



**UM ENREDO COM E SEM HISTÓRIA?
DE QUE MANEIRA A HISTORIOGRAFIA CONTRIBUI PARA A
CONSTRUÇÃO DE PERSONAGENS? POR UMA HISTÓRIA QUE É
META-CONTEXTUAL E ENTRETÉM?**

***A PLOT WITH AND WITHOUT A STORY? HOW DOES
HISTORIOGRAPHY CONTRIBUTE TO THE CONSTRUCTION OF
CHARACTERS? FOR A STORY THAT IS META-CONTEXTUAL AND
ENTERTAINING?***

RICARDO LOPES

<https://orcid.org/0000-0003-0808-7203>

Doutor em Sociologia pela UFRGS

rshicardo@gmail.com

LIS YANA DE LIMA MARTINEZ

<https://orcid.org/0000-0001-6608-257X>

Doutora em Estudos de Literatura pela UFRGS

yana.flafy@gmail.com

RESUMO: o presente estudo lida com personagens cuja composição se deu por meio de indivíduos ou grupos de outros momentos históricos, evidenciados no jogo *Deadliest Warrior e Deadliest Warrior: Ancient Combat*. Metodologicamente, o estudo foi qualitativo, com a análise dos personagens à luz da repraesontologia. Os resultados apontaram para um uso da historiografia enquanto um "enredo externo" e invisível, um meta-contexto e que cria uma modalidade de história, que é a história entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: *Deadliest Warrior*; *Deadliest Warrior: Ancient Combat*; personagens históricos.

ABSTRACT: This study deals with characters whose composition took place through individuals or groups from other historical moments, evidenced in the game *Deadliest Warrior: Ancient Combat*. Methodologically, the study was qualitative, with the analysis of the characters in the light of the repraesontology. The results point to the use of historiography as an "external and invisible plot", a meta-context that creates a modality of history, which is entertainment history.



KEYWORDS: Deadliest Warrior; Deadliest Warrior: Ancient Combat; historical characters.

INTRODUÇÃO

Personagens históricos são extensivamente citados em mídias por conta de seu alto potencial comunicativo, afinal a sua compreensibilidade incide em um conhecimento em comum da audiência, que é o histórico. No entanto, a sua utilização não ocorre apenas como maneira alusão: existe todo um processo de ressignificação e de seleção para a construção de um personagem. Assim, o personagem pretende ser o indivíduo de existência histórica pretérita.

Cabe ressaltar que a ficcionalidade da mídia videogame permite a abordagem de diversos tipos de personagens. Por exemplo, há jogos com divindades, como *Fight of Gods*, no qual os personagens, que são deuses de várias religiões e que são construídos de (1) maneira enciclopédica e (2) são atribuídos características humanas, o que ocasiona uma dessacralização de suas raízes religiosas (LOPES; MARTINEZ, 2022). Nesse estudo, vamos lidar com a representação de figuras históricas e de grupos sociais representados por via do videogame *Deadliest Warrior* *Deadliest Warrior: Ancient Combat*, no qual são representados guerreiros genéricos (que chamaremos de tipos médios) e históricos.

O objetivo da pesquisa é, portanto, perceber certa "causalidade parcial" na construção de um personagem: naquilo que é construído a partir do referente historiográfico, tomando-o enquanto conhecimento compartilhado pelo grupo de pesquisadores. Dessa maneira, o problema de pesquisa é: “de que maneira o jogo *Deadliest Warrior: Ancient* compõe seus personagens utilizando a historiografia enquanto referência?”.

Mídias importantes que abordam períodos históricos e que funcionam como pano de fundo são filmes como, por exemplo, *O Escorpião Rei (de 2002)*. Esses procuram contextualizar um pouco mais a historicidade do enredo lançando mão de alguns recursos de roteiro: um especialista (como um arqueólogo) ou um personagem que, por ser inculto, abre uma brecha para que outro personagem explique o passado para dar sentido ao plot ; Nos casos aqui estudados, estamos lidando com enredos que são a História ou, no mínimo, a historiografia, entendida aqui como o resultante de pesquisas na área na produção de um jogo que foi anteriormente a adaptação de um programa de televisão. Logo, o enredo completo do



game estaria disponível no programa que, em última instância, estaria baseado nas pesquisas acadêmicas, o que faz de *Deadliest Warrior* do tipo realista.

JOGOS DE LUTA “REALISTAS”

Jogos de luta podem ser 2D, 2.5D ou 3D. Isso faz toda diferença na jogabilidade na medida em que coloca a profundidade no cenário, algo que aumenta a mobilidade do lutador e altera o combate em si - pois no 2d o combate se desenvolve horizontalmente, baseado em um plano cartesiano, mais importância para o ar através de pulos (o que o torna fantasioso) e faz uso de projéteis. Já no 3D, o combate se desenvolve no solo, e por isso ele se torna, em teoria, mais realista.

Nas tradições de jogos de luta, os mais famosos em 2D são o *Mortal Kombat* e *Street Fighter*, além de *The King of Fighter*. Mas existe também as franquias mais conhecidas no estilo 3D: *Teken*, *Virtual Fighter*, *Soul Calibur*, etc. Os jogos citados possuem efeitos "sobrenaturais", mas existem outros que buscam ser mais realistas. Um exemplo de mecânica: os jogos citados, geralmente, tem personagens que continuam ativos de acordo com o nível de sua barra de vida, ou seja, é uma medição quantitativa o lutador chega ao nocaute após esvaziar sua barra. Porém, embates entre humanos reais são imprevisíveis, os mesmos golpes não possuem peso matematicamente semelhante e há outros fatores envolvidos para além de uma programação.

Os jogos realistas que encontramos em nossa revisão e que poderiam ser considerados simuladores seriam 1) *Bushido blade*, 2) *Deadliest Warrior* e 3) *Hellish Quart*. Eles possuem algumas características em comum: os cenários são 3D, os personagens podem utilizar armas distintas (justamente por causa dos modelos 3D, que permitem maior interação que as figuras chamadas sprites), os cenários são complexos. Eles também são destinados a um nicho: é preciso apreciar artes marciais ou mesmo militares para admirar estratégias ou posicionamentos em campo de batalha. Dos jogos apresentados, selecionamos a franquia *Deadliest Warrior* por conta da presença de personagens literalmente históricos (não inspirados, como no caso de *Bushido*) e possuir esse lastro de pesquisa na construção dos personagens que chamam de genéricos (esse nome será esclarecido posteriormente). Dessa franquia, optamos pelo terceiro jogo, *Deadliest Warrior*, que é uma coletânea dos dois primeiros.

Portanto, a obra em tela é parte de uma franquia: *Deadliest Warrior: The Game*, *Deadliest Warrior Legends* e *Deadliest Warrior: Ancient Combat*. O primeiro jogo é mais tecnológico, construindo guerreiros possíveis a partir de suas tecnologias (como veremos na seção posterior) - pois o programa, na primeira temporada, refletia sobre “tipos ideais” de guerreiros. Já a sequência imediata se baseia em "lendas", personagens históricos cuja existência é documentada e refletida por pesquisadores. O terceiro é uma coletânea dos outros dois, e apresentamos os personagens na tabela 1:

Tabela 1: Personagens do jogo *Deadliest Warrior: Ancient Combat*

Nome do personagem	Referente Histórico	Continente	Jogo Original	Histórico/Genérico
Apache	Pré-Colombiano	América	<i>Deadliest Warrior: The Game</i>	Genérico
Knight	Idade Média	Europa		
Ninja	Idade Média	Ásia		
Pirate	Idade Moderna	Europa		
Rajput Warrior	Pré-Colombiano	Ásia		
Roman Centurion	Antiguidade	Europa		
Samurai	Idade Média	Ásia		
Shaolin Monk	Idade Média	Ásia		
Spartan	Antiguidade	Europa		
Zande Warrior	Pré-Colombiano	África		



Attila the Hun	Antiguidade	Europa	<i>Deadliest Warrior: Legends</i>	Histórico
Genghis Khan	Idade Média	Ásia		
Hannibal	Antiguidade	Europa		
Hernán Cortés	Idade Moderna	Europa		
Joan of Arc	Idade Moderna	Europa		
Shaka Zulu	Idade Moderna	África		
Sun Tzu	Antiguidade	Ásia		
Vlad the Impaler	Idade Média	Europa		
William Wallace	Idade Moderna	Europa		
Richard "Mack" Machowicz	Idade contemporânea	América		

Fonte: dados da pesquisa.

Como podemos perceber, só dessa apreciação inicial é possível detectar algumas regularidades na construção dos personagens. A começar pelos períodos históricos, podemos perceber que o mais abordado foi a Idade Média (7 ocorrências), Antiguidade (5 ocorrências), Idade Moderna (4 ocorrências), Pré-Colombiana (2 ocorrências) e Idade Contemporânea (1 ocorrência). O mais lógico seria cogitar que as idades mais contemporâneas seriam as que teriam um maior número de guerreiros na obra por conta das evidências históricas disponíveis, porém podemos perceber que a Idade Média e a Antiguidade sobressaem.

O que os dados dão a entender é que os guerreiros são primeiramente conhecidos enquanto lendas e, posteriormente, são abordados pela historiografia, que ajuda a circular seus nomes na atualidade e os torna de interesse para o programa, que se legitima e cria conteúdo



através da pesquisa científica. Assim, poderíamos afirmar que a Idade Média foi a maior produtora de guerreiros memoráveis para as artes bélicas.

Quanto à outra variável, a do continente, podemos perceber que a Europa (10 ocorrências) é a que teve mais aparições, seguida da Ásia (6 ocorrências), e com o empate da África (2 ocorrências) com a América (2 ocorrências). Ora, essa hegemonia europeia pode ser explicada justamente pela disciplina História ser nascida nesse continente, e que ela foi ajudando a registrar os feitos dos guerreiros desde a Antiguidade pelo seu maior foco na palavra escrita. Os demais continentes apareceram mais relacionados a questão colonial, o que reforça essa percepção de que a utilização da escrita para registro é favorecida pela ordem moderna e criam maiores registros – ou seja, não necessariamente seja um eurocentrismo, mas sim uma característica cultural que é favorecida por práticas sociais e que, ao ser disseminada em outros continentes, vai providenciando registros.

DEADLIEST WARRIOR: O PROGRAMA TELEVISIVO E O JOGO

É relevante apontar que o jogo não possui uma *lore* ou um enredo próprio, pois parte de uma espécie de “simulação”, aos moldes do próprio programa original: imagina-se como seria se houvesse o encontro entre sujeitos históricos e também guerreiros de diferentes culturas. Porém, esse tipo de interação é complexa e, potencialmente, incomunicável em apenas um jogo, o que implicaria uma fonte externa de “origem” e que explicaria esse estado de coisas que é absurdo em tempos históricos.

Dessa maneira, o que ocorre é um contexto de base no qual entende-se que, no decorrer dos anos, teriam existido guerreiros que enfrentaram grandes batalhas e que ficaram famosos por força de seus feitos. Há, portanto, uma aura de mistério em torno do que se sabe sobre eles e a série se propõe a desvendá-la a partir de vários confrontos, em que a equipe faz exame sistemático de qualidades físicas e culturais dos guerreiros. Por fim, cada episódio termina com uma batalha simulada por computadores para verificar quem é realmente o guerreiro mais mortal (IMDB, 2009, s/p). O programa em tela, em específico, investiga confrontos entre guerreiros histórico e geograficamente distantes, que não se encontram nem no tempo histórico e nem territorialmente, e esse é o mote da simulação, do What if. Nesse caso, as comparações são possíveis, embora sempre balizadas em parâmetros que podem ser questionados.



Portanto, os produtores inserem valores para as variáveis (cada arma e atribuindo um valor numérico) e fazem um teste estatístico de cenário, simulando vários confrontos e deles tirando uma porcentagem para determinar a vitória. Ao fim do programa, existe uma teatralização do conflito com atores reais. O programa foi ao ar de 2009 a 2011, produzido inicialmente pela SpikeTV, e foi apresentado por Geoff Desmoulin, Armand Dorian, Max Geiger, Richard Machowicz - o qual inclusive tornou-se personagem no jogo, utilizando os movimentos de todos os outros lutadores - e Robert Daly.

Cabe ressaltar que esses programas de simulação são consideravelmente comuns nos EUA: existem simulações sobre conflitos entre animais diferentes (“Clube da Luta Animal”), sobre recriação de crimes (“Investigação”), etc. Fica evidente que são aplicadas ciências forenses, paleontologia e arqueologia, o que cria um redirecionamento dessas ciências para o entretenimento baseado em Educação. Mas não são apenas programas que são criados por essa filosofia, ainda existem canais inteiros (é verdade, na TV privada), como o National Geográfico, o History Channel, Investigação, entre outros.

REFERENCIAL TEÓRICO: PERSONAGEM-HISTÓRICO

Antes de abordar propriamente os personagens históricos, podemos fazer uma reflexão sobre a História enquanto uma ciência. Das infinitas definições que existem, partimos da formulação retrospectiva de Marc Bloch (2001, p.55) que propõe que “o historiador não apenas pensa ‘humano’”, pois “a atmosfera em que seu pensamento respira naturalmente é a categoria da duração” e, “dificilmente imagina-se que uma ciência, qualquer que seja, possa abstrair do tempo. Portanto, considerar a História como “Ciência dos homens [...] é ainda vago demais. É preciso acrescentar: “dos homens, no tempo”. Mas essa atividade passa, sempre, por uma narrativa: “A história é a narrativa de fatos, o resto decorre dela” (VEYNE apud PRIORE, 2009). Logo, a aproximação entre a linguagem da história e a da narrativa ficcional, no mínimo, ocorre pela questão da comunicação, o que faz ambas compartilharem uma certa gramática, tal como demonstra Hayden White (2001, p.137):

O problema não é a natureza dos tipos de eventos com que se ocupam historiadores e escritores imaginativos. O que nos deveria interessar na discussão da “literatura do fato” ou, como preferi chamar, das “ficções da representação factual”, é o grau em que o discurso do historiador e o do escritor imaginativo se sobrepõem, se assemelham ou se correspondem mutuamente.



Assim, apesar de a ciência se basear na empiria das provas, a História nutre uma relação com o personagem por essa intersecção com a ficção. Na historiografia tradicional, composta de Leopold Von Hanke e pelos positivistas, “[...] poderíamos associar a história tradicional que tomaria o documento como a prova do que “realmente aconteceu” e reduziria o conhecimento histórico a descrição dos grandes fatos e seus personagens” (MAUAD, GRINBERG, 2010, p. 45). Como se pode perceber, os grandes nomes são personagens infalíveis e que servem de modelos de comportamento, explicando um processo civilizacional servindo como arquétipos que movimentam a história. Logo, a narrativa é essencial porque a função é a de construção de “mitos de início” das nações.

Por seu turno, a escola dos *Annales* buscou escapar dessa espécie de “devoção” às disruptivas, como demonstrou o próprio Bloch alguns parágrafos acima. Já a Nova História Cultural não apenas se utilizou de títulos inusitados para monografias e houve, até mesmo, um livro escrito por Carl Ginzburg, *O Queijo e os Vermes* que é literatura.

Atualmente, existe uma tendência entre historiadores:

[...] não seria difícil encontrar grandes obras, livros verdadeiramente fundadores de tradições historiográficas que, no entanto, revelaram desprezo olímpico pelas miudezas do cotidiano, também elas históricas, ou pelos não menos históricos personagens “anônimos”, seus corpos, sentimentos, crenças, aflições. Grandes obras que descortinam com brilho o sujeito coletivo da história, embora a maior parte de seus personagens não tenha rosto, nem nome (VAINFAS, 1997, p.630)

Até o momento, realizamos uma certa revisão dos personagens na historiografia, mas ainda é possível estudar reflexões de possibilidades do uso de personagens em História. Atualmente, a ficção narrativa acabou adentrando o fazer dessa ciência por meio da escrita, integrando elementos da narrativa:

Cada vez mais, encontramos nas livrarias abordagens que, mesmo escritas por historiadores profissionais, assumem um estilo narrativo ficcional, dramatizando a vida de personagens históricos, construindo uma *mise-en-scène*, na qual personagens reais ganham contornos de heróis de romance num claro investimento estético. Em geral, obras de qualidade que se utilizam de recursos estilísticos da ficção também se baseiam em evidências factuais para colher informações sobre situações, processos, ambientes e sobre os próprios personagens ali tratados (MAUAD, GRINBERG, 2010, p. 120).

Nesse caso, o que está sendo apreciado é um estilo de escrita, promovendo uma fusão e que torna o texto técnico mais palatável para não profissionais. Diferentemente da vertente



tradicional, existe uma separação entre aquilo que foi pesquisado e a comunicação com o leitor e, assim, os personagens se montam por motivos retóricos. Logo, isso cria uma relação com os dados colhidos pelo historiador:

A História, mestra da vida [...] é um depósito de personagens e acontecimentos consagrados e de compreensão devidamente instalada, de que se pode dispor sem problemas. O presente os atualiza pela cerimônia da própria reconstituição, que reinscreve os temas numa nova oficialidade [...]. Servem de ilustração ao já conhecido, atualizado pela visão apenas expositiva do assunto, garantida pelo bom uso da técnica (SCHVARZMAN, 2003, p.175).

Assim, a história serviria como um “depósito” para os autores, que permitiria, para a ficcionalidade, uma fonte de inspiração para rerepresentar a própria História por meio de uma habilidade narrativa de tipo artística - enquanto o historiador tem a habilidade da pesquisa e utiliza a escrita rebuscada para aumentar o alcance de suas palavras. Outra perspectiva teórica é a seguinte:

Não é possível relatar e analisar uma situação social e econômica de um período passado sem a ajuda da narrativa. Ou seja, sem colocar em relação (é o que os franceses chamam de *mise en intrigue*) os elementos de natureza diferente, sem fazer intervir diferentes personagens, os chamados atores históricos, notórios ou anônimos. Qualquer que seja a vontade do autor de fazer uma escrita impessoal, com a não utilização deliberada do “eu”, com a recusa de colocar em primeiro plano tal batalha ou tal nome célebre, o fato é que para que as obras sejam legíveis e coerentes, não se pode eliminar a estrutura narrativa (PRIORE, 2009, p.12)

Como se pode notar, para o historiador a narrativa é uma ferramenta, mas conduzi-la pode ser uma habilidade; isso porque a narrativa possui a virtude da didática, porém existe o ônus de manter a dinâmica, o que a linguagem literária consegue com maior fluidez. Por fim, a revisão bibliográfica encontrou uma leitura da História sobre a análise de conteúdo:

O PERSONAGEM, caso em que o pesquisador deve estabelecer as características ou atributos que se lhe conferem os discursos selecionados (traços de caráter, papel, posição social, familiar etc.) À guisa de sugestão, a escolha do personagem como unidade de registro pode ser útil na análise de biografias, de romances e mesmo de discursos acerca de agentes históricos pouco célebres (ou anônimos), tema ou unidade de registro muito frequentada nos estudos algo intuitivos da história das mentalidades ou da micro história (CARDOSO, VAINFAS, 1997, p.547)

O historiógrafo, portanto, utiliza o personagem como unidade de análise. Nosso enfoque, portanto, e em ficcionistas falando de História, mas é um tipo especial de ficcionista, pois ele não está criando um enredo, mas sim criando encontros entre seres separados pela sucessão do tempo histórico. Nesse caso, as versões do passado do indivíduo se tornam



personagens dentro do tempo histórico, que só pode ser acessado por meio da narrativa histórica.

Assim, como síntese das ideias anteriores, a disciplina História estuda o homem na duração do tempo e, como se trata do uso de narrativas como estruturação sobre os homens na duração, alguns termos da teoria literária são trazidos para a história, como o de personagem. Todavia, não se trata de um sujeito ficcional inspirado, mas sim alguém com existência no tempo pretérito. Contudo, é possível também se construir personagens baseados em indivíduos, uma vez que:

(...) o personagem pode até parecer a criação de uma inteligência individual ou coletiva, mas é um espelho não perfeito de um grupo ou de indivíduos. Não é perfeito porque o social é só uma parte de composição. Nem me atrevo a afirmar que o personagem é uma representação em total: há também a criação, que não se trata só de contraposição ao já estabelecido, mas também justamente dessa metafísica que faz com que alguns personagens atinjam valores quase universais, que encarnem verdadeiros sentimentos (MARTINEZ, LOPES, 2019, p.17)

Certamente, esse conceito está se referindo a um personagem que precisa ser plausível, mas é possível que ele seja uma pessoa que existe, colocando um indivíduo existente em situações que ele não enfrentou em sua biografia. Então, seria impossível replicar perfeitamente a existência de um indivíduo *ipsis literis*, e numa história ficcional se cria uma outra série de fatos, que não necessariamente se conecta com a narrativa histórica - talvez em romances históricos, mas eles se propõem a inserir elementos ficcionais também.

Cada personagem será considerado como um contexto particular dentro do contexto do jogo – esse último que possui um enredo externo a ele, que no caso seria um meta-contexto. Assim, consideramos o conceito de personagem por essa via pois ele apontam para um contexto, que é uma composição de diversos referentes de diversas dimensões, que, uma vez selecionadas pelo analista, podem ser lidas como variáveis. É a combinação dessas características que geram o personagem- no nosso caso, trata-se da dimensão histórica, com a qual o indivíduo não tem uma relação pessoal, mas sim mediada pela historiografia - Indivíduos e sociedades podem ter história. O discurso historiográfico, no entanto, nada mais é do que uma reflexão sobre as efervescências, que se baseiam nas interpretações das evidências, por vestígios do passado ou por mídias, que ajudam a criar representações e que constroem o posicionamento do indivíduo para sua apreciação ou negação.



Os personagens são “pessoas” ou portadores de características de uma que são inspiradas em representações. Essa âncora com a realidade é o que permite a comunicação com o público, que consegue compreender aquilo que está sendo narrado. Quando se trata de personagens mormente baseados em figuras históricas, o referente acaba sendo o próprio indivíduo, já expresso em outras representações.

METODOLOGIA

Esse é um estudo qualitativo, baseado na análise de personagens (imagens e sons) produzindo significações verossimilhantes de grupos sociais e de personagens históricos. Logo, após a revisão bibliográfica, determinamos os contornos finais do problema, apresentado já finalizado na seção Introdução.

A coleta de dados foi censitária, ou seja, todos os personagens foram conhecidos e analisados. Como vimos, um personagem é multifacetado: ele é, ao mesmo tempo, imagem e som unidos, além de possuir uma personalidade, então é preciso operar uma seleção, um funil de aspectos de sua constituição.

O que nos focamos foi na imagem produzida, nos modelos 3D criados, pois eles são mais investigáveis do que o restante: a voz do personagem histórico nem sempre está gravada, assim como os seus movimentos de batalha não foram filmados. A imagem, no entanto, foi retratada em quadros ou imagens estáticos, além de descrições de literatos, historiadores ou demais intelectuais.

A seleção de personagens analisados obedeceu a dois critérios: seriam representativos de continentes (os que apareceram no universo) e dos períodos históricos, evidenciados na tabela 2:

Tabela 2: Amostra Escolhida

Personagem	Continente	Período Histórico
Rajput Warrior	Ásia	Antiga
Sun Tzu	Ásia	Antiga
Joana D'Arc	Europa	Medieval
Shaka Zulu	África	Moderna
Richard "Mack" Machowicz	América	Contemporânea



Fonte: dados da pesquisa

Após a seleção dessas unidades de análise, e, posteriormente, uma apreciação das figuras – mais especificamente de *frames* dos modelos sendo executados pelo *hardware* na interação com outros modelos ou com o cenário. Essa investigação do modelo se baseou em alguns pontos: 1) cotejo com o figurino do ator do programa, 2) uma revisão bibliográfica em que se determinou parte da biografia dessa figura histórica. Os resultados estão expostos na seção posterior.

ANÁLISE DOS GUERREIROS GENÉRICOS E DAS LENDAS

Nesta seção, vamos analisar o material coletado e optamos por dividi-lo entre dois momentos: um em que é analisado um guerreiro genérico e outro em que são apreciadas as lendas, os personagens históricos. Essa diferença é relevante na medida em que a construção de ambos possui similaridades e diferenças, para as quais vamos apontar na seção de considerações globais.

Rajput Warrior

Rajput é um nome considerado como uma etnia na Índia, o qual possuiu diferentes participações na história nacional deste país. A história rajput é milenar e tem registros significativos desde meados do século V d.C.:

The Rajputs' origins seem to date from a great breakup of Indian society in the northern and northwestern Indian subcontinent under the impact of the Hephthalites (White Huns) and associated tribes from the mid-5th century CE onward. Following the breakup of the Gupta empire (late 6th century), invading groups were probably integrated within the existing society, with the present pattern of northwestern Indian society being the result. Tribal leaders and nobles were accepted as Kshatriyas, the second order of the Hindus, while their followers entered the fourth (Shudra, or cultivating) order to form the basis of tribal castes, such as the Jats, the Gujars, and the Ahirs. Some of the invaders' priests became Brahmans (the highest-ranking caste). Some indigenous tribes and clans also attained Rajput status, such as the Rathors of Rajputana; the Bhattis of Punjab; and the Chandelas, Paramaras, and Bundelas of central India. Rajput ancestry can be divided between Suryavanshi ("House of the Sun," or Solar people), or those descended from Rama, the hero of the epic Ramayana; and Chandravanshi ("House of the Moon," or Lunar people), or those descended from Krishna, the hero of the epic Mahabharata. A third group, Agnikula ("Family of the Fire God"), is the group from which the Rajputs derive their claim to be Kshatriyas. Rajput habits of eating meat (except beef) and other traits suggest both foreign and Aboriginal origins (<https://www.britannica.com/topic/Rajput>).

Como podemos perceber, existe uma série de castas que se formaram após um conjunto de guerras, que deram origem a uma série de divisões, incluindo sacerdotes e guerreiros, cuja



parcela desses últimos se assentou em Rajputana -a qual também possui diferentes divisões internas. Logo, a construção de um guerreiro Rajput envolve, no mínimo, o cotejo dessas variedades para que se produza uma figura que não se identifique apenas com um dos subgrupos, pois isso tiraria sua representatividade. Por essa razão, optamos por selecionar algumas imagens das etnias para proceder a análise.

Globalmente, essa etnia é conhecida por ter uma conduta guerreira, forjada em muitas guerras com outras etnias:

[...] this culture of war declined with the ascendancy of Mughal and then British sovereignty. A gradually emerging centralized state began to disable the earlier network of mobile war bands. [...] dates the beginnings of the settled Rajput “genealogical orthodoxy” to the 16th and 17th centuries. The modern definition of the Rajput was hardened into “thirty-six royal races” by British colonial historians such as James Tod whose widely read *Annals and Antiquities of Rajasthan* (1997) is now owned by most notable Rajput families. In contrast, accounts such as Kolff’s show us centuries of intermingling and competition to extend the ambit of the term Rajput. [...] The major one centers on genealogy, property, and royalty. Untraceable in the major definition, Thakur Baba perhaps expresses the minor variation, the figure of a warrior as a possibility of life, open for centuries to several castes and tribes (SINGH, 2012, p.389).

Como podemos perceber, a colonização diminuiu os conflitos internos entre as castas indianas. Também esse processo de ocupação ocasionou uma ortodoxia nos séculos XVI e XVII, uma vez que a atividade guerreira já não era tão intensa como outrora e isso retirou a força dos próprios rajput. Nesse momento, é possível passar a defini-la como genealogia ou como ética guerreira, o que demonstra certa complexidade na delimitação do grupo social, que passa de uma condição “genética” para um conjunto de ideais.

Quanto às imagens, podemos começar por uma breve apreciação comparativa:

Figura 1: Modelo 3D e Ator



Fonte: <https://psdeals.net/us-store/game/728696/deadliest-warrior-the-game-rajput-avatar>

Como podemos observar, o ator utilizou uma armadura bem mais “pragmática”, e que é esteticamente menos agradável aos olhos. A semelhança está no formato do capacete e da cor da proteção do corpo, porém de resto houve bastante liberdade artística. Quanto ao tempo histórico, é evidente que as figuras remetem ao período anterior à colonização, pois não encontramos armas de fogo, as quais conferem vantagens para batalhas a distância e evidenciam que houve a interação com tecnologias externas. Com relação a primeira casta, começamos pela figura 2:

Figura 2: imagem etnia Suryavanshi rajput



Fonte: <https://www.facebook.com/p/Suryavanshi-rajput-100066508426586/>

Nesta imagem podemos perceber que o adereço da cabeça é o mesmo do modelo 3D, protegendo as laterais da cabeça do lutador. Como se trata de um busto, não podemos perceber o restante do traje, o que torna esse dado menos relevante para a análise do resto do

personagem. As outras figuras encontradas vão complementando esse aspecto com mais cuidado, como é o caso figura 3:

Figura 3: Etnia Chandravanshi rajput



Fonte: <https://twitter.com/BhatiChhayan/status/1397055022718853121>

A região do abdômen mostra o mesmo adereço circular (que lembra uma mandala), que é menor no modelo 3D. Há, também, a presença de duas lanças, remetendo a uma veste guerreira - embora haja preponderância de joias em detrimento de peças de armadura. Ou seja, até o momento apreciamos duas figuras em vestes esteticamente agradáveis, mas também conseguimos encontrar uma figura de um guerreiro diretamente em batalha, como é o caso da imagem de número 4:

Figura 4: Etnia Agnikula rajput.



Fonte: <https://vanniyarkula-kshathriyar.blogspot.com/2011/12/rajputsagnikula-kshatriyas.html>

Como podemos perceber, essa figura possui uma veste mais pesada e que passa a linha da cintura, com a mesma cor do modelo 3D - sem as demais proteções ou ornamentos presentes nas outras figuras. Ademais, este guerreiro ostenta o escudo igual ao do personagem, cujo fronte possui adereços que remetem ao código cultural rajput.

Como se pode perceber, a construção do personagem genérico parte de códigos históricos mais “elásticos”: não há uma localização precisa, o mais importante é construir um referente que condense diversas manifestações, que aborda diferentes aparatos culturais. Isso, evidentemente, aproxima-o ao conceito de estereótipo - mesmo que não haja a atribuição causal e nem espontaneidade, pois houve uma pesquisa documental prévia. Assim como não há, propriamente, um intuito de conhecimento e existe, factualmente, um processo de estilização; logo, podemos afirmar que esse personagem genérico é uma colcha de retalhos que é uma amostra das diferentes etnias.

Logicamente, a construção da identidade de um povo e a elaboração de uma representação compreensível é mais complexa do que a de uma figura histórica em si mesma, pois um grupo, ao mesmo tempo que produz abundância de dados, pode escapar de uma comunicação adequada justamente porque é composto de muitos indivíduos (LOPES, 2019, 2024). Afinal, o processo comunicativo é mais eficiente conquanto apele para uma cultura



compartilhada (LOPES, 2019, 2024), e um sujeito histórico possui simbolizações ligadas diretamente com a sua pessoa. Essa elucubração teórica pode ser testada na próxima seção, com as lendas.

ANÁLISE DAS LENDAS

Nesta seção vamos analisar os personagens históricos, cujo modelo foi construído com base em representações históricas imagéticas ou escritas. A análise vai incidir sobre material de indivíduos e não de grupos, e vamos começar por uma francesa.

Joan of Arc

Joana possui uma importância de heroína fundadora da Nação Francesa, além de ter sido canonizada pelo Vaticano. Por isso, existem muitas versões suas em diversas mídias, tanto em pinturas quanto em filmes, e o presente jogo seria mais uma delas. A própria pesquisa acadêmica atesta esse tipo de “sucesso”:

É de espantosa atualidade a mobilização em torno de Joana d’Arc, o personagem feminino mais conhecido da História Francesa. A vida da moça, que ainda criança começara a ouvir vozes lhe revelando a missão de libertar a França dos invasores ingleses, que liderou um exército, coroou o seu rei e teve um destino trágico, sendo queimada viva como herege [...] (AMARAL, 2012, p.10).

Como se pode perceber, grande parte da sua confiança para estar nas batalhas provém de motivos religiosos: o contexto foi a Guerra dos Cem Anos, no qual estava começando a se formar o estado nacional francês e o já consolidado estado inglês, cuja realeza pretendia assumir também o trono franco.

Joana alegou visões com o Anjo Gabriel e pediu uma audiência com o rei Carlos VII, o qual permitiu que ela participasse de batalhas, das quais saiu vitoriosa - de modo que isso criou também tensões religiosas. No entanto, ela acabou sendo capturada por aliados dos ingleses e foi julgada no Santo Ofício como bruxa, sendo queimada na fogueira, o que provavelmente criaria ressignificações de suas vitórias militares. Posteriormente, foi considerada por Napoleão, já na Revolução Francesa, como heroína da França e foi canonizada. Com relação ao modelo disponibilizado no jogo, apresentado na figura a seguir:

Figura 5: Modelo 3D e Ator



Fonte: https://deadliestwarriorthe game.fandom.com/wiki/Joan_of_Arc

No modelo 3D, é possível observar que são ressaltadas as formas femininas – o que já não ocorre com a atriz, que utiliza uma armadura em um estilo masculino, a mais comum na época. A sua armadura remete às pinturas, porém apresentando mais efeitos de reluzir, o que reflete uma adaptação de mídias medievais, cujos materiais não conseguiam dar esse efeito. Houve também uma mudança da história original, pois Joana se vestia com armaduras masculinas, o que foi uma das acusações do Santo Ofício.

O modelo, também, apresenta incrementos no *design* e fabricação da armadura, o que indica que há uma estilização baseada na figura historiográfica. Podemos perceber, dada a historiografia, que a imagem que foi “congelada” foi a das primeiras batalhas antes da coroação do rei, o que indica que foram esses momentos pontuais de luta e não o da fogueira ou o da vida camponesa, por exemplo. Ademais, a biografia levantada deu a entender que ela não possuía treinamento militar prévio (por ser camponesa do interior) e nem há indícios concretos de que ela participou de lutas corporais, o que traça um ponto de intersecção com Rajput no tocante a ela estar, também, representando uma tradição militar, no caso a francesa.

Shaka Zulu

Shaka Zulu (1787-1829) é amplamente conhecido no mundo anglófono como líder da resistência ao Império Britânico na atual África do Sul. Biograficamente, ele era o filho

bastardo do rei da tribo Zulu, Senzangakhona KaJama, e, durante o reino de seu meio-irmão, descende direto do trono, ele ganhou fama por suas artes militares individuais. Com o tempo, Shaka assume o trono:

Shaka of the Zulu was born sometime between 1785 and 1787, five to seven years after Cari von Clausewitz and died In 1828, three years before Clausewitz. Shaka, as dustomary with Mthethwa males of a certain age, was placed in a inication age-regiment from which those in their late teens where called into national service. In these regments, they received military, tended the king's cattle, kept the huts in good order, took part in organized hunts. and attended various ceremonial gatherings. Shaka gained prominence and recognition for his intellect and fighting skills As a result of his military vtictories. he was named regimental commander by the chief of the Mthethwa. Dingiswayo, who took Shaka and his mother into his clan when the two were exiled from his mothers (DOUGLAS, 1997, p.1).

Portanto, do ponto de vista do combate, o imperador trouxe algumas inovações e que conduziram a um grande sucesso no campo de batalha. A primeira foi a utilização de um novo tipo de lança e o segundo foi uma formação de ataque chamada “boi”, que permitiram o combate até mesmo contra armas de fogo. Na figura 6 podemos perceber que existe uma tentativa de sintetizar essas duas contribuições:

Figura 6: Modelo 3D e Ator



Fonte: <https://pt.quora.com/Guerras-Antigas-Quem-s%C3%A3o-os-guerreiros-mais-temidos-da-Hist%C3%B3ria>

Na imagem, podemos perceber que houve menos distinção entre o ator e o modelo 3D na comparação direta com Joana D'arc. Isso também pode acontecer por conta do clima tropical



onde está inserido o personagem histórico, que utiliza menos adereços do que os demais personagens. A maior diferença está nos adereços da cabeça, que não existem na figura estilizada - provavelmente por conta da dificuldade adicional de se construir e renderizar o modelo durante o processamento do jogo. Logo, aqui a estilização não foi tão evidente, pois os adereços são o que trazem a estilização para o modelo. Com relação a biografia, foi pinçado o momento em que Shaka já era rei, ou seja, na sua idade adulta, e não enquanto ainda era súdito. Diferentemente de Joana, Shaka sempre foi guerreiro em sua trajetória, então sua imagem provavelmente não variou significativamente ao longo de sua vida. Sun Tzu é um caso semelhante, embora não tenha chegado a se tornar imperador.

Sun Tzu

Amplamente conhecido pelo livro *A arte da Guerra*, Sun Tzu é afamado como um estrategista, de modo que suas habilidades marciais são menos intuitivas do que sua leitura do campo de batalha. No entanto, para chegar ao posto de general, era mister habilidade prévia em campo de batalha, conjugada com saber filosófico. Ironicamente, não são todos os historiadores que o consideram existente em seu tempo histórico, isso pois há poucos registros que enquadram a vida de Sun Tzu. De acordo com as leituras de Daros (2017, p. 84), o historiador Ssu-ma Chi'ien afirma que foi encontrado

[...] em um escrito que data cerca de 100 a.C., ele era “[...] súdito do rei de Wu, foi o homem mais versado que jamais existiu na arte militar” [...]. Ele era natural do estado de Chi, e seu texto remonta à turbulenta época dos Estados Guerreiros da China. Diz-se que pertencia a aristocracia militar e teve como mestre o próprio avô. Sua obra manteve-se viva por mais de dois mil anos e chegou ao mundo ocidental por meio de um missionário jesuíta em Pequim, o padre Jean Joseph Marie Amiot, cuja tradução de *A Arte da Guerra* foi publicada em Paris, em 1772.

A experiência em batalha e o próprio livro possibilitou ter uma audiência com o imperador, que lhe atribuiu um exército. O reino se expandiu por algumas gerações posteriores, mas seu maior legado, sem dúvida foi o supracitado livro, que provavelmente foi o causador da presença do general no jogo. Com relação ao ator e o modelo, a figura abaixo demonstra suas diferenças:

Figura 7: Modelo 3D e Ator



Fonte: <https://www.pipeworks.com/new-deadliest/>

Como podemos perceber, houve uma simplificação de suas vestes, além de ter sido selecionada uma versão sua mais rejuvenescida (remetendo ao seu tempo de campo de batalha). Isso pode se dever a uma diferença entre roupas cerimoniais e roupas de batalha, informação que é impossível de checar, mas que pode ser induzida. Ainda, podemos perceber uma roupagem semelhante à dos monges, sem tantos adereços de batalha - nos quais incide a estilização, como já elaboramos nos personagens anteriores.

Assim, é como se ele fosse um soldado raso, o que provavelmente facilitou a sua elaboração - afinal, outros apetrechos, além de não facilitarem a sua identificação pelo jogador, seriam arquivos de memória para o processamento e para a memória física do *software*. Pode-se destacar também um trabalho para o tornar diferente de outros personagens mais conhecidos como Shang Tsung, da franquia *Mortal Kombat*, focando-se partir de uma possível realidade histórica, o que também o aproxima de um personagem genérico ao focar no hábito cultural e não na idiossincrasia. Com relação ao momento em que foi congelada, a imagem de Sun Tzu não é a histórica, mas sim mesclando feições possíveis com vestes de um soldado raso. Ou seja, existiu uma pesquisa que ultrapassou o personagem e acabou remetendo a um personagem genérico. O próximo personagem, ironicamente, é completamente conhecível historicamente, mas a sua peculiaridade não é refletida no jogo.

Richard "Mack" Machowicz

Esse personagem que não é propriamente histórico - ao menos não no nível personagens históricos anteriores, que exerceram poder sobre tropas em conquistas militares no cânone historiográfico. De fato, seria possível argumentar que a existência desse modelo é mais uma homenagem ao indivíduo, pois não houve um trabalho mais demorado em sua singularidade. Porém, mesmo assim, é possível encontrar uma biografia:

According to his biography on the Discovery Channel's site, "he participated in numerous tactical operations with SEAL Team ONE and TWO. While operating at SEAL Team TWO, he was a Naval Special Warfare Scout/Sniper, as well as being attached to the training cadre as the Leading Petty Officer of Land, Mountain and Arctic Warfare." He also has practiced Muay Thai, Jeet Kune Do, Kickboxing, Aikido, Jujutsu, Savate, Arnis, and Karate for more than twenty years, having received multiple black belts. He was a certified instructor in the Naval Special Warfare Combat Fighting Instructor Course, as well as a Naval Special Warfare Scout/Sniper. He is a qualified expert in all US navy weapons. He founded the Bukido Institute, as well as the Bukido Training System, which "teaches a performance philosophy that uses unarmed combat as a pathway for exploring the dynamics of doubt, hesitation, second-guessing, stress, pain, fatigue and fear." Machowicz also served as a personal protection specialist for many high-profile individuals within the political arena, business world and entertainment industry. (FANDOM, s/d, s/p)

Como podemos observar, se o indivíduo não é uma figura histórica abordada pela historiografia, podemos observar que todo o seu preparo pessoal em diversas artes marciais lhe facilitou a construção de uma persona de especialista em segurança, e que cuidou da imaculação de uma série de sujeitos que poderiam ser considerados poderosos. O personagem aparece emulando todos os outros, como na figura 8:

Figura 8: Modelo 3D



Fonte: https://en.wikipedia.org/wiki/Deadliest_Warrior:_The_Game



Diferentemente dos outros modelos, esse é só um modelo 3D que utiliza os “esqueletos” dos outros modelos, pois nessa foto aparecem as armas de Shaka Zulu. Aparentemente, poderia parecer uma cópia pura e simples dos movimentos, mas é possível extrair algumas conclusões mais subjacentes. A primeira é que Mack é como se fosse a técnica de batalha incorporada, pois o programa ele ajuda a testar as armas e existem personagens assim em outras mídias (como o próprio Shang Tsung ou Seth de Street Fighter), porém esse é mais interessante na medida em que se trata de alguém essencial (um participante do programa) para testar a eficiência das armas e lhe atribuir um valor quantitativo, número a ser testado pelo computador na simulação.

Trata-se, portanto, do soldado moderno, que é especializado no combate que envolve armas de todos os tipos, e possui uma educação formal que o diferencia. Como já foi aventando, ele não é bem uma figura histórica na arte militar, mas possui trajetória no *show business*. Assim, ele é um genérico do soldado americano, e o reaproveitamento do esqueleto de outros personagens só prova que ele é uma certa “evolução” na medida em que incorpora e acumula a história militar como um todo por meio das técnicas.

Portanto, não existe um soldado americano apenas americano, ele simplesmente é um acúmulo, ele estuda as formas históricas de luta e os domina, tornando-se síntese da racionalidade. Com relação ao tempo histórico selecionado, sem dúvida está-se falando do momento em que Mack participou do programa televisivo, sem um evento que se ligue diretamente a ele - mesmo que os EUA tenham participado de muitas guerras desde a sua fundação.

CONSIDERAÇÕES GLOBAIS: UMA HISTÓRIA QUE ENTRETÉM?

Nessas considerações, vamos iniciar respondendo ao problema de pesquisa e, posteriormente, avançar para reflexões teóricas mais amplas e que possam contribuir para a área de ficcionalidade e história. Começando pela questão norteadora, podemos afirmar que o personagem literalmente histórico é construído por um processo de revisão bibliográfica e de fixação da imagem em algum ponto da bibliografia, além de incorrer um processo de estilização para chamar a atenção do jogador - o que evidentemente não ocorreu com o programa, que apresentava a revisão bibliográfica e os experimentos enquanto conteúdo comunicacional integrados. Logo, a construção de um personagem tomando como referência a historiografia



produz um enredo invisível que pode ser encontrado fora do mundo ficcional, o que se potencializou pelo jogo ser baseado em um programa de tipo *What if*, baseado no conectivo lógico “se... então”. Afora isso, o material histórico acaba sofrendo mais uma mediação, que é dado processo de estilização, mais especificamente nos acessórios, que são representados, e o gameplay tem a mediação da ação do jogador. Disso resultam os dois tipos de personagens, os do grupo e os individuais.

Quanto aos guerreiros “genéricos”, o caso analisado evidenciou uma espécie de tipo médio que tenta sintetizar as variedades, sem se preocupar tanto com uma localização histórica precisa. Assim, o enfoque foi diretamente nas artes militares dos grupos, que compõem parte das representações da sociedade para a defesa física dos demais indivíduos. Podemos definir esses personagens como artefatos bélicos da cultura, pois lidamos com técnicas e armas diretamente representadas nos modelos.

Já as lendas são uma “foto” de algo que existiu historicamente. Porém, há complementos, pois não se tem vídeos desses indivíduos não contemporâneos, o que indica que é preciso criar movimentos com base na cultura (como é o caso explícito de Sun Tzu, mais conhecido pela habilidade estratégica). Assim, as lendas acabam possuindo similaridades com os personagens genéricos em sua construção na medida em que não se conhece suas características não visuais, e suas efervescências prévias não são relevantes quando o jogador assume como avatar. A partir desse momento, podemos entrar em considerações teóricas mais densas e técnicas.

Tanto o folclore quanto o estereótipo precisam “congelar” o tempo para gerar a imagem a ser compartilhada. Afinal, tanto a história quanto o indivíduo estão imersos no devir histórico, e o que dita aquilo que constituirá a memória social são processos de efervescência, mais ou menos marcantes. Para exemplificar com um dos casos estudados, Joana D’arc levava uma vida “mundana” enquanto camponesa, e sua imagem histórica se sedimentou em alguns processos de efervescências: 1) as vitórias em batalhas e 2) a condenação na fogueira. No entanto, o jogo analisado focou na efervescência de tipo 1 (na qual ela demonstrou um tipo de protagonismo) e que produziu um apagamento de todo o restante da trajetória, que só é acessível via historiografia altamente especializada (nesse caso, em francês). Logo, a memória se constrói por meio dessas efervescências, e quanto mais especializado, mais efervescências



se conhece - e o historiador, no caso, é, em teoria, o maior conhecedor delas em diferentes sociedades.

Quanto ao *What if*, cada *round* é uma probabilidade de confronto, ele não é propriamente histórico (apenas o último o é, até ser jogado novamente em outra partida). Afinal, em batalhas reais, com a arma a chance é de morte ou de modificação corporal, e um jogo eletrônico cria uma ilusão de que essa atividade não envolve riscos. Essa aposta de si é uma sensação desconhecida por quem não é guerreiro de fato.

A historiografia, nesse jogo, acaba sendo pano de fundo e, ao mesmo tempo, existe para dar existência, para ser ignorada (no *What if*) e para gerar algum tipo de compreensão do enredo. Dessa maneira, a ficção e a história caminham paralelamente, a historiografia garante que a ficcionalidade seja também interessante porque a ficção adquire uma âncora. Ou seja, trata-se de uma perversão da história que a reafirma por ser reversível, o que leva a um experimentalismo: a história é rearranjada, mas é só um exercício diletante para a ocasião do jogo, como se fosse um metaverso efêmero de exercício da história como ela é, por meio do avatar.

Por meio dessa afirmação, poderíamos indagar sobre como é a experiência histórica utilizando avatares de figuras históricas, e seus potenciais educativos. É preciso, primeiramente, ponderar que a situação de batalha é um tanto a-histórica, pois ela se repete em diversos cenários: nela intervém a necessidade de sobrevivência de acordo com o meio e o adversário, preparo físico e estratégia. Dessa maneira, não se produz uma experiência propriamente histórica com o jogo, ainda é possível um outro contato com personagens para além do ensino formal ou outras produções midiáticas. Assim, essa vontade de ser preciso na estética ocasiona que esse jogo acabe sendo, também, um museu interativo (LOPES, 2021), mesmo que estilizado.

Além disso, poderíamos esboçar uma história entretenimento, diferente de um uso da história para fins de entretenimento a partir do jogo analisado? O primeiro contorno é que a história entretenimento, assim como a história pública, se volta para o grande público, embora os fins sejam diferentes. A segunda discussão é que existe uma tentativa de verossimilhança, com base na revisão bibliográfica - pois se trata de uma mídia que utiliza a história como ambientação, como um depósito. Essas reflexões podem ser aplicadas na comparação entre os modelos 3D e os atores - o ator busca emular o mais próximo possível a figura histórica,



enquanto o modelo já é estilizado e possui limitações técnicas impostas pelo *hardware* – assim, como diria Bruno Latour, o próprio aparelho produz um tipo de agência. Além disso, existe um processo de simetrização dos personagens e eles são equalizados entre si em suas qualidades para gerar conflitos possíveis - enquanto no programa televisivo isso não ocorre, pois é necessária a assimetria para definir um vencedor no combate. Essa característica da história-entretenimento – a do embasamento e da impossibilidade de apresentar bibliografia – talvez acabe dificultando o próprio consumo pelo público mais amplo, pois a obra não se basta por si mesma, ela precisa de um estudo prévio da historiografia, o que tende a aproximar cientistas humanos e demais apreciadores da História e que se constituem em nicho.

Uma história-entretenimento colocaria algumas questões para o Ensino de História num geral. Afinal, seria uma concorrência? Ambas bebem da mesma fonte, que é a historiografia, porém uma gera uma obra datada e a outra pode se reconfigurar conforme o contexto social cambie, pois as aulas são constantemente atualizadas. O professor de história pode incorporar novas informações, enquanto uma obra concluída carrega um grau de *zeitgeist*; o entanto, a obra consegue concretizar uma situação histórica por meio de interação, o que é mais difícil no ensino. Assim, existe uma certa concorrência “sadia” entre ambas, a qual é benéfica para a disseminação do conhecimento histórico caso elas se mostrem complementares.

De um ponto de vista epistemológico, a própria História poderia ser considerada também uma mídia? Seria possível responder que sim visto que ela se coloca entre ciência e mídia na medida em que media percepções sobre algo (passado) que não pode ser imediato porque não nos é acessível nem mesmo com equipamentos adequados. Ainda assim, ela é o meio e a mensagem, pois, como postula McLuhan (2013, p. 7), o que faz de uma mídia uma mídia é sua capacidade de transmitir uma mensagem: “é a mensagem. Isto é apenas dizer que as consequências pessoais e sociais de qualquer meio resultam da nova escala que é introduzida em nossos assuntos por cada extensão de nós mesmos, ou por qualquer nova tecnologia”. A História estuda, fórmula e veicula a mensagem através de si mesma.

Portanto, o acesso dos pares e demais leitores é um parâmetro importante para pensar a questão. Um antropólogo, por exemplo, que pesquisa uma sociedade que vive longe dos grandes centros, consegue torná-la acessível a outras pessoas por meio do deslocamento geográfico; um biólogo consegue demonstrar a existência de uma bactéria por meio dos instrumentos do seu trabalho, como um microscópio; porém, a realidade histórica é contínua:



“O que é, com efeito, o presente? No infinito da duração, um ponto minúsculo e que foge incessantemente; um instante que mal nasce morre. Mal falei, mal agi e minhas palavras e meus atos naufragam no reino de Memória” (BLOCH, 2001, p.9).

Então, o momento presente consome a existência dos momentos anteriores para vir a existir, de modo que a evidência aponta para a reconstrução mais ou menos metódica de acordo com a coesão e a crítica dessas fontes. A ciência histórica, portanto, produz uma intermediação com o passado, tendo o caráter duplo de mídia e ciência, com o fito de contribuir para o enraizamento da identidade indivíduos por meio da identidade histórica.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse texto apresentou uma reflexão sobre a construção de personagens a partir de referências históricas, na produção de símbolos. Para embasar empiricamente essa reflexão, investigamos o jogo "*Deadliest Warrior: ancient battle*", que apresenta como base personagens históricos de dois tipos: o individual e o baseado em grupos já existentes historicamente. A análise foi qualitativa de 5 personagens (Rajput, Joana D'arc, Shaka Zulu, Sun Tzu e Richard Mack) e apontou, como resultado mais geral, para um processo de estilização (nos moldes do *marketing*). O personagem que é produzido historicamente não possui um *background* dentro do jogo, pois está fora do enredo e dentro da historiografia. Como se trata de um experimento, um *What if*, o enredo da obra é construído hipoteticamente. O personagem, assim, é formulado por uma seleção dentro da biografia do indivíduo historicamente existent, escolhendo entre efervescências produzidas pelos personagens históricos. Dito isso, podemos concluir o texto com algumas reflexões finais.

Uma reflexão possível com base nos personagens e suas diferentes eras é que, conforme a guerra se especializou, os generais se afastaram do campo de batalha e se focaram na gestão e na estratégia. A modernidade, assim, criou o soldado profissional, o que elevou o nível de habilidade dos combatentes e abriu menos brecha para desempenhos acima do normal – que é o que permite galgar degraus na hierarquia militar com maior rapidez. Assim, a experiência em campo de batalha passou a ser menos relevante na construção da qualidade guerreira do que a trajetória em si mesma, a passagem pelos cargos.

Após todo esse esforço investigativo, é possível realizar uma última reflexão baseada no *What if* estudado, conjugando multiverso e a liquidez baumaniana, mesmo que se trate de



uma teoria de origem científica. Ora, na ficção, o multiverso cria realidades que não se relacionam, não é preciso tecer alguma relação entre esses multiversos, eles apenas existem – o que possui grande potencial comercial. Porém, também impede que os mundos ficcionais se complexifiquem com novos elementos, fazendo no máximo referências (que também apontam para o conceito de multiverso).

REFERÊNCIAS

AMARAL, Flavia Aparecida. História e ressignificação: Joana d'Arc e a historiografia francesa da primeira metade do século XIX. 2012. Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo.

BLOCH, Marc. Apologia da História ou O ofício do Historiador. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

CARDOSO, Ciro Flamarion; VAINFAS, Ronaldo; MAUAD, Ana Maria. Domínios da história: ensaios de teoria e metodologia. Campus, 1997.

DAROS, Romeu Porto. O Pensamento Estratégico Em Sun Tzu, Maquiavel, Clausewitz E Carlos Matus. **Gavagai - Revista Interdisciplinar de Humanidades**, v. 4, n. 2, p. 83-102, 2017.

DOUGLAS, Carla. An Assessment of Shaka Zulu in Terms of Clausewitzian and Sun Tsuiian Theories. NATIONAL WAR COLL WASHINGTON DC, 1997.

FANDOM. Richard Machowicz. Wiki. Sem Data. Disponível: <https://military-history.fandom.com/wiki/Richard_Machowicz#cite_note-2> Acesso em: 19/01/2023.

GRIFFITH, Samuel B. Sun Tzu: The art of war. London: Oxford University Press, 1963.

IMDB. *Deadliest Warrior*. 2009. Internet Movie Data Base. Disponível: <<https://www.imdb.com/title/tt1281313/>> Acesso em: 19/12/2022.

LOPES, Ricardo Cortez. Construindo Contextos. Curitiba: Viseu, 2019.

_____. MARTINEZ, Lis Yana de Lima. O argumento ateu do Deus Alheio no jogo Fight of Gods: uma aplicação do processo dessacralizador. IN: MEZADRI, Fernando; REIS; Marcos Vinícius de Freitas; DA SILVA, Ricardo Oliveira. **Ateísmos, descrenças religiosas e secularismo: história, tendências e comportamentos**. Rio Branco: Nepan Editora, 2022.

_____. O patrimônio militar japonês em Shadow Fight II: análise de uma ressignificação. **Historiæ**, v. 12, n. 2, p. 130-150, 2021.



_____. Repraesontologia: fundamentos da ciência das representações. Belo Horizonte: Parajás, 2024.

MARTINEZ, L. Yana L.; LOPES, Ricardo Cortez. Personagens: entre o literário, o midiático e o social. Curitiba: Viseu, 2019.

MAUAD, Ana Maria; GRINBERG, Lucia. Teoria da História. Rio de Janeiro: Fundação CECIERJ, 2010.

MCLUHAN, Herbert Marshall. Understanding media: the extensions of man. Berkeley: Gingko Press, 2013.

SINGH, Bhriqupati. The headless horseman of Central India: Sovereignty at varying thresholds of life. **Cultural Anthropology**, v. 27, n. 2, p. 383-407, 2012.

SCHVARZMAN, Sheila. As encenações da História. *História*, v. 22, p. 165-182, 2003.

WHITE, Hayden. As ficções da representação factual. In: _____. Trópicos do Discurso; ensaios sobre a crítica da cultura. São Paulo: EDUSP, 2001.

Artigo recebido em: fevereiro/2024

Artigo aceito em: março/2024