

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
GRADUAÇÃO EM TURISMO**

ISADORA GUARÇONI FRANCISCO DE CASTRO

**RED DEAD REDEMPTION 2: UMA ANÁLISE ATRAVÉS DA PORTA
DA REPRESENTAÇÃO DE JEAN-MARC BESSE.**

JUIZ DE FORA

2025

ISADORA GUARÇONI FRANCISCO DE CASTRO

**RED DEAD REDEMPTION 2: UMA ANÁLISE ATRAVÉS DA PORTA
DA REPRESENTAÇÃO DE JEAN-MARC BESSE.**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Federal de Juiz de Fora como
requisito parcial para obtenção de título de
Bacharel em Turismo.

Orientador: Guilherme Augusto Pereira Malta

JUIZ DE FORA

2025

RESUMO

Este artigo analisa *Red Dead Redemption 2 (RDR2)* sob a ótica da geografia cultural e dos estudos da paisagem, com foco no conceito de representação da paisagem de Jean-Marc Besse (2014). Explora-se como as paisagens ficcionais do jogo operam como dispositivos simbólicos que medeiam significados culturais, históricos e ideológicos associados ao Oeste americano. A partir da *Tese da Fronteira de Turner* (1893) e do conceito de identidade cultural de Hall (1997), o estudo interpreta como os espaços virtuais do jogo articulam discursos sobre identidade nacional, mitificação e memória histórica. Com uma metodologia qualitativa e interpretativa, a pesquisa examina paisagens específicas em RDR2, demonstrando como elas integram elementos estéticos, narrativos e simbólicos para imergir o jogador em uma experiência sensorial do final do século XIX nos Estados Unidos, promovendo um engajamento crítico com os mitos da fronteira e seu papel na construção da identidade coletiva.

Palavras-chave: paisagem cultural; representação; mito da fronteira; paisagem virtual; Red Dead Redemption 2.

ABSTRACT

This article analyzes *Red Dead Redemption 2 (RDR2)* through the lens of cultural geography and landscape studies, focusing on Jean-Marc Besse's (2014) concept of landscape representation. It explores how the fictional landscapes of the game operate as symbolic devices that mediate cultural, historical, and ideological meanings tied to the American West. Drawing on Turner's (1893) Frontier Thesis and Hall's (1997) cultural identity framework, the study interprets how the game's virtual spaces articulate discourses of national identity, myth-making, and historical memory. Using a qualitative and interpretive methodology, the research examines specific landscapes within RDR2, demonstrating how they blend aesthetic, narrative, and symbolic elements to immerse players in a sensorial experience of the late 19th-century United States, fostering critical engagement with myths of the frontier and their role in shaping collective identity.

Keywords: cultural landscape; representation; frontier myth; virtual landscape; Red Dead Redemption 2.

1. INTRODUÇÃO

Red Dead Redemption 2 é um jogo de videogame de ação e aventura com a temática de faroeste desenvolvido e publicado pelos estúdios *Rockstar Games* (ROCKSTAR GAMES, 2018). De acordo com o site oficial da marca, o terceiro título da série *Red Dead*, o qual foi lançado em 26 de outubro de 2018 no PlayStation 4, Xbox One e em 5 de novembro de 2019 para PC, conta a história anterior ao jogo *Red Dead Redemption 1* de 2010.

Ambientado no Velho Oeste americano de 1899, o jogo foca na vida de Arthur Morgan e sua posição na notória gangue *Van der Linde*. O enredo acompanha o declínio da gangue enquanto eles são perseguidos por policiais, colegas de gangue e agentes da Pinkerton,

além de encontros e alianças com personagens indígenas¹. A narrativa explora, de maneira complexa, os dilemas morais e pessoais de Arthur, evidenciando sua lealdade ao grupo, seus conflitos internos e as consequências de suas escolhas em um contexto de mudanças sociais e do avanço da modernidade sobre a vida no Oeste.

Red Dead Redemption 2 se passa em um mundo aberto composto por cinco representações do que seriam regiões americanas, que o jogador pode explorar à medida que avança na história, podendo ser jogado em primeira e terceira pessoa. Na pele de Arthur Morgan, os jogadores podem interagir com o mundo do jogo de diversas maneiras, incluindo missões da história, missões secundárias, desafios, eventos aleatórios e caçadas. Um sistema de honra muda de acordo com as ações do jogador em relação a personagens não jogáveis, o que impacta diretamente no rumo da narrativa e no destino do protagonista.

Segundo o IMDb ([s.d.]), após o lançamento, *Red Dead Redemption 2* recebeu aclamação global e foi elogiado por seu roteiro, temas, caracterização, design de mundo aberto, visuais, elementos realistas e atenção aos detalhes. Em 6 de dezembro de 2018, o jogo ganhou o prêmio de “Melhor Narrativa” no *The Game Awards*.

No jogo, que será analisado neste trabalho, a paisagem assume um papel fundamental, tanto para a imersão e absorção de conhecimento do jogador quanto para a construção narrativa e histórica da experiência. Mais do que um simples pano de fundo visual, a paisagem funciona como meio de interação, aprendizado e transmissão de valores culturais e históricos. Ambientado no final do século XIX, período marcado pelo declínio do Velho Oeste e pela dissolução dos grupos dos “fora-da-lei”, o jogo oferece uma representação rica e complexa desse momento de transição na história dos Estados Unidos.

Diante disso, o trabalho busca compreender como a paisagem presente no jogo ultrapassa sua função estética, transformando-se em um espaço carregado de significados culturais, sociais e simbólicos. Trata-se de uma paisagem que é, ao mesmo tempo, material (na medida em que representa elementos físicos e geográficos) e imaginária, pois mobiliza representações (de elementos imateriais), narrativas históricas e construções identitárias.

Nos jogos eletrônicos atuais, a paisagem não se limita mais a ser um cenário estático; ela assume um papel ativo, afetando emocional e cognitivamente quem a vivencia. No caso de RDR2, a recriação do Velho Oeste vai além de uma representação de realismo gráfico, pois

¹ No universo do jogo, há a presença de territórios, como a Reserva *Wapiti*, e personagens indígenas que integram a narrativa, evidenciando as tensões históricas entre povos originários e o avanço do processo de colonização no Oeste americano. Todavia, por uma questão de recorte metodológico e delimitação temática, opta-se por não desenvolver neste trabalho uma análise aprofundada dessas paisagens específicas, a fim de manter o foco na discussão proposta.

estabelece conexões emocionais, culturais e históricas com o jogador, proporcionando uma imersão que também funciona como experiência sensível da cultura americana do século XIX.

Com base nos conceitos de paisagem e representação abordados por Jean-Marc Besse (2014), surge então a questão que norteará este trabalho: de que maneira a paisagem ficcional do jogo *Red Dead Redemption 2* contribui para a construção de representações culturais e sociais, permitindo que o jogador experiencie valores históricos e culturais daquele período?

Diante dessa problemática, serão discutidos alguns aspectos centrais, como: de que forma a interatividade com o ambiente influencia a percepção do jogador? Pode existir, em algum nível, uma relação entre a paisagem apresentada no jogo e a construção da identidade americana? A paisagem ficcional apresentada pode ser considerada um meio de ensino histórico e cultural?

Em suma, o objetivo do presente trabalho é analisar como *Red Dead Redemption 2* utiliza a paisagem ficcional do jogo para representar e reforçar elementos culturais e sociais associados ao Velho Oeste e a cultura e a identidade americana, permitindo que o jogador, mesmo que não esteja naquele local no mesmo momento em que se passam os eventos representados na história do jogo, possa experimentar e explorar um mundo carregado de referências históricas, culturais e simbólicas. Isso se conecta diretamente à concepção da *primeira porta² da paisagem* discutida por Jean-Marc Besse (2014).

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O foco deste trabalho será na *porta da representação cultural e social* de Jean-Marc Besse na obra *O Gosto do Mundo: exercícios de paisagem* (2014), em que o autor diz que a paisagem é uma construção cultural e simbólica, carregada de significados históricos, ideológicos e identitários. Besse (2014) diz que a paisagem não é somente uma representação natural, mas uma criação humana que é influenciada por fatores culturais e sociais.

Para o contexto do jogo, a paisagem virtual foi construída com base em referências históricas e culturais do Velho Oeste americano, onde são replicados valores e imaginários

² Jean-Marc Besse propõe, na obra “As cinco portas da paisagem”, que o conceito de paisagem pode ser abordado por meio de cinco “portas”, ou cinco modos de partida para a compreensão paisagística: a porta da percepção, que entende a paisagem como experiência sensível do espaço; a porta do projeto, que trata da paisagem como resultado de intervenções humanas intencionais; a porta do saber, que considera a paisagem como objeto de conhecimento e representação científica; a porta da prática, que enfoca os modos de habitar e interagir com o espaço; e a porta da representação, que compreende a paisagem como construção simbólica e cultural, carregada de significados, discursos e visões de mundo. (BESSE, 2014).

dessa época. Por esse motivo, a análise de *Red Dead Redemption 2* sob essa perspectiva permite compreender como a paisagem, mesmo que ficcional, funciona como meio de transmitir conhecimento histórico, de identidade e memória cultural, de uma época, local e/ou sociedade (nesse caso, sendo a do Velho Oeste americano).

Besse (2014) reforça a ideia de que a paisagem é historicamente usada como instrumento de identidade nacional. O mesmo cita nações europeias que consolidaram seus referenciais paisagísticos para fortalecer o senso de pertencimento coletivo, como a montanha suíça, a floresta alemã ou o campo romano. No caso dos EUA, o Velho Oeste foi o que se tornou um dos principais símbolos de identidade nacional³, o qual representa valores como liberdade, expansão territorial e autodeterminação (apud ÁVILA, 2006).

A Frontier Thesis, desenvolvida por Turner e apresentada em seu ensaio clássico *The Significance of the Frontier in American History* em 1893, tornou-se um dos pilares para compreender não apenas a história dos Estados Unidos, mas também a construção simbólica e cultural de sua identidade. O autor argumenta que a experiência da expansão territorial para o oeste foi o elemento que moldou profundamente a formação da sociedade americana, diferenciando-a estruturalmente da Europa em diversos aspectos. A tese foi apresentada em 1893 para a *American Historical Association*; três anos antes, o Censo dos EUA tinha declarado que não havia mais uma linha clara de “fronteira” e que todo o território já havia sido ocupado, ou “civilizado”, “absorvido” pelo governo federal.

Para ele, a fronteira não era um espaço fixo ou apenas uma linha geográfica, mas um processo histórico e social dinâmico, no qual os indivíduos, ao se deslocarem para o oeste, precisaram se adaptar, interagir com o ambiente, enfrentar desafios e construir, a partir disso, novos modelos de organização social, econômica e cultural.

Turner (apud ÁVILA, 2006) afirma que “a existência de uma área de terra livre, seu contínuo retrocesso e o avanço da colonização para o oeste explicam o desenvolvimento da América.”. Essa concepção demonstra que a paisagem do Velho Oeste, além de uma configuração física, é um espaço simbólico, carregado de sentidos culturais, onde se construíram discursos sobre progresso, liberdade e pertencimento americano.

Em RDR2, a paisagem presente no jogo recria esse espaço simbólico do Velho Oeste e reforça narrativas que são presentes no imaginário de construção de identidade americana, como: a dicotomia entre civilização e selvageria (o Oeste selvagem), o *cowboy* como figura

³ Na atualidade conseguimos ver esse tipo de representação de simbolismos que moldaram a identidade nacional dos EUA em diversas produções visuais, como: *Godless* (2017), minissérie da Netflix, *1923* (2022), série também da Netflix e prequela de *Yellowstone* (2018), *1883* (2021) do mesmo universo da última série citada anteriormente, entre muitas outras.

heroica e solitária e a representação da fronteira como um espaço de possibilidades e conflitos (Santos, 2013).

Todos esses aspectos elucidados acima pelos autores fazem parte, de uma certa forma, da cultura americana, cultura essa que pode ser compreendida como um sistema de significados, práticas e representações que formam como os indivíduos interpretam o mundo ao seu redor. Stuart Hall (1997) diz que a cultura não é fixa ou essencialista, mas um processo dinâmico, no qual as identidades são constantemente construídas e reconstruídas, mudando constantemente. No contexto dos jogos, esse conceito se torna especialmente relevante, pois os espaços virtuais oferecem novas formas de representar e experimentar culturas e identidades, em que o jogador tem à sua disposição ferramentas para conhecer culturas que anteriormente talvez não fossem de seu conhecimento e/ou entendimento. Nessa linha, é possível citar, como exemplos, os jogos *Assassin's Creed: Origins* (2017), que traz em sua história grande representação do Egito Antigo; *Ghost of Tsushima* (2020), com fortes paisagens do Japão feudal do século XIII; *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) e a Europa central; entre muitos outros.

No caso de *Red Dead Redemption 2*, a paisagem do jogo não é apenas um pano de fundo, mas um espaço culturalmente carregado de significados e representações. O jogo, como citado anteriormente, recria uma versão idealizada do Velho Oeste americano no final do século XIX, refletindo mitos e representações culturais dessa época. Ainda segundo Hall (1997), a identidade cultural é construída a partir de narrativas compartilhadas, e RDR2 se insere nesse processo ao reproduzir e ressignificar elementos que fazem parte da memória coletiva que foi construída sobre esse período.

Elementos como pequenas cidades em expansão (simbolizando o avanço da modernidade e da industrialização) e territórios indígenas e espaços naturais (que representam a tensão entre a "civilização" e a resistência dos povos originários) não são elementos neutros. Eles representam ideologias e valores que compõem a forma como a história do Velho Oeste é lembrada e contada. Como Hall (1997) diz, a identidade cultural é sempre influenciada por discursos e representações, e RDR2 se torna uma forma de mediação entre o passado histórico e as interpretações modernas desse período.

Nesse contexto, de como a paisagem representada no jogo transmite um recorte de um tempo e espaço quase que específico da história americana, como referido anteriormente por Turner (apud ÁVILA, 2006), também é importante citar Hall (1997) no que diz respeito a como as identidades são constituídas “no e através do discurso”, ou seja, a partir dos modos

como os sujeitos são representados culturalmente e como se reconhecem dentro de determinadas narrativas coletivas. A cultura nacional, por sua vez, é compreendida como uma “comunidade imaginada”⁴, sustentada por mitos fundadores, rituais simbólicos e sistemas de exclusão, que definem quem pertence à nação e quem é posicionado como “outro”. Hall (1997, p. 49–50) destaca que “as culturas nacionais constroem identidades ao produzir significados sobre a ‘nação’ com os quais podemos nos identificar”, sendo esses significados encarnados em símbolos, como bandeiras, hinos, mapas e discursos sobre a tradição e a origem. Essas afirmações estão intrinsecamente interligadas ao texto de Eloína Prati dos Santos (2013).

O Oeste americano é representado, tanto na história quanto na cultura popular, como uma paisagem carregada do que Hall (1997, p. 49–50) chama de mitos fundadores e rituais simbólicos que sustentam a ideia da “comunidade imaginada”, baseada em valores como liberdade, heroísmo, coragem e domínio territorial. Eloína Prati dos Santos (s.d., p. 1) reforça essa interpretação ao afirmar que “os mitos e estereótipos da região [...] estabeleceram tantos traços distintos da América no imaginário mundial”, revelando como a fronteira foi discursivamente transformada em símbolo nacional. Esse processo de fixação de símbolos (como o cowboy, o cavalo, o rifle) constitui exatamente o que Hall chama de produção simbólica da identidade.

O jogo coloca o jogador na pele de Arthur Morgan, um “fora-da-lei” que vivencia diretamente os conflitos entre tradição e progresso, liberdade e controle, identidade individual e coletiva. RDR2 permite que o jogador possa se deslocar por diferentes paisagens e observar como cada espaço carrega significados culturais distintos, por exemplo: o contraste entre Saint Denis (cidade moderna e industrializada) e o interior selvagem reflete o embate entre progresso e resistência; a terra aberta e inexplorada representa a liberdade e a aventura, mas também o fim iminente do estilo de vida do protagonista, que vê o progresso e o fim dos “fora-da-lei” cada vez mais próximo, e como isso o afeta e o influencia durante sua jornada dentro do jogo.

A paisagem presente no jogo pode ser compreendida também como uma paisagem ficcional, ou seja, uma espacialidade criada no interior da narrativa virtual, que, embora não corresponda a uma geografia real, mobiliza estruturas simbólicas reconhecíveis, carregadas de sentidos culturais, históricos e ideológicos. A paisagem, ainda que inventada, é construída

⁴ Apesar de Benedict Anderson ter desenvolvido, em 1983, o conceito de “comunidades imaginadas” para compreender a construção das identidades nacionais, este trabalho segue prioritariamente a interpretação de Stuart Hall sobre identidade cultural, por considerar mais pertinente à análise proposta.

com base em referências reais e socialmente compartilhadas sobre o Velho Oeste americano. Conforme argumenta Jean-Marc Besse (2014), a paisagem, mesmo quando fictícia, atua como um dispositivo representacional.

Nesse sentido, a paisagem ficcional de RDR2 opera também como aquilo que Mikhail Bakhtin (1993) denomina como “cronotopo”, ou seja, a articulação indissociável entre tempo e espaço na construção de sentido de uma narrativa. A paisagem representada no jogo não é apenas um ambiente visualmente detalhado, mas um espaço-tempo simbólico que condensa os conflitos, os valores e os mitos estruturantes da cultura americana, a ruptura com a Europa e resistência à ordem institucionalizada. Essa dimensão cronotópica faz com que a paisagem seja mais do que cenário: ela é agente narrativo, que organiza as ações do protagonista e molda a experiência do jogador. Ao explorar esse espaço ficcional, o jogador atravessa temporalidades narrativas que remetem, em algum nível, ao declínio da fronteira e à crise dos ideais fundadores dos Estados Unidos, conforme discutido por Turner (apud ÁVILA, 2006), vivenciando, ainda que mediado pela ficção, um processo de rememoração simbólica.

Esses aspectos influenciam a experiência do jogador, que pode interpretar e ressignificar esses espaços a partir de suas próprias referências culturais. RDR2 demonstra como a cultura e a identidade cultural são processos fluidos e construídos socialmente, como argumenta Stuart Hall (1997). A paisagem em *Red Dead Redemption 2* potencializa a imersão do jogador ao oferecer não apenas um cenário visualmente detalhado, mas um espaço experienciável e interativo, no qual o sujeito não é mero espectador, mas agente ativo, através do personagem principal o qual ele controla. Diferentemente de outras produções culturais, como filmes ou séries, nas quais a relação com a paisagem é mediada por uma narrativa contínua e passiva, os jogos digitais (e este em especial) possibilitam uma vivência sensível e participativa da paisagem. Ao transitar, interagir e atuar sobre esse ambiente virtual, o jogador não apenas observa a paisagem, mas a habita, construindo uma experiência estética e narrativa singular.

Assim, o jogo se torna um exemplo moderno de como a paisagem pode ser recriada e experimentada em novos meios, reforçando a ideia de que a identidade não é fixa, mas está sempre em transformação, influenciada pelas histórias, símbolos, ideologias, identidades e representações que compõem a cultura.

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa adota uma abordagem qualitativa, exploratória e interpretativa,

fundamentada no método da análise cultural e simbólica da paisagem.

O trabalho estrutura-se metodologicamente a partir da proposta teórica de Jean-Marc Besse (2014), com foco na *porta da representação*. Essa perspectiva entende a paisagem como uma construção simbólica, resultado de escolhas visuais, narrativas e ideológicas que refletem modos de ver, habitar e significar o mundo, como dito anteriormente.

Do ponto de vista dos procedimentos técnicos, o trabalho se apoia em uma revisão bibliográfica de caráter interdisciplinar, com ênfase em obras da geografia cultural, dos estudos culturais e das teorias da representação. O texto principal utilizado como base teórica é *O gosto do mundo: exercícios de paisagem* (Besse, 2014), complementado por autores como Frederick Jackson Turner (apud ÁVILA, 2006), sobre a Frontier Thesis, e Stuart Hall (1997), sobre a construção discursiva das identidades culturais.

A análise será feita a partir da observação e seleção de sequências paisagísticas dentro do jogo *Red Dead Redemption 2* (2018), identificando elementos visuais, estéticos, simbólicos e narrativos que remetem a valores, memórias e discursos culturais. Os recortes espaciais e visuais utilizados serão documentados por meio de capturas de tela (*screenshots*) feitas dentro do próprio jogo, capturados pela autora por meio de um PlayStation 4, devidamente contextualizadas e descritas com base nos referenciais teóricos.

Este trabalho está estruturado de forma a contemplar, inicialmente, uma seção dedicada à análise, na qual serão apresentadas e discutidas as paisagens selecionadas de *Red Dead Redemption 2* à luz do referencial teórico adotado, articulando conceitos apresentados anteriormente. Em seguida, será apresentada a seção de resultados, que sintetiza as interpretações construídas ao longo da análise.

Abaixo segue quadro com breves elementos que serão analisados nas paisagens selecionadas para embasar a presente pesquisa.

Quadro 1 - Quadro de elementos.

Paisagem a ser analisada	Elementos visuais/estéticos/símbolos	Relação com a representação da paisagem
<i>The Heartlands.</i>	Vastas planícies abertas, relevo com formações rochosas, liberdade, expansão territorial.	Um território aberto, inexplorado, símbolo da identidade americana (Turner, 1893; Besse,

		2014). Representa a paisagem como meio cultural e histórico de pertencimento nacional.
<i>Strawberry.</i>	Casas e lojas de madeira, estrutura urbana compacta e rústica, floresta e relevo montanhoso ao redor.	A paisagem representa a fronteira como espaço de transição, onde o progresso se estabelece em meio à rusticidade e à resistência do ambiente natural, evocando o mito da conquista territorial e da identidade americana.
<i>Primeiro acampamento da gangue Van der Linde.</i>	Florestas densas, tendas improvisadas, coletividade marginalizada, resistência à ordem social de civilização.	A paisagem do acampamento é simbólica da vida nômade e marginal dos fora-da-lei. Funciona como espaço de resistência à modernidade e ao controle estatal, uma forma alternativa de habitar e significar o território.

4. DISCUSSÃO

A presente análise de caso a seguir tem como objetivo investigar as paisagens presentes no jogo RDR2, buscando elucidar não como meros cenários visuais, mas como construções simbólicas e discursivas, carregadas de significados culturais, históricos e identitários como dito anteriormente. A escolha por esse objeto se justifica pela riqueza estética e narrativa do jogo, que permite observar, de forma aprofundada, como a paisagem virtual pode reforçar mitos fundadores da identidade nacional estadunidense, como descrito por Turner (apud ÁVILA, 2006) em sua Frontier Thesis, e também como tais representações impactam a construção de identidades culturais, nos termos discutidos por Stuart Hall (1997), o que se justifica pelo fato de que paisagens estão repletas de significados e representações, assim como argumenta Besse (2014). Assim, a análise propõe-se a examinar algumas localidades específicas do jogo como representações ficcionais que projetam discursos sobre progresso, pertencimento, memória coletiva, representações culturais, sociais e simbólicas e que são carregadas de significados históricos, ideológicos e identitários.

Para melhor compreensão e visualização das paisagens do jogo selecionadas, abaixo

está o mapa completo do jogo e as marcações dos locais em que as paisagens foram analisadas.

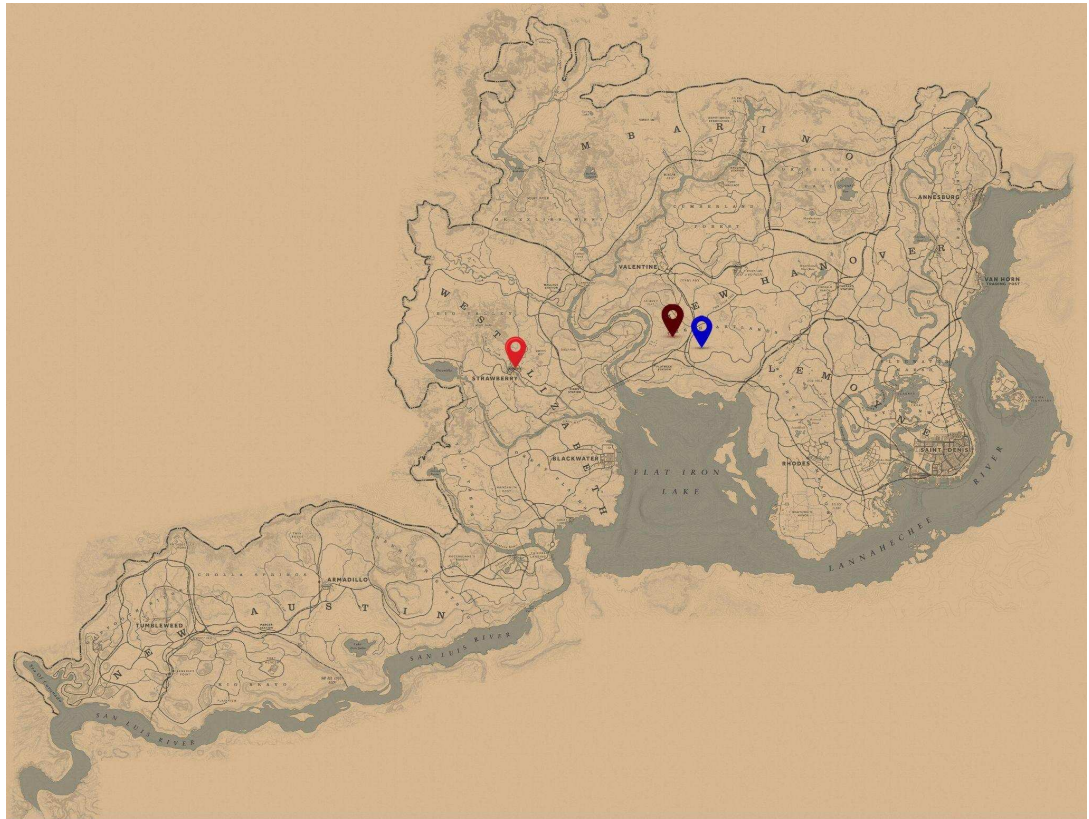


Figura 1 - Mapa completo *Red Dead Redemption 2*.

Fonte: *ROCKSTAR GAMES* (2018).



Figura 2 - Mapa da região de *Strawberry* e *The Heartlands* ampliado.

Fonte: *ROCKSTAR GAMES* (2018).

A Figura 3 apresentada abaixo está localizada em Heartlands, situada no centro do mapa do jogo (como mostra as imagens acima). Região com vastas planícies verdes e rochas esculpidas pelo passar dos anos.

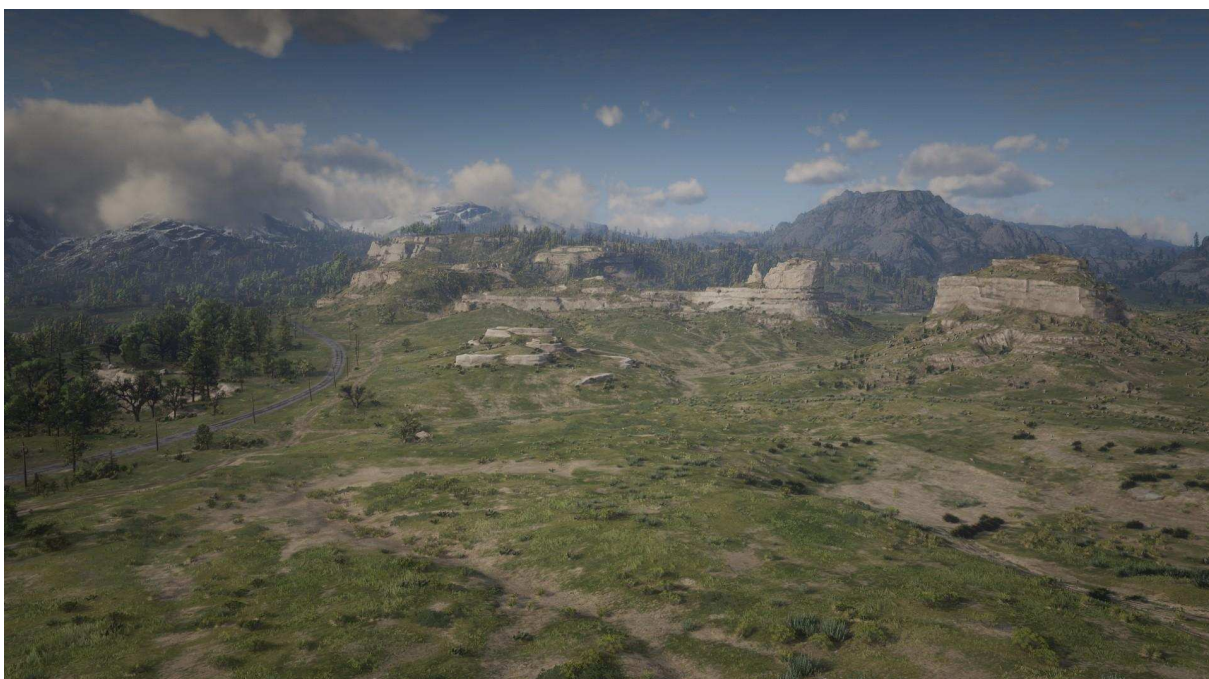


Figura 3 – Paisagem de *The Heartlands*.

Fonte: Captura de tela feita pela autora no jogo *Red Dead Redemption 2* (2018).

A paisagem representada na Figura 1 é carregada de valor simbólico e cultural. Diante da porta da representação de Jean-Marc Besse (2014), a imagem não mostra uma natureza neutra, mas sim uma paisagem construída com intenção simbólica, um recorte espacial que traduz ideologias, modos de ver e formas de organizar o espaço. A planície aberta, as trilhas visíveis e a ausência de construções humanas reforçam a ideia de liberdade espacial e de fronteira em processo de ocupação. Essa composição visual passa ao jogador uma sensação de autonomia e vastidão, remetendo diretamente à ideia da "terra livre" presente na *Frontier Thesis de Turner* (apud ÁVILA, 2006), podendo também nos remeter a expressão “perder de vista” por tamanha grandiosidade.

Turner (apud ÁVILA, 2006) considerava que a fronteira era o espaço onde foi construída a identidade americana, marcada pela mobilidade, autossuficiência e resistência. Essa imagem expressa esse conceito ao retratar uma natureza ainda em transformação, nem totalmente selvagem, nem completamente domada ainda. A estrada que corta a imagem

sugere o avanço da colonização, simbolizando o processo de “domar” o espaço natural por meio da infraestrutura e da lógica territorial (linha ferroviária à esquerda). A paisagem, nesse sentido, funciona como uma interface temporal: ela representa um estágio transitório entre o passado “selvagem” e o futuro “civilizado”.

Eloína Prati dos Santos (2013) inclusive evidencia como a construção das ferrovias chamaram a atenção para o oeste e como atraíram estrangeiros e até mesmo estadunidenses para a região, dando ainda mais ênfase a essa transformação para um oeste “civilizado”.

As estradas de ferro atraíram para a região um grande número de imigrantes estrangeiros: suecos, noruegueses, alemães e irlandeses encontravam áreas semelhantes aos seus países de origem no oeste. Essa abertura tornou o oeste mais acessível, integrou-o ao contexto nacional e converteu-o em pólo de atração para estadunidenses e estrangeiros. (Santos, 2013, p. 5)

Essa paisagem, portanto, materializa também o conceito de “comunidade imaginada” (Hall, 1997): um espaço em que os jogadores são convidados a se identificar com um ideal de nação pautado por liberdade, progresso e heroísmo. *The Heartlands*, nesse sentido, é tanto um espaço visual quanto um discurso.

Por fim, do ponto de vista estético, a paisagem grandiosa representada na imagem expressa um sentimento de contemplação que reforça a ideia do Oeste como espaço de regeneração moral e identidade heroica (Turner, apud ÁVILA, 2006). Isso conecta diretamente à leitura de paisagem como mediação sensível entre o sujeito e o mundo, segundo Besse (2014), em que o espaço observado também constrói um modo de ser, de lembrar e de pertencer.

Já a Figura 4 abaixo anexada representa um espaço de transição entre o mundo natural e o mundo urbano-civilizatório. A pequena cidade de *Strawberry* se estrutura visualmente como uma tentativa de organização racional da paisagem: casas alinhadas em diferentes níveis (marcador vermelho), prédios comerciais (como o “Track Hotel”; marcador azul), pontes de madeira (marcador amarelo), canais artificiais (marcador marrom) e vias delimitadas sugerem um esforço claro de civilização do espaço, marca típica do discurso da modernidade.

Jean-Marc Besse (2014) denomina como “porta do território” o que diz respeito ao momento em que a paisagem natural é transformada em território por meio de processos de ocupação, apropriação e ordenamento técnico. Nesse sentido, a racionalidade visual e funcional observada na cidade reflete a imposição de um projeto civilizatório sobre o espaço,

em que a natureza é domesticada e reconfigurada segundo parâmetros sociais, políticos e econômicos. Essa perspectiva reforça a ideia de que a paisagem não é apenas o que se vê, mas também o resultado de práticas históricas e técnicas que a moldam.



Figura 4 - Paisagem de *Strawberry*.

Fonte: Captura de tela feita pela autora no jogo *Red Dead Redemption 2* (2018).

Segundo Jean-Marc Besse (2014), a paisagem é um “dispositivo de representação”, que traduz modos de vida, visões de mundo e estruturas ideológicas. Neste caso, *Strawberry* representa o esforço de impor ordem sobre a natureza, como se o projeto urbano tentasse reorganizar o caos do território. O ambiente florestal é mantido, mas moldado para comportar a presença humana (riachos canalizados, escadas de madeira sobre as pedras, construções harmônicas com o relevo).

Na perspectiva de Turner (apud ÁVILA, 2006), *Strawberry* se encaixa como um espaço da fronteira já parcialmente transformado: um território onde os valores da autonomia individual, da mobilidade e da colonização racional se afirmam. O mito da fronteira, segundo o autor, sempre carregou a ideia de que a civilização nascia do contato direto com a terra. *Strawberry* é a encenação visual desse ideal: uma cidade pequena, funcional, erguida pela vontade dos seus pioneiros.

Já pela leitura de Stuart Hall (1997), a paisagem de *Strawberry* opera como uma estrutura simbólica de identidade cultural. Ela representa um tipo idealizado de comunidade

americana: progressista, autônoma e organizada. A ausência de conflitos visíveis, a presença de infraestrutura básica e a integração “harmônica” com a natureza expressam o discurso do progresso.

Um exemplo significativo dessa dimensão simbólica manifesta-se na primeira visita que o jogador faz com Arthur Morgan à cidade de *Strawberry*, quando o protagonista se depara com um personagem não jogável proveniente de Nova Iorque, que pede ajuda a Arthur para voltar à cidade. No caminho, o forasteiro, embora desorientado, afirma ter viajado até ali motivado pela reputação da cidade como um espaço belo e civilizado.

Ao deixar o nova-iorquino na cidade, o mesmo pede a Arthur para investigar o prefeito de *Strawberry*, o que provoca no jogador o instinto de se deslocar rapidamente para dentro da cidade. Então ele se depara com Nicholas Timmins, o prefeito, em uma bancada da pousada, expressando com clareza seu projeto de modernização e sofisticação da cidade, descrevendo-a como um “Versalhes do Oeste”, uma “Veneza nas montanhas” e até mesmo um “Manhattan sem poluição”. Em seu discurso, declara que está “elevando o nível de civilização na região” e afirma que *Strawberry* é “uma cidade para pessoas justas, decentes e americanas”, evidenciando uma política simbólica de exclusão daqueles que não se enquadram nesse ideal normativo de civilidade (ROCKSTAR GAMES, 2018).

Esses encontros revelam como a cidade cumpre um papel simbólico de mediação entre o Velho Oeste e o avanço da civilização, tal como postulado na *Frontier Thesis* de Frederick Jackson Turner (apud ÁVILA, 2006), na qual a fronteira representa não apenas um espaço de transição geográfica, mas também um processo de transformação cultural e social.

Na quinta e última figura analisada a seguir, a paisagem revela o primeiro acampamento da gangue *Van der Linde*, no decorrer da história do jogo. Visualmente, o acampamento está inserido em uma clareira arborizada, cercado por árvores, montanhas ao fundo e elementos naturais pouco transformados. Essa configuração remete a uma relação direta com a natureza e transmite a ideia de isolamento voluntário, um afastamento do mundo “civilizado”. As tendas improvisadas (marcador amarelo), as carroças (marcador vermelho), as fogueiras (marcador marrom) e os objetos espalhados indicam uma vida nômade, precária, mas que valoriza a coletividade, o companheirismo e uma forma alternativa de organização social.



Figura 5 - Primeiro acampamento da *Gangue Van der Linde*, localizado em New Hanover.

Fonte: Captura de tela feita pela autora no jogo *Red Dead Redemption 2* (2018).

Sob o olhar de Stuart Hall (1997), essa paisagem ganha contornos ainda mais profundos, pois é através dela que identidades culturais são representadas, negociadas e transformadas. A identidade da gangue é construída em oposição ao discurso da ordem, da lei, do progresso⁵, elementos centrais do imaginário civilizatório dos Estados Unidos no final do século XIX. Lembrando que Hall defende que as identidades são formadas “no e através do discurso” (1997), e neste caso, o discurso do jogo posiciona o acampamento como símbolo de resistência à modernidade que avança, uma identidade construída na fronteira entre civilização e selvageria, entre pertencimento e exclusão.

A paisagem do acampamento da gangue *Van der Linde* é uma construção simbólica e cultural que se insere diretamente na concepção de paisagem como dispositivo de mediação entre o sujeito e o mundo, conforme proposto por Jean-Marc Besse (2014). Para o autor, a paisagem não é um reflexo objetivo da natureza ou da geografia, mas uma forma de apropriação simbólica do espaço. Nesse sentido, o acampamento funciona como uma paisagem que condensa representações da liberdade, da marginalidade, da coletividade e da resistência, e organiza a experiência vivida pelos personagens e pelo jogador.

Essa representação contribui para a construção de uma identidade coletiva pautada na

⁵ Discurso esse que é diversas vezes reforçado pelo líder da gangue, *Dutch Van der Linde*, em diversas cenas no decorrer da narrativa do jogo. (ROCKSTAR, 2018)

resistência e na busca por autonomia, alinhando-se aos ideais mitificados do Oeste americano, como o espírito de aventura, a ruptura com a ordem estabelecida e a constante mobilidade. O acampamento, portanto, não é neutro: ele carrega os discursos de uma cultura que se organiza à margem da legalidade, funcionando como um espaço simbólico onde se projetam valores e narrativas que sustentam o imaginário da fronteira.

Finalmente, a leitura do acampamento pela perspectiva da *Frontier Thesis*, formulada por Frederick Jackson Turner (apud ÁVILA, 2006), revela-se essencial para compreender a densidade simbólica desse espaço dentro da paisagem representada no jogo. O acampamento da gangue está inserido na lógica da fronteira, não como um limite geográfico estático, mas como um processo histórico e simbólico de transformação, mobilidade e reinvenção social. Nessa perspectiva, o acampamento constitui um espaço liminar: ele é simultaneamente um ponto de resistência ao avanço da modernidade e uma manifestação do esgotamento de um ideal de vida baseado na liberdade, no nomadismo e na autonomia individual.

A constante mudança de localização do grupo, a qual acontece algumas vezes durante o decorrer da narrativa do jogo, sua organização comunitária e sua tentativa de subsistência à margem da ordem institucionalizada refletem os movimentos típicos do sujeito fronteiro, que, ao explorar e habitar a margem do “civilizado”, forja novos modos de existência. No entanto, essa territorialidade provisória e instável também simboliza o colapso da fronteira como horizonte possível, ecoando a afirmação de Turner de que, ao final do século XIX, a fronteira americana havia sido “fechada”, dando lugar à consolidação do Estado-nação e à dissolução de um dos principais mitos fundadores da identidade estadunidense.

Nesse sentido, o acampamento não apenas reproduz um espaço funcional dentro do jogo, mas representa em sua precariedade e fragilidade, o fim de um ciclo histórico, tornando-se uma metáfora visual do declínio do espírito da fronteira e da transição para uma nova era marcada pela institucionalização, pela perda da liberdade mítica e pela reconfiguração identitária da nação.

A noção de “cronotopo”, tal como desenvolvida por Bakhtin (1993), se faz útil para compreender a articulação entre o tempo do declínio do Velho Oeste e o espaço simbólico do acampamento. Ele é um espaço de passagem, mas também de afeto, de reconstrução de vínculos e de formação de subjetividades. A cada mudança de local, o acampamento é reerguido, e com ele, novas relações se estabelecem, novas paisagens são habitadas e novos sentidos são atribuídos ao mundo ao redor. O cronotopo aqui articula tempo e espaço: o tempo do fim da fronteira, do declínio dos “fora-da-lei”, e o espaço simbólico do refúgio frente ao avanço do Estado, da urbanização e da modernidade.

Por fim, a representação do acampamento reforça a tese da fronteira como um espaço de liberdade e resistência, no qual o “fora-da-lei” adquire uma dimensão heroica. Essa romantização do marginal (comum nas representações *western*) contribui para a construção de um espaço híbrido: ao mesmo tempo realista, com elementos cotidianos da época, que são jogáveis pelo personagem principal (como tarefas domésticas, fogueiras, e relações comunitárias) (Santos, 2013; Borges, 2015), e mítico, em que se projetam narrativas de honra, lealdade e sacrifício (elementos que fazem parte da narrativa da história do jogo). Assim, o acampamento, mais do que um espaço funcional no jogo, atua como uma paisagem profundamente simbólica, que condensa os conflitos entre tradição e modernidade, pertencimento e deslocamento, memória e ruptura.

4.1 SÍNTESE ANALÍTICA

A análise das paisagens acima, de *Red Dead Redemption 2*, revela que o jogo mobiliza um conjunto sofisticado de elementos simbólicos para construir um universo narrativo coerente com as representações culturais do Velho Oeste americano. Mais do que simples cenários, esses espaços são construções discursivas que materializam valores, disputas históricas e identidades coletivas. A paisagem virtual funciona como um mediador entre passado e presente, entre o real e o ficcional, revelando-se um dispositivo central na constituição do sentido do jogo tanto estética quanto culturalmente. Além disso, a paisagem influencia as ações do jogador, condiciona o enredo e comunica significados que extrapolam sua função estética. Assim como os personagens humanos, ela “fala” ao jogador por meio de seus elementos visuais, sonoros e narrativos, orientando sua percepção do mundo representado, podendo assim dizer, que a paisagem é também um personagem na narrativa.

Ao investigar esses diferentes recortes do território jogável, evidencia-se que o jogo não apenas remete ao Oeste enquanto lugar histórico, mas o reconstrói segundo uma lógica representacional carregada de signos e mitos fundadores. A partir da perspectiva da porta da representação (BESSE, 2014), observa-se que cada ambiente foi planejado de modo a sugerir um modo de vida, um conjunto de relações sociais e uma visão de mundo. Paisagens como os campos abertos de *Heartlands*, as cidades em expansão como *Strawberry* e os deslocamentos do acampamento da gangue são espaços que enunciam discursos sobre progresso, marginalidade, conflito e pertencimento.

Esses espaços sintetizam o que Turner (apud ÁVILA, 2006) compreendeu como o papel da fronteira: uma força geradora de identidade e diferenciação. A tese do autor norte-americano, ao propor a fronteira como experiência estruturante do caráter nacional, é

aqui traduzida em linguagem visual e narrativa. O jogo explora as tensões que essa fronteira representava: entre o velho e o novo, entre o tradicional e o moderno, entre o território livre e o Estado organizado. A paisagem aparece, assim, como uma reinterpretação cultural: camadas sobrepostas de sentidos que se atualizam no tempo virtual do jogo.

Particularmente significativo é o acampamento da gangue *Van der Linde*, cuja mobilidade constante espelha a instabilidade simbólica da fronteira em processo de extinção. Como observa Besse (2014, p. 108), “a paisagem participa da formação de subjetividades”, o que se evidencia na forma como o acampamento afeta diretamente a experiência dos personagens e a percepção do jogador. A cada nova instalação do acampamento, emerge um novo cenário relacional entre os membros da gangue e entre eles e o mundo externo. Como propõe Besse (2014), trata-se de um espaço que condensa valores culturais e ideológicos em sua forma visível. O acampamento é, nesse sentido, uma paisagem da transição e do declínio, um reflexo do fim de uma era de liberdade marginalizada.

O jogo também mobiliza o que Bakhtin (1993) define como “cronotopo” (a interligação entre tempo e espaço na narrativa) para estruturar sua representação da cultura. O tempo narrativo do jogo, o fim do século XIX, marcado pelo avanço da industrialização e pela dissolução das antigas formas de sociabilidade, encontra sua expressão espacial nos territórios fragmentados, nos caminhos sem rumo fixo e nas cidades emergentes que ameaçam a autonomia dos personagens. Essa organização cronotópica permite que a paisagem seja mais do que contexto: ela se torna uma expressão da própria temporalidade da crise.

Do ponto de vista das identidades, a paisagem virtual assume o papel de cenário e operador simbólico. Através das representações que oferece, ela inscreve discursos que atuam na constituição de sujeitos. Conforme argumenta Stuart Hall (1997, p. 48 - 49), a identidade cultural é produzida através de representações, narrativas e diferenciações. Nesse sentido, o jogo projeta não apenas uma geografia do Velho Oeste, mas uma gramática simbólica da cultura americana. Ao tematizar a tensão entre civilização e selvageria, entre liberdade individual e controle estatal, o jogo reconstrói o imaginário da nação estadunidense e propõe uma releitura contemporânea dos mitos fundadores da América.

O jogador, ao interagir com essa paisagem, torna-se parte desse processo de ressignificação. A experiência estética é também cognitiva: percorrer os territórios do jogo é experienciar discursos culturais, ocupar temporalidades históricas “ficcionalizadas” e produzir interpretações sobre identidade, memória e pertencimento. A paisagem, portanto, não é apenas cenário ou contexto, ela é linguagem, ela comunica, estrutura e articula os sentidos que o jogo deseja provocar.

Conclui-se, assim, que *Red Dead Redemption 2* mobiliza a paisagem como dispositivo narrativo e simbólico de rara complexidade. A representação da paisagem, ao combinar referências históricas, signos culturais e construções ficcionais, opera como instrumento de reflexão sobre os modos como o passado é interpretado no presente. A partir de sua configuração visual e simbólica, o jogo se posiciona como uma forma contemporânea de reelaboração da história e da cultura, uma experiência que, embora virtual, produz efeitos reais no modo como o imaginário coletivo é moldado e reinterpretado.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao propor a análise de *Red Dead Redemption 2* sob a perspectiva da paisagem como representação simbólica e cultural, essa pesquisa procurou demonstrar que os jogos eletrônicos contemporâneos não apenas reproduzem estéticas ou roteiros históricos, mas constituem dispositivos discursivos capazes de mediar a memória, a identidade e os imaginários sociais. A paisagem, como defende Jean-Marc Besse (2014), não é simplesmente um cenário visual ou um fundo passivo da ação, mas sim um campo de significações em que se projetam valores, ideologias, afetos e disputas por sentido. Nesse contexto, o espaço representado no jogo opera como uma forma de enunciação cultural, estruturando experiências subjetivas e coletivas que articulam o passado histórico e a sua atualização simbólica no presente.

O conceito de paisagem, conforme elaborado por Besse (2014), exige que se reconheça sua complexidade: ela é atravessada por temporalidades, escolhas narrativas e construções sociais. O jogo digital, ao incorporar essa lógica, não apenas representa o Velho Oeste, mas o “reinscreve” como matriz simbólica de um caráter nacional, ressignificando-o conforme os códigos da cultura contemporânea. O jogador é convidado não apenas a observar, mas a habitar essas paisagens, vivenciando cronotopicamente os espaços e os tempos de uma nação em transformação. Nesse sentido, o jogo emerge como uma ficção espacial que permite um duplo movimento: revisitar e problematizar os mitos fundadores da identidade americana.

A inserção da *Frontier Thesis*, proposta por Frederick Jackson Turner (apud ÁVILA, 2006), no interior do universo de *Red Dead Redemption 2*, não se dá de modo mecânico, mas sim como reinterpretação crítica dos discursos que consolidaram a narrativa expansionista dos Estados Unidos. A fronteira, como processo histórico de incorporação de territórios e

apagamento de alteridades, é aqui tensionada entre a memória heroica e a melancolia do declínio. O jogo retrata a fronteira não mais como promessa de futuro, mas como ruína de um projeto civilizatório, reforçando a ideia de que toda representação do passado carrega em si um gesto de escolha, exclusão e reconstrução.

Por sua vez, Stuart Hall (1997) contribui para a compreensão de como essas paisagens virtuais participam da construção e circulação de identidades culturais. Em RDR2, os espaços atravessados pelo protagonista não são neutros: eles expressam narrativas sobre pertencimento, exclusão, resistência e transformação. A identidade cultural, como aponta Hall, não é estática nem essencialista, ela é performada, produzida no e pelo discurso, e sustentada por símbolos compartilhados que operam como mecanismos de coesão e diferenciação social. Nesse sentido, o jogo não apenas reproduz a cultura americana do século XIX, mas a rearticula enquanto imaginário disponível para o consumo, a crítica e a (re)significação.

O estudo permitiu, portanto, reconhecer que os jogos digitais configuram-se como formas emergentes de paisagismo simbólico, nas quais o jogador atua simultaneamente como observador e agente. Ao habitar essas paisagens virtuais, ele participa de uma aprendizagem sensível sobre modos de ver, representar e narrar o mundo a partir de memórias culturais. Contudo, destaca-se como limitação deste trabalho o recorte adotado dentro do próprio *Red Dead Redemption 2*, que privilegia determinados aspectos da narrativa e da construção paisagística em detrimento de outros elementos igualmente significativos. A amplitude do jogo, marcada por uma diversidade imensa de ambientes, personagens e tramas secundárias, impossibilita uma abordagem total, exigindo escolhas metodológicas que delimitam o campo da análise. Assim, aspectos como a representação dos territórios indígenas, as paisagens urbanas em processo de modernização, ou ainda as relações estabelecidas entre diferentes grupos sociais permanecem como potenciais caminhos de investigação e análise. Pesquisas futuras podem, portanto, ampliar a compreensão a partir do próprio universo do jogo, explorando suas diversas camadas narrativas, simbólicas e culturais, de modo a evidenciar como diferentes perspectivas históricas e identitárias se articulam nas paisagens virtuais produzidas pela obra.

Ao final, a representação do Velho Oeste em *Red Dead Redemption 2* confirma o potencial dos jogos como plataformas para pensar o espaço, o tempo, a identidade e a cultura. Eles lembram, como aponta Besse (2014), que toda paisagem é uma construção histórica, um espelho das formas como os seres humanos se relacionam com o mundo e com a sua própria memória coletiva.

6. BIBLIOGRAFIA

ÁVILA, Arthur Lima de. E da fronteira veio um pioneiro: a Frontier Thesis de Frederick Jackson Turner (1861-1932). Dissertação (Mestrado em História), Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/handle/10183/7112> . Acesso em: 30 de julho de 2025.

BAKHTIN, Mikhail. Estética da criação verbal. São Paulo: Martins Fontes, 1993. PDF.

BESSE, Jean-Marc. As cinco portas da paisagem. In: O gosto do mundo: exercícios de paisagem. Rio de Janeiro: UERJ, 2014. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/422852933/BESSE-Jean-Marc-as-Cinco-Portas-Da-Paisagem> . Acesso em: 30 de julho de 2025.

BORGES, Rafael. Como o Oeste se perdeu: representação, nação e modernidade no Novo Western (1969-2012). 2015. 429 f. Tese (Doutorado em Historia) - Universidade Federal de Goiás, Goiânia, 2015. Disponível em: <https://repositorio.bc.ufg.br/tede/items/ad8c64c5-3747-43bb-96c4-77f3854f8cd1> . Acesso em 30 de julho de 2025.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. Rio de Janeiro: DP&A, 1997. Disponível em: https://leiaarqueologia.wordpress.com/wp-content/uploads/2018/02/kupdf-com_identidade-cultural-na-pos-modernidade-stuart-hallpdf.pdf. Acesso em: 30 de julho 2025.

ROCKSTAR GAMES. Red Dead Redemption 2 now available. Rockstar Games Newswire, 2018. Disponível em: <https://www.rockstargames.com/br/newswire/article/4k412883895ka4/Red-Dead-Redemption-2-Now-Available>. Acesso em: 30 de julho de 2025.

SANTOS, Eloína Prati dos. A RIQUEZA CULTURAL E MITOLÓGICA DO OESTE ESTADUNIDENSE1. Revista Literatura em Debate, [S. l.], v. 2, n. 3, 2013. Disponível em: <https://revistas.fw.uri.br/literaturaemdebate/article/view/449>. Acesso em: 30 de julho de 2025.

