



**Universidade Federal
de Ouro Preto**

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO

CAMPUS DE MARIANA

INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS

DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA

**O IMAGINÁRIO SOBRE O ORIENTE EM QUESTÃO: A PERSPECTIVA DE
ASSASSIN'S CREED**

MARINA DE OLIVEIRA CARVALHO

Ouro Preto
2020

MARINA DE OLIVEIRA CARVALHO

O Imaginário sobre o Oriente em questão: a perspectiva de Assassin's Creed

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como
requisito parcial à obtenção do título de Bacharel em
História, do Departamento de História, da Universidade
Federal de Ouro Preto.

Orientador: Professor Dr. Bruno Tadeu Salles



MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
REITORIA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
DEPARTAMENTO DE HISTÓRIA



FOLHA DE APROVAÇÃO

Marina de Oliveira Carvalho

O Imaginário sobre o Oriente em Questão: a perspectiva de Assassin's Creed

Monografia apresentada ao Curso de Bacharelado em História da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em História

Aprovada em 18 de Dezembro de 2020

Membros da banca

Doutor Bruno Tadeu Salles - Orientador(a) (Universidade Federal de Ouro Preto)
Doutor Jefferson José Queler (Universidade Federal de Ouro Preto)
Mestre Vinícius Marino Carvalho (Universidade de São Paulo)

O Professor Doutor Bruno Tadeu Salles, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 30/12/2020



Documento assinado eletronicamente por **Bruno Tadeu Salles, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 30/12/2020, às 17:21, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0119802** e o código CRC **5FD30A5B**.

Referência: Caso responda este documento, indicar expressamente o Processo nº 23109.010033/2020-15

SEI nº 0119802

R. Diogo de Vasconcelos, 122, - Bairro Pilar Ouro Preto/MG, CEP 35400-000
Telefone: 3135579406 - www.ufop.br

Dedico este trabalho aos grandes que me aguentaram, ao meu orientador Bruno Salles e à minha amiga Franciny Soares, sem vocês não seria possível chegar ao fim dele.

Agradecimentos

Aos cosmos que regem o Universo.

Aos meus pais João Donizetti e Vanda, por me ensinarem a nunca desistir dos meus sonhos, o poder do estudo e o valor da humildade. Agradeço a toda perseverança e paciência durante esses anos perseguindo meu caminho profissional. A distância durante esses quase quatro anos foi difícil, mas eu consegui. Obrigada por sempre estarem comigo sendo meu suporte emocional e financeiro, e acima de tudo por me amarem como eu sou.

À minha amiga-irmã Franciny Soares, por me ensinar a me comunicar com os outros e me mostrar minha capacidade. Agradeço por esses anos de amizade sincera, que assim continue até estarmos tomando nosso chá bem velhinhas. Obrigada pelos ensinamentos, incentivos e pela facilidade da nossa amizade, com você aprendi que o amor não vem somente de um lugar.

Ao meu irmão Thiago por sempre me apoiar e me abraçar nas horas mais difíceis.

Aos meus sobrinhos Isadora e João por serem minha base e minha felicidade. Obrigada por me ensinarem a ser um ser humano melhor, mais leve, menos estressada.

À minha eterna cunhada Keca sem seus ensinamentos não chegaria aonde estou hoje, seus conselhos foram cruciais para minha caminhada.

As minhas primas Bruna Araújo, Nathalia Carvalho, Maria Carolina Araújo, Daniela Carvalho, Camila Araújo, Ana Luiza Araújo, e Amanda Adachi, por todas as broncas, risadas, incentivos por toda minha caminhada até aqui. Meus mais sinceros obrigada.

Ao meu professor e orientador Bruno Tadeu Salles, por todo o processo de orientação, pelo incentivo acadêmico, expandindo sua orientação e passando por uma referência não somente como um professor, mas como um amigo durante toda minha caminhada na Universidade. Obrigada pelas conversas, conselhos, cervejinhas e broncas e mais importante por acreditar em mim como historiadora e pesquisadora, nos momentos mais difíceis.

Aos amigos de Mariana Marcos Henrique, Regina Oliveira, Ana Maria de Freitas, Keren Amorim e Maxilene Faria, obrigada pelo acolhimento mineiro e pela amizade. Pelos dias de divertimento, pelas risadas, cervejinhas e principalmente por confiarem em mim com sinceridade.

À República Indignação, pelo breve acolhimento, mas muito necessário.

À Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP) e aos professores do departamento de história, em especial Jefferson Queler mesmo não sabendo me abriu a cabeça e me inspirou a ser alguém melhor dentro da universidade, e a todos que contribuíram com a minha formação acadêmica e como um ser humano melhor.

A todos que de alguma forma contribuíram para meu crescimento humano, acadêmico e profissional.

“A máquina não colabora, sabe que deve receber a palavra, não a recebe, fecha-se. Como se acaso me dissesse: “Ouve lá, tudo o que queres saber eu trago aqui na minha pança, mas cava cava, velha toupeira, jamais o encontraras” (O pêndulo de Foucault, Umberto Eco, p. 36)

RESUMO

Este projeto tem como objetivo principal investigar a ocidentalização do mundo muçulmano a partir da análise do jogo *Assassin's Creed* (2007), abordando aspectos técnicos do jogo, como o formato de se jogar em terceira pessoa e a concepção dos jogadores sobre comandar um herói Oriental. Nesse sentido, observaremos como a influência de uma visão “ocidentalizada” incide na idealização do mundo da Síria do final do século XII. Discorrendo sob a perspectiva do artigo de Mirt Komel (2014), que propõe a análise a respeito da mudança da representação do muçulmano nos jogos. Juntamente com a tese de Edward Said que também serviu de base para as reflexões de Komel, o qual escreve sobre a representação que ocidente fez do oriente. Através de pouca relação com a realidade, retratando dentre de estereótipos que os relacionem de forma inferior e irracional, o autor se refere também a aspectos específicos do imperialismo cultural. A análise se juntará para dar sentido as ideias destes autores com a história dos jogos de vídeo games através dos tempos.

Palavras chave: Assassin's Creed, Jogos Digitais, História Medieval, Orientalismo, Vídeo Game

ABSTRACT

This project has as main objective to investigate the westernization of the Muslim world from the analysis of the game *Assassin's Creed* (2007), addressing technical aspects of the game, such as the format of playing in third person and the conception of players about commanding an Oriental hero. In this sense, we will observe how the influence of a "westernized" vision affects the idealization of the Syrian world at the end of the 12th century. Discussing from the perspective of the article by Mirt Komel (2014), which proposes an analysis regarding the change in the representation of the Muslim in games. Along with Edward Said's thesis, which also served as a basis for Komel's reflections, who writes about the representation that the West made of the East. Through little relation to reality, portraying among stereotypes that relate them in an inferior and irrational way, the author also refers to specific aspects of cultural imperialism. The analysis will come together to make sense of the ideas of these authors with the history of video games through the ages.

Keywords: *Assassin's Creed*, Digital Games, Medieval History, Orientalism, Video Game

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 A TECNOLOGIA E O VÍDEOGAME	11
1.1 <i>A mágica de Méliès</i>	13
1.2 <i>A animação</i>	14
1.3 <i>A nova tecnologia: Os Computadores</i>	16
1.4 <i>Dos jogos de tabuleiros aos RPGs</i>	20
2 O JOGO ASSASSIN’S CREED	22
2.1 <i>A Ordem dos Assassinos e sua construção na narrativa de Assassin’s Creed</i>	24
2.2 <i>Personagens principais e a produção artística dentro do jogo</i>	28
2.3 <i>Os Templários e seus mitos em Assassin’s Creed</i>	30
2.4 <i>As Mil e uma noites e o Orientalismo</i>	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS	37
REFERÊNCIAS	38

INTRODUÇÃO

A partir de uma linha temporal que se inicia com a história do cinema, passa pela introdução dos computadores e chega, até nos dias atuais, na influência nos jogos digitais, fazemos o uso da hipótese de Edward Said¹ acerca do Orientalismo. Ela nos leva a pensar acerca da visão dos desenvolvedores para as personagens muçumanas dos jogos. Demandamos o quanto elas são validadas como heroicas se somente possuírem atributos físicos e ideológicos relacionados ao Ocidente. Em outras palavras, assim como Mirt Komel² (2014), consideramos a hipótese de uma imposição a uma determinada imagem do oriental por parte dos ocidentais, sobretudo após a tragédia do 11 de setembro de 2001, manifestada nos jogos digitais.

Este trabalho foca a análise no primeiro jogo da franquia criada pela Ubisoft, intitulada *Assassin's Creed* (2007). Neste jogo, como aponta Komel, o herói muçulmano seria “auto-orientalizado”³. Isso explicaria o porquê Altair, o protagonista do jogo, *Assassin's Creed* (2007), foi bem aceito na comunidade de jogadores. Especificamente, seus trejeitos de auto-orientalização ou de particularidades e maneiras parecidas com as do Ocidente, suscitaria empatia por parte dos jogadores.

Robson Scarassati Bello (2016)⁴, em sua tese “O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade em *Assassin's Creed* (2007-2015)”, complementa que, para pensar o vídeo game como um objeto de pesquisa, há várias questões a serem respondidas acerca de colocar o jogo *Assassin's Creed* como parte de um fenômeno histórico e global:

“Assim, por um lado, é possível compreender os *games* em sua dimensão histórica lúdica, articulando-o com a dimensão mais ampla da diversão e da indústria do entretenimento dentro do século XX e XXI, por outro, entender como os códigos culturais (seja no tocante do Outro, à violência, etc.) são representados em produtos geograficamente delimitados, mas voltados a um consumo globalizado”. (BELLO, 2016, p.37).

¹ Um dos maiores intelectuais palestinos, que morreu aos 67 anos, dizia que as representações do Oriente feitas pelos países ocidentais tinham pouca relação com a realidade. Na política, era defensor da causa palestina, mas acreditava que judeus e árabes deveriam conviver num mesmo país.

² É um filósofo, romancista, sociólogo, dramaturgo, ensaísta e tradutor esloveno. Atualmente, trabalha como professor assistente de filosofia na Universidade de Ljubljana e pesquisador no Centro de Estudos Culturais e Religiosos

³ Tradução própria.

⁴ Doutorando em História Social, com pesquisa sobre as relações entre Jogos Eletrônicos, Indústria Cultural e representações culturais sobre o Oeste Americano. Possui graduação em História pela Universidade de São Paulo (2011) e mestrado em História Social pela FFLCH-USP (2016) com pesquisa sobre *Assassin's Creed* e as relações entre História e Videogames. Também é pesquisador do Núcleo Interdisciplinar de Apoio à Pesquisa sobre Futebol e Modalidades Lúdicas (LUDENS- USP).

Nesse sentido, o jogo *Assassin's Creed* constitui um rico corpo narrativo. Além da questão principal que nos mobiliza no presente texto, tal como observamos acima, o jogo apresenta aspectos técnicos notáveis como as múltiplas temporalidades e a remodelação no que diz respeito ao modo de jogar e de constituir narrativas. Com um amplo território que tangencia, de certa forma, o gênero “jogos históricos”, a série *Assassin's Creed* optou por se construir sobre o pressuposto do multiculturalismo. Característica explícita e marcante do jogo, ela proporcionaria, ao jogador, a experiência de explorar e interagir com diferentes acontecimentos históricos, assumindo o papel do que seria um Assassino no final do século XII.

Para realizar tal ligação com que a história do cinema se interconecta com a produção dos jogos digitais, é necessário saber rapidamente o antes da era digital na história dos games. Desde os jogos de tabuleiros fazendo parte da sociabilidade e diversão até as máquinas de fliperamas que tiveram grande sucesso na década de 1980, e de como suas histórias divergem para as produções fílmicas até as produções narrativas atuais dos jogos de vídeo games atuais.

1 A TECNOLOGIA E O VÍDEOGAME

Para entender melhor o processo da tecnologia do entretenimento e as problemáticas atuais sobre ela, o autor Andrew Chong, no livro intitulado “Animação Digital”⁵ (2011), observa que a difusão da tecnologia, principalmente na área de animação, propõe-se ao intento dessa tecnologia ser utilizada em uma variedade de contextos. Chong cita três hipóteses fundamentais tanto na teoria quanto na prática, para quem quiser se envolver com animação:

“Tecnologias novas podem oferecer diferentes oportunidades de expressão, mas o animador ou criador (e não o software) deve determinar a natureza do trabalho; Nem sempre é necessária habilidade técnica para ser criativo com tecnologia, que parece oferecer uma variedade extraordinária de escolhas, ferramentas ou aplicativos; Adotar tecnologia nova e seu potencial não significa abandonar as habilidades básicas e os conhecimentos anteriores. O velho e o novo sempre devem ser reunidos para se obter os desenvolvimentos mais persuasivos e originais na forma”. (CHONG, 2011, p. 06).

A partir de suas hipóteses, pode-se articular como a tecnologia, que além de possibilitar novos tipos de animação, como, por exemplo: a animação 3D, *stop motion*⁶, rotoscopia, etc. Com o advento do computador, abriu-se portas para outras oportunidades tecnológicas tais como o vídeo game. Ou seja, Chong explica que não é necessário ter uma habilidade com o “fazer animação”, para se obter o objeto final do projeto – a animação – mas sim usar das habilidades atuais e de antes do surgimento da tecnologia, para além da imaginação que se obtém um sucesso no projeto final.

Para chegarmos ao vídeo game, segundo as coordenadas de Chong, é possível passar pelas etapas temporais do avanço tecnológico da fotografia, cinema e animação e de como esses três se ligam ao vídeo game. Regressando aos primórdios do cinema, no século XIX, alguns cineastas usavam da criatividade da ilusão de ótica para “enganar” e surpreender seus espectadores. Eadweard Muybridge⁷ tornou isso possível, em 1878, ao realizar experiências

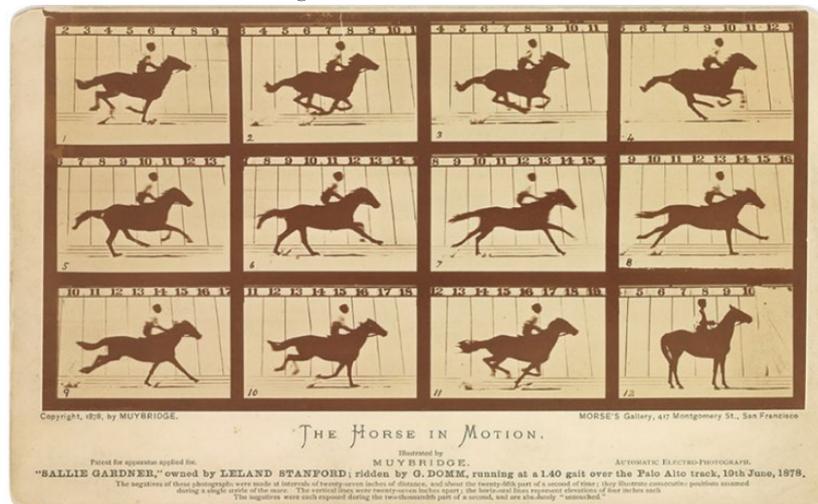
⁵ Obra originalmente publicada sob o título *Basics Animation: Digital Animation*

⁶ “Stop Motion (que poderia ser traduzido como “movimento parado”) é uma técnica que utiliza a disposição sequencial de fotografias diferentes de um mesmo objeto inanimado para simular o seu movimento. Estas fotografias são chamadas de quadros e normalmente são tiradas de um mesmo ponto, com o objeto sofrendo uma leve mudança de lugar, afinal é isso que dá a ideia de movimento. Cientificamente falando, o Stop Motion só é compreendido como movimentação pelo fenômeno da Persistência Retiniana. Ele provoca a ilusão no cérebro humano de que algo se move continuamente quando existem mais de 12 quadros por segundo. Na verdade, o movimento desta técnica cinematográfica nada mais é que uma ilusão de ótica.” Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/player-de-video/2247-o-que-e-stop-motion-htm>> acesso em dezembro de 2019.

⁷ Eadweard J. Muybridge foi um fotógrafo inglês conhecido por seus experimentos com o uso de múltiplas câmeras para captar o movimento, além de inventor do zoopraxiscópio, um dispositivo para projetar os retratos de movimento que seria o precursor da película de celuloide, usada ainda hoje.

para estudar e capturar os movimentos do cavalo por meio de fotografias. Muybridge modificou câmeras fotográficas utilizando um sistema de obturador personalizado para obter exposições curtas, produzindo assim imagens individuais nítidas e focadas. Coloca-se em destaque aqui o surgimento do cinema, que é praticamente a arte do movimento dessas imagens.

Figura 1 The horse in motion



Fonte: <http://100photos.time.com/photos/eadward-muybridge-horse-in-motion#photograph>

Seguindo a lógica do pensamento da movimentação das imagens de Muybridge, em 1895, os irmãos Lumière fizeram a primeira exibição cinematográfica, com o filme *Arrivée d'un train en gare à La Ciotat*⁸. Com pouco menos de 60 segundos, os espectadores viram a chegada de um trem à estação e o desembarque de alguns passageiros. Muitas pessoas fugiram ao ver o trem chegando à tela com medo de serem atropeladas. Os transeuntes que estavam sendo filmados acenaram sem saber do que se tratava. Após esse experimento com a câmera, os irmãos Lumière superaram a invenção de Muybridge com o cinematógrafo. Este instrumento permitia a criação de diversos fotogramas de uma cena em movimento. Essas cenas em movimentos só foram possíveis graças ao conceito da persistência retiniana, que cria a ilusão das imagens estáticas passarem a "ter movimento" se postas em sequência superior a dezesseis quadros por segundo. Considerado como o marco zero do cinema, a máquina era a manivela e não precisava do uso de energia elétrica. Seu funcionamento se dava em 6 etapas:

“1. O cinematógrafo era apoiado em um tripé para garantir a estabilidade durante a filmagem. Ele não possuía um visor. O enquadramento era feito pouco antes do instante da gravação, com o aparelho aberto e o cinegrafista olhando diretamente através da janelinha (a objetiva)

⁸ “A chegada de um trem na estação em La Ciotat”

2. Na caixinha menor superior era alocado o rolo de filme virgem, com 35mm de largura e 17mm de comprimento (medidas que, depois, se tornariam o padrão da indústria). Os furos nas laterais demarcavam os frames e engatavam o filme em pinos acionados pela manivela
3. Além de “puxar” o filme para dentro do sistema, expondo-o à sensibilização diante da entrada de luz, a manivela também acionava um “leque” giratório que cobria temporariamente essa abertura, servindo como uma espécie de obturador.
4. O ritmo era essencial: a cada segundo, o cinegrafista devia completar duas voltas na manivela. Isso garantia que, por exatos 16 frames, o filme tinha o tempo de exposição necessário para registrar a imagem. Aí, o mecanismo recolhia a película em outro compartimento, escuro e protegido. (Também dava para copiar um filme, correndo o negativo em paralelo com um filme virgem)
5. A película usada pelos Lumière era bastante sensível à luz, o que tornava tanto o processo de captura quanto o de revelação bastante rápidos. Assim, era possível gravar e exibir um filme no mesmo dia! Para a projeção, o cinematógrafo era aberto e passava por uma readaptação bastante simples
6. O filme revelado era devolvido à caixinha superior. A lente de pouca abertura usada para a gravação era trocada por uma maior, que ampliava as imagens. Uma fonte de luz, posicionada atrás da máquina aberta, enviava as imagens para a tela branca. Aí, bastava rodar a mesma manivela no mesmo ritmo do registro.’’ (ABREU, Katia. Como funcionava o primeiro cinematógrafo? **Revista Super Interessante**, 03 de fevereiro de 2016. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/como-funcionava-o-primeiro-cinematografo/>>. Acesso em dezembro de 2019.)

1.1 A mágica de Méliès

Conhecido como “*The Filmgician*”, na virada do século XIX para o XX, o ilusionista Georges Méliès, que atualmente é frequentemente citado como criador dos efeitos especiais, lançou o filme “*Le Voyage Dans La Lune*” (1902), inspirado por livros de Julio Verne e de H.G. Wells. Méliès realizou um filme sobre a jornada de um grupo de pessoas à lua. Com pouco menos de 13 minutos de duração, o filme conta com cenas feitas por meio de técnicas de fotografia e animação. Esse filme é considerado como pioneiro dos filmes com efeitos especiais. Em 1904, Méliès produziu o filme intitulado “*Le Voyage à travers l’Impossible*”, que empregou muitas das técnicas desenvolvidas durante a produção de seus “primeiros filmes com truques”. Essa incorporação de efeitos de ilusão, combinados ao live-action – termo usado no cinema para definir trabalhos onde as personagens são interpretadas por atores reais, diferente das animações – é dominante nos efeitos especiais dos longas-metragens atuais.

Antes das “mágicas” de Méliès, as tais imagens em movimento não mostravam nada substancial, mesmo sendo algo excitante e novo para o final do século XIX. O diretor criou uma nova forma de se contar histórias pela imagem com seus filmes; com seu filme “A viagem para a lua” (1902), contribuiu ricamente para o desenvolvimento do “corte” filmico, que, mais tarde, teóricos e cineastas russos vão denominar de “montagem”. Suas descobertas que eram

chamadas “imagem mágica”, hoje em dia chama-se “jump cut”, que é a transição repentina no tempo sem qualquer mudança na posição da câmera, muitos processos cinematográficos como a sobreposição de imagens, o *fade-in* e o *fade-out*⁹, e muitos outros processos nasceram da genialidade de Méliès.

“O documentário O Grande Méliès (Le Grand Méliès), escrito e dirigido por Georges Franju em 1952, conta a trajetória de George Méliès no cinema. Além de imagens de seus filmes originais, o curta-metragem traz sua última esposa Jeanne d’Alcy, então já bem velhinha, e André Méliès interpretando o pai.” ([N.I]. George Méliès. Disponível em: <https://viajento.com/2016/08/09/georges-melies/>. Acesso em: 28 set. 2020)

George Méliès fundou sua companhia cinematográfica *Star films* (1896) montando um estúdio com diversas funcionalidades, como cenários móveis, iluminação natural, etc., o cineasta tem mais de 500 filmes em seu currículo, mas muito deles se perderam.

A importância dos experimentos visuais de Melies se tornam de grande para o “fazer cinema” atual, principalmente as produções de grande uso de efeitos especiais, por assim dizer a ilusão de câmera criada por esse cineasta perpassa as décadas se tornando útil na geração e criação de efeitos, tanto digitais quanto os efeitos manuais (não feitos por computação gráfica), uso importante para criação de mundos fantasiosos principalmente criados em jogos como o RPG.

1.2 A animação

Os primeiros filmes animados só foram possíveis pelas folhas de celuloide (acetato), ferramenta mais importante da animação desenhada:

“O uso de celuloide ou filme afetou o processo de animação de uma maneira ainda mais importante. Anteriormente, o processo de reprodução de imagens era trabalhoso, e sua uniformidade difícil de controlar. Os animadores exploravam a translucidez do papel para traçar e desenvolver sequências de desenhos. O registro que usava o sistema de orifícios perfurados e pinos ajudava na estabilidade e na continuidade, e foi adotado pela maioria dos animadores na florescente indústria, por volta de 1914.” (CHONG, 2011, p.21).

A preocupação que o cinema e a animação têm com o realismo diz respeito à autenticidade, à legitimidade e à suspensão do cepticismo. Não se trata de tornar algo realista

⁹ "FADE IN" - O surgir da imagem a partir de uma tela escura ou clara, que gradualmente atinge a sua intensidade normal de luz.. "FADE OUT" - Escurecimento ou clareamento gradual da imagem partindo da sua intensidade normal de luz. Disponível em: < <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>> acesso em: setembro de 2020.

(no sentido material). Sendo assim, em qualquer narrativa de animação, o realismo não está preocupado com a possibilidade da representação do fotorrealismo, mas em manter os termos e as condições de mundos imaginários¹⁰. Carolina Lanner Fossatti, em seu artigo “Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações” (2009), escreve que a apropriação sucessiva dos fotogramas, capaz de proporcionar a impressão de movimento, é percebida por Solomon (1987) como o cerne da animação (p. 2).

Entre os anos de 1910 e 1940, a animação passava por um processo de industrialização e, por conta do curto espaço de tempo e os altos custos das produções, incentivava-se os artistas a desenvolverem novas técnicas, como Max e Dave Fleischer. (Responsáveis pela transformação de personagens de história em quadrinhos em desenhos animados como Betty Boop, Koko the Clown, Popeye e o Super-Homem). O rotoscópio, elaborado em 1915, é um equipamento que permitia traçar o movimento previamente filmado. Resumindo: uma pessoa é filmada e, com essa filmagem de base, realizam-se desenhos que formam uma sequência em movimento. Era praticamente um projetor que podia ser avançado um quadro por vez e mostrava a ação por trás de uma superfície de vidro fosco de uma prancheta ou de uma mesa de animação, permitindo o animador utilizá-la como referência direta. (CHONG, 2011, p.23) O resultado é um movimento muito realista, não importando o método do desenho. Os irmãos Fleischer, no desenho “as viagens de Gulliver” (1939), usaram essa técnica.

Em 1937, Walt Disney patenteou a câmera chamada de rostrum multiplano¹¹. Ela permitia a filmagem de várias camadas tanto de trabalho artístico parado quanto o animado. Os planos podiam ser trabalhados em três dimensões de modo independentes, dando maior ideia de profundidade e um ambiente mais detalhado. Esses planos são usados, até os dias atuais, por animadores, editores e designers de efeito. Esses planos também são conhecidos como *layers* ou trilhas (em vez de aparecer na câmera, aparecem em uma linha do tempo na tela).

“Eu queria ter alguns efeitos específicos para um filme. Eu sentia como se precisasse ter alguma profundidade, não podia algo achatado... Isso é o que atualmente chamamos de câmera multiplano, na qual, em vez de uma pintura em um único plano, pintamos o cenário em vários planos e podemos mover a câmera através deles, criando a ilusão de profundidade” (Walt Disney em entrevista com o jornalista Pete Martin 1956: disponível em: <[A Machine for the Imagination: Walt Disney's Pinocchio and the Multiplane Camera](#)> acesso em janeiro de 2020)

¹⁰ Ver tipos e funcionalidade da animação em :

< <https://medium.com/@graphiccomputing/anima%C3%A7%C3%A3o-e45a9b8286f8>>

¹¹ Transcrição da explicação de Walt Disney sobre a nova tecnologia:

https://www.youtube.com/watch?v=YVuRpxJtXw&ab_channel=Marcell.Bueno

Filme de referência a essa técnica é “Branca de neve e os sete anões” (1937), através de sua arte, conceitos de animação que ultrapassou gerações. Com a popularização da televisão, os estúdios Disney encerram uma etapa importante da animação com o filme “Os Aristogatos” (1970). Esse novo momento exigia rapidez e simplicidade nos traços e movimentos das novas produções, demandando o uso das técnicas arcaicas, sendo o resultado desse novo momento dos estúdios. Rapidez por demanda da economia, quanto mais produções lançadas mais lucros para os estúdios. Diferenciando-se de Disney, A *United Productions of America* (UPA), criada na década de 1940, tinha uma proposta caracterizada pela economia do traço, pela concisão e por um conteúdo satírico. Constituía a animação limitada na era da expressividade (FOSSATTI, 2009). A volta dos estúdios aos cinemas, com as animações, tem como destaque o ano de 1989 com o desenho “A Pequena Sereia” e seu ápice em 1991 com “A Bela e a Fera”, consolidando o momento conhecido como *A Era de Ouro*, sendo importantes para a cinematografia de animação 3D.

Com o passar dos anos e com o rápido avanço da tecnologia, foi possível recriar ao máximo a ideia de realidade dentro dos filmes de animação. José Mascardó Guillén escreve que os estúdios Disney, junto com os estúdios da Pixar, em 1995, uniram, com precisão técnica, os paradigmas estéticos propostos por Walt Disney e a tecnologia de animação do segundo estúdio já citado, colocando o filme “Toy Story” no marco da animação, sendo a primeira produção totalmente digital. Marco que foi possível unicamente com o avanço da nova tecnologia, os computadores, que, de certa forma, facilitaram o trabalho do animador.

1.3 *A nova tecnologia: Os Computadores*

O advento dos computadores, nos anos 1960, permitiu as primeiras experiências com imagem gráfica. Isso foi possível por causa do circuito integrado¹² (CI) e pela inclusão de uma tela. Isso aumentou a flexibilidade do computador, fazendo assim suas primeiras experiências com imagens gráficas. A animação digital é formada pela confluência do cinema e da computação, criando assim uma linguagem própria. Como exemplo, temos o primeiro filme dos estúdios Disney que se apropriou da computação gráfica em sequencias completas. Integrou-se a animação a personagens reais, em 1982, com a produção “Tron”. Diante da rápida emergência de novas técnicas, o departamento envolvido com efeitos especiais da LucasFilm

¹² “Circuito eletrônico fabricado em uma pequena pastilha de material semicondutor, que executa a mesma função de um circuito maior constituído de componentes separados” (CHONG, 2011, p.28)

criou o *Pixar Image Computer*¹³, em 1980. Conquistando o Oscar de melhor animação, em 1989, com o filme “Tin Toy”, assinalava que a computação gráfica passaria a participar definitivamente das produções. O impacto dos primeiros filmes, juntamente com os desenvolvedores de softwares, é reflexo da importância dos pioneiros da sétima arte e de suas conexões com os jogos digitais.

A linguagem de programação criada por Bill Gates e Paul Allen, *Microsoft Basic*, para o computador Altair 8800¹⁴, em 1975, trouxe os computadores para um público mais vasto, facilitando a criação de novas ideias para o mundo cinematográfico digital, assim como o projeto de Steve Wozniack, que cumpriu sua promessa com o Apple II, abrindo as portas para o resto do mundo usar a nova tecnologia da computação. Andy Hertzfeld criou a interface gráfica para o usuário. Essas linguagens surgiram com o intuito de facilitar o trabalho do animador. Diferente de Méliès que fazia seus efeitos manualmente e com truques de câmera, nos dias atuais, esses efeitos podem ser feitos digitalmente. Andrew Chong afirma que todo cinema é de animação (2001, p.37), pois, tradicionalmente, a animação era um efeito especial “oculto” nos filmes de live-action, sempre adicionada pós-produção. Assim, vários críticos sugerem que todo cinema é animação, e não apenas um subconjunto dela. Na era contemporânea a animação é uma parte importante de todo longa-metragem.

Lucena Júnior, em seu livro “A arte da animação” (2005, p.57-59), comenta que a ideia de movimento é a maior dedicação dos desenhistas e pintores desde o começo de tais artes, e por um simples motivo: o movimento a atração visual, e a animação tem em seu sentido morfológico “dar vida a”, tem sua essência no movimento e procura explorar o tema. Esses esforços viriam a se enquadrar no surgimento do computador. O autor defende que o computador teria se evidenciado em três etapas: “na primeira, como dispositivo computacional mecânico, que remonta às civilizações de antes de Cristo; depois, como conceito, por volta de 1833, e, finalmente, como o moderno computador eletrônico digital, em 1946” (Júnior, 2005, p.169)

¹³ O Pixar Image Computer é um computador gráfico desenvolvido originalmente pelo Graphics Group, a divisão de computadores da Lucasfilm, que mais tarde foi renomeada Pixar. Voltada para mercados comerciais e científicos de visualização de ponta, como medicina, geofísica e meteorologia, a máquina original era avançada para a época, mas não vendia em quantidade. Disponível em: <https://pt.qwe.wiki/wiki/Pixar_Image_Computer> acesso em setembro de 2020.

¹⁴ “Hoje o Altair é reconhecido como a fagulha que levou à revolução do computador pessoal nos anos seguintes: os barramentos de computador desenhados para o Altair se tornariam um padrão de facto na forma de barramento S-100 e a primeira linguagem de programação para a máquina foi o Altair BASIC, que conduziu à fundação da Microsoft.” Disponível em: <<http://www.crcam.org.br/ini/index.php/25-about/historia/580-e-lancado-o-altair-8800-o-primeiro-computador-domestico>> acesso em agosto de 2020

A chamada “A Era da Internet” tomou conta das casas nos anos 1990 com a popularização dos computadores domésticos, fazendo assim as animações digitais crescerem no âmbito cinematográfico e, também, nos jogos de computadores, com a chamada CGI – *computer generated imagery*, ou “imagens geradas por computador” – trazendo do imaginário para as telas uma reprodução praticamente exata de elementos reais. Como ao brincar de faz-de-conta, as crianças a partir de sua imaginação trazem para “o mundo real” personagens, mundos, permitindo infinitas possibilidades. Podendo colocar como uma criança brincando de faz-de-conta, o CGI viabiliza esse “mundo real”.

“Os anos 1990 substituíram os longas de aventura pelos de ação. O público jovem, em especial, passou a ter contato com novas mídias e essa influência da tecnologia se refletiu nas histórias vistas nas telas: os heróis passaram a usar mais a cabeça do que os músculos, em tramas envolvendo inteligência artificial e ficção científica, como O Exterminador do Futuro 2: O Julgamento Final / Terminator: Judgment Day (1991), O Parque dos Dinossauros / Jurassic Park (1993), e Independence Day (1996).” (KREUTZ 2019), disponível em: **Mudanças na indústria cinematográfica**)

Kátia Kreutz afirma que a tecnologia foi o que levou o cinema, antes uma indústria silenciosa e sem cores, para o espetáculo que vemos hoje atualmente tanto nas salas de cinemas quanto nas salas de casa, sendo capaz de transportar o público para dentro do filme.

“Com o passar das décadas, os filmes se tornaram cada vez mais próximos da realidade, indo ainda mais longe com o desenvolvimento da tecnologia 3D, fazendo com que o espectador se sentisse imerso no mundo retratado na tela. Os sets de filmagem, hoje em dia, utilizam com frequência técnicas como chroma key (efeito visual inserido na pós-produção por meio do anulamento de uma cor padrão, em geral uma tela verde) e motion capture (captura digital de movimento).” (KREUTZ, 2019), disponível em: **Mudanças na indústria cinematográfica**)

A partir dos princípios de movimentos dentro da animação, computação e tecnologia, a ideia de vídeo game vem desde a década de 1940, com o design de Edward U. Condon na feira mundial de Westinghouse, com a criação do jogo “Nim”. Ele consiste em “um movimento, você pode remover qualquer número de correspondências, mas apenas de uma linha. Selecione qualquer 'botão Linha' e clique nele para remover correspondências. Após cada movimento,

clique em 'PC move' para fazer o computador tocar. Você ganha se deixar a ÚLTIMA partida para o computador.”¹⁵, nesse jogo o computador ganha em pelo menos 90% das partidas.

Na década seguinte, em 1950, Claude Shannon cria linhas básicas de programação para se jogar xadrez no computador no artigo intitulado “*Programming a computer for playing chess*”. Juntamente com Alan Turing¹⁶, no mesmo ano, cria os programas de xadrez. O primeiro jogo eletrônico, pelo menos o primeiro que utilizou a interface gráfica, foi o tic-tac-toe – traduzido como jogo de galo – de A. S. Douglas, em 1952. Era, basicamente, um jogo da velha que rodava no computador EDSAC de Cambridge. Em 1958, William Higinbotham inventou o jogo de tênis que rodava em um osciloscópio. Porém, somente em 1962, veio o primeiro videogame executado em um computador, o *Spacewar*. O jogo foi idealizado por um grupo de estudantes do *Massachusetts Institute of Technology* (MIT), nos Estados Unidos, feito para atender o público do Instituto.

Na década seguinte, em 1972, criada por Nolan Bushnell e Ted Dabney, a Atari, considerada a pioneira de jogos arcades e consoles caseiros, mudou os rumos da indústria recente dos jogos eletrônicos com o revolucionário jogo chamado *Pong*, criado pelo engenheiro da empresa Allan Alcorn. Com a tela em preto e branco, constituía um jogo de tênis de duas dimensões com o objetivo de derrotar o adversário obtendo uma pontuação maior. Ele foi o jogo que contribuiu para a explosão do mercado dos videogames. Em 1975, a Atari cria a versão caseira do jogo, ampliando o mercado para consumidores domésticos. Shigeru Miyamoto, em 1977, começa seu trabalho na empresa Nintendo, no Japão, como desenvolvedor de jogos. Ele criou o jogo Donkey Kong, originalmente chamado de *Jumpman*. O nome é alterado para Mario pela sede da *Nintendo of America*. Para tentar superar os jogos da Nintendo de 16 bits, nos anos 1990, Ken Kutaragi idealizou consoles com CD's, desenvolvendo o Playstation da Sony, causando euforia nos jogadores e teve a maior venda de videogames da história.¹⁷

Os anos 1990 proporcionaram consoles mais leves e baratos, aparelhos de uso pessoal. O fenômeno se popularizou pelo mundo por conta da grande produção de jogos de qualidade, havendo um deslocamento de mercado desses produtores de jogos, fazendo a norte-americana Atari perder espaço para empresas japonesas como a Nintendo e a Sega. Em 1998, começou o

¹⁵ Disponível em: < https://www.archimedes-lab.org/game_nim/play_nim_game.html>, acesso em dezembro de 2019. O jogo também está disponível nesse link.

¹⁶ Alan Turing (1912-1954) foi um matemático britânico, pioneiro da computação e considerado o pai da ciência computacional e da inteligência artificial.

¹⁷ Disponível em: < <https://www.theenemy.com.br/playstation/ken-kutaragi-pai-do-playstation-sony-legado>> acesso em setembro de 2020.

que se diz a “Era Moderna” dos Vídeos Games, com a novidade do *World Wide Web*, a internet, tinham que achar um jeito de complementar os *games* com a nova tecnologia, *DreamCast*¹⁸, produzido pela Sega¹⁹ possibilitou a façanha conectando o console a um periférico (roteador) de internet discada conseguindo fazer dois jogadores jogarem ao mesmo tempo e o mesmo jogo, e esses jogadores não precisariam necessariamente morar na mesma cidade.

Somente nos anos 2000, onde a computação gráfica e a representação de informação através das imagens, seguindo a linha de desenvolvimento da animação, estavam mais próximas do real. Com a ajuda da internet e dos computadores pessoais, foi possível criar jogos tanto para os consoles quanto para os computadores. Lançado no ano 2000, o jogo de simulação para computadores, *The Sims*, produzido pela empresa Maxis, foi um sucesso de vendas, completando 20 anos em 2020 com excelência em vendas e popularidade. A empresa Microsoft entra na indústria de games com o console Xbox. Nos dias atuais é possível jogar com pessoas do mundo todo por conta da tecnologia da internet. Não há vestígios de que a indústria de games irá parar tão cedo, com milhões de possibilidades para se jogar, não somente nos consoles ou nos computadores, agora pode-se jogar com facilidade nos celulares.

1.4 Dos jogos de tabuleiros aos RPGs

Uma parte importante a ser falada para chegarmos ao vídeo game são os jogos de tabuleiros. Eles são uma componente importante da intercessão entre tecnologia digital e práticas lúdicas. Esses jogos foram achados em escavações arqueológicas, sendo possivelmente o mais antigo foi achado no Egito com o nome de Senet (“jogo de passagem”). Os restos do jogo foram encontrados nas tumbas da Primeira dinastia, cerca de 3500 a.C. e 3100 a.C., e também na tumba da rainha Nerfertari (1295-1255 a.C.). O objetivo do jogo era tirar todas as peças do tabuleiro.

“Os historiadores, muito embora não tentem decifrar a origem dos jogos de tabuleiros que foram sendo encontrados, revelam interesse em descodificar o desenrolar do jogo, ou seja, como se jogava. Em paralelo a estas investigações, analisaram ainda como os jogos viajaram de uma região para outra e que alterações o jogo sofreu ao longo do tempo e no espaço (Whitehill, 2008). Consideramos relevante identificar os factores que deram origem às mecânicas do jogo, como por exemplo, os esquemas de

¹⁸ ANDRIA, Gustavo Maganha. Cemitério de Consoles | Dreamcast (1998): o sonho que não se tornou realidade. 2018. Disponível em: <https://medium.com/aventurine/dreamcast-cemiterio-de-consoles-f5ec94e99d0f>. Acesso em: 31 ago. 2020.

¹⁹ “A SEGA foi registrada em 1952 em Tóquio, no Japão. Famosa por criar fliperamas, em 1985 a companhia se popularizou no mundo dos consoles ao lançar o Master System. Apenas um ano depois, a SEGA apresentou ao mundo o videogame Mega Drive, que dominou o mercado europeu e americano a partir do protagonista Sonic, o porco-espinho veloz que estreou jogos clássicos, como Sonic the Hedgehog.” Disponível em: < <https://canaltech.com.br/empresa/sega/> > acesso em agosto de 2020.

movimentações das peças e os respectivos grafismos, bem como as ilustrações que contribuíram para a definição de temas num determinado jogo.” (LOPES, 2013, p.35)

Os jogos de tabuleiro sofreram diversas mutações ao longo dos anos, com um único aspecto constante, o fator facilitador da socialização. Com esse ideal, tem-se os RPG's (Role Playing Game). Nessa modalidade, num mundo fictício/fantástico, o jogador assume o papel de personagens fictícios, colaborando para com outros jogadores para fazerem parte desse mundo. A narrativa é comandada por um mestre que também é um jogador, mas não tem uma personagem, seria um personagem “onipresente”, pois sabe a trama e o enredo da história, e a conforme a ação dos outros jogadores vai desenvolvendo a narrativa, tendo como improvisação uma habilidade encorajada para tais eventos.

O jogo mais famoso de RPG é o *Dungeon and Dragons* (D&D) criado na década de 1970, muito famoso entre os jovens por ter uma narrativa baseada nas histórias dos Senhor dos Anéis do escritor John Ronald Reuel. Tolkien esse jogo inspirou muitos jogos que conhecemos nos dias atuais, e é referenciado em filmes, séries e desenhos. “Na década de 1980, houve um motivo a mais para a popularização do RPG de mesa, envolvendo novamente *Dungeons & Dragons*: a série de animação feita pela Marvel Productions, TSR e Toei Animation, *Dungeons & Dragons* ou, no Brasil conhecido como Caverna do Dragão” (Lima em “[As facetas do RPG: caminhando entre o limiar da fantasia e da realidade](#)”, 2020). O RPG pode se apresentar tanto para o entretenimento quanto uma ferramenta lúdica, psicológica e de socialização, pois a forma como utilizá-lo compete ao mestre e aos jogadores decidirem, mas o objetivo final geral da experiência é pregar e ensinar além da diversão, o respeito.

Esse meio de jogabilidade foi avançando para a tecnologia, nos vídeos games digitais dos dias atuais. É forte a inspiração do RPG em jogos tais como: *The Witcher 3* (2015), *Cyberpunk 2077* (2020), e muitos outros. O primeiro jogo da franquia *Assassin's Creed* (2007) não entrou na categoria dos jogos de RPG, mas a empresa Ubisoft, após o lançamento do *Assassin's Creed Origins* (2017) e o *Assassin's Creed Odyssey* (2018), situou esses lançamentos no ranking de jogos de RPG's. A ideia de proporcionar ao jogador ou à jogadora a capacidade de assumir a identidade de uma personagem e desenvolver seus atributos durante uma história que envolve escolhas e decisões, justifica o esforço da Uisoft. Dessa forma, podemos partir desse capítulo, situar os jogos digitais, notadamente o *Assassin's Creed*, na intercessão de múltiplas linhas temporais que congregam desde o cinema e a animação passando pelo advento do computador pessoal até os jogos de tabuleiro e RPG.

2 O JOGO ASSASSIN'S CREED

A série de jogos chamada *Assassin's Creed*, produzida em 2007 pela desenvolvedora Ubisoft Montreal, tem em sua série, hoje em dia, 17 jogos já lançados, para todas as plataformas. Focando especificadamente no primeiro jogo da saga, o *Assassin's Creed I* tem como tema central as aventuras de um integrante da Seita dos Assassinos. O Jogo se passa em diferentes temporalidades, apresentando o personagem principal Desmond Miles, no presente (2012). Ele é colocado em uma máquina chamada de *Animus*. A máquina pode fazer uma leitura genética e, a partir dessa leitura, é feita uma memória genética onde é possível refazer os passos de seu antepassado. Desmond “entra” nas memórias genéticas de seu antepassado, Altaïr Ibn-La’Ahad, membro sírio da irmandade dos Assassinos, durante terceira Cruzada, na segunda metade do século XII. Sua narrativa principal é sobre a luta entre duas facções – o bem e o mal – o Credo dos Assassinos, combatendo, pelo direito de liberdade, contra os Templários, que tem em mente controlar a sociedade sob o punho de ferro. Ambas as organizações procuram artefatos deixados pela “primeira civilização”, extinta a milênios e deu origem à humanidade, cujos artefatos tem poderes inimagináveis. Essa busca é feita pelas duas temporalidades proporcionada no game. Robson Scarasatti Bello (2016, p.18) caracteriza a história da série de jogos de uma forma que se funde com a ficção científica para criar a sua narrativa. Se inspirando tanto nos fatos históricos quanto na criação de uma história ficcional, tanto que suas personagens em sua maioria são personalidades históricas.

Para entender a história da série de jogos *Assassin's Creed*, temos que falar um pouco de sua desenvolvedora, a empresa Ubisoft, fundada em 1986, na França. Ela está em mais de 20 países e os principais escritórios estão localizados nas cidades de Montreal e Quebec no Canadá. Ela foi responsável pelo desenvolvimento de outros jogos, como *Prince of Persia*²⁰ (2003) e *Darksiders*²¹ (2010). A inspiração para alguns elementos do jogo *Assassin's Creed* (2007) veio do jogo de 2003, como a combinação de fases de plataforma/exploração²² e fases

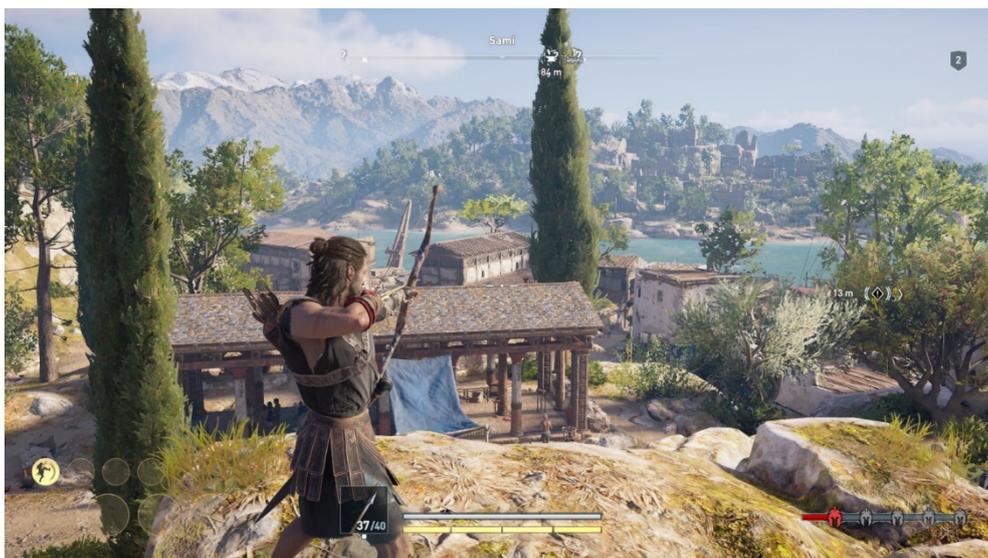
²⁰ *Prince of Persia: The Sands of Time* foi um jogo produzido pela empresa kudosoft, em parceria com a ubisoft, e lançado em 2003. O jogo é uma continuação do *Prince of Persia* de 1989, criado por Jordan Mechner. A história do jogo se passa na Pérsia, atual Irã. A narrativa é sobre um antigo príncipe do reino, que encarava uma terrível maldição, onde viu o seu povo em sofrimento e transformação e, para recuperar a paz, juntou sua força à sua principal arma: a adaga do tempo.

²¹ *Darksiders: Wrath of War*, é um jogo eletrônico de ação-aventura, onde o jogador controla Guerra, um dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse. Numa perspectiva de terceira pessoa, o jogador passa por combates, quebra-cabeças e exploração.

²² Gênero onde deve-se percorrer fases ou mapas, em duas dimensões, para avançar no jogo, o exemplo mais famoso desse gênero é o clássico da Nintendo, *Super Mario Bros*.

sob a perspectiva da terceira pessoa, mais conhecido pela sigla TPS ou *Third Person Shooting* (tiro em terceira pessoa), tendo a visão das costas do personagem, e a junção desses dois elementos requeriam a habilidade do *parkour*²³. Além dessas habilidades, o jogador pode completar objetivos paralelos, como escalar as torres para sincronizar o mapa e também o salvamento de cidadãos sendo assediados pelos guardas da cidade. Há missões secundárias, que não necessariamente avançam o enredo, mas ajudam a melhorar as várias habilidades que a personagem tem.

Figura 2 Exemplo de jogo em TPS ou em terceira pessoa. Jogo *Assassin's Creed Odyssey*



Fonte: Tela capturada pela pesquisadora

Assassin's Creed é uma série de jogos de vídeo game que tem como princípio central a rivalidade entre duas sociedades secretas no tempo presente, mas que foram instituições históricas na Idade Média, os Assassinos e os Templários. A inspiração para a criação desse jogo partiu do romance Vladimir Bartol *Alamut*²⁴, publicado em 1938, em sua primeira edição

²³ “A palavra é um jeito diferente de escrever parcours – “percurso” em francês. O objetivo do parkour é se deslocar de um ponto a outro (daí o nome) de modo rápido e direto, sem desviar de obstáculos como muros, vãos ou carros. Eles devem ser transpostos com manobras que envolvem saltos, escaladas e nenhum equipamento além do próprio corpo. O espaço ideal para a prática é a paisagem urbana.” Disponível em: < <https://super.abril.com.br/historia/o-que-e-parkour/> > acesso em novembro de 2019.

²⁴ Sinopse do livro de Bartol de acordo com o site da Fnac: “Estamos no ano de 1092, e os Turcos dominam todo um território que se estende das fronteiras da Índia até ao Mediterrâneo. Hassan, que não dispõe de exército, nem de terras, vai desencadear uma guerra santa contra o poderio turco, e destruir o império em menos de um ano. Alamut está hoje traduzido em 19 línguas, e é considerado um romance premonitório sobre o actualíssimo problema do terrorismo islâmico”. Disponível em: < <https://www.fnac.pt/Alamut-Vladimir-Bartol/a141829> > acesso dezembro de 2019.

em esloveno. Ele trata da história de Hassan-i Sabbah e Hashhashin e nomeado em homenagem a sua fortaleza de Alamut.

Para além da jogabilidade de *Assassin's Creed*, que gira em torno da vida do antepassado de Desmond Miles, o seu objetivo é subir de posto na Irmandade dos Assassinos. Para isso acontecer, tem que fazer uma série de missões que é comandada pelo líder da ordem, o Al Mualim. Ao realizar essas missões, Altair viaja desde Masyaf até a Terra Santa, mais especificamente Jerusalém, Acre e Damasco.

A série de jogos *Assassin's Creed* adquiriu grande sucesso não somente na comunidade de jogos, lançando uma série de livros e também um filme intitulado com o mesmo nome do jogo em 2016. O filme com grande influência dos primeiros jogos da série, adaptou para o público de cinema a história do assassino Callum Lynch, que descobre que é descendente da Ordem dos Assassinos, e da mesma forma que o jogo revive por meio da memória genética as histórias de seu ancestral Aguilar na Espanha do século XV, com o mesmo intuito dos assassinos da série de jogos, Aguilar tem que enfrentar os Templários.

2.1 A Ordem dos Assassinos e sua construção na narrativa de *Assassin's Creed*

Hassan Al Sabbah (1050 – 1124) conhecido por arquitetar a Ordem dos Assassinos. De acordo com o professor Dr. Nazeer Ahmed, PhD, ao ser rejeitado por Nizam Al-Mulk um célebre vizir do período seljúcida, passou para o lado fatímida com a conivência dos califas de Cairo se “vingou” do cabeça da liderança sunita. Hassan mudou-se para as montanhas do norte da Síria em Masyaf, em Alamut na Pérsia e se estabelecendo em Mazanderan, tendo a estrutura do movimento em formato de pirâmide tendo seu criador no topo. Recebeu o apelido de o “velho da montanha” ou em árabe *Shaykh al Jabal*, abaixo dele vinham os *dais* (missionários) e em seguida os *fidayin* (aqueles que se redimem ao sacrifício), sendo doutrinados por Hassan cegamente.

“O termo “assassino” deriva da palavra árabe *hashashin* (aqueles que consomem haxixe), porque os *fidayis* utilizavam haxixe como intoxicante, para que embriagados, cometessem seus crimes. O haxixe era importado principalmente da Índia, embora também fosse cultivado localmente. O termo hindustani para o haxixe é “ganja”, um produto semelhante à maconha, ainda amplamente cultivado e utilizado no subcontinente. O movimento assassino também é chamado de movimento *fidayi* e seus seguidores são referidos como *fidayin*. Em turco são conhecidos como o movimento nizari. Ambas as designações implicam numa vontade de morrer pela causa de um movimento. Os árabes os chamavam de *fidayeenmulahida* (os ímpios).” (Equipe História Islâmica, Disponível em <<https://historiaislamica.com.br/hashashinsa-seita-dos-assassinos/>> acesso em setembro de 2020.)

O assassinato mais marcante da ordem foi o grão-vizir do sultão seljúcida Malik Shah, Nizam al-Mulk escreveu em persa um livro intitulado *Siasat nama* (Siyāsatnāme) ou “Livro do Governo” sobre a arte da administração e política, fornecendo um califado estável para os seljúcidas, fazendo Bagdá prosperar tornando-se a primeira cidade do mundo. O assassinato de Nizam em 1091 é considerado um grande golpe para os islâmicos, pois o poder seljúcida se dissipou dividindo-se em pequenos principados; conflitos se formaram entre os príncipes e emires do dissipado poder seljúcida, resultando em guerra, com os conflitos internos que os cruzados conseguiram tomar Jerusalém em 1096. Os seljúcidas não desistiram facilmente de acabar com os assassinos atacando-os repetidamente, mas sempre escapavam. Foi somente no século XIII sob a liderança do Mongol Hulagu Khan, os mongóis tiveram sucesso em expulsar os assassinos e conquistar seus territórios.

O imaginário europeu concedeu algumas lendas sob a ordem, *Order of the Hashshashin* foi uma ordem ismaelitas nizaris formada no final do século XI (Por volta de 1080, antes da primeira cruzada), na Síria e na Pérsia, por um homem chamado Hassan-i Sabbah, que desejava difundir o ideal ismaelita – corrente xiita do islamismo. Alamut (ninho da águia) foi o local escolhido por Hassan para ser uma espécie de QG para a ordem, hoje fica a noroeste do Irã. Essa fortaleza foi construída para defesa e treinamento de seus seguidores. Os *Hashshashins* representaram uma ameaça às autoridades sunita seljúcida na Pérsia, sendo mais famosos pela maneira como se livravam de seus oponentes: por meio de assassinatos altamente qualificados. Diz-se que a palavra “assassino” se originou dessa ordem.

A Ordem dos Assassinos ou mais precisamente os Nizaris Isma’ilis, foi uma das seitas dissidentes que o Islã gerou. Trazendo lendas, com enraizamento na hostilidade mulçumana sobre os *Ismailis* (Ismaelitas) e os Europeus criando impressões fantasiosas sobre esse mundo principalmente na Idade Média. O estudioso Farhad Daftary²⁵, em seu artigo “*Introduction to the Assassins legends*” (1994), descreve as lendas em volta da seita e de como alguns e até importantes cronistas europeus, usavam dessas lendas para representar com “precisão” e aumentar o ideal místico europeu desse povo, descrevendo as práticas dessa enigmática

²⁵ Farhad Daftary concluiu sua educação inicial e secundária em Teerã, Roma e Londres, antes de ir para Washington, D.C., em 1958. Ele recebeu seu bacharelado e M.A. da American University lá, e depois continuou seus estudos de graduação na University of California, Berkeley, levando a um Ph.D. licenciado em 1971. Posteriormente, o Dr. Daftary ocupou diversos cargos de ensino e, desde 1988, é afiliado ao The Institute of Ismaili Studies, em Londres, onde atualmente é codiretor e chefe (desde 1992) do Departamento de Acadêmica Pesquisa e Publicações. Disponível em: < <https://www.iis.ac.uk/people/dr-farhad-daftary> >, acesso em agosto de 2020.

comunidade oriental. Seus estudos possibilitaram a “quebra” mística das lendas em volta da seita que se tornaram extremamente popular na versão que o famoso viajante veneziano do século XIII Marco Polo descreveu em seu livro.

“Em 1094, o movimento ismaelita, que havia desfrutado de unidade durante o período fatímida anterior, dividiu-se em seus dois ramos principais, os nizaris e os muçulmanos. Os nizaris, que são o principal objeto desta investigação, conseguiram fundar um estado em Pérsia, com subsidiária na Síria. Este estado territorialmente espalhado, centrado na fortaleza nas montanhas de Alamut, no norte da Pérsia, manteve sua coesão em meio a um ambiente hostil controlado pelos turcos Saljuq incrivelmente mais poderosos e anti-xiitas que defenderam a causa do Islã sunita e seus porta-voz, o 'califa abássida em Bagdá. Foi nessas circunstâncias que os nizaris sírios foram forçados a enfrentar um novo adversário dos cruzados cristãos que, a partir de 1096, se propuseram em ondas sucessivas para libertar a Terra Santa da cristandade da dominação dos muçulmanos (ou dos sarracenos como eram comumente, mas incorretamente chamado). O estado Nizari Ismaili, que controlava várias fortalezas nas montanhas e as aldeias vizinhas, bem como algumas cidades, finalmente desabou em 1256 sob o ataque dos mongóis. Posteriormente, os nizaris da Pérsia, Síria e outras terras sobreviveram apenas como comunidades de minoria xiita sem qualquer proeminência política” (Daftary, 1994, p.3)²⁶

Nos termos de Daftary, o nome impróprio “Assassinos” deriva de uma circunstância obscura das variantes da palavra *hashish*, nome arábico para uma droga derivada da *Cannabis sativa*, que mais tarde se tornou um termo comum no Ocidente para designar os povos Nizaris Ismaelitas; adotado como pronome comum com o significado de assassino. O uso pejorativo do termo assassino continuou nas línguas ocidentais para denominar os Nizaris Ismaelitas, hábito reforçado por orientalistas do século XIX, quando começaram os estudos sobre os Ismaelitas.

A lenda do credo já citado, dos “Assassinos”, mais corretamente os Nizaris Ismaelitas, começou, no século XII, a circular no Oriente Latino e na Europa. Essas lendas inter-relacionam os Nizaris Ismaelitas e os Assassinos, sempre enfatizando o mistério da ordem oriental. A obediência cega a seu líder, “O velho da montanha”, atraiu a atenção do lado Ocidental do mundo. Seu comportamento de auto sacrifício com missões sob as ordens do “Velho da montanha”, foi atribuído, no pensamento ocidental, ao uso de substancias como o haxixe, trazendo uma explicação racional para um comportamento visto como irracional para estes não orientais.

A (des)informação ajudou na construção dos assassinos no jogo *Assassin's Creed*, aumentando o folclore em cima deles. As características principais do credo no jogo são,

²⁶ Tradução própria.

realizar assassinatos encomendados, que vitimavam desde políticos até grandes generais, mas nunca causando danos aos civis. As mortes eram focadas na eliminação seletiva de figuras proeminentes rivais e tinham o objetivo de evitar danos maiores à comunidade. Basicamente, evitar que a vaidade dos indivíduos influentes gerasse uma guerra que acarretaria na morte de milhares de soldados. Para além da jogabilidade de *Assassin's Creed*, que gira em torno da vida do antepassado de Desmond Miles, o seu objetivo é subir de posto na Irmandade dos Assassinos. Para isso acontecer, tem que fazer uma série de missões que é comandada pelo líder da ordem, o Al Mualim, simbolizando a lenda do “velho da montanha”. Ao realizar essas missões, Altair viaja desde Masyaf até a Terra Santa, mais especificamente, Jerusalém, Acre e Damasco.

Ao entrar no mundo do jogo, a descrição dos Assassinos se é explicada que a irmandade como uma organização dedicada a proteger o livre arbítrio da humanidade, assegurando a liberdade de viver pacificamente e sem interferência. Os desenvolvedores criaram uma filosofia da irmandade: “*Free will, not chaos*” (Livre arbítrio, não o caos). Lutam a favor daqueles que não tem oportunidade de mudar a sociedade ou falar contra o abuso de poder, trabalhando estrategicamente para neutralizar ou remover opressores e tiranos. A explicação para os conflitos entre a irmandade e os templários é dada como um oposto, pois os templários usam da manipulação das massas para controlar o curso da História. Os valores da irmandade nasceram na Grécia antiga, e de uma organização fundada no Egito Ptolomaico. A Irmandade dos Assassinos ainda é ativa nos dias modernos.

O jogo *Assassin's Creed* avisa, de antemão, que não é uma representação exata do Oriente Médio do século XII. A personagem principal faz parte de uma ordem não ocidental – os Assassinos – mas não é representada como um mal perverso. Nas palavras de Komel (2014): Altair, o Assassino, é “auto orientado” ou um herói oriental ocidentalizado. Despreendendo dos heróis tradicionais nos vídeos games, sempre Ocidentais, Altair teria nascido na Síria, o que o afastaria dos ideais europeus cristãos.

A elaboração do jogo se insere numa tumultuada relação entre o Ocidente e o Mundo Islâmico. Sobretudo após o ataque terrorista às torres gêmeas em nova York em 2001, as tensões mundiais entre esses dois polos aumentaram tanto na política quanto na representação. Com o ataque às Torres Gêmeas, colocando o Oriente Próximo e o Oriente Médio como o centro de notícias globais, assim como as invasões dos Estados Unidos ao Afeganistão, no mesmo ano, e, em 2003, ao Iraque; fazem parte desse cenário o conflito Israel-Palestina. A produção cultural

nas empresas cinematográficas mostra diversos elementos negativos ao Oriente, especialmente nos filmes 300 (2006), com a representação do rei Xerxes preservando os princípios orientalistas, exibindo seres mitológicos em sua tenda. O deus-rei é mostrado com características místicas. Por outro lado, os Espartanos são representados com características físicas com o referencial de beleza ocidental, simétricos e olímpicos. “Snyder (Diretor do filme “300”) transformou a batalha entre espartanos e persas, em um duelo, entre Ocidente, como terra de liberdade, e Oriente, “místico, tirano e escravagista”, os soldados de Leônidas, marcham pela liberdade, enfrentando a resistência de seu conselho, como o presidente dos EUA, Bush ignora a resolução da ONU, além do fato que a Pérsia se localiza onde hoje é o Irã.” (Ana Lucia Silvério Caparelli²⁷, 2008 p. 10) e fúria de titãs (2010), representando os imortais de forma carnavalesca, onde representam um Oriente místico e autoritário em paralelo a democracia Ocidental.

2.2 Personagens principais e a produção artística dentro do jogo

No capítulo intitulado “*A different kind of hero*” no livro “*Assassin’s Creed: a complete visual history*” (Matthew Miller, Raphaël Lacoste 2015, p.30) explica a criação e os conceitos para a personagem principal do jogo Altaïr Ibn-La’Ahad que do traduzido do árabe significa águia que voa. Raphaël Lacoste²⁸, diretor artístico de AC, explica que queriam um “novo tipo de herói, para um novo tipo de jogo”, começando pelas características de Altaïr, suas roupas foram criadas para lembrar as asas de um pássaro ao fazer o “leap of faith” adicionando um tom de místico a ele, a águia animal essencial para a criação de todo conceito de Altaïr, a icônica arma do jogo, a lamina escondida, foi criada a partir de um “talon”, como se fosse a extensão de uma unha afiada na ponta do pé de um pássaro usada para caçar.

“Os Assassinos Levantinos são um dos ramos mais antigos da Fraternidade. Masyaf, uma fortaleza assassina pública localizada no Vale Orontes, no oeste da Síria, era a sede pública da Irmandade levantina. Sua proximidade com Jerusalém, Damasco e Acre tornavam-no um local natural para supervisionar a atividade dos assassinos na região do Levante.” (MURPHY-HISCOCK, Arin. *Assassin's Creed: the essential guide*. London: Titan Books, 2019. P.190)

²⁷ CAPARELLI, Ana Lucia Silvério. UTILIZANDO O FILME “300” EM SALA DE AULA. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1490-8.pdf>. Acesso em: 31 ago. 2020.

²⁸ Raphael Lacoste foi o Diretor de Arte da Ubisoft em títulos como Prince of Persia e Assassin's Creed. Ganhou dois VES Awards, em fevereiro de 2006 por seu trabalho na cut scene "Two Thrones" de Prince of Persia e em 2017 por seu trabalho em "Assassin's Creed Origins". Querendo se desafiar na indústria do cinema, Raphael se afastou da indústria de jogos para trabalhar como Pintor Matte e Artista de Conceito Sênior em filmes como: Terminator Salvation, Journey to the Centre of the Earth, Death Race, Immortals 2011, Repo Homens, Júpiter Ascendente. Em 2009, Raphael voltou à indústria de videogames, trabalhando como Diretor de Arte Sênior para a Electronic Arts Montreal e agora para a Ubisoft, como Diretor de Arte de Marca na Franquia Assassin's Creed. Disponível em: <<https://www.rafael-lacoste.com/resume>> acesso setembro de 2020.

Sobre a aparência, é explicado por Lacoste a criação de suas roupas e cores foi uma junção para destacar a personalidade de Altaïr, ao decorrer do jogo e dos acontecimentos as ideias se tornam conflitantes e seus objetivos aparentemente contrariados dentro de sua cabeça, para dar uma característica misteriosa a ele. Sua jornada pode ser facilmente explicada pelo trabalho de Joseph Campbell em “O herói de mil faces” (1949), que se tornou um guia prático para escritores. Logo no prefácio do livro começa com o monomito, ao afirmar que a jornada do herói se procede da nossa psique, assim como o mito, os sonhos se enquadram em qualquer narrativa.

“Pois os símbolos da mitologia não são fabricados: não podem ser ordenados, inventados ou permanentemente suprimidos. Esses símbolos são produções específicas da nossa psique e cada um deles traz em si, intacto, o poder criador da fonte.” (CAMPBELL, 1949, pp. 15-16)

A problematização sobre Altaïr feita por Lacoste pode-se explicar figura abaixo “A jornada do herói”:



Fonte: <https://image.slidesharecdn.com/ajornadadoheroi-160803111844/95/a-jornada-do-heri-5-638.jpg?cb=1470223250>

“O herói mitológico, saindo de sua cabana ou castelo cotidianos, é atraído, levado ou se dirige voluntariamente para o limiar da aventura. Ali encontra uma presença sombria que guarda a passagem. O herói pode derrotar essa força, assim como pode fazer um acordo com ela, e penetrar com vida no reino das trevas (batalha com o

irmão, batalha com o dragão; oferenda, encantamento); pode, da mesma maneira, ser morto pelo oponente e descer morto (desmembramento, crucifixação). Além do limiar, então o herói inicia uma jornada por um mundo de forças desconhecidas e, não obstante, estranhamente íntimas, algumas das quais o ameaçam fortemente (provas), ao passo que outras lhe oferecem uma ajuda mágica (auxiliares). Quando chega ao nadir da jornada mitológica, o herói passa pela suprema provação e obtém sua recompensa. Seu triunfo pode ser representado pela união sexual com a deusa-mãe (casamento sagrado), pelo reconhecimento por parte do pai-criador (sintonia com o pai), pela sua própria divinização (apoteose), ou, mais uma vez — se as forças tiverem mantido hostis a ele —, pelo roubo, por parte do herói, da benção que ele foi buscar (rpto da noiva, roubo do fogo); intrinsecamente, trata-se de uma expansão da consciência e, por conseguinte, do ser (iluminação, transfiguração, libertação). O trabalho final é o do retorno. Se as forças abençoarem o herói, ele agora retorna sob a sua proteção (emissário); se não for esse o caso, ele empreende uma fuga e é perseguido (fuga de transformação, fuga de obstáculos). No limiar do retorno, as forças transcendentais devem ficar para trás; o herói reemerge do reino de terror (retorno, ressurreição). A benção que ele traz consigo restaura o mundo (elixir).” (CAMPBELL, 1949, pp. 241-242).

2.3 *Os Templários e seus mitos em Assassin's Creed*

Logo após a convocação do concílio do Papa Urbano II em Clermont no ano de 1095, conhecido comumente de Cruzadas, com cristãos do Ocidente nessa primeira ideia peregrinar Jerusalém visto para eles como um lugar santo. Urbano II “lança alicerces de uma verdadeira instituição, a cruzada, cujos ritos, modalidades e privilégios os papas subsequentes irão definindo e fixando pouco a pouco. [...] assim a cruzada nasce em Clermont...” (FLORI, 2013 p. 15). A primeira Cruzada (1095 – 1099) conhecida como “guerra justa”, e quem participava devia pagar penitências a Igreja devido ao derramamento de sangue inimigo.

“Entre o século IX e XI a Igreja estava dominada pelas potências laicas. A Reforma conduzida pelo papa Gregório VII reservava à Igreja as rendas dos senhorios eclesiásticos e a nomeação dos bispos, o que acabou culminando nas “querelas das investiduras”. Para Jean Flori, Gregório VII reivindicava a vassalagem de reis e príncipes, ou que pelo menos que os líderes laicos aceitassem o patronato papal. Gregório VII queria a submissão do poder laico ao poder espiritual, representada na pessoa do papa. Em seu programa de Reforma de 1076, Gregório VII defende que: “o papa é o único homem de quem todos os príncipes beijam os pés (...). A ele é permitido depor imperadores” (Apud FLORI, 2005, p.177). Nessa passagem percebemos claramente a visão da Reforma como meta de submeter o poder laico ao espiritual, colocando a Igreja no topo de todas as hierarquias.” (MORETTI JUNIOR, 2013, pp. 1-2)

As Origens²⁹ da Ordem Militar dos Pobres Cavaleiros do Santo Sepulcro e do Templo de Salomão, ou então mais conhecidos como Cavaleiros Templários, nascidos após a

²⁹ Indicação para uma leitura mais profunda: SALLES, Bruno Tadeu. Os Templários, o Feudalismo e o Senhorio: perspectivas da pesquisa e do ensino de história medieval. *Revista Chilena de Estudios Medievales*, Universidad Gabriela Mistral, v. 11, n. 2017, p. 16-43, jun. 2017. Semestral. Disponível em: <http://revistas.ugm.cl/index.php/rcem/article/view/119>. Acesso em: 05 out. 2020.

convocação do papa Urbano II já supracitado para a peregrinação para a Terra Santa, onde após a primeira Cruzada (1095 – 1099) foi criado para proteger os Estados Latinos no Oriente Próximo. Sendo os cavaleiros que Igreja sacralizou para seu próprio benefício. Sua origem conta com a ajuda do monge francês Bernard de Clairvaux³⁰ (nascido em 1090, provavelmente Fontaine-les-Dijon, perto de Dijon, Borgonha [França] - falecido em 20 de agosto de 1153, Clairvaux, Champagne; canonizado em 18 de janeiro de 1174; dia de festa 20 de agosto), com uma ordem sendo contemporânea a seu tempo pelo uso do santo ofício e da espada – Cruz e a Espada – com a conquista de Jerusalém e se formam os Estados Latinos³¹ após a primeira Cruzada. Após a conquista de Jerusalém, segundo Alain Demurger (2002, p.31), teria permanecido um pequeno contingente de aproximadamente 30 cavaleiros, recrutados a soldo para defenderem o Santo Sepulcro, a cidade e seus bens e dependências, um número irrisório perante a ameaça que se configurava fora das muralhas da Cidade Santa.

Ao ler a descrição da origem da Ordem Templária do jogo Assassin's Creed, trazem tópicos da história da bíblia como a de Caim e Abel, mudando motivo de Caim para matar seu irmão, não o matou por inveja, mas para conseguir a peça do Éden³²; a Ordem tem raízes em organizações predecessoras como a Ordem dos Antigos no antigo Egito e o Culto dos Kosmos na Grécia Antiga, esse segundo sendo o catalisador para as ideias que levaram a formação da Ordem Templária. A Ordem apoiou muitas grandes civilizações, estava presente como suporte na construção da Grande Muralha da China. Apoiaram figuras como César, Calígula, Xerxes I e Alexandre, o grande. Sendo extremamente ativos no Império Romano com o ideal de unificar toda a Europa Ocidental sob uma única regra. Igualmente na historiografia tradicional os criadores da narrativa do jogo usou a mesma figura histórica para a origem da ordem que atualmente conhecemos como os templários, o monge Bernard de Clairvaux³³ em 1118

³⁰ Monge e místico cisterciense, fundador e abade da abadia de Clairvaux e um dos clérigos mais influentes de seu tempo. Disponível em: <<https://www.britannica.com/biography/Saint-Bernard-of-Clairvaux>> acesso em outubro de 2020.

³¹ Sendo eles: o Condado de Edessa, do conde Balduino I, o Principado de Antioquia de Boemundo, e o Reino Latino de Jerusalém, que não possuía um rei e sim um regente, Godofredo de Bulhão (BARTLETT, 1996, pp.162-163)

³² de acordo com a crença humana primitiva de que os Isu eram deuses, as Peças do Éden costumam ser consideradas itens místicos ou mágicos, ou mesmo de origem alienígena. Na verdade, eles são dispositivos extremamente poderosos e tecnologicamente sofisticados projetados pelos Precursores. O objetivo principal da maioria das Peças do Éden é controlar as emoções, pensamentos e comportamento humanos; os artefatos são projetados para trabalhar com a fisiologia da engenharia genética da humanidade, afetando uma rede de neurotransmissores no cérebro humano. O objetivo dos Templários de unificar a ordem mundial sob uma regra para impor a paz motiva seu impulso agressivo de adquirir o máximo possível das Peças do Éden. (HISCOCK-MURPHY, Arin (org.). Assassin's Creed: the essential guide. London: Titan Books, 2020, p.26).

³³ Bernard de Clairvaux (1090-1153) foi um abade francês e o principal construtor da ordem monástica reformista cisterciense. Ele também foi um membro influente da Ordem dos Templários. (HISCOCK-MURPHY, Arin (org.). Assassin's Creed: the essential guide. London: Titan Books, 2020, p.114)

reformou a Ordem realizando de que precisaria de proteção, em 1192 conseguiu que a entidade religiosa da Igreja Católica para proteger os peregrinos na Terra Santa, assegurando segurança para a Ordem funcionar como uma empresa pública, que floresceu nos próximos séculos como os Cavaleiros Templários.

O maior oponente de Altaïr foi Robert de Sablé (1150-1191), governou a região de Sarthe em Anjou na França. Em 1190 foi nomeado Grão Mestre da Ordem dos Cavaleiros Templários, enquanto servia como conselheiro próximo do Rei Ricardo I e de seu Exército de Cruzados, além de Ricardo I tinha como aliado Saladino (c. 1138-1193). Sablé acabou morrendo lutando contra Altaïr, que ao morrer revela ao herói que seu mentor Al Mualim o traiu.

2.4 *As Mil e uma noites e o Orientalismo*

Said fala de um ponto importante: o p Oriente é representado através do orientalismo, ou seja, da representação imaginativa. Não só isto, mas a própria criação do europeu, do Ocidental, é baseada nas representações opostas do que seria o Oriental, do que seria o *outro*. Said apresenta o exemplo das histórias de Marco Polo que buscam se remeter às maravilhas do Oriente, mais específico da China, alimentando a visão do maravilhoso dos europeus sobre a civilização do Oriente Próximo. O homem civilizado, branco e científico é resultado da contraposição direta com a suposta selvageria, irracionalidade e pele “colorida” do oriental. Ou seja, o que supostamente sabemos sobre o Oriente, sua cultura e modos de vida são representações criadas justamente para inferiorizá-lo em comparação direta com o Ocidente, que ganha força e identidade nesta contraposição (SAID, 1978, p.30).

Para entender o ponto de Said sobre o Orientalismo, tomamos como exemplo o conto “Aladdin e a lâmpada maravilhosa”, que faz parte do livro de lendas e folclore “Mil e uma noites”, cujo o enredo principal se trata da nobre *Sheherazade* contando histórias para o governante e cada uma dessas histórias acaba com um suspense na continuação da trama. O suspense final de cada conto atíça a curiosidade do rei que, querendo saber como a saga continua, adia o destino da nobre: a execução. Conto esse muito conhecido principalmente depois do lançamento da animação “Aladdin” pelos estúdios Disney em 1992, sendo uma história de ficção e fantasia com uma arara falante, tapete voador e um gênio azul. Contudo, apesar do fantástico, pode apresentar relações históricas. Começando pelo nome “Aladdin” de origem árabe e significa “nobreza de fé” (árabe: علاء الدين; romaniz.: ‘Alā’ ad-Dīn), nome relativamente comum e, diversas figuras históricas tem esse nome desde a Índia (*‘Alā’ al-Dīn*

Muhammad Khwārezm-Shāh ruler) até a Tunísia (*Sultan Alâeddin Keykubat I; Sultan of Anatolian Seljuk Empire*). O nome da personagem principal do jogo *Assassin's Creed* (2007) é Altaïr ibn-La'Ahad, tem o significado de “aquele que voa” ou “o voador”, seu nome também é relacionado a estrela mais brilhante da constelação de Áquila, que pode ser chamado de águia, em Árabe *al-nasr al-tair*, “a águia voadora”. O que remete as características da personagem no jogo, como seu hábito de fazer o parkour e realizar o famoso salto da fé – Leap of Faith – em que ele salta de um lugar muito alto que lembra o mergulho de uma águia.

A história de Aladdin, originalmente se passa em uma “cidade do oriente” – talvez referenciando a rota chinesa da seda –; o nome da princesa *Sheherazade* é de origem persa o que nos faz pensar que muito provavelmente o núcleo original dos contos era persa ou indiano. No século VIII, os contos foram traduzidos para o árabe e, nos séculos seguintes, na região de Bagdá, que na época era uma das maiores cidades do mundo, as histórias do folclore árabe foram adicionadas ao conjunto (ao se passar dos séculos contos Sírios e Egípcios foram adicionados também). com essa nova adição, vieram elementos culturais árabes e as transposições dos contos para o contexto do período da época chamada de a “Era de Ouro do Islã”, quando os reinos árabes e muçumanos expandiram seus domínios e influencias. Por isso que a grande maioria dos contos de “Mil e uma noites”, como na versão animada de 1992, se passa num reino árabe, com um sultão rico num lugar que parece com o entorno do Golfo Pérsico ou o Iraque. O reino da animação apresenta o nome fictício de sultanato de *Agrabah*.

Conectando o principal ambiente da animação Aladdin, e o conceito Orientalismo de Said, a geografia imaginativa³⁴ é um método central deste modelo dominador. Com colocação de um imaginário sobre um lugar supostamente restrito, com sujeitos que vivem suas vidas de forma “atrasada” diante do progresso da modernidade, de forma essencialmente inferior. Said (1978) estabelece a tese de que o Ocidente “inventou” o Oriente a partir do fantástico literário, salientando que autores ocidentais agruparam as regiões do Norte da África, da Península Árabe, da Pérsia e da Índia como se fossem uma única região sem distinção. O autor mostra como a geografia imaginada do Oriente foi construída, primeiro com estudos filológicos e então na literatura e até na moda, chegando, por fim, às ciências sociais. Tal narrativa cresceu e

³⁴ Um lugar não visitado, mas constantemente imaginado e idealizado. Tal imaginário é criação de seu contraponto Ocidental, normalmente trabalhado por ingleses, franceses e estadunidenses, e expressa relações de dominação hegemônicas em diversas escalas. É necessário ressaltar: a visão orientalista coloca o próprio oriental como um “ser” misterioso, exótico, inferior, que precisa ser civilizado para seu próprio bem.

alimentou discursos colonialistas e imperialistas. Esses ideais orientalistas, por contraposição, ajudaram a definir o Ocidente ou, no caso, a Europa.

A primeira versão dos contos “As Mil e Uma Noites”, chegou na Europa no século XVIII, sendo traduzida por um orientalista francês chamado Antoine Galland. Surge aqui um mistério da tradução, pois é incluso dois contos: “Ali babá e os 40 ladrões” e “Aladdin e a lâmpada misteriosa”. Porém, nos manuscritos árabes anteriores, eles não existiam. Galland foi tido como mentiroso por muito tempo, ele tentou explicar que não inventou os contos. Segundo o orientalista, quem os contou foi um cristão maronita sírio chamado Hanna Diab³⁵. Mas essa explicação veio somente em 1993, quando foi encontrado o diário de Diab, que conta sua viagem da Síria até a França, além de manuscritos que traduziu do árabe para o francês. Os pesquisadores Johannes Stephan e Elias Muhanna³⁶ vão publicar ainda neste ano de 2020 (na versão em português) uma versão comentada da obra de Diab e acham que, possivelmente, a personagem Aladdin tenha sido parcialmente inspirada pela viagem de Hanna Diab. O tema central da história é sobre a jornada de um jovem que foi a um lugar distante com riquezas e disputas políticas, ou seja, o conto de Aladdin seria uma alegoria não sobre o Oriente, mas faz o uso dos clichês orientalistas usados na Europa naquele período para falar de sua impressão da França.

O conto original é bem diferente do que a animação da Disney nos mostra. A personagem da princesa Jasmine foi inspirada em um filme da atriz Audrey Hepburn: “A princesa e o plebeu” (1953). O nome da personagem é uma referência a outra atriz, Jasmine Guy. Diferente da animação, que mostra a princesa com vestes inspiradas na cultura Indiana (não de origem árabe), no conto original, Aladdin, só de ver o rosto da princesa, se sente culpado e com vergonha. A vergonha em Aladdin remete as tradições mulçumanas, pois os casamentos eram arranjados e só veria a noiva no dia de seu casamento. Já a personagem do antagonista Jafar não é inspirada em nenhuma figura histórica específica e sim num cargo de muito poder: o Grão-vizir. Ele seria como um chefe de ministros ou líder de governo, pois tinha o direito de assinar documentos e leis com o selo do Sultão, articulando as questões do Império com os outros vizires – os ministros – um dos Grão-vizires mais poderosos foi o Pachá Ibrahim³⁷.

³⁵ Disponível em: < <https://anba.com.br/o-aladim-original-veio-de-alepo-na-siria/> > acesso em outubro de 2020.

³⁶ Stephan, Johannes; Muhanna, Elias (eds.) (2019). Ḥanna Dyāb’s The Book of Travels. A Travelogue of Paris by the Storyteller of “Aladdin” and “Ali Baba” [Source Edition] (Submitted). Library of Arabic Literature. New York: New York University Press

³⁷ “Pargali Ibrahim Pasha (899AH / 1492 DC -942AH / 1536AD) foi o primeiro grão-vizir no Império Otomano, e foi nomeado pelo Sultão Suleiman o legislador que lhe concedeu amplo poder e posições de estado que

Um elemento definitivamente árabe de Aladdin é o gênio, originalmente chamados de Djinn que provavelmente significa “seres ocultos”. Os Jinns foram adaptados na religião mulçumana como criaturas celestiais neutras, ou seja, não são puras como os anjos e nem malignas como os demônios, podendo pecar, criar e serem julgados se podem ir ao paraíso³⁸. Na tradição mulçumana, o rei Salomão derrotou uma tribo de Jinn rebeldes por terem inveja de os homens serem os filhos preferidos do criador. A inspiração dos estúdios Disney para seu gênio de cor azul veio da própria mitologia árabe sobre as criaturas, pois os Jinns podiam assumir a forma de pessoas, animais e ventos, podendo também assumir a forma de pessoas mortas (o que inspirou o vilão do Batman ‘Al-Ghul’). Sua representação é muito recorrente nos jogos de RPG e poucas vezes são mostrados como bem humorados e gentis, sendo mais comum percebê-los como seres poderosos com interesses próprios (o que não o caso do querido gênio de 1992). No conto original do século XVIII, há dois gênios, um mais poderoso que o outro, e os desejos são ilimitados, com consequências inimagináveis. Um dos gênios estava aprisionado num anel e o outro na lâmpada e óleo, elementos que tiveram origem pelo fato das lâmpadas serem essenciais para os viajantes. Outro elemento do conto é o tapete mágico, cuja origem pode ser indiana ou persa, onde, até os dias de hoje, as tapeçarias são famosas.

A difícil tarefa de discutir história com um conto intencionalmente fantástico e que mistura diversas influências, sendo possível a criação de diversos estereótipos, é a questão de homogeneização sobre o Oriente Médio. O termo Orientalismo de Said pode ser bem entendido e explicado pelo conto de “Aladdin e a lâmpada maravilhosa”, um ponto de partida para entender as culturas árabes, persas, etc., e entender que a região não uma “coisa só” e sim plural. A região do norte da África, por exemplo, é chamada de Magrebe que significa do árabe “oeste” (região dos Berberes), a região ao norte da península arábica é conhecida como Maxerreque (região do levante) significa leste, e a soma do Oriente Médio com o Magrebe e a parte sul da Ásia é chamada de Grande Oriente Médio. Uma região que se fala mais de 20 línguas, com uma grande variedade étnica. Essa ideia de que a região do Oriente Médio é “flutuante” por grande parte da população Ocidental, é uma problemática para aumentar a ideia de que essa região só está do jeito que está por conta do contato inicial com os europeus. Entender a geografia local nem que seja superficial é essencial para começar a desmitificar o Oriente Médio fantástico

despertaram a inveja dos outros ministros. No entanto, esta relação próxima chegou ao fim quando Sultan Suleiman ordenou que matasse sua infância e melhor amigo Ibrahim Pasha.” Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/286466148_The_grand_vizier_ibrahim_pasha_Study_in_his_political_role_898_AH_1520_AD_-942_AH_1536_AD> acesso em outubro de 2020.

³⁸ Sugestão de obras audiovisuais sobre a mitologia: <https://anba.com.br/estreia-1a-serie-original-da-netflix-em-arabe-jinn/>; e <https://www.aficionados.com.br/jinn-ifrit-deuses-americanos/>

colocado nos jogos de vídeo games e filmes. Exemplos desses jogos como *Call of Duty 4: Modern Warfare* (2007), um jogo de guerra, que coloca o Oriente num lugar distópico sem civilização, e o ponto principal é a chegada dos norte-americanos vindos para salvar eles deles mesmos³⁹.

“[...] Ora, um dos desenvolvimentos importantes do orientalismo do século XIX foi a destilação de ideias essenciais sobre o Oriente – a sua sensualidade, sua tendência ao despotismo, sua mentalidade aberrante, seus hábitos de imprecisão, o seu atraso – em uma coerência separada e incontestada; desse modo, o uso da palavra *oriental* por um escritor era uma referência suficiente para o leitor identificar um corpo específico de informação sobre o Oriente. Essa informação parecia ser moralmente neutra e objetivamente válida; parecia ter uma situação epistemológica igual à da cronologia histórica ou à da localização geográfica. Na sua forma mais básica, portanto, o material oriental não poderia ser realmente violado pelas descobertas de ninguém, nem parecia ser jamais reavaliado totalmente. [...]” (SAID, 1978, pp. 211 – 212.)

Said usa como referência a noção de discurso utilizada por Foucault. Ou seja, considera a expressão falada diante ao poder. O traço entre “nosso” e “deles” é usado para reduzir os diversos países e povos das regiões do Oriente, em vista disso, o Oriente é colocado em contextualizações de modo místico, sexualizado, violento, ingênuo, etc., a animação dos estúdios Disney demonstra esse traço de forma para a representação do Oriente, como uma terra mágica com elementos que não podem existir no Ocidente. Amplificando a ideia Orientalista de Said.

De forma geral, o Orientalismo vem sendo rebatido a partir de perspectivas arabizantes, isto é, que reúnem seus esforços em apresentar narrativas essencialmente “Orientais”, desconstruindo preconceitos estabelecidos por anos e retomando o espaço de fala sobre seus espaços. O estudioso Farhad Daftary, diretor do *The Institute of Ismaili Studies*, em Londres, foca seus estudos nos povos Ismaelitas e suas tradições, e mostra essa “quebra” da perspectiva Ocidental sobre o Oriente. Tais perspectivas ainda não são hegemônicas dentro da academia, mas já representam novas possibilidades de pesquisa justamente pela compreensão do *outro* por ele mesmo, e não mais pelas palavras do opressor.

³⁹ Disponível em: < <https://www.techtudo.com.br/tudo-sobre/call-of-duty-4-modern-warfare.html>> acesso em novembro de 2020.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo possibilitou a análise de dois campos: o do audiovisual e da História. Ao juntar esses campos, foi possível a análise historiográfica a partir de um jogo de videogame que difere seu herói de outros jogos. A personagem principal de *Assassin's Creed*, Altair, que faz parte de uma Ordem muçumana que, de fato, existiu, nos remeteu a alguns preceitos de como o Oriente pode ser visto pelo Ocidente. Com a crítica de Edward Said ao Orientalismo e o artigo do Professor Mirt Komel, que comenta sobre esse mesmo jogo, conclui-se que o Altair, um personagem nascido na Síria, só se tornou bem aceito na comunidade de gamers por conta de atitudes dadas no Ocidente como essenciais para a validação de alguma “moral”. Em contrapartida, o uso do conto de “Aladdin e a lâmpada maravilhosa” enfatizou as dificuldades do Ocidente em apreender a alteridade.

Com o multiculturalismo sendo pauta em diversos países do Ocidente, importante frisar que o Ocidente não é incapaz de entender essa alteridade, mas sim a alteridade discutida no presente estudo mas ainda faz o uso de termos hostis para se proferir a certas regiões ou povos do Oriente. A leitura do conto “Aladdin e a lâmpada maravilhosa”, foi usado como exemplo para se entender o termo criado por Said, e que muitas conjecturas do conto podem ser encontradas ao longo da narrativa do jogo *Assassin's Creed* (2007).

As influências das tecnologias se interconectam com as diferentes produções, como animações, filmes, vídeo games etc., muitas narrativas de jogos digitais são transformadas em séries ou filmes, como o jogo *The Witcher 3* (2015), sua história foi baseada para se fazer a série produzida pela Netflix em 2019 intitulada *The Witcher*. Muitos atores hoje em dia são chamados para serem personagens nos jogos digitais (feitos pela tecnologia CGI supracitada no texto), exemplo do jogo lançado em 2020 *Cyberpunk 2077* que tem como exemplo o ator Keanu Reeves que “empresta” suas feições para a personagem principal do jogo. A facilidade do uso das tecnologias para a criação dessas narrativas, é a capacidade de narrar melhor uma mentira, ou um mundo de fantasias. O interesse do público a essas tecnologias, e histórias aumentam por se tornarem imediatos e de certa forma interativos, trazendo da imaginação esses mundos de forma extranatural maravilhando as mentes que assistem e jogam.

REFERÊNCIAS

[N.I.]. [N.I.]. Disponível em: <<https://www.ubisoft.com/pt-br/>>. Acesso em: 29 jul. 2019.

BARTHÉLEMY, Dominique. A Cavalaria: Da Germânia antiga à França do século XII. Campinas-SP: Unicamp, 2007.

BELLO, Robson Scarassati. História e Videogames: como os jogos eletrônicos podem ser pensados por historiadores (Artigo). In: Café História – história feita com cliques. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017. Acesso: 31 ago. 2020.

CAMPBELL, Joseph. O herói de mil faces. 14. ed. São Paulo: Pensamento, 2013. 414 p.

CARVALHO, Matheus. Aladdin: um oriente místico a ser descoberto?. Um Oriente místico a ser descoberto?. Disponível em: <https://medium.com/pet-hist%C3%B3ria-u/af/aladdin-um-oriente-m%C3%ADstico-a-ser-descoberto-78704f6110ee>. Acesso em: 01 out. 2020.

CARVALHO, Vinicius Marino. Videogames as Tools for Social Science History. *The Historian*, [n.i], v. 79, n. 4, dez. 2017, p.794-819.

CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How video games represent the past and offer access to historical practice*. New York And London: Taylor And Francis, 2018.

DAFTARY, Farhad. “Introduction,” *the Assassin Legends: Myth of the Isma’ilis*. (London: I. B. Tauris, 1994; reprinted 2001), pp. 1-7.

DEMURGER, Alain. *Os Templários: Uma cavalaria cristã na Idade Média*. Rio de Janeiro: Difel, 2007.

EL NASR, Magy Seif; AL-SAATI, Maha; NIEDENTHAL, Simon and MILAM, David. *Assassin’s creed: A multi-cultural read (Loading 2/3)*. Available on <http://journals.sfu.ca/loading/index.php/loading/article/view/51>, 9. 11. 2012.

FLORI, Jean. *A cavalaria: a origem dos nobres guerreiros da Idade Média*. São Paulo: Madras, 2005.

FLORI, Jean. Jerusalém e as Cruzadas. In: LE GOFF, Jacques & SCHMITT, Jean-Claude. Dicionário Temático do Ocidente Medieval, v. 02. São Paulo: EDUSC, 2002: pp.7-24.

FOSSATTI, Carolina Lanner. Cinema de animação: uma trajetória marcada por inovações. In: VII ENCONTRO NACIONAL DE HISTÓRIA DA MÍDIA MÍDIA ALTERNATIVA E ALTERNATIVAS MIDIÁTICAS, 7., 2009, Fortaleza. Anais [...] . Fortaleza: Alcar, 2009. p. 1-21. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/encontros-nacionais/7o-encontro-2009-1/CINEMA%20DE%20ANIMACaO%20Uma%20trajetoria%20marcada%20por%20inovaco.es.pdf>. Acesso em: 20 jan. 2020.

GONÇALO JÚNIOR,. Conta Outra: o livro das mil e uma noites ganha tradução direta do árabe. O livro das mil e uma noites ganha tradução direta do árabe. 2005. Disponível em: <https://revistapesquisa.fapesp.br/conta-outra/>. Acesso em: 20 out. 2020.

HISCOCK-MURPHY, Arin (org.). Assassin's Creed: the essential guide. London: Titan Books, 2020. 255 p

KAPPELL, Matthew Wilhelm; ELLIOTT, Andrew B.r.. Playing with the Past: digital games and the simulation of history. New York: Bloomsbury Academic, 2013.

KOMEL, Mirt. Orientalism In Assassin's Creed: Self-orientalizing The Assassins From Forerunners Of Modern Terrorism Into Occidentalized Heroes. In: Teorija In Praksa, 51, 1/2014, p. 72-90.

KREUTZ, Katia. Mudanças na indústria cinematográfica. 2019. Disponível em: <https://www.aicinema.com.br/mudancas-na-industria-cinematografica/>. Acesso em: 28 ago. 2020.

MACHADO, Jorge. VOCABULÁRIO DO ROTEIRISTA. Disponível em: <http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/vocabulario.htm>. Acesso em: 28 set. 2020.

MILLER, Matthew; LACOSTE, Raphaël. Assassin's Creed: The complete visual history. 2015. ed. California: Insight Editions, 2015. 318 p. ISBN 978-1-60887-600-6.

MUNSLOW, Alun. The future of History. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2010.

SAID, Edward W. Orientalismo: O Oriente como invenção do Ocidente. São Paulo: Companhia das Letras, 1990.

RAZZAQUE, Arafat A.. Who was the “real” Aladdin?: from chinese to arab in 300 years. From Chinese to Arab in 300 Years. 2017. Disponível em: <https://ajammc.com/2017/08/10/who-was-the-real-aladdin/>. Acesso em: 02 out. 2020.

SOUZA, Paula Tainar de. Representação do árabe: análise do filme *Aladdin* sob a ótica do orientalismo. Domínios da Imagem, Londrina, v. 14, n. 26, p. 138-170, jan. 2020. Universidade Estadual de Londrina. <http://dx.doi.org/10.5433/2237-9126>. Disponível em: <http://www.uel.br/revistas/uel/index.php/dominiosdaimagem/article/view/41093>. Acesso em: 05 out. 2020.

SOLOMON, Charles (org.). The art of animated image: An anthology. Los Angeles: The American Film Institute, 1987.

WAXMAN, Olivia B.. Was Aladdin Based on a Real Person? Here’s Why Scholars Are Starting to Think So. 2019. Disponível em: <https://time.com/5592303/aladdin-true-history/>. Acesso em: 02 out. 2020.