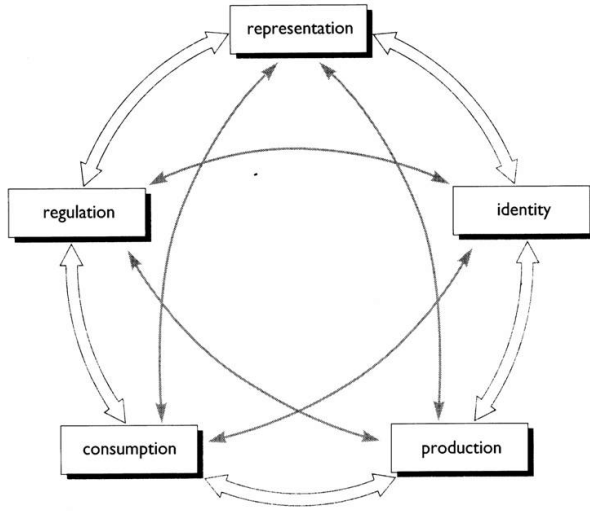


Figura 1: O circuito da cultura. *Representation* (Stuart Hall, 2013, xviii).



Figura 2: Os povos sul-africanos.

<https://www.britannica.com/place/Southern-Africa/European-and-African-interaction-in-the-19th-century>.



Figura 3: A África do Sul colonial, entre 1884 e 1905.

<https://www.britannica.com/place/Southern-Africa/European-and-African-interaction-in-the-19th-century>.

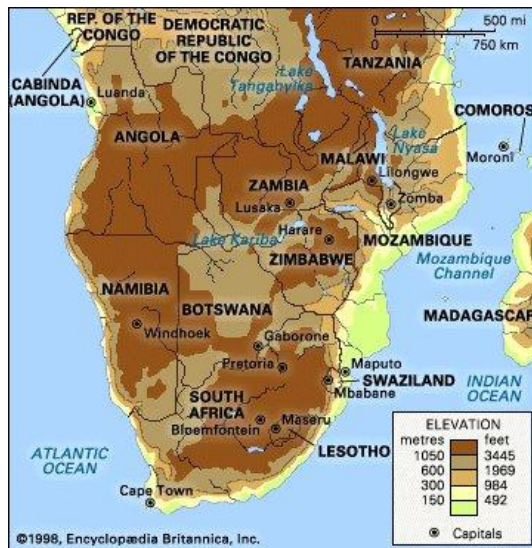


Figura 4: Mapa atual da África austral.

<https://www.britannica.com/place/Southern-Africa/European-and-African-interaction-in-the-19th-century>.



Figura 5: Shaka.

<https://www.britannica.com/place/Southern-Africa/European-and-African-interaction-in-the-19th-century>.

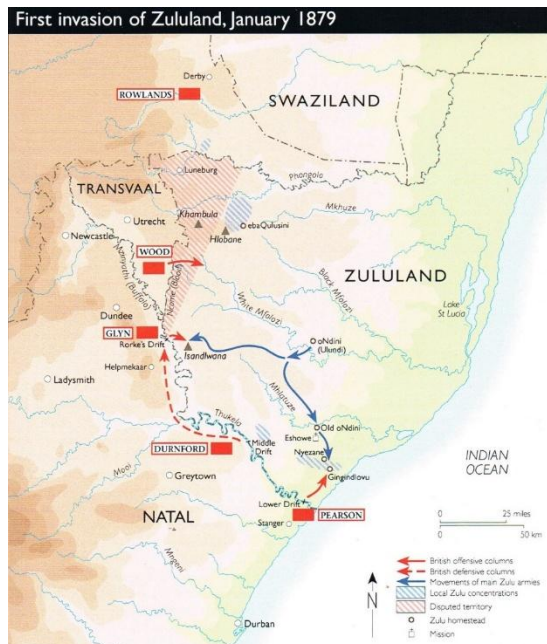


Figura 6: A primeira invasão do Reino zulu por parte dos ingleses. *The Zulu War 1879* (Ian Knight, 2003, 27).



Figura 7: Memorial em Isandlwana.
<https://www.britannica.com/event/Battles-of-Isandlwana-and-Rorkes-Drift>.

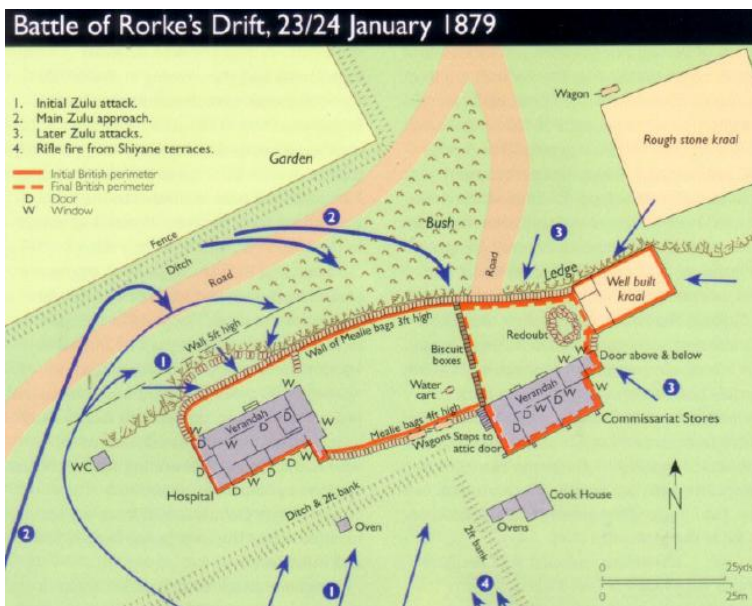


Figura 8: Rorke's Drift. *The Zulu War 1879* (Ian Knight, 2003, 34).

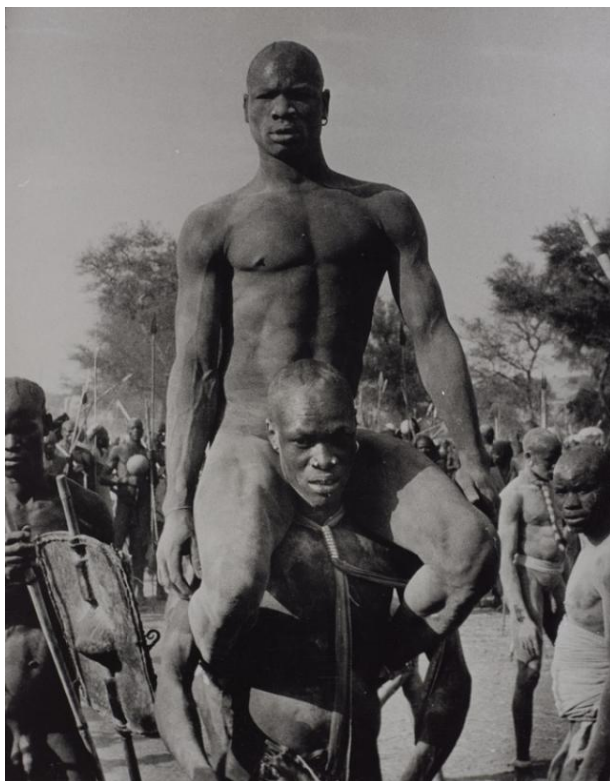


Figura 9: The Wrestlers.

<https://www.nationalgalleries.org/art-and-artists/63130/wrestlers-kordofan-sudan>.



Figura 10: Campo de concentração de Bloemfontein.

The Boer War 1899-1902 (Gregory Fremont-Barnes, 2003, 82).

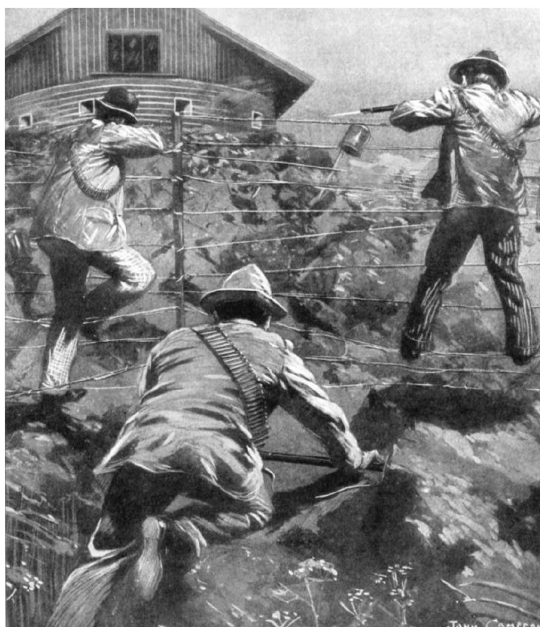


Figura 11: Bóeres atacam uma fortificação inglesa.

The Boer War 1899-1902 (Gregory Fremont-Barnes, 2003, 64).



Figura 12: The Devilfish in Egyptian Waters.

<https://streetsofsalem.com/2013/01/22/teaching-with-tentacles/>.



Figura 13: Militares bóeres.

The Boer War 1899-1902 (Gregory Fremont-Barnes, 2003, 28).

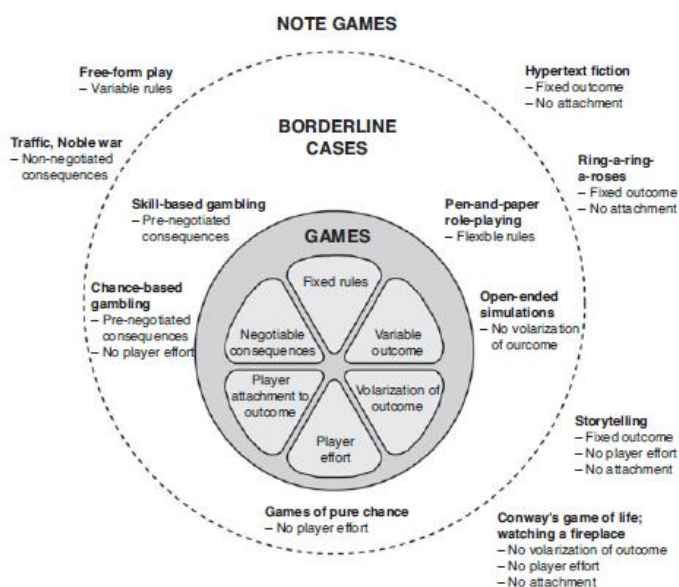


Figura 14: Modelo proposto por Jesper Juul. *Understanding Video Games: The Essential Introduction* (Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith e Susana Pajares Tosca, 2016, 48).



Figura 15: Imagem publicitária do jogo *Clockwork Tales: Of Glass and Ink* (Artifex Mundi, 2014).

<https://www.amazon.com/Artifex-Mundi-Clockwork-Tales-Glass/dp/B00II5YUIW>.



Figura 16: *Clockwork Tales: Of Glass and Ink* (Artifex Mundi, 2014). https://store.steampowered.com/app/284830/Clockwork_Tales_Of_Glass_and_Ink/?l=portuguese.



Figura 17: Evie Frye. https://assassinscreed.fandom.com/pt-br/wiki/Evie_Frye.

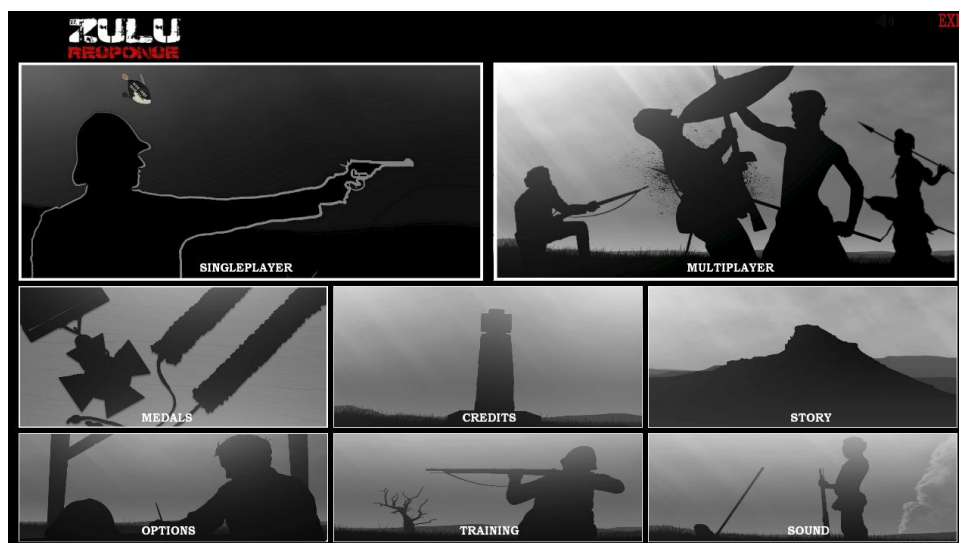


Figura 18: Menu inicial de Zulu Response. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).

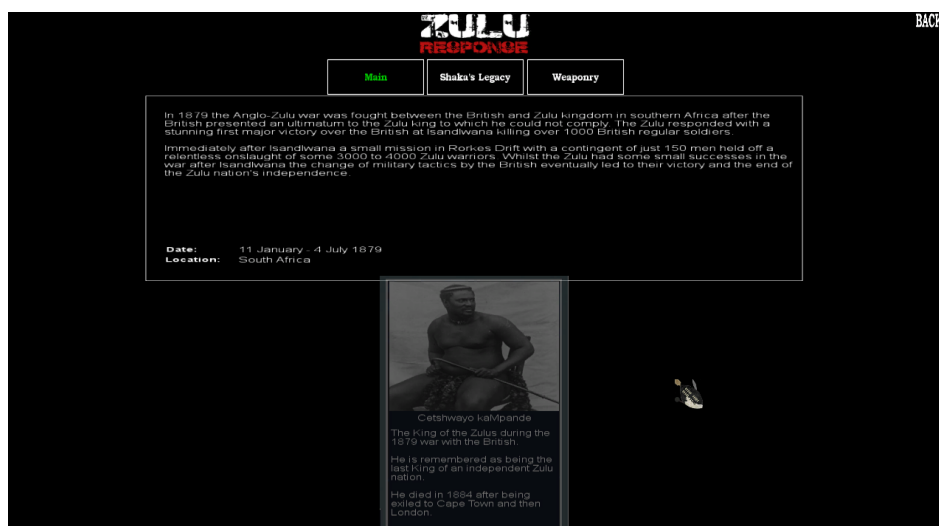


Figura 19: Texto relativo à Guerra Anglo-Zulu. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).



BACK

Main

Shaka's Legacy

Weaponry

No chief or leader of the Zulu tribe had a more profound and lasting legacy than King Shaka "Zulu" kaSenzangakhona. Under his reign, a wide range of cultural, social, political, and military reforms were enacted which altogether solidified the might of unified Zulu Empire. One of these critical reforms was Shaka's decision to fully integrate defeated tribes into the Kingdom as equals. Together, with the introduction of a new tactic in battle, the "bull horn" formation, along with his technological improvements in weaponry, King Shaka's Empire greatly expanded its borders.

Shaka was aware of the muzzle-loaded rifles carried by the Dutch Voortrekkers of the Cape in the early nineteenth century. Historian Donald Morris wrote in his work *The Washing of the Spears: A History of the Rise of the Zulu Nation Under Shaka and its Fall in the Zulu War of 1879* that while Shaka viewed potential in the weapon's range, he identified a major fault in their reload speed. In considering this weakness, Shaka knew that a gunman could be "swarmed" by charging spear-wielding warriors. Tactically, Shaka preferred surprising his enemies in quickly executed ambushes in close range engagements, and disfavoured the use of assegai, or spears, as javelins as a coward's practice. His reforms transformed the once small tribe of some 40 men to a force of battle-ready 25,000 with a tribal military society.

As an exception to quickly ambushing adversaries with surprise attacks, Shaka is credited by historians with developing a tactical formation known as the bull horn. As Morris explains in *The Washing of the Spears*, the formation was composed of three elements: the chest, the horns, and the loins. The chest's objective was to directly engage and lock with the enemy, and was comprised of veteran warriors. Ahead of the chest on both sides were young and fast warriors, forming the horns, these men served to flank and close in on enemy engaged with the chest. Lastly, the loins served as a reserve force, and to also act as sentries watching for flanks from the rear. When these parts formed the whole, or bull, victories were a near certainty in close combat.

Vestiges of Shaka's influence remained in Zululand for at least a half-century after his death. Morris' book maintains that Shaka "changed the nature of warfare in Southern Africa through the ritual chanting of his men, that would in turn become the subjugation of foes through 'wholesale slaughter'." Even historians who disagree with this characterization of Shaka still submit that he was without equal as an African commander, and was referred to by many as "The Black Napoleon".

Figura 20: Texto relativo a Shaka. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).



BACK

Main

Shaka's Legacy

Weaponry

Assegai (ikwa)
The assegai (alternative spelling assagai) is a traditional pole weapon used by the indigenous peoples of Africa. Crafted of wood with either a fire-hardened or iron tip, the spear can be swung, jabbed or thrown as a javelin. Under Shaka's military reforms, the length of the assegai was shortened and given a larger, broader blade meant for the easy disembowelment of foes. Shaka's reformulation of the assegai was referred to as the *ikwa* or *ikwa* in reference to the sound it made when exiting a victim's wound. It is said that losing an *ikwa* was punishable by death within the Zulu military system.

Cowhide Shield (ishiangulu)
Another innovation under Shaka's reign was the development of a larger cowhide shield known as an *ishiangulu*. Replacing the smaller *umbumbulozo*, Shaka's newer shield had a typical length of about five feet. When used together with the *ikwa*, a Zulu warrior could manipulate the body of their enemy into close quarters combat and to either jab the *ikwa* into the gut or slash at the neck or upper body. The shield would also aid in concealing the direction of his attack, leaving a potential victim unwary of where the blade would emerge to strike. All shields were property of the king.

Martini-Henry Breech-Loaded Lever-Action Rifle
Found even on the battlefields of today, as in the tribal regions of Afghanistan, the Martini-Henry breech-loaded lever action rifle was a product of combining Henry J. Peabody's dropping block action, the cocking and striker mechanism of Friedrich von Martini, and the polygonal rifled barrel of Alexander Henry. Introduced to service in 1871, it would be the first rifle designed as a breech-loader from its origination. This delivered a faster rate of fire, 12 rounds a minute, to a longer effective range of 400 yards. Its first cartridge was the 27/450 Martini-Henry, used during the course of the Anglo-Zulu War. The 56/450 was later replaced when versions of rifle were chambered to firing the well-known .303 of the First and Second World Wars.

Beaumont-Adams Revolver
The Beaumont-Adams revolver was the world's first true double-action sidearm, and featured a 5-round cylinder. As a pistol, it offered an effective range of 35 yards. Its inventor, Lt. Frederick E.B. Beaumont of the Royal Engineers, devised the improvement through modifying the cocking and firing mechanism of the Adams revolver to allow the firearm's trigger to both cock and release the hammer, making it "double-action". The British military favoured its precursor, the Adams revolver, against the Colt Navy revolver due to the Adams' .442 calibre bullet when compared to Colt's .36. The Beaumont-Adams was so novel in its success that historians attribute its development to the closure of Samuel Colt's London factory.

Figura 21: Texto relativo às armas de ambas as partes do conflito. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).

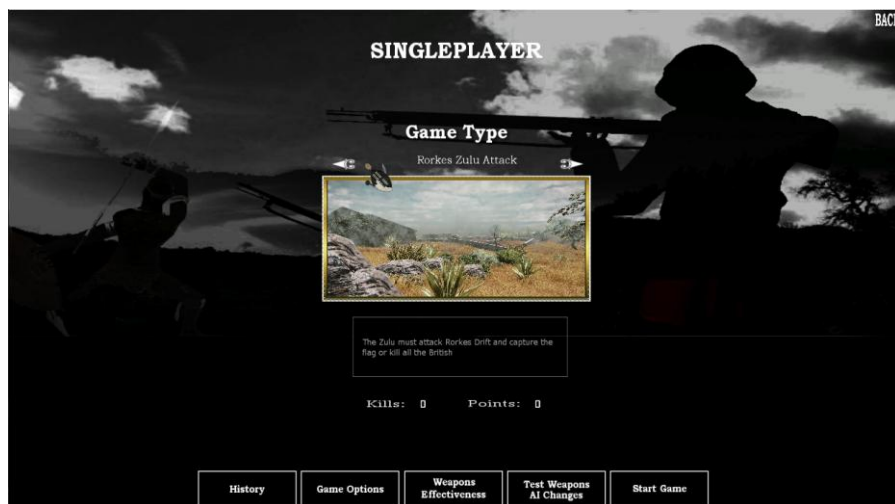


Figura 22: Missão em que os zulus devem atacar Rorke's Drift. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).

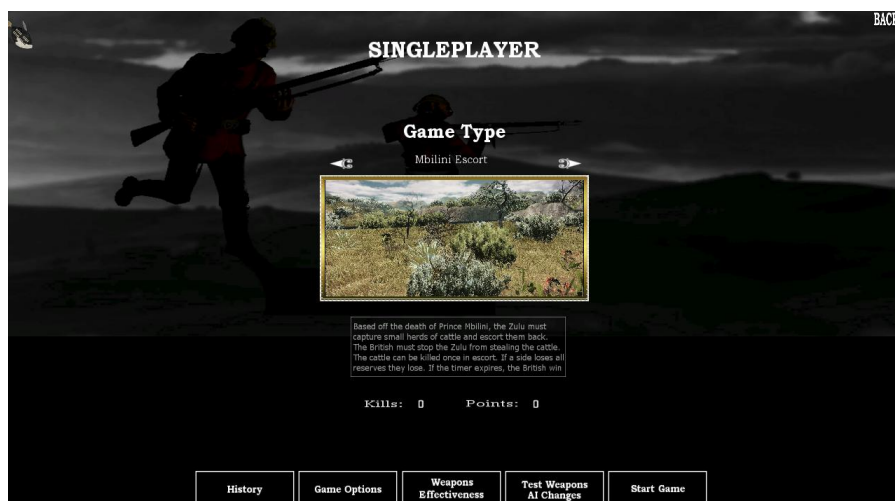


Figura 23: Missão em que os zulus devem roubar gado e os ingleses devem detê-los. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).



Figura 27: Missão em que os ingleses devem resistir ao ataque dos zulus a Rorke's Drift. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).

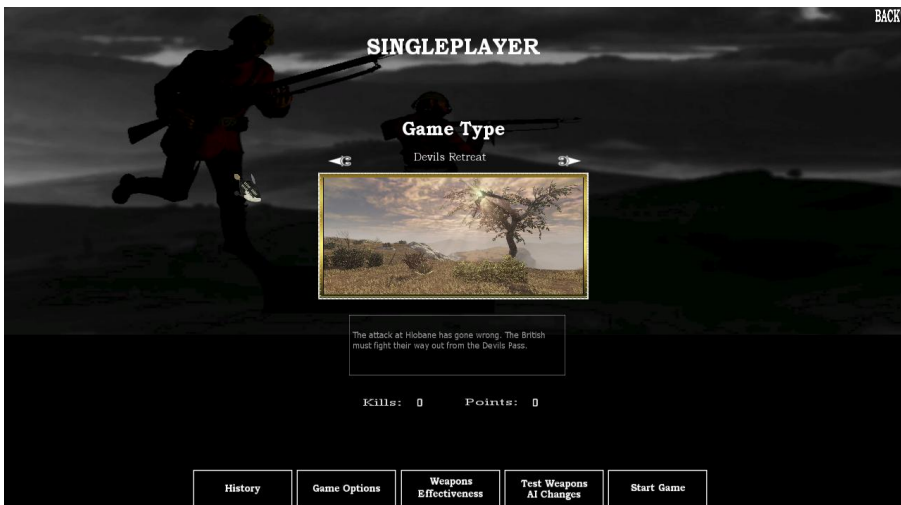


Figura 28: Missão em que os ingleses devem escapar de Hlobane. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).



Figura 29: Missão em que os ingleses devem fugir de Ntombe River. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).

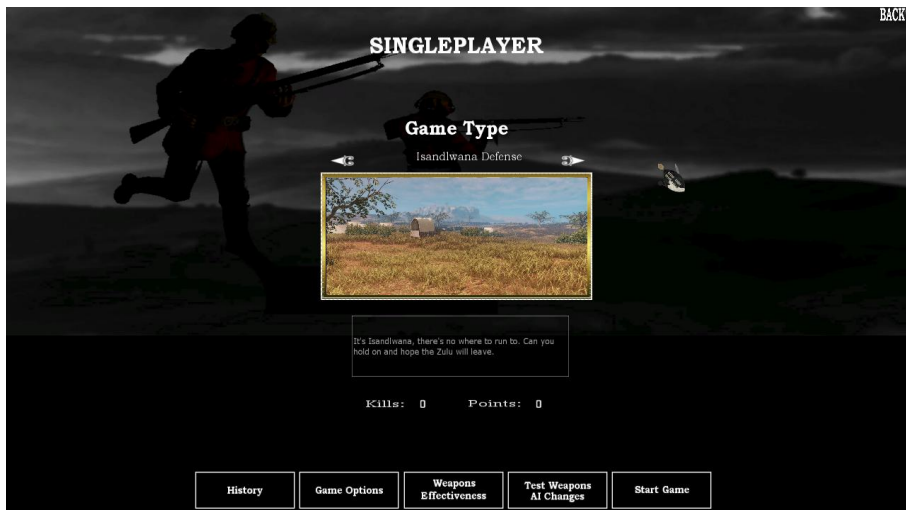


Figura 30: Missão em que os ingleses devem esperar que os zulus abandonem Isandlwana. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).

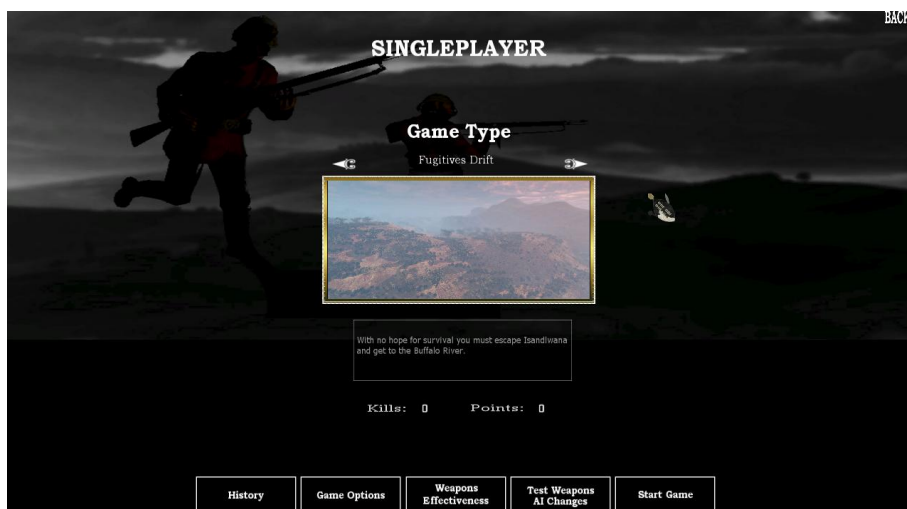


Figura 31: Missão em que os ingleses devem escapar de Isandlwana. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).

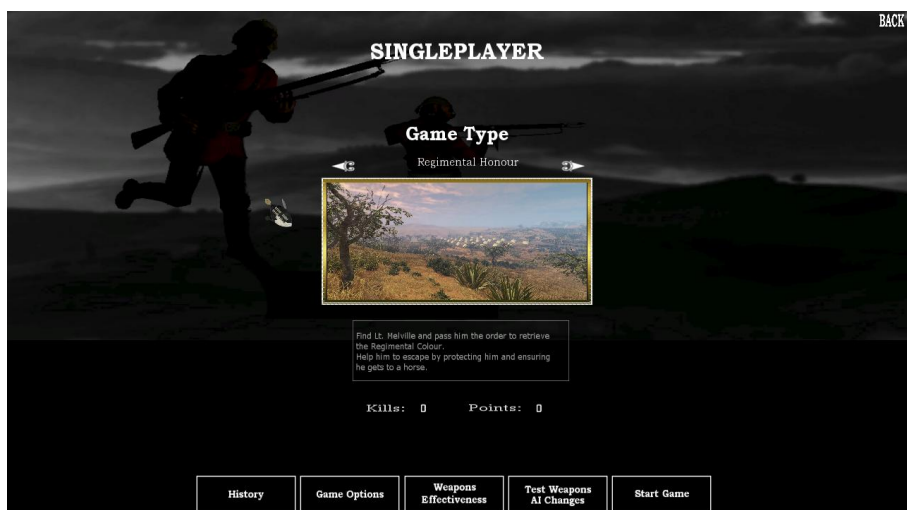


Figura 32: Missão em que os ingleses devem escoltar um Tenente britânico. *Zulu Response* (Web Interactive Solutions, 2017).



Figura 33: Figuras históricas inglesas que jogador pode seleccionar. Zulu Response (Web Interactive Solutions, 2017).



Figura 34: Figuras históricas zulus que o jogador pode seleccionar. Zulu Response (Web Interactive Solutions, 2017).



Figura 35: Uniformes britânicos e vestes zulus.

<https://buzzsouthafrica.com/zulu-war/>.

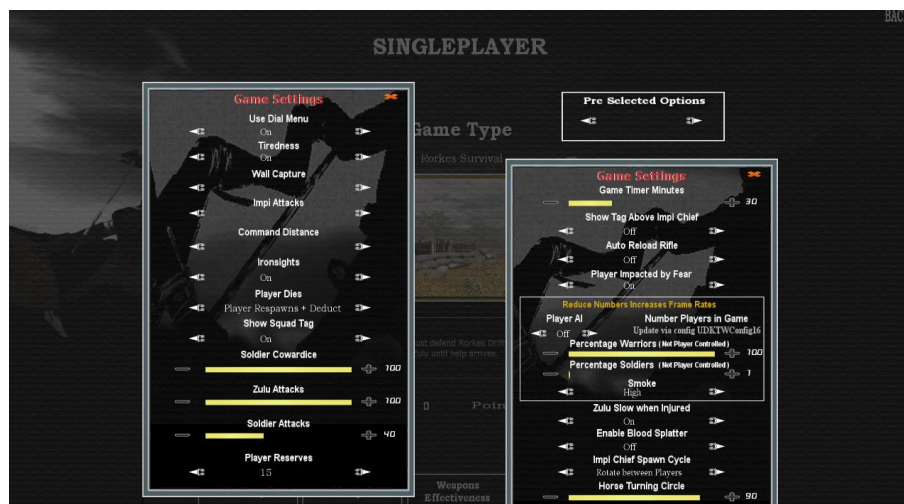


Figura 36: Opções de jogo, nas quais se observam as seguintes hipóteses: aumentar ou baixar o nível de cobardia dos soldados britânicos; ativar ou desativar o medo dos soldados ingleses; a não exibição, por parte dos zulus, de quaisquer mazelas após sofrerem ferimentos; aumentar ou baixar a quantidade de sangue exibida pelo jogo.

Zulu Response (Web Interactive Solutions, 2017).



Figura 37: Segunda Invasão do Reino Zulu.
The Zulu War 1879 (Knight, 2003, 78).



Figura 38: Queen Victoria Receiving the Sacrament at her Coronation, 28 June 1838 (Charles Robert Leslie, 1838-1839).
<https://www.rct.uk/collection/406993/queen-victoria-receiving-the-sacrament-at-her-coronation-28-june-1838>.



Figura 39: Representação de Victoria II do quadro apresentado na Figura 38. *Victoria II Manual* (Hanks, 2010, 5).

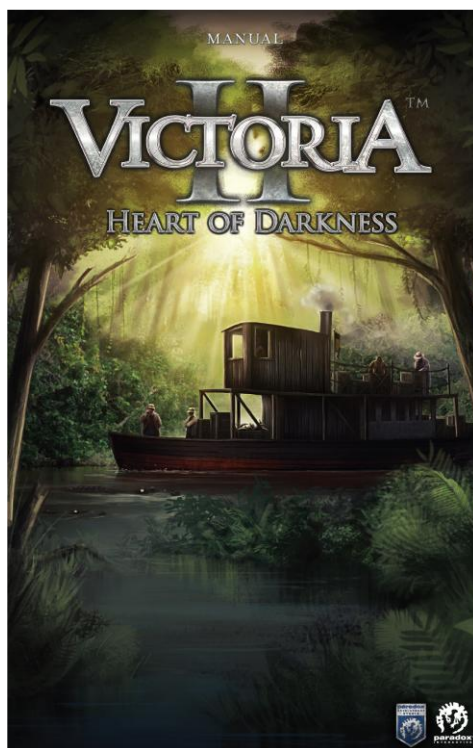


Figura 40: Capa de Manual. Victoria II: Heart of Darkness.



Figura 41: A primeira imagem do mapa do *Historical Flavour Mod* apresentada pelo jogo, na qual se observa o continente europeu no centro, denunciando um claro eurocentrismo.



Figura 42: A parte superior do continente africano, tal como representada em *Historical Flavours Mod*. À exceção das regiões localizadas junto à costa (loais conhecidos dos europeus em 1836, data de início do jogo), África encontra-se em branco, como se nada existisse no seu interior, evocando o conceito de *terra nullius*.



Figura 43: Representação da parte inferior do continente africano em *Historical Flavours Mod*. O interior de África encontra-se em branco.



Figura 44: Mapa elaborado por Aaron Arrowsmith, em 1802, intitulado *Africa: To the Committee and Members of the British Association discovering the Interior Parts of Africa this Map is with their Permission Most Respectfully Inscribed*. Somente as áreas junto à costa estão identificadas, enquanto as restantes aguardam até serem “descobertas” pelos europeus, neste caso, os britânicos.

<https://www.loc.gov/resource/g8200.ct003484/?r=-0.752,0.006,2.505,0.948,0>.



Figura 45: Secção relativa à cultura incluída na árvore tecnológica apresentada em *Historical Flavour Mod*. A maioria das subsecções alude a movimentos artísticos e científicos associados ao continente europeu, denotando o eurocentrismo do jogo.



Figura 46: Caricatura de Cecil Rhodes, elaborada por Edward Linley Sambourne (1844-1910) e publicada em *Punch Magazine* (1892). A caricatura, baseada no colossal Rhodes, alude também ao *Scramble for Africa* e à intenção de Rhodes de construir uma linha férrea e um telégrafo que unisse o Cabo ao Cairo.

https://en.wikipedia.org/wiki/The_Rhodes_Colossus#/media/File:Punch_Rhodes_Colossus.png



Figura 47: Ranking das nações mais poderosas em *Historical Flavour Mod*. As oito primeiras identificam-se com os *great powers* e as restantes com os *second-tier powers*.



Teresa Pereira (1991-) é Professora Auxiliar Convidada de Estudos Ingleses e Norte-Americanos na Faculdade de Ciências Sociais e Humanas da Universidade NOVA de Lisboa (NOVA FCSH), Portugal. É mestre e doutorada em Literaturas e Culturas Modernas pela FCSH NOVA, sendo igualmente investigadora no Centre for English, Translation and Anglo-Portuguese Studies (CETAPS). No seu Mestrado e, posteriormente, Doutoramento, estudou compara-tivamente literatura e videojogos, tendo recebido o prémio de Melhor Aluna de Mestrado 2013/2014 pelo trabalho desenvolvido durante o Mestrado, bem como uma bolsa de Doutoramento da FCT para a redação da sua tese. Teresa Nunes Pereira possui, ainda, um segundo Mestrado em Ensino de Inglês e Espanhol como Línguas Estrangeiras, pelo qual recebeu o prémio de Melhor Aluna de Mestrado 2021/2022. Os seus principais interesses de investigação incluem Game Studies, Estudos Literários, Estudos de Cultura, Estudos Ingleses e Norte-Americanos, Estudos Anglo-Portugueses, Ensino de Línguas Estrangeiras e Educação para a Cidadania Intercultural.