



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE
DEPARTAMENTO DE ARQUEOLOGIA**

BEATRIZ TRINDADE DA SILVA

**COMO IDENTIFICAR UM CAPITÃO:
O UNIFORME COMO FERRAMENTA DE REPRESENTAÇÃO NO JOGO
“RETURN OF THE OBRA DINN”**

Laranjeiras

2024

BEATRIZ TRINDADE DA SILVA

**COMO IDENTIFICAR UM CAPITÃO: O UNIFORME COMO FERRAMENTA DE
REPRESENTAÇÃO NO JOGO “RETURN OF THE OBRA DINN”**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Arqueologia da Universidade Federal de Sergipe, em formato de monografia, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Arqueologia.

Orientador: Bruno Sanches Ranzani da Silva

Laranjeiras

2024

BEATRIZ TRINDADE DA SILVA

COMO IDENTIFICAR UM CAPITÃO: O UNIFORME COMO FERRAMENTA DE REPRESENTAÇÃO NO JOGO “RETURN OF THE OBRA DINN”

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Arqueologia da Universidade Federal de Sergipe, em formato de monografia, como requisito parcial para obtenção do grau de bacharel em Arqueologia.

Laranjeiras, 30 de outubro de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Bruno Sanches Ranzani Da Silva (Orientador)

Prof. Dr. Paulo Bava De Camargo

Dr. Alex Da Silva Martire

RESUMO

Os conceitos para a palavra “representação” são múltiplos. Nas roupas, a palavra pode carregar o peso de evocar uma ideia ou simbologia. Nos jogos eletrônicos, esta palavra geralmente assume o conceito de substituição, onde pixels tentam assemelhar-se o máximo possível com coisas reais. Nesse trabalho, exploraremos o limite dos conceitos de representação ao tentar entender a hierarquia social na indumentária dos trabalhadores do mar, sendo estas representações num jogo de estilo *murder-mystery* chamado Return of the Obra Dinn.

Palavras-chave: Arqueojogos; *Archaeogaming*; Representação; Marinha.

ABSTRACT

The concepts for the word “representation” are multiple. In clothing, it can carry the weight of evoking an idea or symbolism. In video games, this word usually assumes the concept of substitution, where pixels aim to resemble real things as much as possible. In this work, we will explore the limits of representation by trying to understand the social hierarchy in the uniforms of seaman, those being representations in a murder-mystery style game called Return of the Obra Dinn.

Keywords: *Arqueojogos*; Archaeogaming; Representation; Seaman

LISTA DE FIGURAS

Figuras 1 e 2 - Caricaturas “ <i>The Sailor’s Return!</i> ”	42
Figura 3 – O cirurgião.....	43
Figura 4 - O contramestre.....	43
Figura 5 - “ <i>Midshipman</i> ”	45
Figura 6 - O aspirante.....	45
Figura 7 - “ <i>The Interior of a Midshipman’s Birth</i> ”	46
Figura 8 - Primeiro Oficial e Quarto Oficial.....	47
Figuras 9 e 10 - Uniformes de tenente, metade do século XVIII.....	47
Figura 11 - Uniforme de Contra-Almirante.....	48
Figura 12 - O Capitão.....	49
Figura 13 - Uniforme de capitão com senioridade de três anos, final do século XVIII.....	49

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	7
1. REVISÃO TEÓRICA.....	8
1.1 <i>Archaeogaming</i>	8
1.2 <i>Arqueologia da Indumentária</i>	13
1.3 <i>Representação</i>	18
2. A MARINHA REAL BRITÂNICA	24
3. O JOGO	29
3.1 <i>O seu “passado”</i>	31
3.2 <i>Comunidade</i>	34
4. O UNIFORME	39
CONCLUSÃO.....	51
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	54

INTRODUÇÃO

Return of the Obra Dinn começa exatamente como diz o título: o navio perdido, Obra Dinn, finalmente reapareceu. Construído em 1796, Obra Dinn teria partido em 1802 com 60 pessoas a bordo, mas falhou em aportar em seu destino e foi declarado como perdido no mar. Entretanto, em 1807, o navio misteriosamente reaparece em um porto inglês, porém sem nenhuma alma viva a bordo para contar sua história.

Jogando como uma inspetora de seguro, nosso trabalho é descobrir tudo o que aconteceu com o Obra Dinn e, mais importante, para onde foram todas as 60 pessoas — e as duzentas toneladas de mercadoria — que estavam no navio.

Return of the Obra Dinn é um *murder-mystery* desenvolvido por Lucas Pope e lançado no ano de 2018. Como muitos jogos do mesmo gênero, acabou chamando atenção por sua jogabilidade e diferentes metodologias de investigação.

Durante o último século, e com o desenvolvimento de novas tecnologias, os jogos eletrônicos começaram a ficar cada vez mais realistas, apresentando mecânicas e gráficos cada vez mais complexos. Frente a isso, a arqueologia como ciência que estuda o passado se viu cara a cara com um método contemporâneo de olhar para trás: as representações históricas presentes nos jogos de videogame. Assim, proponho que uma forma de solucionar parte do mistério do Obra Dinn é trata-lo como contexto arqueológico, entendendo suas limitações gráficas e sua formação binária. Para além disso, acredito que há um meio habitual de fazê-lo, ao observar os diferentes tipos de indumentária utilizados pelos tripulantes do navio como representações de vestimentas reais de trabalhadores do mar britânicos do século XVIII.

Na vida real, as roupas de diferentes classes sociais diferem em suas cores, tecidos e texturas. O mercado cria, propositalmente, uma falsa esperança de alcance dos pobres às mais novas tendências, com modelos similares, mas com cores, tecidos e texturas sempre piores às roupas da classe social mais alta. Dessa forma, uma hierarquia é definida entre classes pobres e classes mais ricas (Salerno, 2006). Entretanto, com o ato da uniformização, uma classe social inteira é obrigada a vestir-se de certo modo, tornando tal diferença hierárquica muito mais gritante. As roupas tornam-se, assim, instrumentos de identificação (Pfanner, 2004).

Sendo assim, aproveitando o mais novo estreito relacionamento entre arqueologia e jogos de videogame — tendo este sido amplamente cultivado durante a última década —, busco explorar os limites destes “instrumentos de identificação” em suas representações presentes no jogo Return of the Obra Dinn.

1. REVISÃO TEÓRICA

1.1 Archaeogaming

Em 2014, na cidade de Alamogordo, em Novo México, arqueólogos escavam um aterro em meio ao deserto, junto com uma equipe de filmagens e um aglomerado de fãs. Eles procuram pelos antigos cartuchos de Atari, que a empresa teria descartado ali na década de 80, após enfrentar o que hoje é conhecido como a crise de jogos eletrônicos de 1983. Tal história havia se tornado lenda em meio à comunidade *gamer*, graças à falta de informações na confiável internet. Entretanto, os arqueólogos conseguiram recuperar 1.300 das supostas 800.000 cópias descartadas.

Os jogos descartados pela Atari eram, em sua maioria, desastres em venda – como o conhecido jogo do E.T. – ou reféns da crise de 1983. Em alguns anos, os jogos que antes foram considerados lixo pela empresa, tornam-se colecionáveis de alto valor para os fãs, apresentando não apenas um aumento de preço, como também de procura.

A escavação em Alamogordo foi, em si, uma arqueologia do lixo. Os arqueólogos escavaram um aterro sanitário, buscando pelo descarte de uma empresa. Ele assumiu um significado cultural diferente àquele de quando foi descartado, tendo agora uma importância considerável para um grupo de pessoas. Em outras palavras, o lixo de 1983 tornou-se artefato para as pessoas do ano de 2014. Ocorre, porém, que se tratavam de cartuchos de jogos de uma empresa antes muito amada pelo público, e a escavação em Alamogordo era a primeira escavação de videogames da história. Nasce, assim, o Archaeogaming.

A trajetória de Archaeogaming começa na história da escavação da Atari, mas passa a crescer cada vez mais conforme os anos vão passando. Em consequência, o aglomerado de conceitos envolto à palavra cresce em conjunto. Andrew Reinhard (2018) expõe alguns deles em seu livro, que utilizo como referência teórica nesse trabalho.

Antes de explorarmos os conceitos de Archaeogaming, devemos primeiro explorar o conceito de jogo. O jogo, ou melhor, o “jogar”, não tem data de criação. Como muitas outras coisas que não têm um propósito funcional claro, é praticamente impossível afirmar quando o primeiro jogo foi inventado. Talvez, junto com a nossa necessidade de consumir ou criar arte, nós humanos também tenhamos desenvolvido a necessidade de nos divertir com o que era possível.

Atualmente, os jogos podem ser de diversos tipos. Podem ser analógicos, de tabuleiro – como banco imobiliário -, de cartas – como *Magic! The Gathering* -, de papel e caneta –

como adedonha ou D&D – ou digitais, onde podem ser trancados para apenas um periférico¹ – como *The Last of Us* e *Super Mario Odyssey* – ou livres para todas as plataformas – como *Fortnite*.

Com a expansão do mercado, jogos de todos os tipos começaram a ter uma crescente produção. Jogos antigos antes perdiam seu significado, mas agora são agraciados pelos jogadores que gostam do aspecto *vintage*. Os diferentes periféricos são produzidos cada vez mais rápidos, muitas vezes antes mesmo de terem jogos novos para oferecer – como no caso do Playstation 5. Atualmente, o ato de jogar tornou-se ainda mais fácil, com jogos sendo adaptados para o sistema mobile (ou celular), por exemplo. Dessa forma, a sociedade atual criou uma cultura inteira acerca dos jogos.

O Archaeogaming é o estudo arqueológico dos jogos. Quer a arqueologia esteja diretamente presente no jogo – como num personagem arqueólogo -, fora do jogo – no processo de desenvolvimento -, ou até mesmo presente indiretamente, é possível realizar um estudo arqueológico de um jogo. Para exercê-lo, o arqueólogo pode compreender o jogo como diferentes tópicos para análise, ou seja, ele pode ser compreendido como contexto arqueológico, paisagem ou artefato (Reinhard, 2018).

Com a expansão do mercado de jogos e o crescente número de títulos saindo por ano, o ato de jogar tornou-se uma verdadeira cultura. Jogadores se reúnem para discutir novas atualizações, as melhores plataformas, ou simplesmente para assistir outra pessoa jogando. Embora antigamente os jogos já fossem parte da vida de seus consumidores, eles podem agora ser também seu principal meio de subsistência. Assim sendo, os jogos também são passíveis de análise arqueológica no mundo real, a partir de seu desempenho em uma sociedade capitalista não apenas como parte do consumo, mas como forma de se sustentar.

Dessa forma, um jogo pode ser analisado de diferentes formas. No espaço físico, podem ser analisados como artefatos; as capas, os pôsteres, os cartuchos, cd's, os consoles de videogame, ou até mesmo as antigas máquinas de fliperama podem ser artefatos para o arqueólogo. Podem nos ajudar a entender uma sociedade, seja ela antiga ou não, e como ela interage e/ou interagia com jogos digitais. Se expandirmos para meios mais analógicos de jogar, também podemos analisar jogos de tabuleiro, ou livros-de-jogador de *Dungeons and Dragons* – rpg, ou *role-playing games*. Temos um exemplo de como realizar esse tipo de

¹ São considerados periféricos os acessórios utilizados para interagir eletronicamente. Dessa forma, podem ser considerados periféricos objetos como mouse, teclado, controles de videogame, óculos de realidade virtual, ou telas *touchscreen*. Num senso mais amplo, também pode substituir a palavra “plataforma”, referindo-se a computadores, consoles, ou celulares.

pesquisa, graças à escavação em Alamogordo, e também de como esses jogos podem assumir um significado diferente depois de décadas, tal qual o jogo do E.T. Também podemos analisar o meio de distribuição de um jogo, podendo ele ser independente – criado por uma pessoa, ou um grupo de pessoas, sem envolvimento de grandes empresas, como *Undertale*, *Stardew Valley*, ou *Heaven's Vault* – ou triple A – criado, geralmente, por um grupo de desenvolvedores de uma grande empresa, como a Ubisoft, Valve, ou EA Games. Um jogo de uma grande empresa terá mais alcance em vendas e, conseqüentemente, mais espaço na comunidade de jogadores. Embora *Undertale* seja famoso, *Call of Duty* é muito mais conhecido, por exemplo. O mesmo segue pra jogos analógicos, de papel e caneta: D&D é o sistema mais famoso para rpg's, mas com certeza não é o único.

Entre o físico e o digital, podemos analisar a interação entre o software e o hardware. Como os jogos se comportam em diferentes *hardwares*, como é possível realizar o download, quais as melhores plataformas para jogar. Jogadores interagem de maneiras diferentes com os jogos que estão jogando e isso se dá quase sempre graças ao meio que estão usando para jogar: computador, consoles, portáteis, celular, etc. Os jogos podem, também, ser diferentes em cada um desses periféricos. Em algum deles, o jogo pode ter a ausência da atualização mais recente, ou carecer de serviços online, impossibilitando conexões multiplayer, alterando assim a interação jogador vs. jogo baseado no periférico utilizado.

No digital, podemos analisar um jogo apenas pelo seu tipo de código. Todo jogo é feito por alguém, seja uma única pessoa ou um grupo de desenvolvedores. Os códigos dos jogos podem ser reutilizados – mais comum – ou criados desde o princípio. Desenvolvedores independentes trabalham, na maioria das vezes, sozinhos, e têm costume de realizar um tipo de “código Frankenstein” pra fazer com que seus jogos rodem normalmente, reutilizando códigos antigos que podem ter sido de seus próprios jogos ou de jogos famosos de outros desenvolvedores. Embora mais comum em jogos *indies*, jogos triple A (ou AAA, de grandes distribuidoras) também reutilizam códigos, principalmente quando o jogo em questão se trata de uma sequência em uma grande franquia – como *Assassin's Creed*, por exemplo, que reutiliza algumas animações do personagem principal na maioria de seus jogos.

Podemos também analisar o arqueólogo como elemento narrativo num jogo. Quando nos deparamos com jogos como *Tomb Raider*, *Uncharted*, e o ainda em desenvolvimento Indiana Jones, podemos perceber como o público geral entende a arqueologia. A personagem de Lara Croft, por exemplo, tornou-se arqueóloga na última sequência da franquia e é, portanto, uma construção de como os desenvolvedores compreendem a nossa profissão. Dessa

forma, é possível estudar essa dinâmica – público x arqueologia -, e assim perceber onde é necessário maior esforço da nossa parte para que as pessoas, em geral, possam compreender o que fazemos e também o que não fazemos – atirar em outras pessoas ou saquear tumbas, por exemplo. Nessa altura do campeonato, podemos culpar pouco os filmes de Indiana Jones pelos misticismos envoltos em nossa carreira e devemos nos esforçar mais para assumir a culpa pela falta de divulgação científica que circunda nosso trabalho.

Ainda no meio digital, se tratarmos as realidades virtuais que vemos como contextos arqueológicos, podemos ampliar ainda mais nosso âmbito de pesquisa. Com a evolução tecnológica, os jogos passaram a ficar cada vez mais realistas, aproximando-se o máximo possível do mundo real. Dessa forma, jogos que retratam paisagens históricas, ou até mesmo fatos históricos, são jogos mais óbvios de se realizar uma pesquisa arqueológica, pois tentam assemelhar-se aos sítios arqueológicos da vida real. Entretanto, essa não é a única maneira que esse tipo de pesquisa pode ser aplicada. É possível tratar o mapa de *The Elder Scrolls* como contexto arqueológico, ou até mesmo *No Man's Sky*, jogo que é apresentado no próprio livro de Reinhard. Ambos se tratam de mundos fantasiosos, sem se apoiar em paisagens ou fatos históricos. Assim sendo, esse tipo de análise pode ser aplicado em qualquer jogo digital, desde que nos seja apresentado um mundo ou cenário para trabalhar.

Os exemplos apresentados nesse texto são apenas alguns de muitos outros, e o Archaeogaming continua a se expandir conforme os anos vão passando. O site archaeogaming.com, que também pertence a Reinhard, é atualizado semestralmente, e um novo livro sobre o arcabouço prático foi lançado em maio desse ano. Ainda assim, a disciplina continua a ser muito criticada por arqueólogos mais tradicionais.

Em questões teóricas, o Archaeogaming se define como um tipo de arqueologia preocupada não apenas com o artefato — no caso, o jogo —, mas também com a pessoa que o criou. Preocupa-se, além disso, com outros fatores, como o jogador, a personagem principal do jogo, e a realidade física e a digital. Toda cultura é construída. Num jogo, a mesma afirmação pode ser feita, pois tudo é artificial. Nesse caso, devemos nos preocupar com ainda mais perguntas do que aquelas que faríamos no mundo real. Se a linha do horizonte não é real, e a gravidade é algo que foi fabricado por alguém, então devemos nos perguntar o motivo pelo qual elas são do jeito que são.

In this respect, archaeogaming is a kind of cognitive archaeology as most fully described by Colin Renfrew (Renfrew 1994). We are attempting to understand the minds behind the creation of the things they built and left behind. [...] Archaeogaming breaks with Ian Hodder's postprocessual archaeology (where archaeological interpretations are subjective) by maintaining a positivistic

distinction between material and data, but it also takes postprocessualism further by acknowledging at least three actors (the developer, the player, and the player's avatar) as well as three separate contexts that are intertwined (the game media, the player's environment, and the game-space itself).² (Reinhard, 2018, pp. 8).

Nesse trabalho, ao analisarmos o jogo *Return of the Obra Dinn*, vamos assumir sua realidade digital como contexto arqueológico e estudaremos a indumentária representada como artefato. Vamos, assim, tentar compreender as escolhas do desenvolvedor e analisar a resposta cultural da base de jogadores.

Estudar um jogo como contexto arqueológico é entender que tudo o que vemos é fabricado. Assim sendo, tudo tem um motivo para ser do jeito que é, quer por limitação dos códigos, ou escolha do desenvolvedor. Jogos são, assim como filmes e livros, um meio de fazer arte. Como na arte, o desenvolvedor passa consciente ou subconscientemente algo pro seu espectador, no caso, jogador. Ao compreendermos isso, podemos analisar o espaço do jogo como ele o é — uma realidade fabricada, que aumenta ou diminui coisas para comunicar um sentimento ou causar uma sensação —, sem tentarmos coloca-lo onde não pertence.

Na vida real, um contexto arqueológico pode ser definido como um local que apresenta vestígios arqueológicos de uma sociedade antiga. Esses vestígios podem ser artefatos, construções, ou simples sinais de vivência. Essa definição, entretanto, pode abranger mais do que parece. O que é uma sociedade antiga? Se a sociedade de hoje já não é mais a mesma de ontem, pois sofreu a ação do tempo e teve seus valores alterados, mesmo que pouco, pode ela ser considerada uma sociedade antiga? Para alguns arqueólogos, sim. A definição de contexto arqueológico é dependente da pessoa que o define e do tempo e o espaço em que ela o faz. É, também como na arte, um resultado da bagagem cultural e sociopolítica de seu autor.

Dessa forma, quando falamos que o espaço digital de um jogo é um contexto arqueológico, não estamos falando de representações de locais históricos reais, mas sim de entender esse espaço como um local habitado por uma sociedade, que possui sua própria cultura e, conseqüentemente, deixa seus próprios vestígios para o arqueólogo analisar. Num contexto arqueológico digital, o jogo funciona como uma verdadeira fonte de preservação.

² “Nesse sentido, archaeogaming é um tipo de arqueologia cognitiva como descrito por Colin Renfrew (Renfrew 1994). Estamos tentando compreender as mentes por trás das coisas que elas construíram e deixaram para trás. [...] Archaeogaming rompe com a arqueologia pós-processualista de Ian Hodder (onde interpretações arqueológicas são subjetivas) ao manter uma distinção positivista entre o material e dados, mas também leva o pós-processualismo mais adiante ao reconhecer pelo menos três atores (o desenvolvedor, o jogador, e a personagem do jogador), assim como três contextos separados que estão interligados (a mídia do jogo, o ambiente do jogador, e o espaço do jogo).” Tradução livre

Enquanto o jogador está fora, a paisagem não muda, os personagens não interagem e o tempo não passa. Assim sendo, o contexto permanece o mesmo, intocável. Quando jogado, a pesquisa arqueológica pode ser auxiliada pelos *save-files* (arquivos de salvamento) que permitem ao arqueólogo “voltar no tempo”, e anotar qualquer ponto de interesse que tenha lhe passado despercebido.

No caso de *Return of the Obra Dinn*, entendemos o barco *Obra Dinn* como um contexto arqueológico que teve seu ambiente constantemente alterado pelos personagens presentes, sendo também dependente deles para funcionar. Trato como principais artefatos as roupas, sendo elas o tópico principal de meu trabalho, mas há também cabos, munições, canhões, redes, armas e outros tipos de objetos que foram deixados para trás pelos marinheiros. Tudo isso, porém, não passa de um constructo criado pelo desenvolvedor do jogo e devemos entender não apenas o motivo pelos quais os personagens se comportam como tal, mas também o porquê do desenvolvedor ter decidido que é assim que eles vão se comportar.

Se formos além do espaço em jogo, podemos analisar a história de seu desenvolvimento. Tentar entender os motivos que o levaram a programá-lo desta forma, a representar como representou e a razão de ter criado o jogo para começo de conversa. É possível analisar antigas atualizações – se é que conteve alguma -, a decisão da distribuição e a obtenção de uma comunidade de jogadores que estão, constantemente, se ajudando.

1.2 Arqueologia da Indumentária

De acordo com Melisa Salerno (2006), em *Arqueología de la Indumentaria*, para desenvolver um método para a pesquisa da indumentária, foi primeiro necessário entender o modo como diferentes áreas das ciências humanas poderiam abordar o assunto, mais especificamente a Arqueologia Histórica, a Sociologia e a História.

Assim sendo, ao apresentar a ótica da Arqueologia Histórica, ela defende que a moda é um fenômeno relacionado com a formação do mundo moderno, ou seja, o desenvolvimento de uma sociedade capitalista. Para explicar essa fundação, ela apresenta dois tipos de modelos propostos pela arqueologia histórica: um modelo generalista, e um modelo particularista.

O modelo generalista, defendido por James Deetz, propõe a *Georgian Order*, uma forma nova de entender o mundo que mudou como as pessoas interagem e compreendem o mundo material ao seu redor (Salerno, 2006). A *Georgian Order* foi acompanhada pelo

desenvolvimento das ideias de individualismo, ordem e controle. Outros trabalhos, como o de Matthew Johnson, redefinem essas ideias para individualismo, padronização, consumismo e segmentação. Tais conceitos foram amplamente aceitos pelas classes sociais mais altas, e difundidas com facilidade nos grandes centros urbanos.

Para Deetz e outros que defendiam a *Georgian Order*, a transformação do mundo moderno para o sistema capitalista era inevitável. Graças a seu desenvolvimento rápido, e sua vasta abrangência, alguns arqueólogos começaram a entender o sistema capitalista como um acontecimento irrevogável para a sociedade humana.

Si se entiende que el mismo tuvo lugar en el campo de lo cognitivo – es decir, en las reglas inconscientes de la estructura de nuestras mentes -, sus causas podrían ser definidas como naturales y su alcance, universal. Como en el caso del lenguaje, las ideas del Georgian Order se harían presentes en todos aquellos lugares donde se reunieran las condiciones sociales necesarias para que prosperaran. Por este motivo, su generalización no necesitaría ningún tipo de justificaciones³ (Salerno, 2006, p. 36-37).

Apesar de alguns trabalhos dentro do modelo generalista admitirem que essa transformação para o sistema capitalista se adaptou de acordo com o território onde estava acontecendo, todos eles defendem, mesmo que involuntariamente, que essa transformação seria sempre inevitável, graças ao modo como o sistema se molda à diferentes ideologias. Assim sendo, em diferentes décadas, foi possível observar o modo como a cultura material era utilizada na expressão de uma hierarquia social, representando sempre os conceitos de individualismo, padronização, consumismo ou segmentação – seja na arquitetura, na louça, ou até mesmo, nas roupas.

O modelo particularista defende que apesar de tal transformação ter sido em escala mundial, ela não seguiu os mesmos parâmetros definidos pelas sociedades europeias. Para Maria Senatore e Andrés Zarankin, o processo de definição do mundo moderno é diretamente dependente do local analisado. Dessa forma, a modernidade foi definida de formas diferentes em locais e tempos diferentes, e tal processo não ocorreu sem resistência por parte da sociedade.

Los marcos generalistas en Arqueología Histórica concibieron la modernidad como un fenómeno inevitable, capaz de dirigir la mentalidad de los actores [...] a través de una nueva estructura cognitiva, ideológica o disciplinaria. De esta forma, subestimaron las posibilidades de hallar resistencia y

³ “Se for entendido que o mesmo teve lugar no campo do cognitivo — isto é, nas regras inconscientes da estrutura de nossas mentes —, suas causas poderiam ser definidas como naturais e seu alcance, universal. Como no caso da linguagem, as ideias da Georgian Order se fariam presentes em todos aqueles lugares onde se reuniram as condições sociais necessárias para que elas prosperem. Por esse motivo, sua generalização não necessitaria de nenhum tipo de justificativa.” Tradução livre

heterogeneidad hacia al interior de la misma sociedad capitalista⁴ (Salerno, 2006, p. 38).

Tal modelo abre a discussão para casos de rejeição e resignificação do sistema capitalista, além de explorar os agentes sociais que resistiram à sua implementação. Tais marcas de resistência podem ser encontradas na cultura material e peças de roupa já foram usadas como objetos de análise nesse tipo de pesquisa.

Na perspectiva da Sociologia e da História, Salerno apresenta a moda sob o enfoque das diferentes características defendidas pela arqueologia histórica. Em outras palavras, a moda está diretamente conectada com as ideias de individualismo, padronização, consumismo e segmentação e tem seu papel em cada uma delas.

No individualismo, a moda tornou-se um instrumento para as pessoas construírem sua própria identidade. Enquanto o sistema capitalista ganhava espaço, as pessoas começaram a se entender como indivíduos aparte da sociedade, podendo assim vestir-se de maneira independente do grupo do qual faziam parte. Dessa forma, as roupas se transformaram num mecanismo confiável para determinar não apenas os objetivos que o indivíduo alcançou, mas também os que ele almejava alcançar.

Para que possamos exercer esse individualismo, necessitamos de uma quantidade de roupas para além do funcional. Não há nada funcional no ato de comprar uma roupa cara, se a que está sendo usada no momento cumpre com as normas do papel social que desempenhamos na sociedade. Em outras palavras, a moda e o consumismo andam lado a lado num mundo capitalista, sendo a indústria da moda ativamente dependente de tal característica. Para que possamos apresentar em nossa estética o que almejamos, ou o que já conquistamos, precisamos comprar roupas que representam tais objetivos. Além disso, tais roupas podem sofrer uma mudança em senso estético a cada cinco anos. Apesar da moda ser cíclica, ela opera num espaço de tempo seguro para se repetir, fazendo assim com que mais pessoas gastem dinheiro almejando o ideal estético da vez. Dessa forma, é possível ver tendências da década de 1990 reaparecendo em 2024, mas o mesmo não ocorrerá com as tendências que ficam para além do século XX.

Na padronização, Salerno defende que apesar da moda ser utilizada para criar um senso estético próprio, ela também é utilizada para reforçar um senso estético social. Classes de hierarquias diferentes se vestem de maneiras diversas. Classes sociais mais baixas podem

⁴ “Os quadros generalistas da Arqueologia Histórica conceberam a modernidade como um fenômeno inevitável, capaz de orientar a mentalidade dos atores [...] através de uma nova estrutura cognitiva, ideológica ou disciplinar. Dessa forma, subestimaram as possibilidades de encontrar resistência e heterogeneidade dentro da própria sociedade capitalista.” Tradução livre

almejar se vestir tais quais as classes sociais mais altas, mas raramente conseguem esse feito, geralmente por falta de acesso monetário – seja para comprar as roupas prontas, ou os tecidos para costura-las. Mesmo assim, com a industrialização do mundo moderno, roupas são confeccionadas cada vez mais rápido e mesmo que sejam de tecidos diferentes, apresentam os mesmos tipos de corte. Cria-se, assim, um meio de se vestir padronizado, que é encontrado nas diferentes classes sociais por um certo período de tempo.

La simplificación de estos procesos permitió incrementar los ritmos y volúmenes de producción. Al mismo tiempo, generó – frente a la saturación de los mercados tradicionales – una reducción en los costos de las prendas de moda y la posibilidad de captar nuevos sectores interesados en su consumo. [...] estos factores constituyeron un medio esencial para intensificar la homogenización de las prácticas del vestido en el mundo moderno ⁵(Salerno, 2006, p. 42).

Entretanto, apesar das roupas possuírem cortes semelhantes, não são exatamente iguais, o que nos leva à última característica do capitalismo: a segmentação. Como dito no parágrafo acima, as classes sociais mais baixas raramente conseguem acompanhar as classes sociais mais altas, mas quando a similaridade está ficando alta demais, as tendências da moda se alteram e criam um novo senso estético — muitas vezes, completamente diferente do anterior — a ser seguido por aqueles que tem mais dinheiro. Assim sendo, cria-se um ciclo onde a classe social mais alta define o que *está* na moda, as classes sociais mais baixas buscam acompanhar, quase conseguem, e a moda é alterada novamente, em busca de conservar a hierarquia social.

Una de las más conocidas fue la “teoría de la difusión de la moda” (CRANE, 2000). Su idea central consistió en afirmar que, en el intento por llevar adelante la lucha por el ascenso social, las clases bajas imitaron las formas de vestir de los sectores acomodados. Este proceso sólo lograba detenerse cuando las prendas de moda alcanzaban los grupos de menores recursos, y las élites – o los sectores burgueses – creaban nuevos estilos para diferenciarse y sostener su posición social⁶ (Salerno, 2006, p. 45).

Outro caso de segmentação é encontrado na utilização dos uniformes. Trabalhadores utilizam uniformes e eles são diferentes uns dos outros e possuem sua própria hierarquia. Um uniforme de um capitão, como discutiremos mais abaixo, é diferente do uniforme utilizado

⁵ “A simplificação destes processos permitiu incrementar os ritmos e volumes de produção. Ao mesmo tempo, gerou — frente a saturação dos mercados tradicionais — uma redução nos custos das roupas da moda e a possibilidade de captar novos setores interessados em seu consumo. [...] estes fatores constituíram um meio essencial para intensificar a homogeneização das práticas de vestido no mundo moderno.” Tradução livre

⁶ “Uma das mais conhecidas foi a “teoria da difusão da moda” (CRANE, 2000). Sua ideia central consistiu em afirmar que, na tentativa de levar adiante a luta pela ascensão social, as classes baixas imitavam as formas de vestir dos setores acomodados. Esse processo só parava quando as roupas da moda alcançavam os grupos com menos recursos, e as elites — ou os setores burgueses — criavam novos estilos para se diferenciar e sustentar sua posição social.” Tradução livre

pelos seus oficiais. Além disso, um uniforme de um capitão da marinha irá ser diferente de um uniforme de um capitão da aeronáutica. Desse modo, a sociedade segue a se segmentar, representando em suas roupas o grupo do qual fazem parte.

Novamente tentando evitar interpretações generalistas, Salerno apresenta os argumentos para um modelo particularista pela Sociologia e História. Para ela, os trabalhos do modelo generalista focam excessivamente nas classes sociais mais altas, deixando as classes mais baixas de lado. Ao discutir o livro *The Costume History*, de Auguste Racinet, ela argumenta que a classe social mais alta define o que é moda e as classes sociais mais baixas são definidas por sua vontade de seguir tais tendências. Sendo assim, ao apresentar um modelo mais particularista, ela defende que as classes sociais mais baixas tinham, também, o poder de definir uma identidade por meio da indumentária, para além das tendências da moda operantes.

Assim como no sistema capitalista, as tendências também foram alvo de resistência. Pessoas de classes sociais mais baixas podiam se negar a se ater aos trajes socialmente aceitos, construindo uma identidade própria enquanto resistiam. Consequentemente, a moda foi transformada em objeto de resistência, sendo utilizada para reforçar existências que ficam às margens da sociedade – diferenças de gênero, de sexualidade, de personalidade, etc. -, possibilitando que essas pessoas tenham suas identidades devidamente percebidas. Dessa forma, ao analisarmos a indumentária, devemos pensar para além do que ela significa em sociedade e pensar também no que ela significa para o indivíduo.

A Arqueologia da Indumentária é, então, desenvolvida para complementar os estudos dos modelos acima citados. Por meio dela, é possível perpassar as análises puramente tipológicas e descritivas feitas na arqueologia histórica e complementar o enfoque sociológico com a compreensão do que o mundo material representa.

Por meio da Arqueologia da Indumentária, podemos compreender que as vestimentas tem um papel simbólico aparte no estudo do mundo material de uma sociedade e assim como a cultura, as roupas, marcações, tatuagens e acessórios podem ser compreendidos de maneiras diversas em diferentes locais e temporalidades. Além disso, sua compreensão são também reféns das identidades sociais dos indivíduos que as usavam.

Específicamente, la Arqueología de la Indumentaria puede ser definida como el estudio del rol activo desempeñado por la vestimenta como parte integrante de la cultura material. Su principal objetivo consiste en interpretar los usos y significados a través de los cuales los actores se vincularon con las prendas –

y, por intermedio de las mismas – con el mundo social.⁷ (Salerno, 2006, p. 49).

Finalmente, a arqueologia da indumentária é sobre estudar não apenas o que as roupas representam para o indivíduo que as está vestindo, mas também para a sociedade a qual ele está se apresentando e, então, para o arqueólogo que analisará a peça anos depois.

1.3 Representação

No mundo das roupas, a palavra representação vaga entre diferentes âmbitos. Dentro de um sistema capitalista, a roupa pode representar uma hierarquia social por meio de seu tipo de tecido, seu tipo de corte, e seu cuidado com a costura. Para além disso, entretanto, a roupa pode se apresentar como arte: formas não convencionais, cores para emular sentimentos, etc. Dessa forma, ela representa a intenção de um artista.

No mundo dos games, essas noções se mantêm, mas se juntam com outra noção, que mescla as duas anteriores: o desejo de retratar a realidade sem a necessidade de se preocupar com a veracidade, também presente em outros trabalhos de ficção na mídia. É possível representar uma cidade, sem necessariamente se ater à sua forma real. Ademais, por se tratar de um trabalho artístico, outros tópicos também influenciam essa conversa: a estética, o posicionamento da câmera, a jogabilidade. Tudo isso não apenas indica o intuito do artista ao construir sua obra, como também influencia o público que a consome.

Nesse trabalho, para definir a palavra representação, utilizei dois textos que propõem uma discussão mais ampla sobre seu significado. Em primeiro lugar, o artigo “O Mundo como Representação”, publicado pela primeira vez na revista francesa *Annales*, edição de 1988, de Roger Chartier. Em segundo lugar, o artigo de Carlo Ginzburg, “Representação: a palavra, a ideia, a coisa”, também publicado na *Annales*, mas na edição de 1991.

O texto de Roger Chartier começa apresentando o cenário da disciplina histórica na década de 80. A publicação inicia com o argumento contraditório de que a história do ano de 1988 é ainda sadia e vigorosa, apesar de enfrentar um rompimento com outras disciplinas tradicionais que ditam as técnicas de tratamento. Chartier defende que essa contrariedade não demonstra uma crise na ciência, mas sim representa o desenvolvimento de outras formas de tratar o procedimento histórico. (Chartier, 1989).

⁷ “Especificamente, a Arqueologia da Indumentária pode ser definida como o estudo do papel ativo desempenhado pela vestimenta como parte integrante da cultura material. Seu principal objetivo é interpretar os usos e significados através dos quais os atores se vincularam com as roupas — e, através delas — com o mundo social.” Tradução livre

O autor constrói seu argumento de “rompimento” afirmando que a história se afastou cada vez mais dos três princípios que guiavam o procedimento durante os anos anteriores: a primeira se apoiava na busca por uma história global, determinando assim a segunda, uma descrição que abrangia territorialidade e culturalidade, que guiava a coleta de dados exigida para a construção da “história total”. A terceira certeza era de que tal descrição levaria à organização hierárquica necessária para compreender a sociedade que estava sendo estudada. Chartier apresenta esse afastamento como “deslocamentos”, que abalam certezas e permitem alterações, ainda que não se trate de uma mudança de paradigma. Ao afastar-se das grandes descrições hierárquicas e do modelo braudeliano de classificação temporal, os historiadores procuraram entender as sociedades de outras maneiras, diferentes de uma abordagem globalizante. Ao deixar de lado o modelo cartográfico tradicional da geografia, quebra-se outra certeza: a de que o tipo de território determina o tipo de cultura. Finalmente, ao espaçar-se da sociologia, a história passou a olhar diferentes tipos de sociedades sem aplicar as mesmas teorias e hierarquias criadas para explicar a sociedade europeia da época.

A história, então, encontra-se aberta a novas metodologias de análise, mais interessada nos signos, símbolos e significados de uma sociedade como meio de estudo e buscando “o mais comum no menos corriqueiro” como forma de compreendê-las. (Chartier, 1989).

Daí as tentativas para decifrar de outro modo as sociedades, penetrando nas meadas das relações e das tensões que as constituem a partir de um ponto de entrada particular (um acontecimento, importante ou obscuro, um relato de vida, uma rede de práticas específicas) e considerando não haver prática ou estrutura que não seja produzida pelas representações, contraditórias e em confronto, pelas quais os indivíduos e os grupos dão sentido ao mundo que é o deles (Chartier, 1989, p. 177).

Introduz-se, então, a palavra representação. Em seu texto, Chartier começa a apresentar a ideia a partir dos conceitos de Paul Ricoeur, de “mundo do texto” e “mundo do leitor”. O autor defende que um mesmo texto pode ser recebido de diferentes formas por leitores diferentes. Essa diferença é consequência de fatores externos ao texto: tempo, cultura e local, por exemplo. Pessoas de comunidades diferentes com culturas distintas podem não apenas realizar a leitura de modos diversos, como também o compreender de maneira dissemelhante. Ademais, as diferentes formas de ler um texto – seja um livro de capa dura, ouvindo-o, lendo papéis grampeados, com outro alfabeto, com outra língua, por meio de símbolos diferentes, etc. – podem, também, influenciar sua compreensão.

Dessa forma, Chartier defende que a história deva estudar não apenas “o mais comum no menos corriqueiro”, ou “um grande acontecimento”, mas também buscar entender os fatores que estruturam o âmbito de significados da sociedade que está sendo estudada.

Em “O mundo como Representação”, a definição do conceito segue dois sentidos contraditórios. No primeiro, ela estampa uma ausência, que assume que o leitor – o sujeito -, saiba a diferença entre o que representa e o que é representado. No segundo, a representação se trata da apresentação de uma ideia ou pessoa para o mundo.

O primeiro sentido funciona quando o sujeito a quem está sendo apresentado reconhece o signo como apenas isso: um signo. Trata-se de uma maneira de refrescar a memória, como uma pintura de alguém, por exemplo. O segundo sentido apoia sua atuação na relação de símbolo e significado. Nele, a cultura do sujeito a quem está se apresentando pode alterar o sentido do signo, fazendo com que este não seja interpretado corretamente – ou como seu autor gostaria. A cruz, por exemplo, pode representar o cristianismo pra muitas sociedades, mas não pra todas.

O artigo de Chartier não foi o único a explorar a palavra representação como conceito, mas com certeza ajudou com o aumento da popularidade da palavra nas pesquisas históricas da década de 80. Em “Representação: a palavra, a ideia, a coisa”, Ginzburg escreve que representação tornou-se “quase uma palavra da moda”. (Ginzburg, 1991). O texto de Carlo Ginzburg promete analisar novos significados dessa nova palavra, focando-se mais especificamente em um âmbito não muito explorado por Chartier. A atenção de Ginzburg está voltada para outra definição de representação: um objeto frágil que costumava ser utilizado em funerais reais na Inglaterra e França durante os séculos XIII a XV.

De acordo com o autor, as representações, ou efígies, não podem ser classificadas em apenas um dos sentidos. Embora muitas vezes ela exerça o papel de substituta, a efígie também pode ser uma evocação mimética.

[...] qu’il s’agissait au début d’un “simple substitut du corps”, adopté pour des raisons d’ordre pratique: les techniques d’embaumement étant peu avancées, on était parfois contraint à exhiber dans les cortèges funèbres soit un cadavre royal à demi pourri, soit un mannequin en bois, en cuir, en cire. [...] Pourquoi donc en 1322, à Londres, a-t-on choisi de payer un certain maître pour qu’il fasse [...] une image en bois à la ressemblance du roi mort, Edouard II? [...] Ces questions sont liées, on le verra, à un problème tout à fait crucial — le statut, changeant et très souvent ambigu, des images dans une société donnée.⁸ (Ginzburg, C.; 1991; p. 1221).

Para ilustrar seu ponto, Carlo Ginzburg descreve alguns exemplos. Seguindo os passos de Ralph Giesey, o autor primeiro explora um artigo de Elias Bickerman sobre o ritual

⁸ “[...] se tratava a princípio de um “simples substituto do corpo”, adotado por razões práticas: sendo as técnicas de embalsamamento pouco avançadas, éramos por vezes obrigados a expor em procissões fúnebres ou um cadáver real meio podre ou um manequim feito de madeira, couro ou cera. [...] Por que então em 1322, em Londres, escolheram pagar a um certo mestre para fazer [...] uma imagem de madeira à semelhança do rei morto, Eduardo II? [...] Estas questões estão ligadas, como veremos, a um problema muito crucial – o estatuto mutável e muitas vezes ambíguo das imagens numa determinada sociedade” Tradução livre

romano de *consecratio*. Em seu texto, Bickerman explica que o *consecratio* é realizado por duas etapas de cremação: a primeira do corpo do imperador, para que seus restos mortais descansem; a segunda da sua imagem de cera, para que ele seja acolhido pelos deuses. Ou seja, o imperador, embora mortal na terra, torna-se um deus quando sua imagem é queimada, três dias depois. Dessa forma, é possível assumir as imagens reais como mais do que apenas “substitutos do corpo”.

Les images impériales en cire et les effigies royales, aboutissements de la mort des souverains en tant que processus social, peuvent donc être considérées comme des équivalents, sur un autre niveau, des momies ou des squelettes.⁹ (Ginzburg, C., 1991, p. 1222).

Ginzburg expõe uma passagem onde Herodiano narra que uma figura de cera de um imperador foi vista por médicos durante alguns dias, ao que os médicos terminavam todas as visitas dizendo que o paciente estava “cada vez pior”. Apesar de serem numerosos os casos parecidos ao narrado por Herodiano — tanto na França do século XV, quanto na sociedade Inca do Peru —, Ginzburg acredita que tais sociedades chegaram sozinhas à mesma conclusão sobre a relação entre imagem e imperador (no caso da França, rei).

Ainda perseguindo a mesma ideia, ele apresenta o trabalho de Émile Benveniste, que ao ver a determinação que a palavra *kolosso* na verdade significa apenas “estátua” e não “estátua grande”, escreveu que *kolossoi* se tratavam de pequenas estatuetas de madeira de significância ritualística, também em relação à morte. Ela determinou, dessa forma, que *kolossoi* também podia significar “substitutos rituais” que assumiam o lugar daqueles que já haviam morrido, para continuar sua existência na Terra. (Ginzburg, 1991).

Assim sendo, Ginzburg considera as representações da mesma forma. Para ele, as efígies não são apenas objetos feitos para se assemelhar à imagem do morto, mas também para representa-los em vida. Ou seja, as representações se tratavam de “uma parte da identidade” do morto.

É necessário pontuar que a importância das representações vai além de sua relação imagética. As efígies, por si só, são objetos rituais, que também podem representar fatores paralelos ao simbólico. Há diferença entre uma estátua de ouro e uma de madeira, diferenças que vão além de apenas o material de manufatura.

Tais diferenças podem comunicar um desejo de apresentar abundância, hierarquia, religião, cultura, etc. Antes de encerrar seu texto, Ginzburg dá um último exemplo de dois

⁹ “As imagens imperiais de cera e as efígies reais, resultados da morte dos soberanos como processo social, podem, portanto, ser vistas como equivalentes, num outro nível, a múmias ou esqueletos”. Tradução livre.

cristãos visitando as estátuas de *Sainte Foy des Conques* e, desenvolvendo uma preocupação ao culto de estátuas, que determinaram ser muito parecido ao dos gregos. A preocupação dos dois homens só foi embora quando escutaram uma fala sobre a Santa Fé ter visitado um homem em seus sonhos, brigando com ele por ter caçoado de suas estátuas. Esse conto levanta um importante ponto na discussão entre imagem e realidade. Na crença católica, a linha entre a representação e a realidade é, quase sempre, turva. É difícil determinar quando os fiéis veem uma estátua de um santo como estátua e quando a veem como a materialização da sua presença.

O autor dá o exemplo da hóstia. No ato da consagração, acontece uma transubstanciação onde a hóstia torna-se o “corpo de Cristo” e o vinho se transforma em seu sangue. Os fiéis, evocando a passagem bíblica de João 6:51-57, então comem do corpo de Cristo e bebem de seu sangue. Para os fiéis, a hóstia e o vinho não *representam* o corpo e o sangue de Cristo, eles o *são*.

Eu sou o pão vivo que desceu do céu. Se alguém comer deste pão, viverá pra sempre. Este pão é a minha carne, que eu darei pela vida do mundo [...] Eu lhes digo a verdade: Se vocês não comerem a carne do Filho do homem e não beberem o seu sangue, não terão vida em si mesmos. [...] Todo aquele que come a minha carne e bebe o meu sangue permanece em mim e eu nele. Da mesma forma como o Pai que vive me enviou e eu vivo por causa do Pai, assim aquele que se alimenta de mim viverá por minha causa.

Ginzburg credita o dogma da transubstanciação à grande abstração humana em relação às imagens. Para ele, foi por meio desta primeira abstração que nos permitimos continuar vivendo com imagens de diferentes representações. Podemos, dessa forma, admitir que o rei tem dois corpos (um mortal e um de cera), e que a efígie do imperador é, também, o imperador.

Nessa pesquisa, no entanto, trabalharemos a representação como definida por Chartier: “Relacionamento de uma imagem presente e de um objeto ausente, valendo aquele por este, por lhe estar conforme” (Chartier, 2002 apud Silva, 2017, p. 22). Apesar da decisão de abordar a simbologia do uniforme da marinha britânica e o que ele representou em sua época, é importante lembrar que trabalhamos com uma representação do que ele foi. Ou seja, o uniforme retratado no jogo torna-se nossa imagem presente, enquanto o uniforme real é um objeto ausente.

Assim, para além das roupas, é necessário se ater ao fato de que o jogo, por si só, é também uma grande representação da realidade. Por vezes, realista, outras, não. O conceito de representação será, nesse trabalho, extremamente relevante para desenvolver os objetivos que

busco atingir. Ele, assim como explicado no texto de Ginzburg, assumirá diferentes significados, fluindo entre a substituição e a simbologia.

2. A MARINHA REAL BRITÂNICA

Apesar de ter um território cercado por água, os governantes do começo da sociedade britânica pouco se importavam em investir em atividades navais. Sendo assim, os únicos que conheciam o mar ao seu redor eram os pescadores, já que atividades como pesca eram comuns no sul do país (Childs, 2009).

Dessa forma, a história da marinha britânica começa oficialmente apenas nos anos de 1540, com o “*Act of Maintenance of the Navy*”, assinado por Henrique VIII. Anterior a isso, os navios ingleses eram menores do que os espanhóis ou franceses, e possuíam, geralmente, um foco maior em mercadorias do que em guerra. A partir daí, o rei abriu espaço para o chamado de trabalhadores do mar caso o reino declarasse guerra. Sendo os trabalhadores do mar, em sua maioria, pescadores, estes tinham o conhecimento mais elevado sobre como administrar barcos, e lidar com as tempestades marítimas comuns aos arredores ingleses (Childs, 2009).

Dessa forma, acompanhando os desejos do rei, que ao contrário de seu antecessor — Henrique VII —, preocupava-se mais com a conquista do que com a continuação da paz, a marinha inglesa sofreu uma crescente de desenvolvimento durante os próximos séculos, tendo se tornado uma verdadeira potência marítima no século XVIII.

Em meados do XVIII, a marinha britânica já havia sofrido uma grande mudança. Brian Lavery diz em seu livro “*Jack Aubrey Commands*”:

The Royal Navy already had a long and largely successful history by the time war with France broke out in 1793. [...] It fought the Spanish Armada under Queen Elizabeth, with help from armed merchant ships and the weather. Its character was formed during a series of intensely-fought battles with the Dutch in the third quarter of the seventeenth century, and these battles were still cited as examples more than a hundred years later. From 1698 it took part in five wars against the French, with other conflicts against the Spanish, Dutch and Americans.¹⁰ (Lavery, 2003, p. 7).

Dessa forma, quando a Inglaterra declarou guerra contra a França em 1793, a marinha britânica já possuía certa fama, dentro e fora de seu território. Após a guerra da independência americana e o enfraquecimento da França, o império britânico passou a desenvolver ainda mais sua frota marítima.

¹⁰ “A Marinha Real já tinha uma longa e amplamente bem-sucedida história quando a guerra com a França estourou em 1793. [...] Ela lutou contra a Armada Espanhola sob o comando da Rainha Elizabeth, com a ajuda de navios mercantes armados e do clima. Seu caráter foi formado durante uma série de batalhas intensamente travadas com os holandeses no terceiro quarto do século dezessete, e essas batalhas ainda eram citadas como exemplos mais de cem anos depois. A partir de 1698, ela participou de cinco guerras contra os franceses, com outros conflitos contra os espanhóis, holandeses e americanos.” Tradução livre

Foi também durante esses mesmos anos que o aparecimento de grandes heróis navais passou a ser mais recorrente. Nomes como o de Horatio Nelson, Thomas Cochrane e Sir Sidney Smith eram comuns em praças públicas, onde as histórias de seus feitos no mar se equilibravam numa linha tênue entre realidade e ficção (Lavery, 2003). Na realidade, tais histórias chamavam tanta atenção que eram escutadas pelas diferentes classes sociais da sociedade britânica, tendo a aristocracia muitas vezes ficado fisicamente ao lado de classes mais baixas para escutá-las (Lincoln, 2002). Assim sendo, acredito não ser leviano afirmar que o fim do século XVIII e o começo do século XIX foram o período de maior definição da fama atual – e também da época – da marinha real britânica.

Nessa crescente de popularidade, tornar-se um trabalhador do mar passou a ser uma ambição para homens da classe média. Para a aristocracia, trabalhar como oficial da marinha tornou-se um meio de manter a honraria de seus títulos, externando para a sociedade britânica a sua preocupação para além de si mesmo. Para classes sociais mais baixas, trabalhar para a marinha significava a possibilidade de manter um estilo de vida razoável, permitindo a aquisição do título de “gentleman” – onde a aristocracia tentaria honrar seus títulos, classes mais baixas buscariam um local de respeito numa sociedade altamente hierárquica.

Na realidade, poucas eram as oportunidades de promoção. Embora a marinha se autopromovesse como um local de ascensão política, poucos eram os casos de homens pobres que conseguiram subir até o título de oficial. Com exceção dos tempos em guerra – onde havia prêmios financeiros por desempenho e atos de bravura -, as promoções para oficiais eram destinadas a homens que já possuíam honrarias em terra, ou seja, membros da aristocracia ou homens com conexões mercantis.

Além disso, o pagamento dos trabalhadores do mar era, raramente, condizente com o árduo trabalho que realizavam. Margarett Lincoln, em “*Representing the Royal Navy*”, escreve:

The basic pay for naval officers was not good. Between 1747 and 1807, the pay of a captain of a first rate rose from £28 to £32 4s. per lunar month, and since a captain’s pay depended on the size of the ship he commanded, those in smaller ships received less. [...] The rewards given to lesser members of a ship’s crew only became a cause of real dissatisfaction towards the end of the century when, in a period of inflation, pay for seamen in the Navy fell behind peacetime wages in merchant ships.¹¹(Lincoln, 2002, p. 4).

¹¹ “O pagamento básico para oficiais navais não era bom. Entre 1747 e 1807, o pagamento de um capitão de primeira classe aumentou de £ 28 para £ 32 4s. por mês lunar, e como o pagamento de um capitão dependia do tamanho do navio que ele comandava, aqueles em navios menores recebiam menos. [...] As recompensas dadas a membros menores da tripulação de um navio só se tornaram uma causa de real insatisfação no final do século, quando, em um período de inflação, o pagamento de marinheiros na marinha ficou atrás dos salários de tempos de paz em navios mercantes.” Tradução livre

Ademais, as condições de trabalho no mar eram extremamente precárias e os trabalhadores do mar possuíam uma alta taxa de mortalidade. Coisas como a aquisição de doenças fatais, a morte em combate, e naufrágios, eram comuns durante o final do século XVIII e o início do século XIX. Não era raro, também, que trabalhadores do mar fossem declarados como “perdidos ao mar”, assim nunca retornando para suas casas.

According to Dudley Pope, during the French Revolutionary and Napoleonic Wars the Navy lost 1875 men in action, 13600 from shipwreck and 72000 from disease or accident¹² (Lincoln, 2002, p. 5).

Apesar disso, o número de trabalhadores continuou a subir com a transição do século. No começo das Guerras Revolucionárias Francesas, a média de trabalhadores do mar era de quarenta e cinco mil, tendo esse número subido para cento e trinta e cinco mil em 1801, um ano antes da guerra terminar. Em 1810, durante a Guerra Napoleônica, tal número apresentou um novo crescimento para cento e quarenta e cinco mil, constituindo 2.7% da população masculina britânica da época. O número necessário para vencer a guerra era de 6.7%, que não poderia ser extraído dos navios mercantes, visto que esses constituíam um dos principais meios de obtenção de recursos financeiros para o Império (Blake, Lawrence, 1999, p. 64).

Assim, durante a primeira e segunda década do século XIX, ocorreram no Império Britânico as *press-gangs*. Homens entre os dezoito e os cinquenta e nove anos podiam ser chamados para servir à marinha, sem que lhes fosse apresentada uma possibilidade de negação, desde que já tivessem tido experiências ao mar.

Além de comandar um navio, era trabalho de um capitão escolher sua tripulação. Portanto, as *press-gangs* eram geralmente comandadas por tenentes, que ganhavam uma comissão de uma libra pra cada homem recrutado corretamente. As *press-gangs* podiam acontecer tanto em terra, quanto no mar, e eram geralmente feitas nesse último. Como os recrutadores precisavam de homens aptos e acostumados ao trabalho, era comum a parada de navios mercantes para realizar um recrutamento – contrariando, no processo, o objetivo pela qual as *press-gangs* foram criadas.

Dessa forma, durante o século XIX, a maior parte dos trabalhadores do mar que provinham de classes baixas eram *impressed* – homens recrutados numa *press-gang*. Quanto à porcentagem que ainda se voluntariava, essa era composta em sua maioria por oficiais –

¹² “Segundo Dudley Pope, durante as Guerras Revolucionárias Francesas e Napoleônicas, a Marinha perdeu 1875 homens em ação, 13600 em naufrágios e 72000 em doenças ou acidentes.” Tradução livre

homens que provinham de classes altas, em sua maioria - e homens que se voluntariaram pela vergonha que ser *impressed* poderia causar socialmente (Lavery, 2003).

A marinha britânica era organizada por uma hierarquia clara, mas complexa de entender à primeira vista. No ranking mais alto, residiam os Almirantes, então os Capitães, seguidos pelos Tenentes e, enfim, os Comandantes. Esses títulos eram, geralmente, referidos como Oficiais da Marinha, sendo ela a única classe hierárquica que realizava seu treinamento completo já dentro da marinha real.

A bordo, os Mestres seguiam na linhagem hierárquica, ficando abaixo apenas do capitão e do primeiro tenente – ou primeiro oficial. Seu trabalho era a navegação e a condução do navio enquanto em áreas perigosas.

Seguem os subtenentes – em inglês, *warrant officers* -, que possuem sua própria hierarquia. Ao topo, os especialistas, como os mestres, cirurgiões e contadores – em inglês, *pursers*. Seguidos, então, pelos “*standing officers*”, que continuavam no navio quando ele estava atracado. Alguns exemplos são o contramestre, o carpinteiro e o mestre armeiro. Abaixo deles, encontrava-se uma gama de profissões específicas, como o cozinheiro, por exemplo.

Apartes da hierarquia estavam os Grumetes e os Aspirantes. Para se tornar um oficial da marinha, o jovem britânico precisava primeiro passar por um treinamento a bordo, sendo apadrinhado por algum oficial. Os grumetes eram garotos, na maior parte das vezes com menos de dezoito anos, que serviam ao capitão em afazeres domésticos. Entretanto, poucos eram tais casos, sendo tal posição tratada mais como um aprendiz do que como um empregado doméstico. Sobre os aspirantes, Brian Lavery escreve:

In theory, a young man should serve at least three years at sea, in either the Royal or the merchant navy, before being rated midshipman. After his promotion, he was allowed a place in the midshipman's berth and would take some responsibility as a junior officer in the ship, though not yet commissioned. He would serve as an assistant to the officer of the watch, would command one of the ship's boats and supervise a group of seaman for health and welfare purposes as part of the divisional system. In action he would command a group of the ship's gun, or take charge of signals, or act as a messenger for the captain¹³ (Lavery, 2003, p. 64).

¹³ “Em teoria, um jovem deveria servir pelo menos três anos no mar, na Marinha Real ou na marinha mercante, antes de ser classificado como aspirante. Após sua promoção, ele recebia uma vaga no beliche do aspirante e assumiria alguma responsabilidade como oficial júnior no navio, embora ainda não comissionado. Ele serviria como assistente do oficial de vigia, comandaria um dos barcos do navio e supervisionaria um grupo de marinheiros para fins de saúde e bem-estar como parte do sistema divisional. Em ação, ele comandaria um grupo de armas do navio, ou se encarregaria dos sinais, ou atuaria como mensageiro do capitão.” Tradução livre

Finalmente, abaixo de toda a hierarquia, estava o marinheiro – ou marujo. Para além dos problemas já pontuados no texto acima, como a alta taxa de mortalidade, baixo pagamento, recrutamento obrigatório e pouca oportunidade para promoção, o marujo tornou-se, no início do século XIX, uma figura quase heroica na sociedade britânica. Os panfletos e artes da época passaram a retratar o marujo como alguém desejável para o ideal masculino, sendo representado com um grande enfoque em sua masculinidade e virilidade (Hubbard, 2016).

Apesar de visões tão contrastantes entre o real e o imaginário, o marujo foi capaz de construir sua própria identidade, tendo ela sido apoiada em sua bravura inquestionável ou em suas formas de resistência, construindo para si mesmo um local na sociedade marítima e, para além-mar, na terrestre.

3. O JOGO

Return of the Obra Dinn começa oferecendo aos *players* algumas informações pré-*gameplay*: antes mesmo que o jogo verdadeiramente comece, ele afirma que o “bom navio, Obra Dinn”, antes perdido no mar, retornou sozinho para o porto de Falmouth, na Inglaterra, e você, como Inspetor de Seguros, deve visitá-lo imediatamente pra conduzir uma avaliação.

O jogo começa, então, com um diálogo que é inteiramente conduzido numa tela preta, mostrando apenas a fala dos personagens. Um trabalhador reclama de ter que levar o jogador até o barco e comenta que este não é um trabalho que alguém gostaria de ter. Ao final do diálogo, o jogo passa pra uma tela interativa, onde o jogador pode, finalmente, embarcar no Obra Dinn.

Equipado com um relógio misterioso e um livro que contém capítulos vazios – além de fotos e um manifesto que contém os nomes e funções de todos os 60 passageiros desaparecidos –, o jogador embarca no navio e o encontra completamente vazio, com a exceção de um único corpo morto próximo à câmara do capitão, no convés principal. Ao encontrá-lo, o relógio aparecerá na mão do personagem principal e o jogador poderá interagir com ele, voltando assim no momento exato da morte do corpo no chão.

Como o jogo disse previamente, é trabalho do jogador entender o que aconteceu com o Obra Dinn, mas a única forma dessa tarefa ser realizada é através da morte dos passageiros que estavam presentes na embarcação. Assim sendo, o jogo aproveita dessa mecânica para contar a história de trás pra frente. Ao tentar resolver a morte do primeiro corpo, o livro de capítulos em branco abre-se no último deles, denominado “O Fim”, e faz apenas duas perguntas: “quem é essa pessoa?” e “como ela morreu?”.

Conforme o jogador utiliza do relógio para voltar no momento da morte de alguém, mais corpos vão sendo revelados, permitindo que o mesmo volte cada vez mais pra trás no tempo. As perguntas continuam sempre as mesmas, exceto quando a morte foi causada por um segundo agente, onde o jogo também questiona “quem a matou?”. A cada três mortes adivinhadas corretamente, os destinos de tais corpos mortos são datilografados automaticamente no livro, tornando impossível alterá-los e dando a entender que o jogador acertou em suas respostas. A única forma de resolver o Obra Dinn é tratando-o como uma história não-linear: é preciso aceitar, logo no começo, que a pessoa que estava morta minutos atrás, estará viva na próxima memória, provavelmente caminhando para a própria morte.

Há, entretanto, vários caminhos não-lineares a serem seguidos. Apesar de Obra Dinn ser propositalmente de trás pra frente, isso não faz com que todos os jogadores sigam os

mesmos caminhos ou adivinhem sempre os mesmos destinos na mesma ordem. Em outras palavras, há diferentes maneiras de resolver o Obra Dinn, e tudo depende de quanta atenção o jogador está prestando, ou quais linhas de evidência ele resolveu seguir.

Return of the Obra Dinn é um jogo que segue uma amplitude enorme de decisões baseadas na estética. A que chama mais atenção é, com certeza, a primeira coisa que fez muitos jogadores desistirem de compra-lo: todo o gráfico do jogo é gerido em apenas duas cores, conhecido como estética “*one-bit*” pela comunidade. Essa decisão foi proposital, para emular a sensação de jogar um jogo de Macintosh. Entretanto, diferente dos gráficos do Macintosh, os gráficos de Obra Dinn são mais complexos, e possuem uma maior gama de detalhes (Pope, 2014).

Isso criou um problema estético e funcional. Por um lado, a estética “*one-bit*” pedia menor atenção a detalhes, por outro, o conceito de *murder-mystery* fazia ser necessário um cuidado maior nas linhas e nos bits, para permitir que o jogador entendesse o que via e pudesse identificar quem morria, como morria e quem matava.

Além disso, o *one-bit* também não era compatível com o movimento de câmera atual. Os jogos antigos geralmente dão a seus jogadores um limite de movimento, mas tal limite não era algo que podia ser facilmente aplicado em um jogo como Obra Dinn. Para desvendar as mortes e solucionar o mistério do navio, os jogadores precisam poder olhar ao redor, entender as cenas, e encontrar as evidências corretas. Além disso, jogos atuais pedem uma gama de movimento cada vez maior: vento é simulado, assim como a respiração de personagens e a água e o navio precisam, também, estar em constante movimento. Enquanto isso pode não ser um problema para jogos com mais cores, para Obra Dinn isso causaria uma cacofonia de informações: as cenas tornar-se-iam um emaranhado de pixels ilegível, que prejudicaria sua jogabilidade (Pope, 2014).

Dessa forma, as cenas de Obra Dinn funcionam de forma estática. No mundo atual do jogo, os objetos movem-se: as velas balançam com o vento, o barco e a água se mantêm em movimento contínuo. No entanto, ao entrar na memória da morte de alguém, a cena mantém-se estática, segundos antes da morte acontecer, como olhar para uma foto. O jogador pode andar pela cena, olhar ao redor e tentar entender o que está acontecendo, mas os personagens e o mundo se mantêm parados. Desse modo, os pixels em movimento não entram em choque com os pixels de sombreamento, de luz, ou de estilização, e uma cena pode ter inúmeros acontecimentos sem realmente ter que estar em movimento para isso.

A escolha de parecer com gráficos Macintosh também impactou a resolução do jogo. Para incorporar a estética *one-bit* foi necessário diminuir a resolução para diminuir o contraste entre as cores e amenizar o impacto nos olhos do jogador, permitindo que estes joguem o jogo até o final numa duração estimada de quatro horas (Pope, 2014).

Além disso, menos detalhes impactam na decoração do ambiente. Os pixels deviam todos estar focados em objetos pontuais – os personagens, as armas do crime, os acontecimentos na cena –, logo as decorações mais detalhistas – entalhes nas paredes, nós nas cordas do navio – tiveram, também, que ser postas de lado.

Uma forma de superar esse problema, foi adicionar tais detalhes no som do jogo. Sons de madeira estralando, de cordas sendo esticadas, de velas balançando. Sons que dariam ao jogador a sensação de estar dentro de um navio.

Com tantos poréns para uma recriação de um gráfico estilo Macintosh, seria possível prever que essa ideia seria posta de lado em algum momento. Todavia, o que aconteceu foi o completo contrário. Desde o DevLog até as entrevistas pós-prêmio, Lucas Pope, defendeu que acima de tudo, *Obra Dinn* era especial pois representava para ele um jogo que, não fosse ele o desenvolvedor, ele veria e teria que jogar imediatamente. Antes mesmo de decidir o roteiro, ele sabia que queria desenvolver um jogo moderno 3D *one-bit* que se parecesse com os jogos antigos de Macintosh, que ele cresceu jogando. Assim sendo, a maioria das decisões que resultaram no jogo final de *Obra Dinn* vieram em adaptação a essa vontade.

Dessa forma, a estilização de *Return of The Obra Dinn* tornou-se tão parte do jogo quanto seu enredo: um não pode existir sem o outro, no sentido de que o jogo não seria o mesmo se ele não tivesse gráficos *one-bit* com cores contrastantes.

3.1 O seu “passado”

Return of the Obra Dinn teve sua primeira demo lançada em 2016, na *Game Developers Conference*, evento realizado em São Francisco, nos Estados Unidos. A demo apresentada foi uma versão mais desenvolvida da “*playable build*” lançada em 2014. Ambas apresentaram, é claro, uma versão diferente do jogo original, lançado em 2018.

As diferenças da *build* de 2014 para a demo de 2016 foram uma nova sequência de abertura, mudança na aparência dos flashbacks, a adição de um modelo completo do deck superior do navio, ajustes nas músicas de fundo, a adição de um novo flashback, um menu de pausa e configurações e a oportunidade de explorar um pouco o deck inferior do *Obra Dinn*

(Pope, 2016). A maior parte das diferenças da *build* de 2014 para a demo de 2016 são estéticas: melhoras gráficas, que contornam os problemas gerados pelo gráfico *one-bit* e aumentam a visibilidade do jogador nas cenas apresentadas.

Entretanto, assim como a decisão do tipo de gráfico apresentado no jogo, é possível perceber que os principais itens da *gameplay* foram apresentados cedo no desenvolvimento, tendo esse começado no início do ano de 2014. Decisões como cenas estáticas que apresentam como os personagens morreram, os diálogos apresentados em texto corrido em uma tela escura, e o relógio “Memento Mortem”, estão presentes desde a primeira versão do jogo, antecedendo até mesmo a *build* de 2014, podendo ser observadas no *devlog* – fórum geralmente mantido por desenvolvedores independentes, onde é possível acompanhar suas decisões no desenvolvimento de seus jogos.

A demo de 2016 apresenta um começo de jogo que se assemelha bastante com o jogo final lançado em 2018, mas contém diferenças grandes e discretas. No quesito de grandes diferenças, um tópico importante da *gameplay* é alterado: o livro de capítulos é inexistente. No jogo de 2018, o livro de capítulos é uma parte importante da história, sendo este adquirido um pouco antes da *gameplay* principal ser iniciada. Ao abrir uma mala, antes de embarcar no *Obra Dinn* de vez, o jogador encontra o relógio “Memento Mortem”, que o permite voltar no tempo da morte de alguém e o livro de capítulos que promete recontar a história do navio. Como dito anteriormente, o livro contém capítulos em branco, o manifesto da tripulação, fotos de alguns dos principais acontecimentos no navio, o mapa do navio e o trajeto que ele deveria ter feito, caso não tivesse se perdido no mar. Acima de tudo, o livro de capítulos contém o principal elemento do jogo: a confirmação de destino é feita apenas após três destinos serem adivinhados corretamente, sendo estes três, então, datilografados permanentemente no livro, impossibilitando a realização de mudanças. Ao final do livro de capítulos, o jogador pode encontrar uma ilustração, que vai sendo completada conforme os destinos corretos são adivinhados.

Na demo de 2016, o jogador tem os mesmos primeiros segundos, mas ao abrir a mala, apenas o relógio está dentro dela. Dessa forma, ao encontrar o primeiro corpo, a única coisa que o jogador pode fazer é observar a cena de sua morte. O jogo então diz que o manifesto da tripulação deve ser encontrado – algo simples de ser feito, tendo em mente que este é encontrado na primeira sala aberta ao jogador. O manifesto contém poucas informações: uma lista de nomes, seu trabalho no barco, e uma linha a ser preenchida sobre o destino dessas personagens. Ao acertar um destino, o jogo informa imediatamente – na primeira página do

manifesto, é possível ver quantos destinos o jogador acertou -, mas não aponta qual é o correto. Dessa forma, se o jogador adivinha quatro destinos consecutivos, mas distrai-se e percebe depois que apenas três deles estão corretos, ele deve fazer tentativa-e-erro pra descobrir quais destinos estavam corretos desde o começo.

O manifesto também não contém imagens da tripulação, nem um mapa traçando o trajeto do navio. A falta de imagens no livro de manifesto também prejudica a jogabilidade. É fácil, ao tentar resolver várias mortes – estas acontecendo, na maioria das vezes, ao mesmo tempo -, confundir-se com nomes e cargos e acabar culpando o personagem errado pela morte de outro. Também não há um mapa para o *Obra Dinn*, mas aponto isso como uma diferença geral entre demos e jogos completos: uma demo não contém, nem deve conter, um mapa completo do jogo que está sendo apresentado. A demo de um jogo existe para causar curiosidade ao público e ao jogador e é, muitas vezes, apresentada enquanto o jogo ainda está em desenvolvimento. No caso de *Return of the Obra Dinn*, o jogo ainda passaria mais dois anos em desenvolvimento até ser lançado em 2018, apontando assim que, mesmo a ideia de tal mapa existindo, ele ainda não tinha sido desenvolvido por completo para ser apresentado – caso o desenvolvedor assim quisesse.

No quesito de diferenças discretas, podem ser apontadas a resolução, a ambientação, e as personagens. A resolução da demo de 2016, quando comparada ao jogo de 2018, é menos definitiva em detalhes pontuais, prejudicando a visibilidade das cenas. A técnica de *dithering*, utilizada para reproduzir o gráfico *one-bit*, é desconfortável para o jogador e pode influenciar de maneira ruim a experiência ao jogar em uma baixa resolução. Como dito anteriormente, *Return of the Obra Dinn* é um jogo de mistério e para o jogador poder identificar evidências, e reconhecer personagens, ele deve poder ver com clareza tais ocorrências. Na demo de 2016, o *dithering* é alto e não há o cuidado de suavizar coisas pontuais - como as armas do crime, ou os rostos dos personagens -, podendo assim causar um certo cansaço ocular após apenas alguns minutos de jogo.

Na questão da ambientação, tanto a demo quanto o jogo de 2018 se passam na mesma localidade: o barco *Obra Dinn*. No jogo final, se o jogador for para a proa do barco, ele ainda conseguirá ver a popa, mesmo que com menor qualidade que o ambiente mais próximo à câmera – no caso de um jogo em primeira pessoa, mais próximo aos olhos do personagem principal. Quanto mais próximo o personagem principal chega de algo, mais detalhes ele verá na arte, permitindo assim um melhor reconhecimento das cenas. Entretanto, na demo de 2016, o jogo utilizava uma técnica bem conhecida de jogos antigos de *fade-out* em cenários que se

encontram longe da câmera do jogador. Essa técnica, em conjunto com a falta de suavização nos rostos dos personagens, também pode prejudicar a jogabilidade, tendo em vista que são fatores que ao serem combinados com o *dithering* utilizado para reproduzir o *one-bit*, incomodam a visão dos jogadores e podem causar dores de cabeça caso engajadas por muito tempo.

Também classifico como discreta as diferenças nas personagens. *Return of the Obra Dinn* tem um elenco de 58 personagens, com exceção do personagem principal – que atua como câmera para o jogador – e do barqueiro que leva o jogador ao navio. Com a demo de 2016, é possível afirmar que alguns destes personagens sofreram mudanças mais radicais do que outros. Muitos dos personagens possuem nomes diferentes no jogo final, sendo esses identificados com nomes provisórios na demo e na *playable build* de 2014. Outros personagens sofreram mudanças mais simples, como adição de relacionamentos interpessoais e características simples que demonstram mais de sua personalidade. Isso se dá, principalmente, porque Lucas Pope desenvolveu a história em conjunto com o jogo. Em outras palavras, na *build* de 2014 e na demo de 2016, a história do *Obra Dinn* ainda não estava completa, fazendo com que suas personagens ainda não pudessem assumir seus próprios papéis. Acima de tudo, de certa importância para este trabalho, é possível perceber que todos os personagens utilizam de uma vestimenta branca, sem muitos detalhes que possam ser reconhecidos pelos jogadores.

Return of the Obra Dinn continuaria em desenvolvimento por mais dois anos depois de sua primeira demo, sendo apresentado para o público em eventos específicos de desenvolvimento de jogos neste meio tempo.

Enfim, as mudanças entre a demo de 2016 e o jogo final foram o suficiente para trazer uma base de fãs curiosa sobre o que acontecia para além do que a demo demonstrava.

3.2 Comunidade

Return of the Obra Dinn lançou em 18 de outubro de 2018 para PC e MAC, apresentando poucos problemas em seu lançamento. Com exceção de alguns erros de processamento, o jogo foi apresentado praticamente perfeito para os jogadores em potencial.

De acordo com o desenvolvedor, pouco tempo foi gasto em marketing e divulgação, sendo esse feito, na maior parte das vezes, de boca em boca pelos jogadores. *Return of the Obra Dinn* foi o segundo jogo independente de Lucas Pope, sendo antecedido por *Papers*,

Please!, jogo que ficou muito famoso na comunidade pela sua qualidade e facilidade em contar uma história complicada com uma jogabilidade relativamente simples. *Papers, Please!* também elencou uma série de prêmios para jogos independentes, levando títulos como Melhor Jogo de 2013 pelo New Yorker, Wired e Ars Technica, Melhor Jogo Indie pela Forbes, o Grande Prêmio da IGF (Festival de Jogos Independentes, organizado pela GDC), e o BAFTA de Melhor Jogo de Estratégia e Simulação, além de outros prêmios e indicações com menor notoriedade.

Essa grande lista de premiações e a ausência de avaliações negativas na Steam – principal site para instalação de jogos -, além da prontidão do desenvolvedor em corrigir bugs assim que estes fossem apontados pelos jogadores, ganhou para Lucas Pope uma multidão fiel de fãs que aguardavam ansiosamente pelo seu próximo jogo.

Dessa forma, antes mesmo de ser lançado, *Return of the Obra Dinn* já era criticamente aclamado entre a comunidade de jogos independentes. Ao anuncia-lo em 2014, é possível encontrar contas presentes em seu *devlog* que foram criadas apenas para acompanhar o desenvolvimento do jogo e estão praticamente abandonadas desde então.

Novamente, para o desenvolvedor, pouco importava investir em marketing. Ao criar *Papers, Please!*, ele tinha uma ideia de que tipo de jogo ele gostaria que existisse, e assim o criou: para poder jogar. Ao fazê-lo, foi surpreendido com o número de outras pessoas que gostariam de jogar o mesmo jogo que ele. Assim sendo, para ele, o mesmo aconteceria com *Return of the Obra Dinn*, um jogo que foi criado especificamente pois era o tipo de jogo que ele gostaria de jogar, até mesmo assemelhando-se ao máximo ao tipo de jogo que ele jogava enquanto crescia.

Return of the Obra Dinn teve uma receptividade semelhante à *Papers, Please!*, e foi criticamente aclamado em seu lançamento, também levando alguns prêmios para casa. São eles: Excelência em Narrativa e o Grande Prêmio da IGF, Melhor Direção de Arte pelo The Game Awards, Melhor Narrativa pela GDCA (Game Developers Choice Awards), e os BAFTA de Game Design e Conquista Artística. Estes prêmios, para além de aclamar criticamente o jogo, também serviram para despertar a curiosidade naqueles que ainda não haviam jogado, conquistando assim seu espaço no mercado.

Return of the Obra Dinn é, entretanto, completamente diferente do jogo anterior. Em *Papers, Please!*, o jogador permanece preso à uma tela, carimbando passaportes ou gerenciando seus gastos diários. Assim, a narrativa do jogo pode variar pelos personagens que são permitidos entrada ao país, pela índole do jogador, ou pela sua preferência em que gastar

o dinheiro fictício adquirido. Em *Obra Dinn*, o jogador fica livre para explorar um navio com uma narrativa complexa e uma jogabilidade mais complicada. Ademais, *Obra Dinn* pode ser jogado de várias maneiras, mas o seu final sempre será o mesmo: os destinos dos personagens não são alterados pela maneira que se é jogado, apenas a forma de adivinhação pode variar.

Assim, cria-se um problema não imaginado pelo desenvolvedor: os criadores de conteúdo. O marketing de *Papers, Please!*, além de ter contado com o boca em boca dos jogadores e com a fama adquirida perante suas premiações, foi também refém de um fenômeno recente na internet, onde havia se tornado comum gravar a *gameplay* de um jogo. Para além de avaliar se um jogo era bom ou não, esses criadores de conteúdo jogam o jogo inteiro, do começo ao fim, para um público que tem interesse em conhecê-lo. Como *Papers, Please!* é um jogo que conta com um fator de aleatoriedade e baseia os acontecimentos nas escolhas do jogador, é possível dizer que ele é um jogo relativamente seguro de se assistir do começo ao fim – além dos possíveis finais, o espectador pode assistir tranquilamente sem se preocupar com grandes *spoilers* – revelações de informações importantes para a narrativa.

Todavia, em *Return of the Obra Dinn*, a narrativa segue sempre a mesma. Ao assistir uma *gameplay* do jogo, o espectador verá a resolução do destino final dos personagens, afetando assim a sua jogabilidade, caso decida jogar. Dessa forma, ao contrário de *Papers, Please!*, *Return of the Obra Dinn* é o tipo de jogo que é melhor jogado só, sem ter obtido antes as grandes revelações da trama – pois é apenas nisso em que o jogo se apoia.

Sendo assim, ao fazer uma transmissão ao vivo ou gravar um vídeo sobre *Papers, Please!*, tendo elas uma média de visualização de duas mil pessoas, assistindo o jogo do início ao fim, é possível afirmar que algum telespectador tenha comprado o jogo para si, para poder jogar e fazer seu próprio cenário, ou adquirir seu próprio final. Entretanto, é um pouco mais complicado afirmar o mesmo sobre *Return of the Obra Dinn*, pois isso significaria que duas mil pessoas já saberiam a resolução de todos os destinos do jogo, incluindo o final, que permanece o mesmo desde que o jogador abandone o navio apenas após descobrir o destino de todos os personagens.

Além disso, embora *Papers, Please!* tenha nove horas de jogo – contando com todos os diferentes finais – e *Return of the Obra Dinn* tenha apenas quatro, esse último é extremamente relativo à pessoa que está jogando. Como disse anteriormente, há maneiras diferentes de resolver o *Obra Dinn*, e algumas delas são mais simples do que outras. Apesar de Lucas Pope ter divulgado que o tempo médio de jogatina é de apenas quatro horas, o tempo mostrado na maioria das avaliações na Steam ficam acima das dez horas, tendo eu

mesma terminado o jogo em quatorze horas, dez horas a mais do que o tempo divulgado. O fenômeno oposto acontece nas avaliações de *Papers, Please!*: a maioria delas contém avaliações com temporalidade de menos das nove horas de jogo divulgadas.

Isso se dá, principalmente, porque *Return of the Obra Dinn* é um jogo de adivinhação, enquanto *Papers, Please!* é um jogo de gerenciamento. Poucos jogadores tentarão fazer todos os finais de um jogo, mas é praticamente impossível solucionar *Obra Dinn* sem ter descoberto todos os destinos. Dessa forma, diferente de *Papers, Please!*, cuja temporalidade pode alcançar uma hora no mínimo esforço do jogador, o tempo de jogo de *Return of the Obra Dinn* é altamente dependente do raciocínio da pessoa que o está jogando.

Em transmissões ao vivo, ou vídeos com pouca edição de corte, isso significaria dez horas de *gameplay*, onde os avanços na narrativa são mínimos e discretos, podendo assim chamar pouca atenção dos espectadores. Além disso, também podemos contar com o esforço do criador de conteúdo. Quando seu trabalho é jogar o dia inteiro, é inevitável que alguns jogos pareçam mais com trabalho do que com lazer. Um jogador que não está interessado em jogos de mistério em geral, não ficará feliz de ter que passar dez horas seguidas tentando adivinhar a morte de 60 personagens diferentes, não importa quão interessante isso possa parecer para outros. A duração de *Papers, Please!* e a sua jogabilidade extremamente simples chamou a atenção dos criadores de conteúdo por ser um jogo que requer pouco esforço mental. Além do gerenciamento, o jogador precisa decidir apenas se segue as regras estabelecidas pelo jogo ou não, traçando assim sua própria narrativa e sua própria gama de eventos aleatórios. *Return of the Obra Dinn*, pelo contrário, baseia-se com força no esforço do jogador para descobrir o seu mistério, sendo essa a única maneira de fazer a narrativa prosseguir.

Outro problema, já percebido por Lucas Pope em 2014, no começo do desenvolvimento, foi o fato do *dithering*, utilizado para emular o gráfico *one-bit*, afetar o fps – *frames per second* – do jogo. O jogo não traduz bem as gravações, apresentando um efeito borrado toda vez que a câmera se mexe perto dos pixels utilizados para representar movimentos. Embora não pareça um grande problema nas primeiras cenas, isso se torna cada vez pior conforme o jogo vai progredindo, e as cenas vão ficando cada vez mais complexas, com mais coisas acontecendo em tela.

Quando tal gravação é colocada em conjunto com uma câmera – geralmente utilizada para mostrar o rosto de quem está jogando – essa queda anormal de fps fica ainda mais visível, prejudicando a resolução do vídeo inteiro por alguns segundos e aplicando o mesmo

efeito borrado sobre a câmera de quem está reagindo. Dessa forma, embora tenha sido a técnica de emulação *one-bit* que conseguiu para Obra Dinn todos aqueles prêmios, foi também ela quem prejudicou seu maior meio de marketing.

De qualquer forma, Return of the Obra Dinn foi um marco no mercado de jogos independentes, tendo arrecadado vendas o suficiente para seu desenvolvedor considera-lo um sucesso, e causando barulho o suficiente para necessitar de uma localização para outras línguas.

4. O UNIFORME

A lista de tripulantes do *Obra Dinn* contém 60 personagens, os quais podem apresentar qualquer uma das funções a seguir: capitão, primeiro, segundo, terceiro e quarto oficial, contramestre, auxiliar do contramestre, cirurgião, enfermeiro, carpinteiro, auxiliar da carpintaria, cozinheiro, açougueiro, mestre armeiro, auxiliar da armaria, contador, timoneiro, artista, passageiro, comissário de bordo, comissário do capitão, comissários do primeiro, segundo, terceiro ou quarto oficial, aspirante, proeiro e marujo.

Embora essa lista de tarefas possa ser encontrada *muster-rolls* do século XIX – sendo ela, também, mais simplificada e menos detalhista –, é importante notar que apesar de *Return of the Obra Dinn* utilizar de uma hierarquia claramente referente à marinha britânica dos séculos XVIII e XIX, o *Obra Dinn* é um navio mercante, e, portanto, não faria parte da frota da marinha real.

A frota mercante do Império britânico também carregava consigo uma fama inestimável. Não apenas era extremamente necessária para a permanência do poder financeiro do Império, como também atuava como reserva de trabalhadores do mar em tempos de guerra – como citado acima, tais trabalhadores podiam sofrer com as *press-gangs* enquanto embarcados. Apesar de não serem controlados diretamente pelo monarca, os navios mercantes eram protegidos pela *Navigations Act*, um tratado que afirmava que apenas companhias britânicas poderiam realizar o manejo de materiais britânicos. Assim sendo, a *East Indian Company* era responsável pela maior frota britânica da idade moderna, tendo aproximadamente dezoito mil navios espalhados pelos portos do Império.

Ao contrário de outras companhias, a *East Indian Company* possuía uma organização hierárquica extremamente similar à apresentada na marinha real. Sua fama atraía, surpreendentemente, a atenção da aristocracia e das classes mais altas da sociedade britânica. Era comum que famílias abastadas, que contavam com mais de um filho, enviassem um para a marinha real e o outro para a companhia. Os pagamentos também não deixavam a desejar e os trabalhadores eram liberados para realizar negócios privados, podendo manter o lucro para si. Ademais, a *East Indian Company* também contava com grandes navios que possuíam um elevado poder de fogo. Há relatos dessa grandeza, em parceria com a habilidade de seus capitães, servindo para infringir medo em companhias inimigas ao Império britânico (Lavery, 2003).

O navio *Obra Dinn*, do jogo, é um navio que faz parte da frota da *East Indian Company* – informação que é revelada antes mesmo do jogo começar. Dessa forma, embora

não seja estranho que ele possua certa hierarquia, como capitão e contramestre, por exemplo, é estranho que apresente outros tipos de profissão, como os oficiais (tenentes) e o cirurgião, por exemplo, que são profissões específicas para fragatas de guerra.

Apesar disso, é fácil compreender o porquê dessa alta especialização e divisão clara de tarefas no *Obra Dinn*. Ao separar os sessenta tripulantes em diferentes grupos, dividindo-os por profissão e separando-os visualmente por roupas e/ou locais habitados, o desenvolvedor auxilia o jogador em adivinhar quem são todas essas pessoas, ajudando assim o processo de resolução do grande mistério.

A uniformização da marinha britânica teve seu início em 1748, como um meio de conservar as diferenças visuais entre diferentes classes sociais. No início do século XVIII, a sociedade britânica vinha sendo refém de um fenômeno emergente. Classes sociais mais baixas vestiam-se como classes sociais mais altas, em uma forma de comunicar seu almejo ou expor seus objetivos. Entretanto, para as classes sociais mais altas, esse ato de vestir-se – ou fantasiar-se – tornou-se um meio de borrar a diferenciação hierárquica entre elas, algo que não foi bem visto pelos membros da aristocracia.

Dessa forma, a sociedade britânica começou a buscar diferentes formas de tornar essa diferença em hierarquia mais clara, com alteração de estilos e a importação do sentido de “bom gosto” francês. Para ter bom gosto, uma pessoa não precisava ser de uma classe elevada, só precisava saber como se portar perante a sociedade. Todavia, saber portar-se perante a sociedade envolvia, certamente, saber vestir-se para a ocasião. Embora o sentido de bom gosto não fosse atrelado a uma classe social, era altamente dependente da indumentária utilizada pela pessoa e comportamentos aprendidos em círculos elitizados. Assim, classes sociais mais baixas eram comumente rotuladas como indecentes, ou deselegantes, pois não possuíam o valor monetário para comprar as roupas da moda, ou acompanhar uma tendência.

Na marinha britânica, o problema do crescente apagamento das hierarquias sociais era ainda mais alto, visto que era possível encontrar homens de alto valor monetário e homens pobres vestindo as mesmas roupas. Isso causava uma sensação de insignificância nos oficiais enquanto em sociedade terrestre, que os tratava com inexpressividade – no melhor dos casos – ou grosseria – nos piores. Assim sendo, em 1746, oficiais de alto ranking entraram com uma petição para a implementação de um uniforme, que comunicasse as diferenças hierárquicas não apenas em alto-mar, mas também na alta sociedade inglesa (Miller, 2007).

Para analisar as indumentárias em *Return of the Obra Dinn*, procuro primeiro apontar algumas informações. Em primeiro lugar, como já mencionado anteriormente, os gráficos do

jogo não são hiper-realistas, procurando seguir uma direção de arte que se baseia no estilo dos gráficos do antigo Macintosh, além de emularem uma noção *one-bit* para o jogador. Dessa forma, é importante notar que os uniformes não serão representados com grandes detalhes, sendo sua forma geral e seus componentes os fatores que mais auxiliarão em sua identificação.

Em segundo lugar, era comum que os uniformes dos séculos XVIII e XIX continuassem a ser utilizados pelos oficiais, mesmo após esses sofrerem mudanças de regimento. Em outras palavras, embora o regimento da uniformização pudesse sofrer mudanças a cada dez anos, era comum que oficiais da marinha alterassem seus uniformes mais raramente, geralmente mudando detalhes pontuais ao invés de comprarem novas roupas, visto que o dinheiro para estas eram extraídos diretamente de seus salários.

Finalmente, como também afirmei anteriormente, o *Obra Dinn* é um navio mercante, não uma fragata da marinha real. Embora o navio fictício possua uma maior especificação de tarefas do que seria o comum na realidade, este fato pouco influencia na identificação dos personagens por meio de sua indumentária, que é o meu principal objetivo neste trabalho.

Assim sendo, para realizar a análise das indumentárias presentes no jogo, foi elaborada uma ficha de análise, que continha informações como o nome da personagem, sua hierarquia, sua nacionalidade e a cronologia de seu uniforme. Ademais, a ficha também continha uma imagem do rosto da personagem e da indumentária que ela mais utiliza durante a narrativa.

Foram deixados fora da lista de análise os passageiros, os marujos e os proeiros. As roupas dos passageiros pouco nos ajudam na sua identificação e eles também não possuem uma função que está diretamente conectada à elas, embora contenham sua própria narrativa. No caso dos marujos e proeiros, estes historicamente não possuíam um uniforme. No jogo, eles utilizam roupas que chamam pouca atenção, sendo utilizadas apenas como *tokens* para diferenciá-los dos oficiais. Assim como os passageiros, tais roupas podem conter pistas etnográficas, que aludem à nacionalidade do personagem, mas como isso não caracteriza um uniforme, eles ficam fora da lista de análise. Dessa forma, dentre os sessenta personagens, apenas dezenove tiveram sua roupa analisada, sendo eles os “*warrant officers*”, os oficiais de alta hierarquia, e os aspirantes.

Assim, a uniformização apresentada na ficha começa pelos “*warrant officers*”, ou personagens que exercem a profissão de uma função específica. Na vida real, antes mesmo de existirem os uniformes, os *warrant officers* utilizavam um tipo de indumentária que era facilmente identificado como roupas de um marinheiro. Na década de 1750, eles continuaram

utilizando essas roupas, por causa de sua alta praticidade. Eram, geralmente, blusas xadrez, calções e casacos curtos – que iam contra a moda de grandes caudas, com a sobra do tecido sendo pregada na parte de trás. Além disso, esses casacos também contavam com o punho do casaco repartido em dois, podendo ser fechado com um botão. Em “Dressed to Kill”, Amy Miller escreve:

Its elements included chequered shirts, short coats, trousers, or loose, full petticoat breeches [...] This clothing gave the sailor relative ease of movement and a degree of safety as well, as tail-less coats did not catch in rigging. [...] the cuff could be unbuttoned and rolled back on the arm, thus keeping it relatively clean and dry.¹⁴ (Miller, 2007, p. 14).

Esse tipo de roupa, para além da praticidade apresentada durante o trabalho no navio, também estava presente para compra dentro dele, sendo chamados de “*slops*”. *Slops* eram roupas prontas, geralmente de qualidade duvidável, que eram vendidas para os marinheiros pelo *purser* – no jogo, o contador. A constante utilização dos *slops* fez com que eles se tornassem, não oficialmente, um uniforme para o trabalhador do mar. A combinação de um casaco curto de cor azul, calções e blusa xadrez era imediatamente associado a eles, tornando-se, extraoficialmente, um símbolo de identificação para a sociedade.

Figuras 1 e 2 – Caricaturas “The Sailor’s Return!”



Charles Moslev. 1750.
Fonte: Royal Museums Greenwich

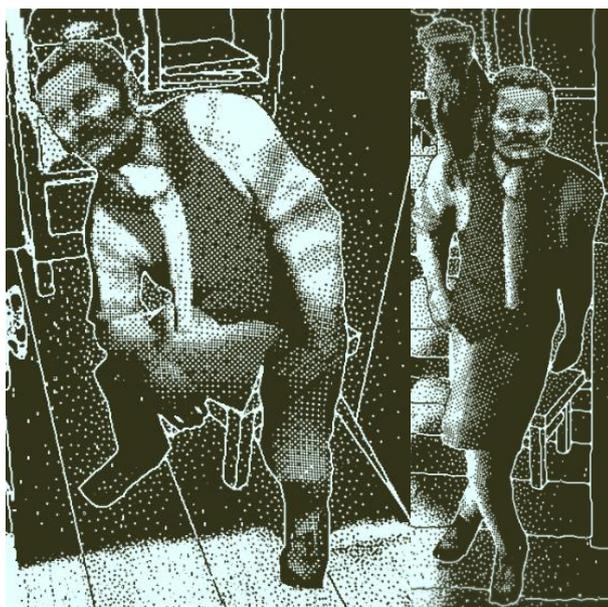


Rudolph Ackermann, Thomas Rowlandson, 1799.

¹⁴ “Seus elementos incluíam camisas xadrezes, casacos curtos, calças, ou anáguas largas [...] Essas roupas davam ao marinheiro relativa facilidade de movimento e também um certo grau de segurança, já que os casacos sem cauda não prendiam no massame. [...] o punho podia ser desabotoado e enrolado para cima no braço, mantendo-o relativamente limpo e seco.” Tradução livre

No jogo, entretanto, apenas alguns dos *warrant officers* apresentam esse estilo de roupa, sendo ele muitas vezes posto de lado ou adaptado para dar espaço a outros tipos de roupa, que comunicam mais claramente a sua ocupação no navio, ou ajudam na identificação em cenas com muitas personagens. Aponto abaixo alguns exemplos:

Figura 3 – O cirurgião



A roupa utilizada pelo cirurgião no jogo. Embora seja difícil de afirmar com certeza, a roupa parece assemelhar-se no colete e no lenço utilizados, contando com a subtração do casaco curto e a adição de um avental preso à cintura, para reafirmar sua especialização. O lenço também parece estar para fora do colete, escolha incomum para a época. Os cirurgiões ganharam um uniforme especializado apenas no começo do século XIX, no ano de 1805.

Figura 4 – O contramestre



A roupa do contramestre parece assemelhar-se mais às caricaturas de 1750 e de 1799, contando com o calção, o casaco curto na parte de trás, o colete, e o lenço, dessa vez apresentado corretamente, inserido para dentro do colete. Sobre seu chapéu, os gráficos do jogo deixam essa parte um pouco mais complicada, pois torna-se impossível determinar o seu material. Caso seja um *sennit hat* – chapéu de palha geralmente alcatroado em preto para proteger contra a humidade – está adiantado em, pelo menos, setenta e cinco anos. Caso se trate de um *top hat*, ou uma cartola, isso ainda causaria um problema de adiantamento, visto que este começou a ganhar mais popularidade apenas em 1805 (Racinet, 2015) e o *Obra Dinn* desaparece em 1803.

Aqui, nada é utilizado para indicar sua profissão, mas o chapéu ajuda a diferenciá-lo em cenas mais complexas, com grande gama de acontecimentos.

Sobre os aspirantes, no meio do século XIX, quando os uniformes começaram a ser introduzidos, foi requisitado que estes utilizassem os mesmos uniformes que aqueles apontados para os oficiais de maior hierarquia, como método de diferenciação desses “oficiais em treinamento” do resto dos trabalhadores, reafirmando assim a sua posição de “gentleman” apesar de sua baixa posição hierárquica.

Whereas we judge it necessary, in order to better distinguish the rank of sea officers, to establish a Military Uniform Cloathing [sic] for Admirals, Captains, Commanders, and Lieutenants; and judging it necessary, that Persons acting as Midshipmen should likewise have a Uniform Cloathing in order to their carrying the Appearance which is necessary to distinguish their Class to be in the Rank of Gentlemen, and give them better Credit and Figure in executing the Commands of their Superior Officers; You are hereby required and directed to conform yourself to the said Establishment, by wearing Cloathing accordingly at all proper Times; and to take Care, that such of the aforesaid Officers and Midshipmen, who may be from Time to Time under your Command do the like; and it is our father Direction, that no Commissioned Officer, or Midshipmen, do presume to wear any other Uniform than what properly belongs to his rank... ¹⁵(Admiralty Regulations, 1746 IN Miller, 2007, p. 22).

Assim sendo, foi considerado uniforme para os aspirantes o mesmo dos oficiais, mas apenas na sua versão informal, ou *undress*. O *dress* era reservado para eventos formais ou

¹⁵ “Considerando que julgamos necessário, para melhor distinguir a patente de oficiais do mar, estabelecer um uniforme militar para almirantes, capitães, comandantes e tenentes; e julgando necessário que as pessoas que atuam como aspirantes também tenham um uniforme para que tenham a aparência necessária para distinguir sua classe e estar na patente de cavalheiros, e lhes dar melhor crédito e figura na execução dos comandos de seus oficiais superiores; vocês são obrigados e orientados a se conformarem com o referido estabelecimento, usando o uniforme adequado em todos os momentos adequados; e a tomarem cuidado para que os oficiais e aspirantes acima mencionados, que podem estar de tempos em tempos sob seu comando, façam o mesmo; e é nossa orientação principal que nenhum oficial comissionado ou aspirante presuma usar qualquer outro uniforme que não seja o que pertence adequadamente à sua patente...” Tradução livre

encontros com a aristocracia ou monarquia, enquanto o *undress* era o que deveria ser utilizado no dia-a-dia em alto-mar.

Figura 5 – “Midshipman”



Rudolph Ackermann, Henri Merke, Thomas Rowlandson, 1799
Fonte: Royal Museums Greenwich

O uniforme apresentado no jogo, entretanto, parece diferir bastante do uniforme acima, podendo ser resultado de uma mescla pouco cuidadosa de uniformes de períodos distintos.

Figura 6 – O aspirante

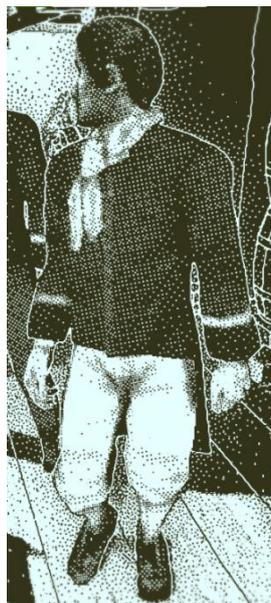


Figura 7 – “*The Interior of a Midshipman’s Birth*”



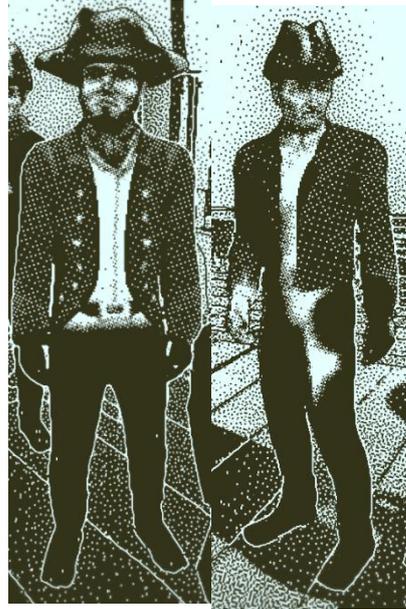
George Humprey, 1821
Fonte: Royal Museums Greenwich

O uniforme do jogo apresenta uma linha de cintura mais baixa, com um casaco com uma longa cauda na parte traseira, assemelhando-se ao uniforme de 1799. O mesmo ocorre com o calção e as meias, além dos sapatos. Entretanto, o desenho do casaco também emula o uniforme de 1821, ambos apresentando a linha dourada que circunda o punho. A falta da decoração em botões é uma escolha de representação que é estranha a ambos os uniformes, visto que os grandes botões dourados são uma marca simbólica da marinha britânica.

Embora seja impossível determinar o tipo de uniforme utilizado pelos Aspirantes no *Obra Dinn*, ou sua cronologia, é relativamente simples de entendê-lo como fator de identificação com a ajuda de outras pistas. Sabemos, por exemplo, que os Aspirantes são três, e que estão geralmente associados aos oficiais. Dessa forma, ao ver três garotos jovens que utilizam as mesmas roupas e estão sempre nos arredores do capitão, é lógico raciocinar quem eles sejam.

O mesmo fenômeno ocorre com os tenentes, ou oficiais. Os tenentes do *Obra Dinn* são quatro, sendo o primeiro o mais bem vestido, e o quarto o com o design de uniforme mais simples. Todos utilizam um casaco azul e o mesmo estilo de chapéu, que serve como principal artifício para identifica-los.

Figura 8 – Primeiro Oficial e Quarto Oficial



O primeiro oficial parece estar usando o *undress* do seu uniforme, a julgar pela falta de detalhes em branco e sua composição mais simples. Além disso, tal composição mais sóbria de sua roupa, o aproxima do ano de 1790, onde as mangas haviam diminuído e a teatralidade do largo havia dado espaço para roupas mais justas, mas que ainda podiam ser consideradas práticas – ao contrário das que vieram depois no século XIX (Racinet, 2015; Miller, 2007). Essa teatralidade também abre mão das pregas na parte de trás dos casacos, que vão diminuindo de quantidade até se tornarem mais simples.

Figuras 9 e 10 – Uniformes de tenente, metade do século XVIII



Fonte: Royal Museums Greenwich

Joshua Reynolds, 1749

Acima estão exemplos do uniforme de *undress* de um tenente, ambos provenientes da metade do século XVIII. Na foto da direita, é possível reparar as mangas do “*waistcoat*” servindo para ampliar a decoração do uniforme. Mais tarde, com a crescente paixão inglesa pela ideia de seriedade, e a repulsa pela estética francesa, os *waistcoat* se tornariam coletes sem manga, com decorações em dourado nos botões.

Figura 11 – Uniforme de Contra-Almirante



Fonte: Royal Museums Greenwich

Undress de um Contra-Almirante, de 1798, exposto aqui para exemplificar o aumento da seriedade inglesa. É possível observar a diminuição da largura das mangas e, ao olhar para a parte de baixo da imagem, é possível notar também a diminuição de pregas na cauda do casaco.

Sobre o quarto oficial, não foi encontrado nenhum uniforme que corresponda ao que está sendo retratado. Embora os chapéus diferentes atraiam atenção, ambos foram retratados corretamente, sendo o chapéu do quarto oficial um *tricorne hat*, um estilo de chapéu que podia ser utilizado numa versão mais simples pelos outros trabalhadores e que no começo do século XIX já estava saindo da moda (Miller, 2007).

Finalmente, o uniforme retratado no capitão do Obra Dinn parece se assemelhar aos uniformes do ano de 1787, seguindo a mesma risca do uniforme do primeiro oficial, sendo ele mais ajustado do que seus predecessores. Ao contrário dos outros oficiais, o capitão veste incorretamente o *dress*, que apresenta decorações em branco e dourado nas lapelas e no punho, e uma cauda que chega até a parte de trás de seu joelho.

Figura 12 – O Capitão

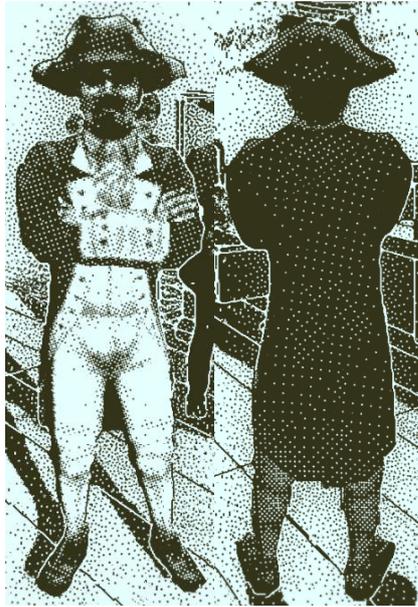


Figura 13 – Uniforme de capitão com senioridade de três anos, final do século XVIII



Fonte: Royal Museums Greenwich

Por causa dos gráficos do jogo, é possível perceber que alguns detalhes ficaram de fora. Os detalhes em ouro nas costas, por exemplo, não seriam possíveis de serem vistos na maior parte do tempo, portanto não faria sentido adicioná-los. O mesmo ocorre com o punho, que se torna confuso graças à pose do personagem. Entretanto, se olharmos com atenção para a imagem do capitão de costas, é possível notar um pequeno conjunto de pixels que foi utilizado para comunicar uma prega na cauda de seu casaco.

Assim sendo, é possível perceber que, apesar do desenvolvedor entender suas limitações, também se esforçou para adicionar o máximo de detalhes possíveis, estes tendo sido estéticos ou funcionais.

CONCLUSÃO

Durante a passagem do século XVIII para o XIX, a Inglaterra e a França estavam em guerra. Dentre a guerra dos sete anos, as guerras revolucionárias, e a guerra napoleônica, essas nações permaneceram numa rivalidade constante, que impulsionou mudanças em ambos os lados.

Na moda, isso se fez muito evidente. Para além da preocupação com a conservação da hierarquia social, os monarcas começaram a perceber a mensagem que as roupas passavam. De repente, as roupas passaram a ser representações sociais, e na Inglaterra do início do século XVIII, essa representação era de um ideal estético francês.

O livro de Amy Miller reconta uma passagem sobre as dragonas, ou *epaulettes*. Até o ano de 1795, a aquisição de dragonas era opcional, tendo elas pouco significado. Embora os oficiais pagassem com seu próprio dinheiro pelas alterações em seu uniforme, esta era uma que muitos adquiriram, visto que era a moda da época e isso adicionava uma distinção a mais para seus uniformes, para além de sua hierarquia dentro da marinha. Outros oficiais, entretanto, resistiram até que as dragonas se tornassem obrigatórias. Horatio Nelson, por exemplo, considerava-as parte de “*a Frenchman’s uniform*”.

Por meio da história, é comum encontrarmos casos como esse. O uniforme britânico era azul, e isso formou uma ideia clássica de sua marinha. Contrariamente, os uniformes franceses geralmente possuíam cores avermelhadas, que chamavam mais atenção. No início do século XIX, as mulheres inglesas deixaram pra trás as roupas da era regencial, com linhas de cintura que vinham logo abaixo dos seios, para incorporar um estilo menos doce e mais sóbrio, com roupas com influência gótica (Franklin, 2020).

Na maioria das vezes, a mudança da moda era utilizada para aumentar ou diminuir a representação de algo. Quando os uniformes foram criados em 1746, por exemplo, a ideia era aumentar a representação de diferença entre as classes dos trabalhadores do mar. Quando as dragonas foram adicionadas obrigatoriamente ao uniforme, a ideia era a mesma, mas entre os oficiais de alta hierarquia. Ademais, quando a marinha britânica continuou a ir bem nas diferentes guerras que estava travando, pequenos pedaços do uniforme da marinha começaram a ser incorporados na moda do traje civil, como as lapelas e o “*mariner’s cuff*”, que simulava o punho dos casacos sem exercer sua funcionalidade.

Dessa forma, acredito não ser justo aplicar todas essas significações nas roupas representadas em *Obra Dinn*. A moda real, seja ela atual ou histórica, é um constructo de representações e ideais estéticos totalmente dependentes da sociedade em que se encontra.

Em *Return of the Obra Dinn*, essa sociedade é construída de trás pra frente, feita para emular a sociedade real britânica. Dessa forma, as roupas em *Obra Dinn* não estão preocupadas em representar todas as significações que um uniforme da marinha pode carregar, elas querem representar pequenos símbolos reais, que façam com que o jogador possa reconhecer o todo como algo externo ao jogo. Além disso, a história do jogo tem uma demanda a mais de marcador de distinção – atores de cenas de crime. Por exemplo, para reconhecer os oficiais (ou tenentes), o jogador precisa se atentar apenas para os chapéus, ou dedicar certa atenção para o casaco do primeiro oficial, e entender que ele está hierarquicamente acima de outros trabalhadores. *Return of the Obra Dinn* é uma obra de ficção. Assim sendo, não possui a obrigação de representar roupas históricas de maneira extremamente precisa.

Apesar disso, acredito que também seja assim que a sociedade, na realidade, compreenda o fenômeno da uniformização. Ao ver alguém de uniforme, é possível entender que esta pessoa está exercendo uma função, seja ela qual for. No caso da marinha, é possível perceber que um tenente possui um poder elevado aos outros, pois ele está uniformizado. Para compreender a uniformização, a sociedade não precisa compreender toda sua simbologia, apenas saber identificar signos pontuais. É possível afirmar que um almirante está acima de um tenente pela quantidade de detalhes em ouro em seu casaco, ou pela diferença de qualidade de costura, ou pela forma como a sociedade se adapta a ele, e vice-versa. Dessa forma, embora eu acredite que o uniforme auxilia fortemente os jogadores na identificação dos oficiais, também devo admitir que ele não é o único meio, e não posso afirmar que essa é uma problemática restrita ao jogo.

Cria-se, assim, o fenômeno do capitão, próximo aos termos de Ginzburg. O personagem mais difícil de identificar em *Return of the Obra Dinn* é um marujo que está presente em quase todas as memórias e acontecimentos do jogo, morrendo apenas nos últimos capítulos do livro. Contrariamente, o personagem mais fácil de identificar é o capitão. Isso acontece, pois, além de suas roupas serem as melhores do navio, com mais detalhes e mais cuidado na modelagem, seus atos estão sempre ativamente conectados com atos de heroísmo. Nas imagens, o capitão está sempre afrente. No perigo, o capitão está sempre ocupado. Sua história é, por si só, a mais romântica do navio. É assim, acredito, que se identifica um capitão.

Por fim, *Obra Dinn*, seu desenvolvedor e sua comunidade, se apresentam, assim, como agentes de mais um capítulo da história da indústria da moda na sociedade contemporânea.

Ao pegar elementos retrô de uma moda particular e reconfigurá-las para compor um roteiro de investigação criminal, no passado do passado, no passado e no presente. A plasticidade dos jogos de vídeo nos permite manejar a materialidade, e suas representações, com maior praticidade, propondo realidades novas para cenários já vividos e, com isso, construindo mensagens criativas que navegam ao longo dos anos. Este trabalho é resultado desse processo. Da paixão pela imersão na narrativa e jogabilidade (Galera, 2010), do proveito do fluxo do tempo, misturado com o gosto pela história que as coisas podem nos contar (e nos fazer imaginar).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BÍBLIA. Sagrada: Antigo e Novo Testamentos. Tradução: José Simão. São Paulo: Sociedade Bíblica de Aparecida, 2008.

BLAKE, N; LAWRENCE, R. 1999. **The Illustrated Companion to Nelson's Navy.** London: Stackpole Books. pp. 58 – 95.

CHARTIER, R. O mundo como representação. **Estudos Avançados**, [S. l.], v. 5, n. 11, p. 173-191, 1991.

CHILDS, D. 2009. **Tudor Sea Power: The Foundation of Greatness.** Yorkshire: Seaforth Publishing. pp. 9 – 18.

Fashion History Timeline. 2024. Disponível em: < <https://fashionhistory.fitnyc.edu/>>. Último acesso: 22 out. 2024.

FRANKLIN, H. 1820 – 1829. In: Fashion History Timeline. 2020. Disponível em: < <https://fashionhistory.fitnyc.edu/1820-1829/>>. Último acesso em 22 out. 2024.

GALERA, Daniel. Virando o jogo. **Serrote**. Nº. 4. Mar. 2010. Disponível em: <http://ranchocarne.org/>. Acessado 04 mar. 2019

GINZBURG, C. 1991. **Représentation: le mot, l'idée, la chose.** Annales ESC, nº6, pp. 1219 – 1234.

HUBBARD, E. 2016. **Sailors and the Early Modern British Empire: Labor, Nation and Identity at Sea.** History Compass 14/8 (2016): 348–358.

LAVERY, B. 2003. **Jack Aubrey Commands:** an historical companion to the naval world of Patrick O'Brian. London: Conway Maritime Press.

LINCOLN, M. 2002. Introduction. **Representing the Royal Navy: British Sea Power, 1750-1815.** New York: Ashgate Publishing. pp. 1 – 7.

MILLER, A. 2007. **Dressed to Kill: British Naval Uniform, Masculinity and Contemporary Fashions 1748 – 1857.** London: National Maritime Museum.

Papers, Please. 2013. Disponível em: < <https://papersplea.se/>>. Último acesso em: 20 out. 2024.

PFANNER, T. (2004). **Military uniforms and the law of war.** International Review of The Red Cross - INT REV RED CROSS. 86. 10.1017/S1560775500180113.

POPE, Lucas. **DevLogs: Return of the Obra Dinn [Releasing Oct 18].** IN: TIGForums: Independent Gaming Discussion. 2014 – 2018. Disponível em: <<https://forums.tigsource.com/index.php?topic=40832.0>>. Último acesso em: 20 out. 2024.

RACINET, A. 2015. **The Costume History 1852-1893: From Ancient Times to the 19th Century.** Taschen America Llc.

REINHARD, Andrew. **Archaeogaming: An Introduction to Archaeology in and of Video Games.** New York: Berghahn Books, 2018.

RETURN of the Obra Dinn: An Insurance Adventure with Minimal Color. 2nd. Ed. Virgínia: 3909, 2018. Jogo eletrônico.

Return of the Obra Dinn. 2018. Disponível em: < <https://obradinn.com/>>. Último acesso em: 20 out. 2024.

ROYAL MUSEUMS GREENWICH, 2023. Collections. Disponível em: <<https://www.rmg.co.uk/collections>>. Acesso em: 30 de set. de 2023.

SALERNO, Melisa. A. **Arqueología de la Indumentaria: Prácticas e Identidad en los Confines del Mundo Moderno (Antártida, siglo XIX).** Buenos Aires: Del Tridente, 2006.