XXVIII SIMPÓSIO NACIONAL DE HISTÓRIA
LUGARES DOS HISTORIADORES: VELHOS E NOVOS DESAFIOS 27 A 31 DE JULHO DE 2015 FLORIANÓPOLIS - SC

Assassin's Creed: Representação, espacialização e performance da História

Robson Scarassati Bello[1]

1. Introdução

Este artigo é a síntese dos resultados parciais de uma pesquisa de mestrado que vem sendo desenvolvida há cerca de dois anos sobre a articulação entre alguns temas principais: Narrativa e História, Tempo e Espaço representados e simulados em um ambiente virtual lúdico que urge em se tornar objeto de investigação das ciências humanas: o Videogame. Há dois anos atrás, no XXVII Simpósio Nacional de História, as proposições iniciais deste trabalho foram expostas e desde então, sobretudo dado seu horizonte (ainda) muito pouco explorado, significantes transformações deram curso.

Para trabalharmos os aspectos a que nos propomos engajar, tomamos os jogos da série *Assassin's Creed* como objeto e ferramenta para nossa discussão. A partir dela pretendemos dar conta de uma série de quatro questões principais: I) A dinâmica sócio-industrial dos Videogames, sobretudo dos "jogos históricos"; II) Como diversos tempos históricos são representados nesta série e quais são suas interlocuções e preocupações históricas e identitárias; III) Restringindo-nos a um dos jogos (*Assassin's Creed III*), como narrativa, história e lúdico se sobrepõem na constituição de um espaço histórico com pretensões de verossimilhança; e IV) Um pequeno ensejo sobre a história pensada não só como narrativa temporal, mas também espacialmente e sujeita a performance de indivíduos.

Nosso percurso nesta breve interlocução é partir de um amplo vale que é o circuito social de produção, circulação e recepção desta recente mídia – cujas cifras e importância sociocultural não para de crescer – desvelando os mecanismos particulares de um dos principais e atuais métodos da Indústria Cultural na concepção de produtos, que assim como a máquina de Hollywood gosta de bradar, fabrica "sonhos": sobre a realidade, sobre a História; períodos imaginados para o entretenimento e interação, dispostos em máquinas cujo principal objetivo é proporcionar um *locus* de imersão, agência e transformação, como diria a principal referência intelectual procurada pela grande maioria dos poucos pesquisadores que ousam entrar neste campo.

Tomamos nota que o recorte de nossa pesquisa foca-se nos cinco primeiros jogos principais da série (*Assassin's Creed* [2007], *Assassin's Creed II* [2009], *Assassin's Creed:*

[1] Mestrando em História Social – FFLCH/USP. Pesquisa financiada pela CNPq.

Brotherhood [2010], *Assassin's Creed: Revelations* [2011] e *Assassin's Creed III* [2012]) tanto por um impositivo do tempo de pesquisa quanto pelos cinco jogos formarem um grande arco narrativo que se encerra no jogo de 2012. Nos atendo ao quinto jogo da série (Assassin's Creed III, a partir de agora, AC3), que traz a Guerra Franco-Indígena e a Independência dos Estados Unidos como tema de sua épica. A razão da escolha deste e não de algum dos outros jogos centra-se numa opção do pesquisador: é o *game* que mais foca-se na cronologia dos eventos oficiais e "mitológicos" e assim é o mais didático em expor as articulações entre Narrativa e Espaço, Representação e História. Mostraremos um dos eventos fundadores da história da Independência, o episódio da *Festa do Chá de Boston* é lido, apropriado e transformado para atender as exigências da narrativa jogável.

Pensamentos enfim como a História pode ser representada não só na tradicional narrativa temporal, mas também em uma narrativa que é transmitida através do espaço representado, espaço este que é escalonal, labiríntico e exige a interação de um "jogador". Esta interação será entendida aqui como uma participação, tanto do controlador do mecanismo do jogo como sua identificação e auto-identidade na tela, pensada por ideólogos (em sua conotação mais grosseira) como "participação" em um sentido político.

2

Tendo início no ano de 2007, *Assassin's Creed* tem apresentado diversos tempos históricos em um produto cultural ainda muito pouco estudado. Distribuído por diferentes plataformas de Videogames ao total já rendeu mais de um bilhão de dólares para a desenvolvedora franco-canadense Ubisoft.[2] Os dados da Eletronic Software Association dos últimos anos indicam que os jogos da série sempre estiveram entre os mais bem vendidos. Isso evidencia como a série, lançada anualmente, é um rentável produto dentro de uma muito lucrativa indústria. Os *games* e outros produtos são consumidos por milhões de pessoas todos os anos.

A desenvolvedora e *publisher* francesa Ubisoft possui seis estúdios em diferentes lugares do mundo que desenvolveram partes específicas do game. Os principais "clientes" da produtora não estão de fato na França e sim na America do Norte, sobretudo Texas e Carolina do Norte nos Estados Unidos e em Vancouver, Montreal e Quebec no Canadá. Seus principais jogos, além de *Assassin's Creed*, como *Avatar, Prince of Persia* e as adaptações dos romances

[2] Para uma referência quanto a venda dos *games*, acessar *VGCHARTZ.*
Disponível em: http://www.vgchartz.com/gamedb/?name=assassin%27s+creed - Acessado em 27 de setembro de 2013

de Tom Clancy seriam "caricaturalmente americanos".[3]. Seu braço em Montreal é o principal estúdio a desenvolver a série *Assassin's Creed*, sendo o corpo de pessoas que produzem sobretudo de nacionalidade francesa, canadense e estadunidense e em 2010 sabemos o Canadá era a terceira maior indústria dos videogames, perdendo apenas para os Estados Unidos e o Japão[4].

Esse caráter global, multinacional e multifacetado da produtora da série de *games* aqui a ser analisada transborda tanto no discurso multiculturalista dos jogos, que pretendem representar vários tempos e povos históricos, dando assim voz e visualidade à europeus, claro, mas também à negros, mulheres, indígenas e levantando problemáticas demandadas por um público cada vez mais exigente quanto à representação política e identitária nos produtos de mídia; quanto diz respeito a própria forma na qual a indústria é hoje montada.

Para Fredéric Martel, sociólogo estudioso daquilo que ele chama de "indústrias da diversão", a Ubisoft é um dos gigantes do vídeo game e seus rendimentos estão em forte crescimento, sendo uma de suas principais extensões a chinesa *Ubisoft Shanghai* cujo sucesso se explicaria pelo uso intenso de mão de obra barata, cujo espaço de trabalho é recheado de "cultura ocidental" e cujo diálogo internacional não se destina de volta à Europa (matriz da produtora), mas sim com a América do Norte.[5]

Jenkins propõe o conceito de “cultura da convergência”: uma profusão de suportes materiais e uma convergência dos conteúdos, cujo centro estaria o “impulso transmídia”, narrativas que desenrolariam através de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo, uma vez que suportes e conteúdos diferentes atraem nichos de mercado diferentes ampliando a possibilidade de mercado consumidor. Assassin’s Creed integra multiplos conteúdos para criar uma narrativa tão ampla que não pode ser contida em único suporte. Para tanto, não só *games*, como quadrinhos, animações, brinquedos, livros e mesmo imensas peças de publicidade em um interesse explícito em integrar entretenimento e marketing, em criar fortes ligações emocionais e usá-las para aumentar as vendas.

Os jogos eletrônicos são difíceis de ser classificados dentro de qualquer taxonomia lúdica, por que distinguem-se em múltiplas variações por seus suportes e controladores

[3] MARTEL, F. Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. p. 418
[4] http://www.networkworld.com/article/2206358/applications/canada-boasts-the-third-largest-video-game-industry.html
[5] MARTELF.Op. cit.,. p. 417

materiais, por sua composição gráfica, seu gênero lúdico e mesmo gênero narrativo. Os jogos da série pertencem a grande família de jogos que aqui definimos como *jogos de personagem***,** em distinção quanto às outras duas famílias: *jogos de construção e gerenciamento social* e *jogos que simulam outros jogos.* Os jogos históricos pertencem a sobretudo a primeira e a segunda família.

Os *games* sobre personagens são sobretudo baseados na descrição feita de Joseph Campbell sobre a *jornada do herói* . O jogador controla um único avatar ou um grupo de avatares e os conduz através de uma "jornada" que constitui-se em "quests", "fases", "episódios" e tem um propósito final objetivo dentro de uma estrutura ludológica e narrativa a ser alcançado. São jogos que priorizam e dão ênfase ao enfrentamento, confronto ou embate direto com alguma espécie de obstáculo: desde combates com um ou mais inimigos a obstáculos de cenário e obstáculos de quebra-cabeças ou mentais. Já os jogos históricos que pertencem ao gênero de gerenciamento social interagem assumindo uma espécie de "deus" ou governante, que gerencia uma cidade ou uma civilização de acordo com os objetivos do jogo.

3.

O primeiro *Assassin's Creed* lançado em 2007 e cuja narrativa representa a Terceira Cruzada se insere em uma tumultuada relação entre o Ocidente e o mundo islâmico. Nesse contexto, em 2003, dando continuidade a uma tradicional série de jogos de Plataforma e Ação, a Ubisoft lança o *game Prince of Persia: Sands of Time* (2003) representando um mundo árabe de fantasia e magia e é um sucesso de vendas e crítica. No entanto em vez de buscar um mundo místico, os produtores buscam inspirações na Ordem dos Cavaleiros Templários e na sociedade secreta dos "Assassinos" ismaelitas, um grupo que praticava assassinatos políticos de figuras conectadas ao poder sobretudo sunita na Pérsia e na Síria entre os séculos XI e XIII do ponto de vista de um árabe, em um mundo onde ocidentais e orientais possuem iguais qualidades positivas e negativas.[6] a Ubisoft produz três *Assassin's Creed* que apresentam o mundo moderno do "Renascimento" europeu e seus temas e figuras clássicas como base. Finalmente, Em *Assassin's Creed III* o jogador vai participar da reconstituição de alguns dos eventos da Guerra Franco Indígena e da chamada "Revolução Americana" através do controle de um membro inglês da ordem dos Cavaleiros Templários e posteriormente de seu filho com uma nativa, que passa a pertencer ao clã rival dos Assassinos.

[6] LEWIS, B. *Os Assassinos. Os primórdios do terrorismo no Islã.* Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2003.

A representação fílmica sobre a Independência dos Estados Unidos é escassa em uma indústria que não é carente de produções sobre a própria História. Sabemos que sobretudo a indústria cinematográfica - e principalmente Hollywood - são, possivelmente, os principais construtores de imaginário do século XX e XXI. A produção cultural industrial produz muitas obras de cunho nacionalista e de construção de memória. Ao inserirmos *Assassin's Creed* dentro de um contexto e um circuito de produção, dentre as poucas obras sobre a Independência, encontramos America (1924), *Drums Along the Mohawk* (1939), *The Howards of Virginia* (1940), *Johnny Tremain* (1957), *1776* (1772), *Revolução* (1986) e *O Patriota* (2000), alguns destes mencionados como fonte de inspiração pelos produtores da série. Os filmes sobre a revolução a colocam em discussão no circuito da indústria cultural, causando impacto, perpetuação e divulgação da memória.

Nicolas Shumway afirma que a construção da narrativa da nação estadunidense institucionalizou-se através de um discurso apocalíptico que incorporou elementos do puritanismo em uma chave messiânica: seriam os Estados Unidos a nova "terra prometida" e os seus habitantes os eleitos com uma missão universal, reinterpretada em muitos momentos históricos. [7] AC3 reitera essa narrativa: seus protagonistas conduzem a luta pela liberdade, mas diante de um destino manifesto que vão cumprir. A monumentalidade da épica narrativa se agrega ao fato de que já sabemos qual o destino daquela história a ser contada – já sabemos o resultado da "revolução" e já sabemos que seremos nós a concretizá-la.

Em *Assassin's Creed III*, a narrativa histórica e ficcional é reconstituída a partir de seis ambientes principais: o Presente; Boston; New York; a Fronteira ; a *Homestead* e o Atlântico, local das missões de navio. À materialidade histórica, que o historiador francês Furstenberg vê tornada possível dentro do *game,* passaria a ser encontrada não só na representação audiovisual de cenários e atores em roupas típicas, mas em todo um complexo espaço a ser navegado e interagido. O *game* incorpora marcos históricos que na época já existiam, intercalando eventos históricos e fictícios.

Controlando os avatares dos assassinos, o jogador deve explorar e transpor os obstáculos físicos das cidades correndo pelas ruas, desviando de cidadãos em suas tarefas cotidianas, escalando paredes, pulando de teto em teto, a fim de achar segredos e alcançar objetivos, enquanto deve preocupar também em ser furtivo para não atrair a atenção de inimigos, mas também estar preparado para um eventual confronto onde deve administrar

[7] SHUMWAY, Nicolas. Estados Unidos da América: alegorias do apocalipse no Discurso sobre a Nação. In: PRADO, Maria Lígia Coelho e VIDAL, Diane Gonçalves (orgs.) *À margem dos 500 anos. Reflexões irreverentes*. São Paulo, Edusp, 2002, p. 219 – 232.

uma série de armas e habilidades que requerem um dinâmico esforço motor e mental para sua superação.

Assassin's Creed III (2012) conta a história de três personagens: Desmond Miles, um membro da Ordem dos Assassinos no Presente em busca de um meio de salvar o mundo da catástrofe iminente; Haytham Kenway, membro da Ordem dos Templários durante a Guerra Franco-Indígena (1754-1763); e se foca em Ratonhnhaké:ton, membro de uma das populações *Mohawk* e mais tarde conhecido como Connor Kenway, em busca de derrotar os Templários, salvar seu povo e garantir o processo de Independência dos Estados Unidos.A narrativa alterna entre dois segmentos: seções que acontecem no "presente" de Desmond e as seções de imersão e exploração que acontecem nas colônias americanas.

Há uma série de elementos que distinguem os dois - assemelhando-se ao próprio jogar *videogame*, controlar Desmond não possui elementos de interface e seus movimentos são limitados e circunscritos a algumas salas da gruta misteriosa. É somente adentrando a *Animus* que o jogador entra no jogo "de fato" e imerge nos tempos históricos de seus antepassados - aparecendo os diversos comandos disponíveis - saltar, correr, manuseio de armas, acesso ao mapa, dentre outros. Nessa distinção o *game* nos conduz a dois encerramentos em paralelo: a libertação colonial no passado e o sacrifício de Desmond para salvar o futuro no presente. O jogo adere aos principais eventos da narrativa da nação americana, articulando uma jogabilidade de ação à uma trama conspiratória e batalhas épicas na construção da formação dos Estados Unidos, sem deixar de pontualmente colocar elementos de crítica e problematização que expõem um discurso que vê a libertação como necessária mas que excluiu negros e indígenas deste processo.

A experiência lúdico-narrativa do *game* se dá a partir do intercâmbio entre elementos reconhecíveis com representações históricas de outras naturezas, sobretudo fílmicas, com os próprios games da série – compartilhando auto-referências como as vestimentas, histórias e personagens anteriores, signos variáveis e a própria jogabilidade e cOM outros *games* que partilham formas de jogar semelhantes. Dessa forma, qualquer jogador colocado em frente a *AC3* jamais estaria ali de forma isolada, dependendo de seu espectro mais amplo de referentes os próprios ao qual os autores propositalmente pretendem resgatar. Nesse sentido, vemos uma mudança importante do primeiro jogo da série até este: em AC1, os lugares históricos da Jerusalém do século XII só são reconhecíveis por quem tem certa bagagem histórica sobre o local, limitando a compreensão narrativa do que é, por exemplo, estar diante do Muro das Lamentações. Para solucionar isto, a partir de *AC2*, uma enciclopédia hyperlink foi inserida e

um *pop-up* salta aos olhos do jogador quando este entra em contato com os Canais de Veneza, com uma explicação sobre eles. Já em *AC3*, o que temos é, supostamente escrito pelo personagem historiador britânico Shaun Hastings, um verbete de enciclopédia mais cínico, sarcástico e crítico que agrega à narrativa sobre a História dos Estados Unidos sendo jogada.

Essa releitura da história, que a um primeiro olhar se limitaria a esse referencial-simbólico construído a partir dos cenários, roupas, personagens históricos, citações, nomes, passa também pelas inter-referências do próprio mundo dos games. Neste sentido, a apropriação histórica se dá em uma dupla dimensão: de um suposto passado reconstituído, mas também de uma tradição dos jogos eletrônicos: o consumidor já sabe o que esperar – que ele deverá se reutilizar de estratégias de combate, furtividade, coleta de items, etc. apreendidos em outros *games*, sabe como utilizar ferramentas como o mapa, minimapa, e o menu para guardar e carregar seu progresso, o que são *quests* e "pontos de vida". Sabe o que esperar da estrutura narrativa de *AC3* a partir da experiência que teve com os demais jogos – um avatar que pode percorrer cidades e ambientes historicamente representados e se utilizar de vários artifícios para assassinar alvos e combater a Ordem dos Cavaleiros Templários. E boa parte do esperado é isso – caso tal expectativa seja subvertida, a possibilidade de frustração é grande

O jogo se constrói através de camadas narrativas – o jogador controla Desmond no presente, que está controlando Haytham ou Connor no passado, navegando pelos espaços reconstituídos e seguindo a linha narrativa imposta pelo jogo caso queira avançar no progresso da história. Estruturado em blocos de narrativos chamados de *Sequências de Memória*, cada um destes é segmentado em uma *quest* que compõe um objetivo jogável que integra e retorna ao todo narrativo deste bloco. Nos jogos anteriores, no primeiro momento introdutório, o *game* passou explicando conceitos e construindo a base de verossimilhança para ser possível acreditar na retomada do evento passado. Aqui passamos diretamente ao tutorial do *como jogar*: inserido conscientemente dentro da *Animus*, a verossimilhança será construída em cima de como seria possível operar o ancestral. O controle do ancestral só pode ser efetuado, dentro da narrativa e do *gameplay* do jogo, através da manutenção do seu nível de *Sincronia*, que se traduz em um recurso muito tradicional de games direcionados a ação: os *pontos de vida*. Torna-se óbvio como em *Assassin's Creed* as representações do universo ficcional se misturam com as regras do jogo.

O cenário de *Assassin's Creed III* são alguns espaços do futuro Estados Unidos: a cidade de Boston, New York, a Fronteira (que compreende o Vale Forge, a vila de Concord e

Lexington) e uma vilazinha chamada de Homestead, sede dos Assassinos no jogo. Esses cenários são *espaços navegáveis* pelo qual o jogador pode controlar um avatar que representa um personagem. O avatar pode ser levado a percorrer as paisagens e escalar edifícios; assassinar inimigos, mas não "civis"; quando assumir o comando do protagonista indígena, poderá subir em árvores e caçar animais, mas não desperdiçá-los. As regras que modelam o mundo também determinam o modo pelo qual a "física" dele simula representativamente a realidade: a ação da gravidade, a dificuldade de transpor objetos, diferentes atritos em diferentes terrenos, o "peso" do avatar enquanto salta, corre, nada, e as punições dadas a por exemplo, cair de um local muito alto. Isso atua diretamente sobre a experiência do jogo e seu efeito de realidade.

Assassin's Creed III é estruturado em torno do que vamos chamar de uma *pedagogização do jogar através da narrativa.* Diante da necessidade de ensinar os jogadores a *saber* jogar, a narrativa se constrói a partir de eventos que ao mesmo tempo desenvolvem uma história e transmitem os códigos e instrumentos necessários para que com pouca dificuldade possa ser aprendido - e eventualmente usado em outras situações com maiores dificuldades.

O controle sobre o avatar nunca é completo e a interação completa é discursiva e ideológica - o controle "interativo" e a identificação *jogador-avatar* são completamente interrompidos em relação ao momento anterior em favor de passagens fílmicas que tem a função de desenvolver a narrativa e funcionam também como uma espécie de "recompensa" ao jogador depois de realizar os objetivos propostos. No caso, essa cena inicial é introdutória à missão e estabelece o contexto ao qual os objetivos jogáveis estarão inseridos. Aqui estabelece-se o seguinte: Connor, o protagonista controlado pelo jogador, entra em contato com William Molineux e Samuel Adams, um dos mais ilustres heróis da Independência. Este último pretende se reunir com o restante dos *Sons of Liberty* e mandar uma "mensagem" para a Inglaterra ao se recusar a aceitar o chá com os impostos, os jogando ao mar. Para Connor, isto se estabelece como uma boa oportunidade, por que é um de seus algozes, o templário William Johnson que se aproveitará do financiamento previsto por esse carregamento para comprar as terras de seu povo. Neste momento temos a intersecção entre a historiografia e a ficção histórica: personagens reais dos acontecimentos históricos aliam-se e antagonizam ao protagonista cujas principais ações são protagonizadas pelo jogador.

Não obstante, essa é a seção principal do episódio: o avatar controlado pelo jogador deve garantir que a Festa do Chá de Boston aconteça por suas próprias mãos, protagonizando

um dos eventos históricos centrais da narrativa do processo de Independência. Para isso ele deve proteger outros personagens históricos das investidas dos soldados inimigos e tanto quanto possível, ajudar ele próprio a atirar caixas de chá no mar, o que facilita e adianta o trabalho.

E este é um dos momentos mais proveitosos em evidenciar certos discursos ideológicos pelos quais a série trabalha: o que podemos ver até agora é uma narrativa que gira em torno de um personagem masculino e todos os códigos comportamentais que giram em torno da representação de sua masculinidade e da bela guerra, justificada em torno de uma luta pela liberdade e centrada em torno de certos personagens históricos que legitimam e dão o tom de verossimilhança necessários a pretensa reconstituição histórica do período. Foi documentado como os membros que invadiram os barcos e jogaram o chá no mar estavam vestidos como indígenas Mohawk, o que aqui aparece na figura de Connor. Mas a despeito de ser entendido como um processo popular onde o "povo" pede a independência, este é visto – literalmente – somente às margens dos acontecimentos, observando e apoiando os heróis, que bravamente enfrentam os soldados ingleses e despejam o chá.

AC3 reescreve a história dos EUA através da ótica de seus três protagonistas que se consolidam como segmentos de um espectro – Haytham é um homem nobre, polido, duro, de vestes finas e comportamento arrogante, cuja sobriedade de suas atitudes só é equiparada por sua honra e a crueldade quando se revela um dos grandes antagonistas da história. Connor também não é um homem comum, de certo nascido entre os indígenas, se destaca por um bom coração, coragem férrea, mas também astúcia e um dote para a leitura e o conhecimento, logo se civilizando quando entra em contato com o mundo exterior. Desmond contrasta aos dois: depois de cinco jogos, ainda é um jovem adulto de vestes ordinárias (uma jaqueta com capuz e calças jeans) interagindo com um ambiente tecnológico em um futuro que não deu muito certo, tentando o salvar enquanto lida com seus próprios problemas pessoais. .A contraposição entre Templários e Assassinos se dá na disputa entre projetos políticos distintos, os primeiros pretendendo ordem, controle e paz, os segundos a liberdade a todo custo.

O processo de independência aparece como um período romantizado, em que heróis lutam pela liberdade contra as forças controladoras e opressoras – isso se expressa tanto na oposição entre Patriotas e Ingleses quanto entre Assassinos e Templários. A guerra é um mal necessário ao heroísmo e a libertação, e o jogador controlando Connor é o grande protagonista, um modelador de eventos que leva ao progresso esperado, ainda que parcialmente trágico. A exaltação e a monumentalização histórica se dão através da palheta

visual límpida e colorida, a centralização em torno dos grandes eventos e das grandes batalhas em empolgantes cenas de ação que parcialmente são narradas pela câmera cinematográfica, mas em sua grande maioria direcionadas e controladas pela participação do jogador.

O jogador revive a representação daquilo que se conformou ser considerado os momentos sínteses do período histórico que são eventos como a *Festa do Chá de Boston*, ou as *Batalhas de Lexington e Concord*, atravessando Boston, a Fronteira, e New York e o Vale Forge. *Assassin's Creed 3* reproduz a narrativa oficial ao trazer seus principais acontecimentos, heróis e também por descrever uma população quase sem conflitos. As diferenças e conflitos entre classes, entre homens e mulheres ou brancos, negros e indígenas desaparecem durante todo o jogo diante do conflito maniqueísta e a construção da nação e da liberdade. *Patriots e Redcoats* são também indistinguíveis: massas de soldados anônimos cuja existência tem o único propósito de impedir as ações do protagonista – os únicos destaques são os heróis de cada lado.

As diferenças e conflitos dos grupos desaparecem frente à possibilidade do novo, da nação e do prospecto da liberdade, entretanto, distancia-se de um discurso patriota. Por esse viés, a produção franco-canadense faz com que a "excepcionalidade americana" seja trabalhada de forma peculiar. Bebendo da tradição norte-americana de desconfiança dos governos, Connor pontua como há uma contradição no discurso, como a Liberdade foi incitada, mas nunca responderam a quem de fato era-lhe destinada.

4

O principal aspecto que diferencia os *games* de outras formas e linguagens de representação são os espaços navegáveis, ambientes virtuais que permitem que o interator ou jogador percorra um delimitado espaço e interaja de formas diferentes, de acordo com a proposta da interface. No caso da franquia como um todo, são os espaços históricos possíveis de serem explorados que são seu aspecto mais importante e configuram como o diferencial atrativo em relação à outros games. Isso por que os cenários situam-se naquilo que viremos a aderir conceitualmente à ideia de *narrativa espacial (spatial story) ou ambiente-contador-de-histórias (enviromental storytelling).* Ao finalmente sermos colocados frente ao mundo colonial norteamericano de mais de duzentos anos atrás, podemos visitar Boston, New York e a "Fronteira" reconstituídas em um espaço navegável cujo "efeito de realidade" é talvez mais tentador que o de um filme. Fazendo uma ampla pesquisa, os produtores pretensamente recriaram estes espaços "tal como foram", reproduzindo marcos históricos que na época já

existiam, e intercalando eventos históricos com a história da própria série, dando uma "naturalidade histórica" que já existe em tantos "romances históricos". A diferença é que esta "naturalidade " aparece aqui representada pela reconstituição supostamente "fiel" de lugares que podem ser de fato *explorados*. São espaços que aparecem quando são direcionados por uma câmera que está ao controle do jogador, ou seja, não são objetivados pela lente da câmera ou pela descrição do livro, e sim "estão lá", criando uma impressão de vida cotidiana existindo a despeito da intervenção do jogador. Sem relação direta com a narrativa, diversos grupos sociais são representados perambulando as ruas das cidades; edifícios, locais, a arquitetura, muito está ali. Ingleses, colonos americanos, escravos negros, indígenas, aparecem, não somente personificados em personagens que sintetizam atributos mas como multidão anônima caracterizada pela roupa, costumes e pela língua, reconstituindo caracteres identitários projetados pela produção. A "naturalidade" aparece aqui representada pela reconstituição supostamente "fiel" de lugares que podem ser de fato explorados. São espaços que aparecem quando são direcionados por uma câmera que está ao controle do jogador, ou seja, não são objetivados pela lente da câmera ou pela descrição do livro, e sim "estão lá", criando uma impressão de vida cotidiana existindo a despeito da intervenção do jogador.

O pressuposto de toda a série é que os eventos e batalhas puderam ser observadas concretamente através da *Animus* - uma máquina que mostra a memória dos antepassados no momento em que viveram e portanto "*Is able to to show history the way it really happened*"[8]. Na série de entrevistas e declarações de várias fontes que pesquisamos, há uma preocupação muito grande e constante em deixar claro a busca da "*historical accuracy*", ou seja, da possibilidade de precisão histórica na reconstituição dos eventos a serem narrados.

Em entrevista à *Gamming Illustrated*, o artista conceitual Gilles Beloeil afirma que dada a necessidade de serem precisos historicamente, o time fez muita pesquisa sobre o período em que o jogo tomará lugar. Quando questionado se é difícil manter um equilíbrio entre tornar a história atraente e a preocupação histórica, afirma:

> *Take historical events and characters and make them look cool, this is exactly what our job is about. We don't invent a new world but instead we learn how it was at*

[8] "É capaz de mostrar a história do jeito que realmente aconteceu"

> *this time and we design it as we think it will fit in the AC world. And yes, we have to find the good balance, because they are both equally important.*.[9]

O designer-chefe do time de produção do jogo, Steven Masters, afirma que houve muita pressão para que deixassem a história "do jeito certo" e fizeram um esforço para tratar os personagens com respeito uma vez que

> *We have so much information about how these people were thinking, what they were thinking, what they were feeling, how they felt about the Revolution. We were able to portray these characters accurately and give the history the service it deserves.*

A preocupação com a verdade histórica, mesmo que submetida a visão artística voltada ao entretenimento, ocupa aqui uma posição privilegiada em nossos interlocutores. A intensa pesquisa histórica feita pretende dar conta de reconstituir o passado o mais próximo tal como ele foi. Algumas colocações são especialmente interessantes nesta direção: a "impressão de se viver no tempo" possibilitada pela habilidade do ambiente digital de "tornar a História viva em toda sua materialidade", entretanto impedida pela limitação técnica que impediu sua recriação "perfeita". O pressuposto aqui não é que seria impossível alcançar a História tal como ela foi, e sim que foi uma *escolha* submeter ao entretenimento e um *impedimento tecnológico* que forçou a fazer cortes em sua reconstituição[10].

As possibilidades de interação do jogador com o espaço são questão principal no desenvolvimento e promoção de qualquer jogo. Para além de uma questão do que é permitido fazer dentro do jogo permitido por um desenvolvimento tecnológico que permitiria no futuro a "interação total", a participação dos jogadores é sempre um recorte de escolhas decidido previamente pelos autores, mesmo que escape deles o controle total.

Para Janet Murray, o desafio da "autoria procedimental" seria produzir um meio em que tanto um autor original quanto o interator conduzissem ativamente criação e o desenvolvimento de uma narrativa. A participação do jogador se compreende na "capacidade gratificante de realizarmos ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas"[11]. Imersos em uma narrativa envolvente, nessa lógica, quanto mais imersos, mais desejaríamos poder agir sobre aquele universo.

---

[9] Assassin's Creed Interview: Concept Artist Gilles Beloei. Disponível em: http://gamingillustrated.com/assassins-creed-3-interview-concept-artist-gilles-beloeil/. Acessado em 30 de Outubro de 2014

[10] Pretendemos desenvolver melhor a questão do espaço virtual posteriormente.

[11] MURRAY, J. Op. cit. p. 113

Os jogos são pensados como dramas simbólicos cuja encenação dispõe a oportunidade de nosso desejo de vencer a adversidade, sobreviver as inevitáveis derrotas, modelar nosso ambiente e dominar a complexidade de fazer nossa vida se encaixar e a resolução de problemas como processo ativo de navegação. Esta encenação teria então maior poder do que narrativa e drama por que assimilamos como experiências pessoais dentro da capacidade que o ambiente virtual proporciona para nos transmutarmos em um corpo distinto, sendo particularmente *sedutor* em ambientes narrativos.

Essa "participatividade" intencionada e compreendida dentro dos videogames deve ser compreendida em um movimento mais amplo. De modo simples, podemos contextualizar a ascensão do mercado dos videogames a ascensão da cultura da imagem, da cultura do consumo, da queda de alguns regimes ditatoriais pelo mundo nos anos 1980-1990 e um discurso que faz a aproximação nada ingênua entre possibilidade de escolha democrática e escolha de consumo. Dentro desse discurso da escolha, a "liberdade democrática da internet" o discurso da interatividade, museus, escolas, videogames que implica um apelo à ação e à participação.

É tornado aqui explícito a elaboração que Johan Huizinga faz sobre a raiz etimológica da palavra *ludus* que se refere a ideia de *iludere*: é dentro do "círculo mágico" dos jogos onde outras regras que não os da realidade do mundo social se realizam que a ilusão se concretiza. Essa concretização da ilusão através do mundo virtual tem um fundamento na discussão que Pierre Lévy faz – o virtual não deve ser entendido como oposto ao real e sim oposto ao "atual". Isso é, da mesma forma que uma semente é virtualmente uma árvore, no sentido de possuir a possibilidade, a potência para ser, o mundo virtual dos *games* é ao mesmo tempo ilusão e potência do "atual". Isso vai de encontro às declarações dos produtores de terem se esforçado em reconstituir a História, mas terem se limitado diante do objetivo de entreter e da tecnologia: o discurso de verossimilhança histórica da série articula uma ilusão lúdica a um vir-a-ser. Não o é por escolha, por falta de tecnologia, não por que não poderia reconstituir a realidade tal como foi.

BIBLIOGRAFIA

ADORNO, Theodor W. HORKHEIMER, Max. Dialética do Esclarecimento: fragmentos filosóficos. Tradução: Guido Antonio de Almeida. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1985.

CAPELATO, Maria Helena R. et. al. (Orgs.) *História e Cinema*. São Paulo, Alameda, 2007.

CHARTIER, Roger. *A História Cultural*. Entre Práticas e Representações. Lisboa, DIFEL: 1990.

KELLNER, Douglas. *A Cultura da Mídia*. Bauru: Edusc, 2001.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34, 2010.

MARTEL, F. Mainstream. A guerra global das mídias e das culturas. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2012. p. 418

MENESES, Ulpiano Toledo Bezerra de. Fontes Visuais, Cultura Visual, História Visual: balanço provisório, propostas cautelares. In: *Revista Brasileira de História.* Volume 23, número 45. São Paulo: ANPUH, 2003. Pp. 11-36. Disponível em www.scielo.br.

MURRAY, Janet H. *Hamlet no Holodeck: O futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Unesp, 2003.

NAPOLITANO, Marcos. A História depois do Papel. In: *Fontes Históricas*. Carla Bassanezi Pinsky (org.) 2ª ed. São Paulo: Contexto, 2008.
ROSENSTONE, Robert. *A história nos filmes, os filmes na história*. São Paulo: Paz e Terra, 2010.

HUIZINGA, Johan. *Homos ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1980.

SARLO, Beatriz, *Cenas da Vida Pós-Moderna: Intelectuais, arte e Vídeo-Cultura na Argentina*. Trad. Sérgio Alcides. Rio de Janeiro: Ed. UFRJ, 1997