

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MATO GROSSO DO SUL
FACULDADE DE ARTES, LETRAS E COMUNICAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS DE LINGUAGEM

ISABELA DOMINGUES ALLAMAN

**TRANSPOSIÇÃO DOS GAMES PARA CINEMA:
A REPRESENTAÇÃO DAS VIOLÊNCIAS NA ADAPTAÇÃO DE ASSASSIN'S
CREED**

Campo Grande

2021

ISABELA DOMINGUES ALLAMAN

**TRANSPOSIÇÃO DOS GAMES PARA CINEMA:
A REPRESENTAÇÃO DAS VIOLÊNCIAS NA ADAPTAÇÃO DE ASSASSIN'S
CREED**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, sob orientação da Prof.^a Dr.^a Márcia Gomes Marques.

Campo Grande

2021

ISABELA DOMINGUES ALLAMAN

**TRANSPOSIÇÃO DOS GAMES PARA CINEMA:
A REPRESENTAÇÃO DAS VIOLÊNCIAS NA ADAPTAÇÃO DE ASSASSIN'S
CREED**

AVALIADO EM: ____/____/____

NOTA: _____

Orientador

Examinador

Examinador

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer às pessoas que me apoiaram incondicionalmente nas conquistas e nos reveses, estando sempre presentes em todos os momentos da minha vida: meus pais, Milene Amélia Domingues e Márcio Allaman, que despertaram desde cedo em mim a paixão pela ciência e pelos estudos. Agradeço também ao meu irmão e grande amigo, Marco Aurélio Domingues Allaman, que carrega consigo uma criatividade e um conhecimento que me inspiraram em muitos momentos durante essa pesquisa.

Também agradeço a João Carlos da Costa, que acompanhou esse estudo desde o seu despertar até a conclusão, meu companheiro que esteve presente em momentos difíceis e em momentos felizes compartilhando o dia a dia e minha paixão por essa pesquisa em incontáveis horas assistindo ao filme, jogando o jogo e debatendo ideias.

Agradeço à minha colega de mestrado e amiga, Yaisa Melina Araújo Custódio, a quem também devo muito pelas leituras, debates e toda a amizade, obrigada por me acompanhar nesse percurso. Sou grata às professoras e aos professores que tive o prazer de conhecer e compartilhar esses meses de mestrado, aprendendo muito mais do que poderia imaginar. Lições de teoria, de sensibilidade e de vida que levarei comigo pelo resto dos dias.

Também deixo agradecimentos a valiosos amigos e amigas que em momentos distintos desta dissertação, desde sua elaboração, me apoiaram, incentivaram, discutiram e foram responsáveis por minha formação de maneira ampla e valiosa.

Agradeço à minha orientadora, Prof^{ra} Dr^a Márcia Gomes Marques que esteve acompanhando minha trajetória desde a graduação, incentivando os estudos na área da adaptação, que confiou e colaborou para o desenvolvimento desta pesquisa. Agradeço à minha banca de qualificação, à Prof.^a Dr.^a Ângela Maria Guida e ao Prof. Dr. Andriolli Costa pela atenção, apontamentos e contribuições que foram norteadores na realização desta dissertação.

Por fim, agradeço ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq) pelo apoio ao desenvolvimento desta pesquisa, pelo incentivo à jornada acadêmica.

João, seu carinho foi imprescindível para realizar essa jornada.

Sua presença me deu forças para realizar esse sonho.

DOMINGUES ALLAMAN, ISABELA. Transposição dos games para o cinema: A representação de violência na adaptação de Assassin's Creed. Campo Grande, 2021. Dissertação, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetos de análise duas obras: o jogo eletrônico Assassin's Creed (2007) e sua adaptação cinematográfica homônima de 2016, dirigida por Justin Kurzel, com o objetivo de analisar como a representação de violências e suas temáticas adjacentes é apresentada e explorada dentro do contexto narrativo de cada uma das mídias. Partindo da premissa de que produtos midiáticos são produtos culturais que carregam consigo lógicas de produção e linguagens específicas, produzindo discursos em suas narrativas temos como intenção a) apresentar o contexto contemporâneo de produção midiática audiovisual e digital; b) refletir sobre a violência de um ponto de vista filosófico, salientando as suas formas, significações e representações sociais; e c) analisar e interpretar a representação das violências feitas nas duas obras. Portanto, este estudo dividido em 3 capítulos, sendo o primeiro de referencial teórico aborda questões relativas à mídia, meios de comunicação e contemporaneidade, o segundo é voltado para questões filosóficas relativas às violências e o último analisa o discurso dos objetos a partir de uma interpretação de base filosófica e literária do tema de Assassin's Creed.

DOMINGUES ALLAMAN, ISABELA. Transposição dos games para o cinema: A representação de violência na adaptação de Assassin's Creed. Campo Grande, 2021. Dissertação, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul.

ABSTRACT

The present research has as objects of analysis two works: the electronic game Assassin's Creed (2007) and its homonymous film adaptation of 2016, directed by Justin Kurzel, with the objective of analyzing how the representation of violence and its adjacent themes is presented and explored within the narrative context of each of the media. Based on the premise that media products are cultural products that carry production logics and specific languages, producing discourses in their narratives, we intend to a) present the contemporary context of audiovisual and digital media production; b) reflect on violence from a philosophical point of view, highlighting its forms, meanings and social representations; and c) analyze and interpret the representation of the violence made in the two works. Therefore, this study is divided into 3 chapters, the first with a theoretical framework addresses issues related to the media, media and contemporaneity, the second is focused on philosophical issues related to violence and the last analyzes the discourse of objects from an interpretation the philosophical and literary basis of the Assassin's Creed theme.

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 – Desmond no Animus.....	80
Figura 2 – Altaïr entrando no Animus.....	81
Figura 3 – Garnier de Naplouse punindo um fugitivo.....	83
Figura 4 – Altaïr após assassinar um alvo.....	89
Figura 5 – Aguilar em encontro com assassinos no início do filme.....	93
Figura 6 – Estudos sobre a “Maçã do Éden”	95
Figura 7 – Callum e Sophia conversando.....	95
Figura 8 – Pessoas condenadas pelos templários a morte por heresia sendo queimados em público.....	96
Figura 8 – Callum e outros assassinos mantidos na Abstergo.....	96
Figura 10 – templário segurando a Maçã do Éden.....	100
Figura 11 – Aguilar vai recuperar a Maçã do domínio templário.....	100

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
1. MÍDIA, MEIOS DE COMUNICAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE	14
1.1. Jogos eletrônicos	16
1.2. Simulação e mundo virtual	20
1.3. As formas narrativas industriais	22
1.4. A linguagem cinematográfica.....	28
1.5. O movimento da adaptação.....	34
1.5.1. Do interagir ao mostrar.....	38
1.6. Indústria do entretenimento e cultura do espetáculo.....	40
1.7. Franquias: potencial de narrativas transmídia.....	42
2. AS FORMAS DA VIOLÊNCIA	47
2.1. Do soco à violência que não se vê.....	48
2.2. As topologias da violência	52
2.3. A violência como registro passional: forma de poder e política	56
2.4. Da obediência às relações de força e resistência	58
3. PRODUTOS CULTURAIS EM PROCESSO: O SENTIDO EM MOVIMENTO	69
3.1. A anatomia do conflito: nada é verdade, tudo é permitido.....	71
3.2. Assassin's Creed: o início do jogo.....	79
3.2.1. A questão da violência nos jogos.....	81
3.2.2. Elementos presentes no discurso do jogo.....	82
3.3. O filme de Assassin's Creed: na contramão das adaptações.....	93
3.3.1. A violência no enredo adaptado.....	95
4. CONSIDERAÇÕES FINAIS	105
5. REFERÊNCIA BIBLIOGRÁFICA	109

INTRODUÇÃO

Tendo em vista o crescente espaço que o videogame vem ganhando na indústria midiática tanto ao que se refere à visibilidade como setor produtivo, quanto ao apelo de público, tomaram uma proporção cada vez mais expressiva na indústria cultural. De acordo com a pesquisa do mercado SuperData, divulgado pelo site Tecmundo, esse setor movimentou mais de US\$ 120 bilhões no ano de 2019, ultrapassando a indústria cinematográfica em termos de rentabilidade, essa expressividade gerou uma movimentação diferente no cenário fílmico, que passou cada vez mais a encontrar inspiração nas histórias de jogos eletrônicos.

O sucesso desde o lançamento do primeiro *Assassin's Creed* não tardou a gerar frutos, apenas dois anos depois a sequência do jogo chegou às prateleiras, um tempo considerado relativamente curto para produção de um jogo desse porte. Desde então, a série de ação-aventura produzida pela Ubisoft não parou de expandir, o lançamento do filme em 2016 nos Estados Unidos demonstrou o interesse em expandir a franquia também para novos públicos. Como coloca Hutcheon (2010) "jogos de videogame derivados de filmes populares, e vice-versa, são formas óbvias de capitalizar uma 'franquia' e expandir seu mercado" (p.57).

Da mesma maneira que os jogos têm conquistado espaço e atenção na indústria do entretenimento, têm também chamado a atenção dos estudos sobre mídia e sobre produção cultural contemporânea, que visam entender mais e melhor sobre esse fenômeno. Recentemente, os jogos eletrônicos começaram a estar mais presentes nos estudos acadêmicos em publicações que propõem os videogames como estratégia educacional e também em análises de estrutura e interatividade. Mais recentemente, teses e dissertações têm se ocupado de temas como o mundo lúdico, narrativas e a relação dos jogos com a violência. *Assassin's Creed*, em específico, foi abordado recentemente por estudos que se debruçaram sobre a questão da representação histórica, jogabilidade e narrativa. Além disso, o objeto já foi estudado em termos de adaptação, porém em sua transição de jogo para romance literário.

“Nada é verdade, tudo é permitido”. A máxima de *Assassin's Creed*, jogo desenvolvido pela Ubisoft Montreal, marcou a identidade da franquia para os fãs, tendo seu uso recorrente em seus produtos midiáticos, mas também em camisetas, adesivos e até tatuagens. Mais do que um bordão, a frase representa a força da temática da narrativa já que a premissa central representa a guerra entre as facções de Templários e Assassinos, um conflito

permeado pelo desejo de dominação do primeiro e a resistência sobre esse domínio do segundo.

A premissa central da história de Assassin's Creed aborda a rivalidade entre duas facções, o grupo dos templários e dos assassinos, que perdura por muitos séculos. O conflito central da história está na oposição de ideologias. Do lado dos assassinos existe o imperativo de proteger o livre-arbítrio, a liberdade, e o direito de desobedecer. Do outro lado, os templários são os paladinos da ordem, guerreiros positivos que acreditam que se não houvesse a liberdade, o progresso da humanidade seria garantido sem violência, em um conformismo totalmente harmônico.

A narrativa das duas obras trabalha de maneira enfática a questão do conflito entre os grupos sobre o viés da violência. De maneira mais ou menos explícita, as duas histórias optam por abordar temáticas relacionadas à controle, ordem, poder, obediência e liberdade. Sendo assim, essa pesquisa incorpora estas questões ao analisar como o eixo-temático da narrativa é transposto, observando o movimento de adaptação do texto de uma linguagem audiovisual interativa para a linguagem audiovisual do cinema. A perspectiva adotada considera que cada mídia dispõe de um sistema próprio de elementos que podem ser utilizados na construção narrativa, sem intencionalidade de constituir juízo de valor de um sobre o outro e desconsiderando uma lógica que busca fidedignidade no texto produzido posteriormente.

A proposta dessa pesquisa é analisar a construção narrativa de Assassin's Creed em duas obras, jogo eletrônico e filme, a partir da temática central da franquia: a violência e seus conteúdos adjacentes como resistência, tirania, poder e controle a partir de uma revisão bibliográfica.

Portanto, o objetivo geral é compreender a construção discursiva de cada obra a partir da premissa central da franquia de Assassin's Creed – “Nada é verdade, tudo é permitido” – a partir de uma análise das duas produções audiovisuais de característica industrial massiva, observando seus aspectos linguísticos e estruturais específicos. A intenção não é uma análise comparativa, uma vez que esta pesquisa parte da premissa que obras adaptadas

Para tal, a dissertação é estruturada em três partes. A primeira delas dedica-se aos aspectos concernentes às questões relacionadas a mídia e meios de comunicação em tempos contemporâneos. O videogame é uma mídia relativamente recente, mais nova ainda que o cinema que completa 125 anos em 2021, principiando deste panorama é importante ressaltar

alguns aspectos relativos aos objetos que serão analisados a fim de explicitar em que contexto se insere a produção audiovisual atual.

No primeiro capítulo, são retomados alguns fenômenos presentes na mídia no contexto em que vivemos e nas obras analisadas nesta pesquisa, neste cenário em que acompanhamos mudanças nas formas narrativas que se adéquam à mídia e ao público, abordamos as estruturas de história presentes nos jogos eletrônicos e no cinema podem conter formatos industrializados. Questões relacionadas à adaptação, movimento de transposição de uma narrativa em outra, suas discussões sobre os desafios relacionados a prática como a questão de fidelidade, entre outras também fazem parte do primeiro capítulo. Além disso, discutiremos sobre questões referentes às formas encontradas para transformação de histórias em espetáculo dentro da indústria do entretenimento, e como essa se utiliza de franquias e narrativas transmídia como novas formas de expansão do universo das obras para alcançar maiores audiências.

A segunda parte apresenta a violência e conceitua em suas diversas instancias, ressaltando que não existe apenas uma violência, mas sim violências no plural, postas em distintas funções, servindo a diferentes destinos (MISSE, 2008). Dessa forma, a intenção não é definir de maneira simples e direta o que é violência, já que características gerais de seu conceito variam no tempo e no espaço, se apresentando de maneiras diferentes dependendo da época e do contexto social e/ou cultural, neste capítulo a finalidade é abordar a temática juntamente com outras questões levantadas nas obras como resistência, tirania, poder e controle a partir de uma revisão bibliográfica retomando alguns autores como Slavoj Žižek, Byung-Chul Han e Hannah Arednt, que contribuem para conceituar e compreender melhor de quais violências estamos falando dentro do contexto dos objetos.

Por último, analisaremos as obras desde seu processo de transposição, com o objetivo de apresentar o modo como a narrativa do jogo migra para as telas do cinema em uma roupagem nova, adaptada não apenas para o contexto da audiência cinematográfica, mas também um regime interpretativo distinto do texto inicial, destacando os elementos utilizados para a representação de violência que foram traduzidos e quais foram suprimidos da linguagem do jogo ao serem transpostos para o filme.

1 - MÍDIA, MEIOS DE COMUNICAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE

Entre pixels e bits, o desenvolvimento dos jogos eletrônicos ao longo das décadas apresentou ao mundo possibilidades narrativas e de entretenimento de uma indústria em ascensão. Huizinga (2004) explica que o ato de jogar é um dos elementos mais antigos de nossa cultura, afirmando que seu aspecto lúdico não detém importância por sua ferramenta de aprendizado ou de caráter social, mas por sua função significativa.

Os jogos têm uma relação próxima com as narrativas, oferecendo espaço para criar e experienciar histórias, os role-playing games, conhecidos em português como "jogos narrativos" ou mesmo "jogo de representação", são jogos em que cada jogador assume o papel de um personagem e criam de maneira colaborativa a narrativa. Apesar de haver um sistema de regras pré-determinado, a história do jogo se desenrola de maneira livre.

Entretanto, os primeiros games tiveram dificuldades em acompanhar esse aspecto do desenvolvimento de histórias dos jogos tradicionais devido às questões técnicas da época. A transformação tecnológica conferiu aos games um campo com maiores possibilidades para a criação de jogos com narrativas de experiência interativa, as histórias passariam a ganhar forma ao entrar em contato direto com o jogador.

O lançamento de Assassin's Creed em 2007, pela Ubisoft, é um exemplo do início de uma geração de games focada na combinação entre interatividade e storytelling, onde o jogo digital permite uma relação entre a parte mecânica e a parcela narrativa, utilizando o personagem como a ponte que faz o contato do jogador com a história. O jogo trouxe um título de forte teor histórico apresentando a história de Altaïr ibn La-Ahad, membro da Ordem Secreta dos Assassinos (Hashishin) durante a Terceira Cruzada, e paralelamente de seu descendente Desmond Miles, em busca do artefato conhecido como "Pedaço do Éden".

O enredo combina ficção histórica com eventos e figuras reais, formato que fez muito sucesso e garantiu a expansão do game em uma famosa franquia que hoje engloba mais de 20 produtos entre jogos eletrônicos, animações, livros e filme. A adaptação cinematográfica de título homônimo, contou com uma produção franco-americana e teve seu lançamento em 2017 no Brasil acompanhando uma tendência recente de adaptações de jogos eletrônicos para o cinema.

Aqui, podemos observar que as obras analisadas neste trabalho destoam de uma lógica comum em produtos adaptados: a mídia mais consolidada serve como texto-fonte para

a obra adaptada, como acontece no caso dos jogos eletrônicos que geralmente são produtos derivados e não uma obra-fonte.

Ao que se refere as adaptações, a tendência que se verifica nos estudos sobre intermídia e intertexto é a análise comparativa de obras que vão de obras das chamadas “mídias tradicionais”, como o teatro, os livros e a pintura, para as mídias eletrônicas que tem seu advento a partir do século XX, como o cinema, a televisão, e neste caso o videogame. Geralmente esses estudos analisam a transposição de obras que muitas vezes foram concebidas antes da reprodutibilidade técnica, para os formatos industriais e produtos midiáticos, os tais de produtos concebidos como mercadoria, o que implica tanto uma mudança no aspecto de lógica de produção como de lógica de consumo. A proposta deste trabalho é a de analisar a transposição do midiático para o midiático, e de um tipo de produto mais “novo”, como os videogames, para um mais antigo com relação a ele, no caso o cinema.

Outra particularidade dos objetos analisados é a sua característica industrial, já que aqui tratamos de duas obras audiovisuais de mídias contemporâneas. Presenciamos um momento em que as mídias se encontram mais consolidadas e passam a convergir entre si em uso e produção, a sociedade contemporânea vive em tempos de cultura de convergência onde as novas mídias criam um terreno fértil para que ocorra um fluxo de transição de informações, imagens, ideias dentro das plataformas midiáticas. (JENKINS, 2008)

Não por acaso, a produção de obras adaptadas ganhou mais espaço na indústria audiovisual em que uma narrativa transita por diversos espaços digitais, transformando sua forma e complexificando as transmissões de conteúdo. Nessa cultura, o entretenimento tem papel importante na escolha do desenvolvimento de uma adaptação ou de uma franquia, no cinema observamos desde o início de sua história a produção de conteúdo transpostos da literatura, ao longo dos anos esse movimento se intensificou e encontrou novas maneiras de narrar histórias já conhecidas por outros públicos.

Por conseguinte, este capítulo irá abordar questões pertinentes a respeito dos componentes que fazem parte de cada obra, com o objetivo de compreender as características formais de cada obra relacionadas com a lógica de produção industrial. Para isso, serão levantadas discussões pertinentes a respeito de cada suporte, colocadas com a intenção de conceber um panorama geral sobre essas mídias de massa na contemporaneidade.

1.1 – Os jogos eletrônicos

O jogo, como defende Huizinga (2004), está presente na linguagem, nas artes, na ciência, até mesmo na guerra e na filosofia. Essa atividade é, portanto, vista como um fenômeno cultural que funciona de maneira interdisciplinar, se relacionando com outras práticas e formas de arte. “Toda poesia tem origem no jogo: o jogo sagrado do culto, o jogo festivo da corte amorosa, o jogo marcial da competição, o jogo combativo da emulação da troca e da invectiva, o jogo ligeiro do humor e da prontidão”. (HUIZINGA, 2004, p. 143)

Pensemos, por exemplo, em uma brincadeira entre dois gatos, mesmo com seus dentes e unhas afiados, após o jogo os dois animais estão completamente ilesos. Assim, seria possível encontrar no ato de jogar uma característica primária, biológica, mas o ser humano ultrapassando esses limites apenas físicos ou de reflexo, atribuímos a essa atividade uma função significativa. Como afirma Huizinga (2004) há um algo a mais, “que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa”. (p. 3-4)

Além disso, diferente dos animais incorporamos nessa atividade um caráter lúdico que extrapola a realidade, abrindo possibilidades de decisões e ações diferentes da vida real. Os jogos não necessitam de nenhuma ligação com a nossa vida cotidiana, na verdade, ele tem como premissa ser um intervalo dela, ser um ambiente de exploração de possibilidades. Em um jogo podemos roubar uma carta sem nenhuma penalidade, pelo contrário, somos estimulados a isso.

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da ‘vida cotidiana’. (HUIZINGA, 2004, p.33)

Huizinga (2004) propõe que o ato de jogar fazer parte da cultura, logo concluindo que tudo é um jogo. Autores como Caillois (2001), reforçam a necessidade de uma delimitação mais apurada, que estabeleça estruturas de classificação, já que existe uma grande diversidade de formas de jogar e de tipos de jogos.

Caillois (2004) estabelece quatro áreas de classificação para os jogos: Agon (jogos de competição), Alea (jogos de sorte ou aposta), Mimicry/mimese (jogos de encenação e

simulacro) e Ilinx (brincadeiras que causam sensações como vertigem, prazer, queda, enjoo, desordem). Além disso, ele também acrescenta dois polos que perpassam essas áreas por estarem relacionados as posturas dos jogadores, sendo eles: Ludus, relacionado a disciplina e formas organizadas de jogar, e Paidia, que é uma forma de jogar mais ligada a improvisação e apreciação.

Independente da classificação, os jogos são um objeto cultural e assim como outras manifestações culturais, passaram por diversas alterações com o passar do tempo. Se antes pensávamos de cartas à futebol, hoje as opções para jogar são expandidas, mesmo jogos mais tradicionais como tabuleiros e dados estão à distância de apenas um clique.

Porém, essas novas formas tecnológicas não atualizaram apenas a plataforma, mas também as formas produzir e, conseqüentemente, de jogar. Desde o lançamento do game Pong, um dos primeiros sucessos comerciais da mídia na década de 1970, foi possível observar a inclusão no ambiente que permitia explorar em gráficos o caráter lúdico dos jogos em ambiente virtual.

As mídias eletrônicas como conhecemos hoje representam uma grande mudança no âmbito tecnológico. Durante as décadas de 40 e 50, os primeiros computadores necessitavam de muito espaço, chegando a ocupar salas inteiras e, por vezes, mais de um andar em universidades de grande porte.

Com o desenvolvimento de um dispositivo que amplifica sinais eletrônicos, as máquinas se tornaram mais confiáveis e potentes, além de permitir também a diminuição de seu tamanho físico. Apesar disso, durante essa época o uso continuou restrito às pesquisas e questões militares, que não vislumbravam nenhuma outra utilidade para os computadores.

Foi em 1958 que o físico William Higinbotham, desenvolveu uma nova forma de utilizar o monitor de vídeo de um osciloscópio de maneira interativa, apresentando o percurso de um pequeno círculo que necessita ser rebatido, passando por uma linha vertical no centro que representa uma rede, nascia então Tennis for Two.

Mesmo sendo reconhecido como o mais antigo criador da interação com o monitor de vídeo, a falta de patente de registro fez com que Spacewar! criado em 1961 pelo estudante do Instituto de Tecnologia de Massachusets, Steve Russel, ocupasse também o espaço de pioneiro na criação do videogame.

Apesar da controvérsia de Spacewar! Ser ou não o primeiro vídeo game, ele de fato é o primeiro jogo de computador, o primeiro software de

entretenimento. Mesmo com o sucesso de seu jogo no campus do MIT, Russell e seus amigos nunca pensaram em fazer dinheiro com ele, deixando a fita de papel perfurado em que o programa estava, ao lado do equipamento, permitindo a qualquer um que o copiasse ou o alterasse, no mais autêntico espírito open-source. (DA LUZ, 2010, p.23)

Diferente dos jogos não eletrônicos, os games tem o suporte que permite a combinação de diferentes elementos de linguagem, forma e conteúdo. A abrangência de tipos de jogos e seus gêneros faz com que possa haver muitas diferenças entre a jogabilidade, por exemplo, games de moda não precisam necessariamente de uma construção narrativa.

No início os videogames estavam presos aos arcades que ficavam em espaços físicos públicos, como bares, lojas e os lugares próprios como os fliperamas, que foram muito populares durante os anos 1980. Ainda que já existissem consoles, levou um tempo até que ganhassem força para adentrar de modo significativo nas residências, com o lançamento do Atari e Nintendo eles passaram a tomar uma forma mais próxima da que conhecemos atualmente, em relação que se torna mais íntima e pessoal.

Durante o desenvolvimento de tecnologias de qualidade gráfica, interativa e de armazenamento, muitas possibilidades passaram a ser integradas aos jogos. Assim, as definições de jogo passaram modificações para os teóricos do game studies, Salen e Zimmerman (2004) definem o jogo como um sistema definido por regras, em que os jogadores se engajam em um conflito artificial e tem um resultado quantificável.

Frasca (2007) baseia seus estudos em uma visão mais direcionada ao papel do jogador, dividindo os jogos em playformance (performance do jogador), mechanics: (regras) e play word (materialidade da atividade). Sua proposta é compreender a retórica dos games, buscando entender os recursos que ligam o jogo ao jogador.

O autor ressalta o engajamento como uma importante característica do videogame, sua linguagem tem formas de tornar a ação do jogador significativa, dessa forma prendendo a sua atenção e colocando a sua atividade como fator importante para o progresso. Entretanto, esse engajamento pode ser ilusório, como por exemplo em jogos de azar, o fato de depender de uma ação do jogador gera a sensação de importância da participação do mesmo.

Outra importante característica que torna os games particulares é a forma de interatividade do jogador com a obra, pois sua presença é constantemente requisitada em forma de atenção e atividade para o avanço do jogo. Salen e Zimmerman (2004) afirmam que o ato de jogar implica em interatividade, a interação está presente em todos os níveis desde a

formal com os objetos e partes de um jogo, entre jogadores, até a interação cultural de um jogo com contextos que vão além do seu espaço de jogar.

Os autores propõem um modelo que apresentar quatro modos de interatividade, ou quatro níveis de engajamento que uma pessoa pode ter com um sistema interativo, sendo elas: interatividade cognitiva ou participação interpretativa, interatividade funcional ou participação utilitária, interatividade explícita ou participação com escolhas ou procedimentos definidos, e interatividade-além-do-objeto ou participação dentro da cultura do objeto.

Esse espaço criado pelo jogo permite o contato o usuário com uma atmosfera virtual que permite experiências simuladas, recursos que constroem uma forma imersiva que pode ir além da interação imagem e som. Embora não seja a única mídia que possa oferecer imersão, esse atributo recorrentemente é associado ao videogame, por trabalhar com um conjunto de mecanismos que exigem atividade do jogador.

De maneira abrangente, questão da imersão pode ser utilizada também relacionado a outras formas narrativas, podemos estar envoltos de uma história de um livro, um filme, qualquer outra realidade ou forma de mundo. Neste caso, o conceito implica em participação do usuário, de acordo com Murray (2001) esse é agir vai além da simples atividade, mas também evoca uma sensação no jogador de que suas ações são significativas.

Quanto mais bem resolvido o ambiente de imersão, mais ativos desejamos ser dentro dele. Quando as coisas que fazemos trazem resultados tangíveis, experimentamos o segundo prazer característico dos ambientes eletrônicos – o sentido de agência. Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas. Esperamos sentir agência no computador. (MURRAY, 2001, p.127)

Esse ambiente imersivo pode ser construído utilizando de muitas ferramentas fornecidas pelo jogo. De acordo com a autora, o computador por si só é um objeto encantado, por ser um objeto limiar, situado na fronteira entre a realidade externa e de nossas mentes, ele se torna um espaço ideal para narrativas e para suspensão de crenças ou criação ativa de crenças.

O contato com o universo virtual cria uma forma diferente do indivíduo se relacionar com a mídia, mesmo para os jogos que não são necessariamente jogados em computador, mas

em consoles de videogame ou celular a relação entre o jogador e um sistema de virtualidade se tendencia a uma aceção de senso-comum que os concebem como um espaço ilusório.

1.2 - Simulação e mundo virtual

A virtualização decorrente das possibilidades tecnologias também contribuíram para a intensificação das novas formas de relações interpessoais, o contato não necessita mais de uma presença física, podendo ser substituído pela tecla e pela tela. Os jogos eletrônicos potencializaram a relação do indivíduo com o mundo virtual e a interatividade resultante desse desdobramento tecnológico diluíram as barreiras entre o real e virtual. Segundo Baudrillard (1991), vivemos na época em que a divisão entre homem e máquina é apagada, nos tornamos tão fascinados por esses recursos que estamos a todo momento conectados.

Segundo o autor, é neste espaço em que a imagem de real e verdade se tornam borrados, onde há uma aniquilação dos referenciais que tivemos, que se inicia a era da simulação como algo que tenta coincidir com o real, buscando modelo na realidade, mas tornando-se apenas uma ilusão desta. "Os simuladores atuais tentam fazer coincidir o real, todo o real, com os modelos de simulação". (BAUDRILLARD, 1991, p.8)

É importante ressaltar que a intenção não é a busca de uma realidade ou verdade, mas um olhar para a produção de aparências que produzem sentido, é o real e o fictício ao mesmo tempo, é a fabricação do real pelo sistema que oferece explicações descoladas da realidade imperfeita, "é a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade: hiper-real". (BAUDRILLARD, 1991, p.9)

A simulação acompanha a realidade e se ampara nela, mas sem a necessidade de ficar presa a ela, atuando como uma forma de repetição de algo que já existe. Os simulacros por sua vez são identificados como aquilo que simula o real, representações que buscam gerar veracidade em algo que não corresponde ao real, o autor cita a Disneylândia como um exemplo perfeito, o espaço aonde adultos vão para fingirem ser crianças, o lugar é criado um imaginário infantilizado para salvaguardar uma imagem do real.

Para o autor existem três categorias de simulacros:

- simulacros naturais, naturalistas, baseados na imagem, na imitação e no fingimento, harmoniosos, otimistas e que visam a restituição ou a instituição ideal de uma natureza à imagem de Deus,

- simulacros produtivos, produtivistas, baseados na energia, na força, na sua materialização pela máquina e em todo o sistema de produção – objectivo prometiano de uma mundialização e de uma expansão contínua, de uma liberdade de energia indefinida (o desejo faz parte das utopias relativas a esta categoria de simulacros),
- simulacros de simulação, baseados na informação, no modelo, no jogo cibernético – operacionalidade total, hiperrealidade, objectivo de controle total. (BAUDRILLARD, 1991, p.151)

Os jogos eletrônicos se encaixam, portanto, na terceira categoria. Aqui o elemento de simulação cria um universo com seus próprios signos, buscando referência na realidade, mas sem necessidade de reproduzi-la literalmente. Neste mundo hiperreal, em que o real e irreal perdem suas referências, a intenção é criar uma realidade possível dentro do contexto produzido pelo próprio jogo.

Em alguns games é possível que o próprio jogador escolha o seu ambiente, personagem e universo, podendo desconsiderar impossibilidades de o mundo real como ter super-poderes ou desafiar as leis da física. A interação com o imaginário da simulação permite a experiência sensorial de vivenciar outras realidades, manipular diferentes ações e se transformar sem deixar de ser quem se é.

A jogabilidade é alterada nas plataformas e no tipo de game, mesmo assim é preservado o caráter lúdico de faz de conta nos jogos eletrônicos. Murray (2003) afirma que “quando entramos num mundo ficcional damos um mergulho em busca de uma experiência imersiva, independente do mundo virtual a que estaremos sendo transportados, tendo como característica o prazer de vivenciar a situação” (p.111)

Este novo universo expressa uma resposta ao desejo humano, como afirmam Dovey e Kennedy (2009), de poder participar da mídia, pois ao mesmo tempo que cria mundos simbólicos, gera uma demanda de tecnologia de consumo. Essa necessidade dos jogos corresponderia também a intenção de escape, sair da própria realidade e encontrar-se em um novo eixo que não o próprio para participar ativamente dessa obra que permeia uma fantasia.

O desenvolvimento dos jogos nesse novo momento expandiu os mundos virtuais e inseriram o usuário em uma interface de interatividade em experiências imersivas. Para Turkle (1997) os videogames representam a cultura da simulação que vivemos por simular aquilo que seria impossível ou pouco provável na vida real.

Nas simulações de Assassin's Creed o jogador não constrói o personagem principal, mas cria com este um elo de identificação que instiga a conhecer mais sobre sua história. Neste caso específico, poderíamos falar de uma simulação dentro de uma simulação, uma vez que o personagem é fragmentado em dois viajando através de uma máquina entre seu presente e seu antepassado o que insere o usuário em uma narrativa que insere camadas de imersão.

Outro interessante elemento explorado pelo jogo é a característica de mundo aberto, onde o jogador tem liberdade de explorar o mapa e suas possibilidades sem uma linearidade fixa engessada pelo jogo. Isso permite com que o usuário se perca dentro do universo, "passeando" pelas ruas e descobrindo novos espaços como faria ao viajar para uma cidade que ele ainda não conhece, fazendo com as escolhas do usuário pareçam estar sobrepostas ao que o jogo pede.

1.3- As formas narrativas industriais

A entrada da sociedade em um momento industrial alterou os modelos de trabalho, modos de vida e principalmente as formas de comunicação. A lógica tecnológica de produção técnica passou a fabricar mais do que objetos manufaturados em série, permitiu também uma cultura produzida em larga escala.

Os meios de comunicação de massa alteram as formas de relação com a arte, explica Benjamin (1994). A era da reprodutibilidade técnica possibilita a expansão de uma obra que antes era um objeto único e individualizado, restrita a pequenos ciclos e espaços sociais, passa a ganhar maior projeção e acesso ao ser reproduzida de maneira abrangente por uma condição mecânica.

Além disso, o autor também salienta outra modificação trazida neste novo momento que é a arte produzida de maneira massificada. O cinema e a fotografia representam esse rompimento com as formas artísticas anteriores por extinguir a possibilidade de constituição de uma obra originária ou primária, modificando sua função social e deteriorando a "aura" do objeto, definida como “uma figura singular, composta de elementos espaciais e temporais: a aparição única de uma coisa distante, por mais perto que ela esteja” (BENJAMIN, 1994, p. 170).

A combinação de novas formas de reprodução técnica com os meios de comunicação de massa propiciou uma produção e circulação em larga escala de produtos culturais. Neste cenário, há uma refuncionalização da arte que é transferida para um âmbito mercadológico que industrializa a cultura.

Assim, a diferenciação entre objetos produzidos por uma forma técnica massificada gerou uma diferenciação entre as formas de produção artística, conferindo à literatura e artes plásticas um espectro de superioridade frente aos produtos culturais de produção técnica industrial. Os jogos eletrônicos, assim como o cinema, situam-se em um sistema cultural industrializado em que o desenvolvimento tecnológico propiciou uma nova forma de comunicação, não apenas uma reprodução técnica, mas também uma produção focada em grandes públicos.

Essa forma de produção de cultura produzida em série como mercadoria por meio de produtos midiáticos é chamada por Adorno e Horkheimer (1985) de "indústria cultural". Esses produtos culturais, como os filmes, programas de televisão, jogos eletrônicos, demonstram a racionalização técnica que organiza os esquemas de uma produção racionalizada e padronizada condicionada a economia.

Este mercado de bens simbólicos é marcado por lógicas de produção que, segundo Barbero (2008), é formado por uma estrutura empresarial que prevê dimensões econômicas, rotinas produtivas, capacidade de interpelar/construir públicos, audiências, consumidores, ou seja, institui uma estrutura de realização dentro de um padrão produtivo que se assemelha ao fordismo.

Sendo assim, o videogame e o cinema devem ser pensados como produtos de seu tempo, com obras inseridas em um contexto de desenvolvimento industrial e tecnológico que leva em conta essa conjuntura, que não é sinônimo de destituição de explorações artísticas e elementos linguísticos poéticos, mas a direciona para modelos narrativos de formatos industriais que materializam uma gramática discursiva em uma forma que remeta à uma identidade do produto cultural.

Autores como Ryan (2009) apontam um processo de "narrativização" dos videogames, em que a linguagem audiovisual dos jogos se assemelha em uma lógica presente no cinema, apenas inserindo características próprias dos games ao contexto narrativo, discordando de autores como Juul (2005) que afirmam que a estrutura dos jogos é própria e não é possível combinar modelos tradicionais de narrativa aos conjuntos específicos dessa mídia.

Tendo em vista essa discussão, é importante salientar que ao falar sobre videogame estamos incluindo uma gama grande de gêneros e escolhas narrativas que podem diferenciar muito uma obra de outra, assim como acontece no cinema. Neste caso, ao tratarmos de *Assassin's Creed*, é preciso levar em conta as características de produção tanto do jogo

eletrônico quanto do filme, já que ambos foram concebidos em contextos de grandes empreendimentos orçamentários que se direcionavam para um mercado de massa.

Dessa forma, o processo de narrativização dos games acaba encontrando no cinema um caminho que é conhecido por gerar frutos profícuos, tramas com metodologias definidas que ao longo dos anos ganharam relevância na indústria do entretenimento cinematográfico.

Ao realizar uma análise sobre os contos maravilhosos, Propp (2001) propôs uma metodologia que definiu este tipo de narrativa em relação a sua composição e construção, observando o funcionamento de cada personagem. Assim, ele estruturou os contos de fadas em 7 personagens fixos: o herói, o antagonista, o doador, o auxiliar, a princesa (ou seu pai), o mandante e o falso herói.

Além disso, existem 31 funções (ações) a serem realizadas durante a narrativa, estas não estão sempre presentes, mas podem ser combinadas. Sendo elas: afastamento, proibição, transgressão da proibição, interrogatórios, informação sobre o herói, embuste, cumplicidade, dano, carência, mediação, início da reação, partida, primeira função do doador, reação do herói, recepção do objeto mágico, deslocamento no espaço, combate, marca do herói, vitória, reparação do dano ou carência, regresso do herói, perseguição, salvamento, chegada incógnito, falsa pretensão, tarefa difícil, tarefa cumprida, reconhecimento, desmascaramento, transfiguração, castigo e casamento.

O autor afirma que apesar de haver algumas modificações na hora da construção da história, existe sempre um esqueleto que não é modificado: há sempre uma parte introdutória na narrativa, um nó da intriga, uma intervenção dos doadores e o retorno do herói. A história sempre "começa com certa situação inicial. Enumeram-se os membros de uma família, ou o futuro herói (por exemplo um soldado) é apresentado simplesmente pela menção de seu nome ou indicação de sua situação" (PROPP, 2001, p.19).

Propp (2001) descreve o herói como o personagem que sofre a

ação do antagonista-agressor (ou que sofre uma carência) no momento em que se tece a intriga, como também o personagem que aceita reparar a desgraça ou atender às necessidades de outro personagem. No decorrer da ação, o herói é o personagem possuidor de um objeto mágico (ou de um auxiliar mágico), que o utiliza ou que se serve dele. (PROPP, 2001, p.30)

Além disso, são propostas duas séries de função que podem dar início a narrativa: na primeira o herói sai de casa, é imposto a ele uma proibição, essa é transgredida, o herói se

deixa enganar, o antagonista causa um dano à família do herói. Na segunda, a história se inicia com uma falta de um membro da família, é divulgada a notícia sobre essa carência ou dano, é feito um pedido ou dada uma ordem ao herói para resgate e por fim, mandam-no embora ou o deixam ir.

Estes dois cenários exprimem diferentes tipos de herói: os heróis-buscadores e os heróis-vítimas. "Os primeiros têm por finalidade uma busca; os segundos começam sua viagem sem buscas, mas durante essa viagem defrontam-se com uma série de aventuras". (PROPP, 2001, p.25)

Todorov (1971) descreve uma narrativa ideal como aquela que começa por uma força que perturba uma situação estável. Esse desequilíbrio causado na história por uma ação é reestabelecido, e em seguida é inserido uma nova força em sentido inverso que causa um desequilíbrio semelhante ao primeiro, mas não idêntico. Por fim, há uma força que reestabelece o equilíbrio e resulta no estado final.

Em narrativas contemporâneas é possível observar algumas modificações na forma que se dá a história, mas que ainda mantém a estrutura proposta por Propp. A figura do herói ainda é muito presente em narrativas na atualidade, ela é geralmente associada aos personagens principais que possuem características especiais para realização de um ato de salvação, geralmente altruísta.

Essa figura é muito recorrente em narrativas mitológicas que representavam uma maneira de explicar ou interpretar a realidade, para os gregos funcionavam como uma forma de compreensão fundamentada nas emoções, expressando o que se sente, deseja ou teme. Para Eliade (1973) a principal função do mito "consiste em revelar os modelos exemplares de todos os ritos e atividades humanas significativas: tanto a alimentação ou o casamento, quanto o trabalho, a educação, a arte ou sabedoria" (p. 13).

Ao estudar as mitologias gregas, Brandão (2013) observou a função primordial do herói em servir e proteger o povo, bem como defender e vigiar, cabe a ele a representação de esperança e aspiração. O autor descreve algumas características geralmente presentes nos heróis, sendo elas: descendência nobre, nascimento procedido de dificuldades, profecias sobre seu futuro, o herói é abandonado para a morte, é salvo por animais ou pessoas humildes, em sua adolescência é possível ver indicativos de superioridade, retorna ao local de origem após grandes feitos, vinga-se do pai ou de um parente próximo, casa-se com uma mulher nobre, é reconhecido por seus atos, têm uma morte trágica e por fim, é glorificado após a morte.

Ao estudar os mitos de diferentes localidades, Campbell (2009) descobriu que embora as histórias diferenciem-se de acordo sua cultura, existe uma estrutura universal que se aproxima. Em todas as histórias mitológicas há um protagonista que conduz a trama, aquele que “descobriu ou realizou alguma coisa além do nível normal de realizações ou de experiência” (CAMPBELL, 1992, p.131) e deu a própria vida por algo maior, chamado pelo autor de herói.

Essa estrutura foi chamada por Campbell (1992) de jornada do herói, ou de monomito. Em sua análise é explicitada uma divisão de 17 etapas que se apresentam em três momentos dessa aventura em partida/separação, iniciação e retorno. Posteriormente, Vogler (2009) transforma este estudo antropológico em um guia de roteiros, adaptando a jornada para 12 passos: o mundo comum; o chamado à aventura; recusa do chamado; encontro com o mentor; a travessia do primeiro limiar; provas, aliados e inimigos; aproximação da caverna secreta; a provação; a recompensa; o caminho de volta; a ressurreição; e o retorno com o elixir.

A história se inicia apresentando o mundo onde o herói vive (mundo comum), é apresentado um problema ou desafio ao herói (chamado à aventura), o herói recusa ou demora a aceitar esse chamado, geralmente por medo (recusa ao chamado), em seguida um mentor ajuda o herói a aceitar o chamado e o treina para sua aventura (encontro com mentor). Assim, o herói abandona o mundo comum para entrar em um mundo especial ou mágico (travessia do primeiro limiar), passando por testes, o herói encontra aliados e enfrenta inimigos (provas, aliados e inimigos). Durante sua jornada ele obtém êxito durante suas provações (aproximação da caverna secreta), mas se depara com a maior dificuldade da aventura, geralmente um caso de vida ou morte (a provação). Ele enfrenta seus medos e supera o desafio, sendo recompensado (a recompensa), agora o herói deve retornar ao mundo comum (caminho de volta), mas ele passa por outro teste para provar tudo que foi aprendido (ressurreição) e por fim, ele retorna para casa com o elixir para ajudar o mundo comum (regresso com o elixir).

Esse modelo é muito encontrado em narrativas contemporâneas mesmo que haja supressão de algumas etapas ou existam variações na sequência. Vogler (2009) afirma que existe uma variedade infinita de características do personagem, mas sua jornada geralmente apresenta o enredo constante.

O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto de elementos extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais (VOGLER, 2009, pp. 24- 25)

Com a chegada do cinema, essas tramas ganharam novo fôlego ao serem recontadas através da linguagem do audiovisual. Esse modelo é utilizado a exaustão em narrativas do cinema, principalmente o hollywoodiano, em filmes de *blockbusters*. Mesmo com diferentes nuances que acrescentam ou subtraem partes da história, a base é mantida. Em exemplos clássicos como *Star Wars*, *Superman* e *Senhor dos Anéis*, ou em produções mais contemporâneas como *Harry Potter* e *Jogos Vorazes* o esqueleto da história contém um protagonista que depende da ajuda de um mentor para iniciar sua aventura, dispõe de grandes esforços e provações para derrotar seu inimigo para chegar ao seu objetivo.

Por meio do som e da imagem em movimento, as narrativas clássicas ganharam uma nova abordagem através dos elementos de narrativa cinematográfica. Martin (2017) expõe as possibilidades técnicas permitidas pelo cinema de formas de contar história nas principais convenções do cinema em: espaço, enquadramento, a forma de dentro do quadro, edição, tempo, efeitos sonoros, música, transições de cena, lentes de câmera, posição de câmera, movimento de câmera, iluminação, cor, objetos, figurino, locação e ambiente natural.

No campo dos jogos eletrônicos muitos aspectos narrativos são semelhantes aos utilizados pelo cinema, porém o aspecto da interatividade configura uma condição ativa do usuário na trama que passa a geralmente assumir o papel do personagem principal. Ryan (2006) afirma que o investimento da indústria de jogos em narrativas foi impulsionado pelo desenvolvimento tecnológico como memória, aprimoramento de gráficos, velocidade e inteligência artificial aprimorada que contribuíram para representações mais realistas e uma experiência narrativa mais rica.

De acordo com Salen e Zimmerman (2004) existem duas definições que são primordiais para o desenvolvimento das histórias, a primeira chamada de narrativa embutida é entendida como um conteúdo narrativo fechado, histórias com um contexto mais linear. A segunda, chamada de narrativa emergente, propiciam interações que dependem do contexto

do jogo e das escolhas do jogador, isso gera novos comportamentos em resposta a diferentes ações, podendo levar a narrativa a diferentes possibilidades.

Embora haja essas diferenças na linguagem, as narrativas de grandes estúdios também geralmente optam por histórias que sigam a jornada do herói, utilizando dos recursos técnicos inerentes aos jogos. O modelo proposto por Campbell (1992) inserido nas narrativas de games combina o arquétipo com a estrutura interativa, conduzindo o jogador pela jornada através das regras definidas, as etapas se transformam nas fases/níveis do jogo e o objetivo principal centraliza o enredo.

1.4 – A linguagem cinematográfica

Tratar dos movimentos de atualização e tradução de duas narrativas diferentes, concebidas, cada uma, em um sistema de significação próprio, requer inicialmente uma breve exposição da natureza das linguagens em questão. No primeiro capítulo deste trabalho, o jogo enquanto estrutura narrativa foi debatido dentro de várias perspectivas. Agora, cabe realizar uma discussão os elementos da linguagem no cinema, garantindo assim, bases mais oportunas para uma análise entre o jogo e filme de assassinos.

Apesar de existir um ponto de contato entre as duas narrativas na base imagética, já que o cinema e game utilizam o visual na composição de suas narrativas, o filme possui um meio específico com particularidades estéticas próprias. De acordo com Marcel Martin, em *A Linguagem Cinematográfica* o discurso do cinema nasce do registro fotográfico da câmera. A imagem fílmica é o princípio irrefutável do discurso fílmico, assim como, a letra é para a escrita. Ela representa ao espectador um traço de realismo, sobre o qual se assenta toda estética cinematográfica. Metz (1972) chama essa disposição de “impressão de realidade”, um processo ao mesmo tempo perceptivo e afetivo de “participação”, que representa a conquista de uma espécie de credibilidade que não é total, é claro, mas que certamente qualifica o enunciado cinematográfico.

Contudo, como se efetiva a “impressão de realidade”? Como a imagem fílmica desconstrói a ontologia da imagem fotográfica? Porque quando falamos de uma retórica cinematográfica o registro de mundo desenvolvido por um filme se distânciava da realidade da fotografia. Barthes (1990), ao fazer comentários sobre a retórica da imagem na fotografia, descreve que o olhar da fotografia apreende o mundo não nos termos de um “ser-aqui”, como cópia geral e exata do mundo, mas, na verdade, o registro fotográfico se fundamenta no “ter-sido-aqui”, isto é, fotografia concretiza uma relação espaço-tempo no qual o objeto

fotografado apresenta-se no local imediato (no aqui), porém de um tempo anterior. O realismo fotográfico, portanto, revela sempre que o objeto esteve diante da câmera, mas em uma temporalidade anterior ao registro. A diferença desta ontologia para a imagem fílmica é que o cinema projeta sua matéria através do artifício ficcional e narrativo. Assim, o filme se apresenta em uma espécie de palco em movimento caracterizada por um “ser-aqui” ao vivo. Metz (1972) explica que quando o objeto está livre de seu suporte ele se substancializa e o que era relevo, paisagem, deslocada para a vida: “o movimento dá aos objetos uma corporalidade e uma autonomia que sua efígie imóvel lhes subtrai, destaca-os da superfície plana a que estavam confinados, possibilita-lhes desprender-se melhor de um fundo, como figuras” (p.20). A realidade fenomenológica do cinema consiste justamente na criação de experiência de percepção mais corpórea, mais viva, e em pleno movimento. É isto que impacta o espectador; a partir dessa materialidade que se assenta a narrativa cinematográfica.

Ressaltar a dimensão material da realidade cinematográfica é importante porque o jogo eletrônico também realiza uma espécie de transferência retórica sobre sua operação técnica. Ou seja, assim como a matriz de jogabilidade é desenhada para que o jogador participe da narrativa do game, o espectador de cinema é desligado do “mundo real” e levado a partilhar do realismo fílmico como se estivesse imerso dentro da narrativa. A criação de uma “ilusão parcial” é um dos principais recursos da arte. Impõe-se a obra de arte necessidade de exposição coerente e orgânica do tema, da trama; do movimento interno geral da obra para que possamos conhecer aquilo que ela se propõe a debater. Assim, no Cinema, como no Teatro, na Literatura, e até mesmo no Jogo Eletrônico, as ideias, sentimentos, emoções são colocados em jogo para que se crie um valor de verossimilhança entre o discurso artístico e a realidade, dando forma as narrativas e as possibilidades de fruição estética.

A transformação da mecânica do mundo em uma narrativa ficcional ocorre na Montagem. Eisenstein defende a Montagem como um procedimento de conjuga em uma unidade dois elementos ou mais, com proposta de extrair a partir do choque entre os elementos a significação. Portanto, a montagem seria uma espécie atividade criadora onde o cineasta opera uma forma de dramaturgia na qual as sequências textuais ou cênicas são montadas numa sucessão de momentos autônomos. (EISENSTEIN, 2002)

Na prática, a teoria da montagem de Eisenstein mostra que quando falamos de arte, seja ela cinema ou não, não podemos falar simplesmente do ponto de vista do registro imagético (foto ou quadro). As imagens da arte seriam todos atos de performance, atos de linguagem, sendo, desta forma, conteúdos, instalações, filmes, fotografias. Poemas, atlas, ilustrações,

espetáculos, livros etc. A arte, assim como cinema, deve ser entendida como um procedimento da transformação de fenômenos naturais em ideias. O que fica nítido é que o conceito de montagem para Eisenstein não se restringe à sua aplicação no cinema. Na verdade, o termo faz parte de uma concepção mais ampla na qual Eisenstein considerava a arte um dos métodos e caminhos do conhecimento. De acordo com ele, as obras seriam produtos da construção do pensamento humano, fenômenos que consolidam a partir das normas que estruturariam representações que expressam a própria forma desse pensar conforme nossa atividade no mundo. E o mesmo princípio de criação da obra de arte seria válido para sua percepção. Ou seja, o autor ao criar um filme, segundo um procedimento baseado num método, permite que o espectador reconstitua a jornada criativa do autor porque a obra em questão será construída dentro de determinada lógica, fazendo com que a sua percepção também obedeça ao mesmo conjunto de leis, pois os regimes de percepção da obra estão implícitos nos mecanismos de criação da linguagem. Sendo assim, a montagem é para Eisenstein um princípio construtivo de toda arte, ela será a principal responsável por articular essa dinâmica de funcionamento:

A força do método [de montagem] reside também no fato de que o espectador é arrastado para o ato criativo no qual sua individualidade não está subordinada à individualidade do autor, mas se manifesta através do processo de fusão com a intenção do autor, exatamente como a individualidade de um grande ator se funde com a individualidade de um grande dramaturgo na criação de uma imagem cênica clássica. Na realidade, todo espectador, de acordo com sua individualidade, a seu próprio modo, e a partir de sua própria experiência - a partir das entranhas de sua fantasia, a partir da urdidura e trama de suas associações, todas condicionadas pelas premissas de seu caráter, hábitos e condição social, cria uma imagem de acordo com a orientação plástica sugerida pelo autor, levando-o a entender e sentir o tema do autor. É a mesma imagem concebida e criada pelo autor, mas esta imagem, ao mesmo tempo, também é criada pelo próprio espectador (EISENSTEIN, 2002, p. 29).

A montagem não encerra o processo de interpretação da obra. Apesar de ser um método, o espectador é um elemento constitutivo no ato de criação, assim sendo, ele é livre para pensar e experimentar a obra. Essa condição é possível porque o princípio dialético está na base da montagem. A arte seria sempre conflito, de acordo com sua “missão social”, “sua essência” e “sua metodologia”. A “missão social” da obra diz respeito a como ela tornar

manifestas as contradições do ser, e forjar conceitos intelectuais a partir do choque dinâmico de paixões opostas. Já a “sua essência”, descreve o conflito entre a existência natural e a tendência criativa, ponto fundamental da obra que indica uma relação entre a inércia orgânica e a iniciativa que é consciente de seu objetivo. Por último, o que podemos chamar de “metodologia”, dentro da perspectiva dialética de Eisenstein é o ponto de interseção da natureza (a forma orgânica, ou o princípio passivo do ser) e da indústria (a forma racional, ou o princípio produtivo do ser).

Descendo para o plano da realidade fílmica, a montagem está presente no cinema em diversos níveis, por meio da justaposição de duas imagens ou elementos fixos que resultam na aparência de movimento (princípio mecânico do cinema) até as complexas combinações de diferentes sistemas de signos. No ensaio “Palavra e Imagem”, de 1937, Eisenstein sintetiza alguns aspectos de sua teoria. No cinema, a montagem aparece quando dois pedaços de filme colocados juntos criam um conceito, que surge da justaposição. Porém, segundo ele, “esta não é, de modo algum, uma característica peculiar do cinema, mas um fenômeno encontrado sempre que lidamos com a justaposição de dois fatos, dois fenômenos, dois objetos”. Esta justaposição de dois planos isolados não resulta na simples soma dos dois, mas num novo produto: a cena. Ele explica que a montagem deve garantir, no cinema, não apenas uma narrativa logicamente coesa, “mas que contenha o máximo de emoção e vigor estimulante.” (EISENSTEIN: 2002a, p. 14).

Como explica Eisenstein em “Dramaturgia da forma do filme”, a questão relativa à montagem liga-se ao “estilo fundamental e do espírito do cinema a partir de sua base técnica”. Assim, partir do conceito de montagem, é possível apontar um direcionamento para a base teórica do cinema conforme as suas especificidades retóricas. E, a fim de encontrar as leis que comporiam essa base, neste ensaio, ele se interroga sobre quais referências de linguagem o cinema deveria se voltar:

Mas por que o cinema deveria seguir as formas do teatro e da pintura em vez da metodologia de linguagem que permite que conceitos completamente novos de ideias nasçam da combinação de duas denotações concretas de dois objetos concretos? A linguagem está muito mais próxima do cinema do que a pintura. Por exemplo, na pintura a forma nasce dos elementos abstratos de linha e cor, enquanto no cinema a concretude material da imagem dentro do quadro apresenta – como um elemento – a maior dificuldade de manipulação. Então, por que não se inclinar em

direção ao sistema de linguagem, que é obrigado a usar a mesma mecânica ao inventar palavras e complexos de palavras? (EISENSTEIN: 2002c, p. 66)

A interrogação de Eisenstein sobre as formas da linguagem cinematográfica reflete a busca essencial feita pelo cineasta que deve transformar um objeto real, que permanece indiferente diante da montagem, em um processo de correlação sígnica. Quanto a isso, METZ não se distânciava tanto de Eisenstein e explica que o cinema é considerado uma linguagem a partir do momento que ele escolhe e organiza os elementos significativos para o filme e para o espectador. Sobre o cinema, ele defende:

O cinema é inconcebível sem um pouco de montagem, a qual se insere por sua vez num conjunto mais amplo de fenômenos de linguagem. A analogia pura e a quase fusão do significante com o significado não definem todo o filme, mas tão-só uma de suas instâncias, o material fotográfico, que não é senão um ponto de partida. Um filme é composto por várias imagens que adquirem suas significações umas em contato com as outras, através de um jogo complexo de implicações recíprocas, símbolos, elipses. Aqui o significante e o significado distanciam-se, mas, há de fato uma 'linguagem cinematográfica'. (METZ, 1980, p.59).

Se o cinema é linguagem, é porque ele opera com a imagem dos objetos, não com objetos reais, isto dados como fatos em si mesmo, mas realiza uma espécie de jogo de duplicação no qual os objetos colocados dentro do campo cinematográfico em processo de decomposição que engendra um vocabulário próprio para tratar desses objetos, agora, como outra coisa: como representações em movimento. Metz define a linguagem cinematográfica com maior exatidão:

O cinema, sem dúvida nenhuma, não é uma língua, contrariamente ao que muitos teóricos do cinema mudo afirmaram ou sugeriram (temas da 'cine-língua', do 'esperanto visual' etc.), mas pode ser considerado como uma linguagem, na medida em que ordena elementos significativos no seio de combinações reguladas, diferentes daquelas praticadas pelos nossos idiomas, e que tampouco decalcam os conjuntos perceptivos oferecidos pela realidade (esta última não conta estórias contínuas). A manipulação fílmica transforma num discurso o que poderia não ter sido senão o decalque visual da realidade. Partindo de uma significação puramente analógica e contínua - a fotografia animada, o cinematógrafo -, o cinema elaborou aos poucos, no decorrer de seu amadurecimento diacrônico, alguns elementos de

uma semiótica própria, que ficam dispersos e fragmentários no meio das camadas amorfas da simples duplicação visual. (METZ, 1972, p.126 - 127).

Se a narrativa no cinema só se torna acessível por meio de montagem fílmica, isto é, na articulação dos elementos que compõe uma cena (enquadramento, imagem, som, cenografia e iluminação), a câmera tem um papel fundamental na estética do filme, já que ela “[...] torna-se móvel como o olho humano, como o olho do espectador ou do herói do filme. A partir de então, a é uma criatura móvel, ativa, uma personagem do drama. [...]” (MARTIN, 2003, p. 31). Na relação com adaptação do *Assassin's Creed*, a câmera é um importante recurso para recriar a experiência de jogabilidade do game. Desse modo, ela é mais do que um suporte de registro, a câmera transcende o caráter de observação das características dos seres e das coisas, e fornece ao espectador os dados necessários para a construção do sentido.

Do registro imagético da câmera à montagem, a linguagem cinematográfica ganha corpo ao conjugar o conteúdo material e conteúdo dramático em planos. Logo, por definição o plano é uma sentença narrativa que se equivale à função enunciativa da frase na literatura. Classifica-se o plano devido seu tamanho, considerando a duração e a distância que há entre os objetos em relação à câmera. Cada enquadramento procura mostrar de forma variada os planos. O jogo de olhar pressuposto nas várias forma de planos, contribui para a percepção do conteúdo, dando maior ou menor dramaticidade as cenas. A modelagem do filme a partir dos planos fixa o relevo cênico dos quadros e mostra ao público as impressões sentidas pelo personagem. No filme de *Assassin's Creed*, por exemplo, o uso do plano-médio em articulação com planos abertos, em uma montagem rítmica levam para o cinema atmosfera de ação do jogo.

Decorrente do plano, vale ressaltar, a “movimentação de câmera”. Essa técnica se distingue em três tipos: travelling, panorâmica e trajetória. O seu uso evidencia os ambientes ou os personagens, que dependendo do contexto, determinam as expressões fílmicas, sendo elas, descritivas ou dramáticas, em outras palavras “o movimento tem uma significação própria e busca exprimir, sublinhando, um elemento material ou psicológico que deve desempenhar um papel decisivo no desenrolar da ação.” (MARTIN, 2003, p.46). Em *Assassin's Creed*, os três tipos são usados com bastante vigor.

Na prática, a técnica do movimento travelling, sobre um carrinho em um eixo horizontal e paralelo, consiste no deslocamento da câmera de um ponto sob um mesmo ângulo constante. A panorâmica, por outro lado, é o movimento de rotação, que em torno do próprio

eixo e assimilado sob um olhar, carrega expressões descritivas, expressivas ou dramáticas, já a trajetória é a mistura das duas técnicas anteriores.

Existem elementos dentro do filme que, de acordo com Martin (2003), não são específicos da narrativa fílmica, são eles: a iluminação e o cenário. Para o teórico francês, aplicação desses elementos em outras artes – teatro e da pintura, e não exclusivamente no cinema, desencadeia como resultado uma não especificidade dessas características. Todavia o uso da iluminação no cinema, além de, promover ambientação do caráter cênico dos planos, pode apresentar uma carga semântica muito significativa intervindo na dramatização das cenas, assim como, a escolha do cenário que pode acentuar o simbolismo.

De modo geral, a análise estética do filme fundamenta-se a partir da linguagem cinematográfica. Em muitos jogos é possível observar a utilização de recursos próximos a linguagem cinematográfica, por se tratarem de duas mídias audiovisuais as semelhanças podem ser notadas com muita clareza. O desenvolvimento tridimensional dos gráficos recebeu muitas influências do cinema para as narrativas dos jogos, um recurso utilizado com frequência são as cutscenes, uma sequência em um jogo eletrônico sobre a qual o jogador tem nenhum ou pouco controle, interrompendo a jogabilidade e sendo usada para avançar o enredo, reforçar o desenvolvimento do personagem principal, introduzir personagens inimigos, e providenciar informações de fundo, atmosfera, diálogo ou pistas. Atualmente os jogos produzidos por grandes estúdios contam até com uma filmagem real e depois conversão para gráficos de games.

Como observa Martin a imagem representa a base da linguagem cinematográfica. “Ela é a matéria-prima fílmica. Sua gênese, com efeito, é marcada por uma ambivalência profunda capaz de reproduzir exata e objetivamente a realidade que lhe é apresentada.” (2003, p. 21). Assim, desvendar a semântica do filme é, ao mesmo tempo, explorar como determina seu ritmo e sua estrutura, fatores estes que caracterizam a sequência narrativa, pois segundo Ismail Xavier:

Sua linguagem é poética justamente porque ela faz parte da natureza. O processo de obtenção da imagem corresponde a um processo natural – é o olho e o “cérebro” da câmera que nos fornecem a nova e mais perfeitas imagens das coisas. O nosso papel, como espectadores, é elevar nossa sensibilidade de modo a superar a “leitura convencional” da imagem e conseguir ver, para além do evento imediato focalizado, a imensa orquestração do organismo natural e a expressão do estado de alma que se afirmam na prodigiosa relação câmera-objeto. (2005, p. 103-104)

Diferente do jogo, o cinema promove proposta de sentido baseada no realismo imagético. Dessa forma, o espectador necessita visualizar na imagem a expressividade fílmica e acentuar suas sensibilidades. A linguagem no cinema é uma evolução da plasticidade da arte, ou seja, da capacidade de relacionar as coisas do mundo com um modelo discursivo de apropriação estética.

1.5 – O movimento de adaptação

No campo da comunicação e das linguagens adaptação refere-se a transpor uma narrativa em outra. Hutcheon (2010) descreve a adaptação como um processo de transcodificação onde ocorre uma mudança de mídia, por exemplo, um livro para um filme, ou gênero de um drama para comédia, ou até mesmo a troca de uma perspectiva, que resultaria, neste caso, numa mudança de contexto. "Em resumo, a adaptação pode ser descrita do seguinte modo: uma transposição declarada de uma ou mais obras reconhecíveis; um ato criativo e interpretativo de apropriação/ recuperação; um engajamento intertextual extensivo com a obra adaptada". (p.30)

Portanto, adaptar faz referência ao artifício de recontar a mesma história de um ponto de vista diferente. Essa mudança pode afetar também a natureza da obra modificando sua ontologia, por exemplo, transformando o que era real para ficcional ou do relato histórico para uma narrativa, e assim por diante.

Sanders (2006) propõe que a adaptação como uma prática de transposição "que molda um gênero específico em uma outra modalidade de gênero, um ato de re-visão em si mesmo" (p18 - tradução livre), frequentemente oferecendo um comentário do texto-fonte. Além disso, também pode consistir na tentativa de tornar os textos mais relevantes ou facilitar a compreensão para novas audiências, como podemos observar em obras literárias cânones que são adaptadas para o cinema ou para histórias em quadrinhos.

A autora ainda propõe uma visão que diferenciação de termos entre adaptação e apropriação, enquanto a primeira sinaliza uma relação com o texto-fonte, a segunda geralmente toma um caminho mais distante da obra primária, propondo um produto cultural diferente que repensa os termos do primeiro.

Essa relação entre as artes já existia antes do advento das mídias de comunicação de massa, A Divina Comédia (1300) é um exemplo de obra que serviu, e ainda serve, de inspiração para recriação em outras plataformas, entre outras podemos citar a pintura Inferno

(1485) de Botticelli, a ópera Francesca da Rimini (1876) de Tchaikovsky e mais recentemente o jogo eletrônico O Inferno de Dante (2010).

Mas, foi a partir do nascimento do cinema que passamos a nos deparar com mais frequência com obras adaptadas. Desde os primeiros anos de produção audiovisual era possível observar a intenção de aproximar essa produção artística em desenvolvimento de uma arte mais consolidada e "madura" como a literatura e o teatro.

Tão logo as histórias passaram a ser reproduzidas no cinema vieram questionamentos relacionados à fidelidade como um critério importante a ser avaliado na obra adaptada, a lógica aqui aplicada seria que quanto mais próximo ao original, melhor será a obra decorrente deste. Diniz (2005) comenta que atualmente ainda a preocupação dos críticos está na verificação da "fidelidade do filme à obra da ficção, isto é, se o filme consegue captar todos os elementos da narrativa". (p.13)

Embora autores como Xavier (2012) afirmem que esse critério não seria mais válido como de maior valor em juízo crítico, assinalando as diferenças entre os suportes dos textos, bem como sua linguagem e especificidades como um fator que tanto impossibilite a transposição literal quanto que enalteça a possibilidade de explorações narrativas pela diferença, o tema ainda é abordado com frequência pela crítica e, principalmente, pelo público.

O termo fidelidade revela uma face moralista da crítica que reconhece os filmes adaptados de maneira negativa. Stam (2006) defende essa ideia afirmando que a palavra carrega consigo "insinuações de pudor vitoriano" (p. 20) que remetem a ideia de traição, deformação, vulgarização, violação e profanação, produzindo um discurso de superioridade da literatura sobre o cinema.

Algumas explicações do autor para explicar esse tipo de pensamento seriam relacionadas ao que ele chama de "preconceitos primordiais" (p.21). Cito aqui algumas delas: a ideia de que artes mais antigas são melhores, o pressuposto de que durante a adaptação perdas seriam sofridas em relação a narrativa, preconceito culturalmente enraizado contra as artes visuais e a carga de parasitismo da obra adaptada.

Assim, as obras são revestidas por um espectro que lhes confere o status de "originais" em detrimento das "cópias", versões menores com pouco ou nem valor cultural por representarem apenas o eco de uma criação genuína. Com o objetivo de desmistificar a questão, alguns autores enfatizam a semelhança no movimento de adaptação e tradução, pois

assim como traduzir uma obra não é redizê-la em outro sistema linguístico, adaptar não é repetir em outra mídia.

O sentido de transposição implica em considerar os objetos adaptados como textos traduzidos. "Como revisões abertamente declaradas e extensivas de determinados textos, as adaptações são frequentemente comparadas a traduções. Assim, como não há tradução literal, não pode haver uma adaptação literal." (HUTCHEON, 2010, p.39)

O autor de uma obra adaptada assume como tarefa trabalhar como um tradutor, encontrar uma equivalência que não se limite ao seu correspondente direto. Assim como pode haver diversas formas de se referir à uma palavra em uma língua e em outra, considerando seu contexto social também podemos encontrar diversas formas de correspondência em representações em narrativas de transposição, sejam elas textuais, sonoras ou imagéticas.

Ricouer (2012) descreve o desafio de traduzir pelo paradigma de confronto entre os dois textos, reconhecendo a condição que condena o texto traduzido a nunca conseguir alcançar a perfeição. Mesmo sabendo da impossibilidade de um movimento de promova uma equivalência literal em outro sistema linguístico, isto é, mesmo sabendo que não existe tradução perfeita, o tradutor se lança no desafio de realizar a tarefa impossível.

Renunciar ao ideal da tradução perfeita. Apenas essa renúncia permite viver, como uma deficiência aceita, a possibilidade enunciada há pouco de servir a dois mestres: o autor e o leitor. Esse luto permite também assumir as duas tarefas reputadas discordantes de 'levar o autor ao leitor' e de 'levar o leitor ao autor. (RICOEUR, 2012, p. 26-27)

Como o tradutor, o adaptador também se desloca de seu antigo papel de leitor para o de criador. Ambos devem se despir do medo da responsabilidade de lidar com uma obra que não é sua originalmente para poder dar espaço a coragem de transcriar. "A felicidade de traduzir é um ganho quando [...] ela aceita a distância entre a adequação e a equivalência, a equivalência sem adequação". (RICOEUR, 2012, p.29)

As características de linguagem de cada mídia, bem como o desejo estético de cada autor, devem ser elementos explorados para enriquecimento da narrativa, oportunizando uma poética que reconhece e incorpora o hibridismo. "A adaptação muito submissa ao texto trai o cinema, a adaptação muito livre trai a literatura; somente a 'transposição' não trai nem um

nem outro, situando-se na interface dessas duas formas de expressão artística”. (BRITO, 2006, p. 29).

Sanders (2010) ressalta a mudança na abordagem dos produtos como uma importante característica presente nas adaptações. Ao realizar uma transposição é essencial entender que a narrativa será alterada apenas em seu sistema de produção, mas também terá uma alteração de audiência, isso implica em conhecer o momento histórico, o tipo de público e as relações culturais com a obra. Neste contexto, o exercício de atualização deve considerar as tradições de recepção partilhadas pelas comunidades interpretativas.

Ao tratar da adaptação fala-se sobre o processo de criação, no qual a intenção de adaptar “sempre envolve tanto uma (re)interpretação quanto uma (re)criação; dependendo da perspectiva, isso pode ser chamado de apropriação ou recuperação”. (HUTCHEON, pág.27, 2010). Na compreensão da autora, o intérprete é sempre aquele que recupera elementos subjacentes ao texto-fonte a fim de se apropriar das tradições textuais de seu contexto de recepção. Esse movimento é uma “interpretação criativa do adaptador, qualquer que seja o motivo, a adaptação, do ponto de vista do adaptador, é um ato de apropriação ou recuperação, e isso sempre envolve um processo duplo de interpretação e criação de algo novo” (pág.35, 2010). Portanto, fracasso de certas adaptações está mais condicionado a falta de criatividade do adaptador do que por questões de fidelidade. Para a autora o conceito de adaptação está ligado a uma dupla definição:

(...) adaptação como um produto (transcodificação extensiva e particular) e como um processo (reinterpretação criativa e intertextualidade palimpséstica) é uma maneira de abordar as várias dimensões do fenômeno mais amplo da adaptação. A ênfase no processo permite-nos expandir o foco tradicional dos estudos de adaptação, centradas nas especificidades midiáticas e nos estudos de caso comparativos, de modo a incluir também as relações entre os principais modos de engajamento, ou seja, permite-nos pensar sobre como as adaptações fazem as pessoas contar, mostrar ou interagir com as histórias. (HUTCHEON, 2010, pág. 46)

Assim, o objetivo é deslocar o paradigma da fidelidade na adaptação para uma condição nova, que suprime a busca por uma correspondência literal e dá espaço para um resultado de transposição mais expressivo em termos narrativos. O leitor reconhece a obra mesmo uma situação de adaptação porque identifica no novo texto um núcleo discursivo

comum, preservação de elementos figurativos, mas tem liberdade para encontrar elementos que funcionem melhor neste novo espaço.

1.5.1 – Do interagir ao mostrar

A relação entre cinema e jogos eletrônicos é recente. Foi só a partir de 1986 que passamos a ver histórias que antes estavam apenas nos consoles de videogame em uma nova plataforma com lançamento do anime japonês Super Mario Bros.: Grande Missão para Salvar Princesa Peach. Escolher retratar o jogo da franquia de jogos da Nintendo foi uma escolha articulada, extremamente popular em escala mundial, o personagem Mario é um dos mais conhecidos personagens fictícios da história dos videogames com mais de 200 jogos que levam o seu nome.

Não por acaso, a primeira produção de filmes live action¹ de jogos foi de Super Mario Bros., dessa vez feita nos Estados Unidos e lançada em 1993. A partir de então, Hollywood percebe o potencial de adaptar narrativas de games muito consumidos como Mortal Kombat e Street Fighter.

Diferente da adaptação estabelecida entre literatura e cinema, em que a história geralmente passa do modo impresso para o modo performativo, a transposição de jogos eletrônicos para filmes se dá na transformação do interagir para o mostrar como afirma Hutcheon (2010). Embora geralmente o mais importante para os jogos adaptados seja o mundo de animação adentrado pelo jogador, a interatividade também tem um importante papel por promover diferentes técnicas formais que fazem o jogador experimentar o heterocosmo com uma sensação de presença sensorial.

O movimento entre essas duas mídias não acontece de maneira unilateral, filmes de grande sucesso também foram adaptados para jogos eletrônicos com a intenção de fornecer ao jogador a chance de vivenciar a história de seus personagens favoritos, como é o caso de 007 - Contra Goldeneye, lançado em 1996 para Nintendo 64 e que segue cultuada pela cultura gamer até hoje.

Aqui estamos tratando de duas mídias audiovisuais que contam com especificidades técnicas divergentes, mas que podem se influenciar mutuamente. Mesmo com algumas semelhanças no processo de produção, as condições para criar um jogo envolvem complexidades diferentes do cinema. Enquanto para rodar um filme são necessários atores, a

¹ Termo utilizado para produções audiovisuais que utilizam atores reais, ao contrário das animações

equipe de produção, maquiagem, figurino, locação devemos lembrar que a equipe da indústria de jogos é formada de outra maneira, todos os personagens são criados digitalmente, bem como seus movimentos, suas roupas, características, assim como o cenário e a movimentação de câmera.

Com o desenvolvimento tecnológico de produção 3D os recursos dos jogos eletrônicos se expandiu, o que possibilitou uma maior busca de referências cinematográficas para narrar, sejam em cutscenes ou mesmo durante o modo de jogabilidade, escolhas de movimentos de câmera, ângulo ou sequência se assemelham muito a narrativas cinematográficas.

Além disso, muitos jogos fazem referência ao cinema por meio de easter eggs. Traduzido literalmente como "ovos da páscoa" a expressão é utilizada para as referências a algo que seja externo ao mundo do jogo, geralmente estão escondidos dentro do mapa do game, como ovos de páscoa.

Em 2015, o filme *Hardcore: Missão Extrema* apresentou uma forma de fazer cinema que se aproxima dos jogos eletrônicos. Por ser filmado em uma perspectiva em primeira pessoa e adotar cenas de ação praticamente ininterruptas, a sensação é de estar assistindo a um videogame produzido com atores reais. *Scott Pilgrim Contra o Mundo* (2010) apesar de ser uma adaptação dos quadrinhos também é visualmente inspirado em elementos de jogos, como a divisão de fases e a recompensa em moedas após o final do duelo, se tornando muito semelhante à adaptação dos quadrinhos para o jogo *Scott Pilgrim vs. the World: The Game* lançado em 2015.

Plataformas de streaming também estão explorando as possibilidades tecnológicas para expandir sua oferta ao público baseadas na interatividade. Lançado no final de 2018, "Black Mirror: Bandersnatch" é inspirado em livros de "escolha sua aventura" e jogos de videogame em que o espectador deve reagir selecionando uma das opções que lhe são dadas para continuar a história.

1.6 – Indústria do entretenimento e cultura do espetáculo

O surgimento de novas tecnologias que alteraram a vida cotidiana também impactou as formas de lazer, esse novo aparato tecnológico maximiza as possibilidades de produtos para consumo das pessoas em seu tempo livre. A mercantilização dos aspectos culturais da vida moderna foram, portanto, explorados pela indústria cultural visam ocupar o maior tempo possível de consumo do público e atingir grandes audiências.

Algumas estratégias como repetição do produto e criação de marcas para as obras fazem com que haja um aumento na longevidade de utilização e também permite uma distribuição mais ampla por diferentes grupos sociais e econômicos. Kellner (2001) afirma que na maioria dos países capitalistas a mídia “veicula uma forma comercial de cultura, produzida por lucro e divulgada à maneira de mercadoria” (p. 27).

À medida que a importância do trabalho declina, o lazer e a cultura ocupam cada vez mais o foco da vida cotidiana e assumem um lugar significativo. Evidentemente, devemos trabalhar para auferir os benefícios da sociedade de consumo (ou para herdar riquezas suficientes), mas supõe-se que o trabalho esteja declinando em importância numa era em que, segundo se alega, os indivíduos obtêm mais satisfação do consumo de bens e das atividades de lazer do que as atividades laboriosas (KELLNER, 2001, p.)

Ao incorporar o entretenimento como produto, há uma inversão do significado de diversão como passatempo, para um conceito relacionado à distração da vida cotidiana. Coelho (2010) afirma que o entretenimento “deixa de ser algo imediato, um fim em si mesmo, transformando-se em um meio para a reprodução do modo de produção capitalista” (p. 166). Aqui não há separação entre a produção de mercadorias e a produção de imagens, pois estas influenciam na compra do produto, bem como na utilização ou mesmo na identificação gerada por uma marca.

Segundo Adorno e Horkheimer (1985) a indústria cultural faz uma transferência da arte para a esfera do capitalismo, fazendo uma associação entre diversão e consumo que transforma o tempo livre em mercadoria. Além disso, o controle dela sobre os consumidores é mediado pela diversão, que agora está a serviço do lucro de grandes empresas que vendem identidades, comportamentos, juízos de valor e até mesmo gostos.

Essa configuração da indústria cultural transforma os sentidos da vida social de acordo com as características da sociedade do espetáculo pois o principal produto da cultura da mídia não seria o discurso da obra, mas sim o entretenimento que seduz o público pela identificação gerada por meio da espetacularização do cotidiano. Esse espaço revelou-se como ideal para a multiplicação de formas de exploração de espetáculos, conflitos cotidianos são apropriados e ganham uma nova roupagem nos produtos culturais, seja no cinema, nas notícias ou mesmo na política.

Este mercado trabalha com o que Debord (1997) chama de "fetichismo das imagens", uma lógica de produção de aparências que cultua as imagens. Para ele, o espetáculo é uma relação social entre pessoas, que é mediada por imagens, com o objetivo de tornar as audiências despolitizadas e dóceis. Seu entretenimento fácil funciona como uma fábrica de alienação do público, manipulação ideológica e econômica. "A expansão econômica é sobretudo a expansão dessa produção industrial específica. O que cresce com a economia que se move por si mesma só pode ser a alienação que estava em seu núcleo original" (DEBORD, 1997, p. 24).

Considerado em sua totalidade, o espetáculo é ao mesmo tempo o resultado e o projeto do modo de produção existente. Não é um suplemento do mundo real, uma decoração que lhe é acrescentada. É o âmago do irrealismo da sociedade real. Sob todas as suas formas particulares – informação ou propaganda, publicidade ou consumo direto de divertimentos –, o espetáculo constitui o "modelo" atual da vida dominante na sociedade. É a afirmação onipresente da escolha "já feita" na produção, e o consumo que decorre dessa escolha. Forma e conteúdo do espetáculo são, de modo idêntico, a justificativa total das condições e dos fins do sistema existente. O espetáculo também é a "presença permanente" dessa justificativa, como ocupação da maior parte do tempo vivido fora da produção moderna (Debord, 1997: 14-15).

Kellner (2006) acredita que "as formas de espetáculo evoluem com o tempo e a multiplicidade de avanços tecnológicos" (p. 121). Ao analisar o contexto e a produção de cada produto é possível decodificar algumas estratégias de intencionalidade do mesmo, porém a recepção do público pode aderir ou resistir a essa intenção o que impossibilita pensar que seus efeitos são determinados.

As práticas de consumo dessa sociedade estão inseridas em dinâmicas socioculturais e econômicas. Ao espetacularizar a vida cotidiana em uma manifestação superficial, a cultura é fabricada e comercializada como mercadoria. Há uma indução ao consumo de divertimento, a venda do real o transforma em espetáculo, dissolvendo a linha que separa o ser humano e o mundo.

Silverstone (2002) entende o consumo como uma forma de mediação entre a esfera pública e a esfera privada, entre o trabalho e o lazer, pois ao consumir nós percebemos como indivíduos e somos capazes de negociar os significados comunicativos entre global e local,

entre coletivo e individual. Nesta cultura, consumimos serviços e, principalmente signos, o consumo de bens imaterial se torna tão importante quanto o consumo de bens materiais.

Na contemporaneidade, as mídias digitais se apresentam como inevitáveis, acompanhando o cotidiano das pessoas e buscando formas de preencher todos os espaços da vida para que o usuário se mantenha conectado o maior tempo possível. Glaber (1999) afirma que a internet foi uma das mais engenhosas ferramentas tecnológicas que atuaram para a transformação de funções, como por exemplo a do computador, para o entretenimento.

A indústria que busca engajar cada vez mais usuários encontrou na tecnologia formas de entrar em contato com o público de maneira personalizada, dessa forma é possível reconhecer as intenções da audiência e também se comunicar diretamente com ela. A entrada da era digital demandou uma convergência entre plataformas que encaminhou a indústria do entretenimento para um investimento em novos modelos de produtos que busquem todas as potencialidades mercadológicas de uma narrativa.

1.7 – Franquias: potencial de narrativas transmídia

Uma obra não acaba em si mesma. Pelo menos, não se ela tiver um potencial de venda e consumo. O reconhecimento de um filme como lugar de lucratividade cria um espaço de continuidade de histórias e produtos. Desde o sucesso de Star Wars na em 1977 acompanhamos seus desdobramentos em outros filmes da série que se estendem até hoje, bem como itens consumíveis como cadernos e que vão até outras obras como jogos eletrônicos e histórias em quadrinhos.

De fato, Jenkins (2008) aponta que essa tendência surge no final da década de 70 quando as mudanças tecnológicas e econômicas se tornam terreno fértil para que a indústria do entretenimento envolva as produções em redes que se desdobram em diversas plataformas e mídias. É nesse novo panorama cultural que as franquias, conhecidas como “empenho coordenado em imprimir uma marca e um mercado a conteúdos ficcionais” (JENKINS, 2008, p. 45), ganham força.

O termo "franquia midiática" passou a ser utilizado na indústria do entretenimento para referir a produtos que geram lucro por um longo período de tempo e em diferentes mídias. São, portanto, obras da indústria cultural que, por meio de produtos adicionais dos mais variados espectros de consumo, continuam a gerar consumo do usuário e intensificam sua relação com a marca.

Em Hollywood podemos observar a utilização desse artifício em muitas obras. Produzir, divulgar e comercializar um filme demanda um orçamento muito alto, muitas vezes o retorno não é garantido. Com o objetivo de realizar um produto com menores riscos ou mesmo com maior potencial de bilheteria, os grandes estúdios investem em franquias com boa aceitação do público, seja ela um filme, um livro ou mesmo um jogo.

Os filmes-franquia funcionam, assim, como base para o lançamento de futuros filmes sequências, videogames e de todo o sortimento de produtos derivados que carregam as características do filme âncora da franquia. No jargão de Hollywood, “um filme 23 de franquia é qualquer filme, que é em si mesmo uma continuação ou um título que tenha uma ou mais sequências a partir dele, obviamente, sequências são o cerne daquilo que constitui uma franquia de filmes (DALECKI, 2008, p. 48).

As produções de franquia seguem uma linha de referência ao produto anterior, mesmo que não inteiramente igual ou sequencial, os derivados de uma franquia têm como objetivo alcançar um novo público, mas também manter aquele que já é fiel. Por isso, segundo Ferraraz (2013) existe um grande empenho e investimento em marketing de fixação ou resgate da lembrança da marca original. Esse tipo de franquia, segundo Jenkins (2008) acaba por entediar o público por estar em contato com a mesma história repetida em outros produtos, sem a intenção de revelar novas informações ou experiências.

De acordo com o autor vivemos na era da cultura da convergência, caracterizada como “[...] o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação” (JENKINS, 2008, p. 29). Esse momento propicia um novo tipo de narrativa, a transmídia, caracterizada como a convergência de várias plataformas para contar uma história que “se desenrola por meio de múltiplas plataformas de mídia, com cada novo texto contribuindo de maneira distinta e valiosa para o todo” (p. 138).

Esse tipo de narrativa, diferente da franquia, enxerga a impossibilidade de um único produto abranger todo o potencial de conteúdo de história oferece uma oportunidade de produção em larga escala de obras secundárias. Um enredo pode conter uma gama de pontos a serem explorados como a história de um personagem secundário ou uma lacuna que deixa em aberto uma questão do passado. Essas questões podem ser exploradas em outras mídias como

sites, jogos, livros, histórias em quadrinho, vídeos, filmes, redes sociais que completam o enredo.

Entretanto, as duas não representam um estado de dualidade, Jenkins (2008) assinala a possibilidade de ocorrer uma junção de ambas em franquias transmidiáticas, isto é, franquias que buscam técnicas transmídia para a produção de seus derivados. Assassin's Creed é um bom exemplo da utilização desse método em suas obras, no caso do filme é possível observar uma adaptação que também expande o universo, a semelhança do enredo com o jogo que introduz a série é notória, porém ao escolher retratar o período histórico da Inquisição Espanhola, os fãs familiarizados com a franquia têm acesso a um conteúdo que se diferencia dos demais.

O universo da série é constituído a partir de uma narrativa ficcional, mas que se baseia em eventos e personagens históricos, essa premissa permitiu que a expansão do universo de Assassin's Creed percorresse diversos períodos marcantes da história, como as mais notórias revoluções, e compatibilizasse com o eixo central do enredo que aborda a batalha entre assassinos e templários.

A cada novo produto derivado, o usuário é apresentado a um período histórico relacionado com a trama. Além de explorar o período das Cruzadas, outros momentos são retomados nos demais jogos como o Renascimento na Itália, a Era de Ouro da Pirataria, a Revolução Americana, a Revolução Francesa e a Revolução Industrial.

Desde o seu primeiro lançamento até hoje foram lançados mais de 10 jogos da saga principal e vários subprodutos derivados. Entre os principais jogos da série estão AC II, AC Brotherhood, AC Unity e AC Syndicate. Os games mais recentes representam os maiores sucessos comerciais, Assassin's Creed Odyssey de 2018 vendeu em sua primeira semana mais de um milhão de cópias, enquanto Assassin's Creed Valhalla vendeu 1,7 milhão de cópias no lançamento.

Além de ampliar o universo de Assassin's Creed, também é possível acrescentar mais à história principal de cada jogo por meio de conteúdos para download, ou downloadable contente (conhecidos como DLCs), que são arquivos extras, add-ons, que os jogadores podem baixar ou comprar para incrementar seus jogos. Entre esses conteúdos podemos citar novas missões, novos personagens, novas vestimentas, nova jogabilidade etc. Esse tipo de conteúdo é muito utilizado como uma forma de manter o consumo em um único produto, seja de maneira paga ou gratuita.

Uma alternativa também explorada pela franquia foi a expansão por meio de spin-offs, ou obras derivadas, que diferente das histórias que fazem parte de um eixo principal, neste caso se concentram em apenas um aspecto (tema, personagem, evento) ou modificam alguns aspectos da história original. Esse recurso é muito utilizado em franquias de grande sucesso que criam subprodutos narrativos, como por exemplo Animais fantásticos e onde habitam, spin-off de Harry Potter, ou seja, uma história do mesmo universo, mas sem os personagens principais e com uma trama diferente. Em Assassin's Creed podemos citar os títulos Assassin's Creed Chronicles – China, Assassin's Creed Chronicles – Rússia, Assassin's Creed Chronicles – Índia e Assassin's Creed – Altaïr's Chronicles.

A série está presente também em forma de romance, entre os livros derivados da franquia existem exemplos de adaptações e de spin-offs. Em Assassin's Creed IV – Barba Negra: O Diário Perdido, a narrativa complementa a história do jogo, enquanto livros como Assassin's Creed – Renascença adaptam a trama de um dos jogos. Além disso, existem também volumes que exploram informações e curiosidades sobre a franquia como Assassin's Creed – Encyclopedia 3.0 e Assassin's Creed – The Complete Visual History. Após o lançamento do filme também lançaram o livro Assassin's Creed: No Interior do Animus contando a história completa dos bastidores cinematográficos, desde as pesquisas realizadas até o processo de filmagem.

Outros materiais impressos da franquia foram produzidos e comercializados, como é o caso das Histórias em Quadrinhos (HQ's), Graphic Novels (romances gráficos) e mangás que deram origem a novos núcleos da narrativa. Os dispositivos móveis também foram utilizados para criar novas possibilidades no universo transmidiático, fossem eles em aplicativos para celular como Assassin's Creed: Identity, em jogos para redes sociais como Assassin's Creed – Council ou em site no caso de Assassin's Creed – Initiates

O campo audiovisual demonstrou um terreno fértil para ramificações da série, primeiramente em animações como Assassin's Creed: Embers e posteriormente no filme que adapta a história para as telas do cinema com Assassin's Creed de Justin Kurzel.

A partir desse pequeno apanhado, é possível demonstrar como as obras escolhidas para análise dessa pesquisa fazem parte de uma extensa franquia transmidiática, com diversos produtos que exploram as potencialidades de muitas mídias diferentes. O objetivo aqui é compreender que os objetos escolhidos se encaixam em uma categoria de produção criativa de cunho mercadológico, que busca um contato expressivo com o público consumidor.

Tanto o cinema quanto os jogos eletrônicos apresentam uma face voltada para um material que prioriza a autoria, que privilegia o viés artístico. Entretanto, é importante ressaltar que este não é o caso de Assassin's Creed, pois assim é possível identificar elementos que fazem parte deste tipo de produção. Também é indispensável destacar que esse modelo de narrativa não é desprovido de um cunho criativo ou de uma preocupação estética apesar da característica industrial. Além disso, em termos de discurso os produtos de mídias massivas não necessariamente apresentam somente textos de conteúdo ideológico hegemônico, mas também pode ser espaço para a utilização de outros grupos com posições ideológicas diferentes atuarem como vozes discordantes (KELLNER, 2001).

2 – AS FORMAS DA VIOLÊNCIA

A premissa central da história de Assassin's Creed aborda a rivalidade entre duas facções, o grupo dos assassinos e dos templários, que perdura por muitos séculos. No jogo, conhecemos e vivenciamos a história pelos olhos de Desmond Miles, um descendente de uma linhagem de assassinos que é sequestrado em 2012 pela empresa Abstergo Industries (uma fachada para os cavaleiros templários atuais) para reviver as memórias de seu antepassado, por meio de uma máquina de acesso ao DNA chamada Animus, com o objetivo de encontrar um artefato poderoso conhecido como “Pedaço do Éden”.

Ao reviver as memórias de seu antepassado, Altair Ibn-La’Ahad, Desmond é transportado a época da Terceira Cruzada da Terra Santa, onde o jogador tem a oportunidade de conhecer mais sobre os dois grupos e suas intenções. Entre o tempo passado e a história do presente, é revelada a intenção dos Templários de encontrar o “Pedaço do Éden” – um artefato mitológico que permite aos que o detém controlar as pessoas – que estava sob proteção dos Assassinos. A ordem dos templários é regida pela crença que o artefato possibilitará a eles o poder de domínio total sobre a população, podendo assim realizar o objetivo da guilda de instaurar a ordem sobre o mundo.

Este grupo, que não esconde seu viés religioso em seu nome, atua em instituições que exercem poder na sociedade além da religião, como o governo e grandes corporações. Entretanto, é declarado que a utilização desses aparelhos como forma de controle não é suficiente, a intenção da facção é o domínio total da população, a submissão completa de todos por meio do “Pedaço do Éden”, relatado como a primeira fonte de desobediência humana que contém o código do livre-arbítrio.

O credo dos Assassinos representa o oposto, para eles é fundamental defender o livre-arbítrio e o acesso ao saber, pois acreditam que o indivíduo deve ser sujeito de suas próprias escolhas, mesmo que ela não vá de encontro às crenças deles. Assim, o grupo age com o objetivo primordial de proteger o artefato do domínio templário, lutando durante gerações para impedir que ele seja encontrado.

No filme homônimo, dirigido por Justin Kurzel, a trama central de Assassin's Creed é retomada, a disputa entre Assassinos e Templários agora é narrada no tempo presente por meio da história de Callum Lynch, o único descendente de Aguilar de Nerha, um membro da Irmandade dos Assassinos que viveu na época da Inquisição Espanhola e foi o último proprietário conhecido da “Maçã do Éden”, um artefato de origem misteriosa que guarda o

segredo para acabar com o livre-arbítrio humano. Após ser capturado pela Fundação Abstergo, Callum é utilizado para encontrar o artefato mítico por meio das memórias genéticas de seu antepassado.

Dessa maneira, é possível observar como a narrativa das duas obras trabalha de maneira enfática a questão do conflito entre os grupos sobre o viés da violência, o conflito entre as duas facções é explicitado em embates físicos, mas também, e principalmente, de maneira ideológica. Durante a pesquisa foi identificado como essa temática central desdobra outros conteúdos que são abordados nas duas histórias e que se relacionam fortemente com a narrativa, questões ligadas à controle, ordem, poder, obediência e liberdade.

Na área de jogos eletrônicos, a questão da violência é pautada muitas vezes pela mídia buscando uma relação direta de causa e efeito entre o consumo de games e atos violentos. De acordo com Khaled Jr (2018) há uma cruzada moral contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo como já houve com o cinema e a música, essa associação entre um suposto efeito criminológico dos games feita pelo senso comum acaba por disseminar um pânico moral na sociedade.

Esse debate influenciou pesquisas no campo da psicologia, medicina e até mesmo na área da criminologia para determinar a relação entre os jogos eletrônicos e a violência, ou seja, se a violência no campo virtual influencia ou estimula a violência no real. Entretanto, pesquisas acadêmicas sobre narrativas e temáticas dos games ainda são um âmbito pouco explorado, principalmente no que concerne a histórias que retratam sobre violência e temas adjacentes. No caso desta dissertação, há uma proposta incomum de pesquisa para os estudos acadêmicos feitos com jogos eletrônicos quanto os realizados sobre Assassin's Creed pela intenção em analisar a narrativa pela tônica da violência para além de uma ideia de imagens de ações físicas, mas por uma discussão de marcação política e filosófica que atravessa a história das obras.

2.1 – Do soco à violência que não se vê

Focada na disputa entre Assassinos e Templários, narrativa de Assassin's Creed não pode ser explicada apenas pela natureza de seus estímulos performáticos quanto ao tratamento da violência. Apesar de ser uma história de aventura com generosos momentos de ação, a trama apresenta o fenômeno da violência não somente em sua manifestação mais flagrante e performática – golpes, atos de combate, esgrimadas, assassinatos – mas também como um elemento integrante da atmosfera dramática da história.

Ela não é, portanto, uma expressão que pode ser analisada a partir de uma causalidade direta como se a natureza dos atos de violência qualificasse automaticamente o teor estético e discursivo na narrativa. A melhor maneira de capturar esse movimento na trama seria, talvez, se considerarmos uma perspectiva dialética e sistêmica no ponto de partida de nossa abordagem teórica.

Assim, vale lembrar de uma provaçãõ famosa do dramaturgo e poeta alemão Bertold Brecht, que questiona o que é roubar um banco comparado a fundar um banco. A partir dessa ideia é possível observar que existe um paradoxo central no que diz respeito ao tema: os sinais evidentes da violência, suas formas explícitas - atos de crime, terrorismo, violência doméstica, tortura, guerras, confrontos civis – na verdade, não são causas determinantes para a construção de um sentido adequado de violência, são, antes disso, aquilo que nos impedem de pensar a violência em seu Real, isto é, em seu caráter objetivo e sistêmico.

A princípio, o que costuma ser feito no tratamento da questão é privilegiar o seu rastro cotidiano, isto é, dar ênfase na forma visível do fenômeno, imagens violentas geram grande afeto e são usadas como estímulo para gerar insegurança e medo generalizados ocultando outro tipo de expressão violenta. Por isso, o roubo a banco tem um impacto maior na sociedade do que a fundação de um banco; apenas o ato aparente do assalto a banco mobiliza em nós o medo (ou a atenção sobre as causas e danos) enquanto os efeitos gerados pela existência de um banco abalam de maneira significativa a vida da população.

Muitas abordagens teóricas, sobretudo no campo das políticas públicas, tratam da questão quase que exclusivamente a partir do fenômeno capturado facilmente pelos afetos, pois a violência física gera uma sensação de ameaça muito mais forte do que a ideia de viver à mercê dos bancos e do sistema financeiro.

Resgatando alguns trabalhos importantes na área, é possível citar, por exemplo, o estudo de Minayo e Souza (1998) que aborda a violência como um problema de saúde pública. De acordo com os autores, a violência seria uma ação intencional, praticada por indivíduo, grupo, instituição, classes ou nações dirigidas a outrem, e que cause prejuízos, danos físicos, sociais, psicológicos e (ou) espirituais. Este estudo colabora com a ideia de que quase sempre o tema é analisado conforme uma estrutura útil, centrada na relação de causalidade de atos que são encontrados na vida cotidiana. Assim, de modo geral, a própria Organização Mundial da Saúde estabelece a violência como “o uso intencional da força ou do poder, real ou em ameaça, contra si próprio, contra outra pessoa, ou contra um grupo ou uma

comunidade, que resulte ou tenha possibilidade de resultar em lesão, morte, dano psicológico, deficiência de desenvolvimento ou privação”. (2002).

Essa definição não excluiu o uso de outras tipologias como a de Santos (1996) que define violência como uma forma de controle, um dispositivo que exerce coerção de maneira aberta, real ou virtual, nas relações sociais, impedindo o reconhecimento do outro, pessoa, classe, gênero ou raça, mediante o uso da força, bem como, provocando algum tipo de dano.

O que fica minimamente claro nas duas leituras é que a violência faz parte da experiência humana. Provavelmente, sempre fez, estando presente em diversos momentos históricos, bem como contextos sociais. É um fenômeno multideterminado que implica na ideia de uma força não qualificada (essa força pode ser o emprego de uma energia física ou de um ato simbólico de consequências morais) que se torna violenta quando passa da medida, quando perturba uma ordem, quando rompe acordos e regras que ordenam relações.

Quem melhor percebe o que podemos chamar de defasagem no tratamento do conceito de violência é o filósofo esloveno Žižek (2014) que salienta que o impasse teórico se dá porque, geralmente, a dinâmica entre a violência subjetiva, objetiva e sistêmica, não é situada em um mesmo patamar. O que é paradoxal, na opinião do autor, é que a violência subjetiva sempre parece ser percebida contra um "grau zero de não-violência" (p.17), emergindo como um tipo de perturbação do estado pacífico e normal das coisas. Ou seja, enquanto não se perpetra um soco, não há violência propriamente dita. Em distinção a isso, a violência objetiva seria o espaço invisível já que é inerente ao tal estado de coisas pacífico e normal. O importante na tipologia da violência de Žižek é que o termo em questão não pode ser definido por seu impacto traumático, pelo contrário, ele deve ser ignorado para que tenhamos uma ideia mais adequada sobre o que é Violência.

Para o autor, ela é mais do que um ato ou acontecimento que perturba a normalidade da sociedade, havendo formas mais sutis de coerção que acabam por sustentar relações de poder, dominação e exploração que não são visíveis e, muitas vezes, anunciam catástrofes como a crise de 2008, por exemplo. Quando as duas formas de violência são percebidas no mesmo ponto de vista, deixamos de ser capazes de perceber a violência sistêmica. Essa postura parcial acaba por gerar conclusões equivocadas que nos levam a crer, em muitos momentos, que seria possível abolir a violência se acabássemos com o crime. No enredo de Assassins Creed, esse posicionamento descreve a motivação central dos Templários. O grupo persegue a “Maçã do Éden” justamente para ter o controle da condição de livre-arbítrio e dar um fim na possibilidade de crime ou contravenção. Na visão do filósofo, tentar acabar com o

crime seria a expressão de outra violência muito maior que se equivale a fundação de um banco.

O autor esclarece o sentido do fenômeno a partir de um esquema organizado em três concepções: a violência subjetiva é aquela visível exercida por um agente claramente identificável que nos intimida e amedronta, pois é perpetrada pelos indivíduos de forma direta. A violência objetiva, como dito acima, é a expressão invisível porque está na sustentação de em uma “[...] normalidade do nível zero contra a qual percebemos algo como subjetivamente violento.” (ŽIŽEK, 2014, p.18), e que, portanto, é aquela que forma responsável por criar um ambiente hostil que permanece latente, as vezes imperceptível, mas que se exprime em atos racistas, atitudes machistas e homofóbicas e tantas outras formas de expressão que, muitas vezes, são naturalizadas e passam despercebidas. Tão logo, o que se pode entender como violência sistêmica seria a expressão de totalidade que emerge dos efeitos catastróficos dos panoramas políticos e econômicos que se fundamentam na injustiça e nas desigualdades perfeitamente visível na sociedade. O autor traduz bem este sentido:

É aí que reside a violência sistêmica fundamental do capitalismo, muito mais estranhamente inquietante do que qualquer forma pré-capitalista direta de violência social e ideológica: essa violência não pode ser atribuída a indivíduos concretos e às suas ‘más’ intenções, mas é puramente ‘objetiva’, sistêmica, anônima. Encontramos aqui a diferença lacaniana entre a realidade e o Real: a ‘realidade’ é a realidade social dos indivíduos efetivos implicados em interações e nos processos produtivos, enquanto o Real é a inexorável e ‘abstrata’ lógica espectral do capital que determina o que se passa na realidade social. Podemos experimentar tangivelmente o fosso entre uma e outro quando visitamos um país visivelmente caótico. Vemos uma enorme degradação ecológica e muita miséria humana. Entretanto, o relatório econômico que depois lemos nos informa que a situação econômica do país é “financeiramente sólida”: a realidade não conta, o que conta é a situação do capital (ŽIŽEK, 2014, p.26)

A visão sistêmica-social da teoria da Violência de Žižek produz uma constatação muito oportuna para análise de *Assassin's Creed*, pois ela oferece a possibilidade de compreender a violência e suas manifestações a partir de um exame que ultrapasse os contornos pictóricos da questão, não nos deixando cair, portanto, em uma leitura esquemática de confortos retóricos e explicações fáceis.

Outro detalhe importante é a aproximação entre o contexto de análise de do autor, o sistema capitalista em seu estágio contemporâneo, e o enredo da história das obras. É quase impossível não notar que quando o autor nos mostra que o traço político mais marcante de nossos dias é o esvaziamento do próprio campo da política, apesar da produção da diferença de classes e dos confrontos de posições, fica evidente que o laço social e a lógica que o sustenta são organizados estruturalmente por uma violência que se apresenta como um discurso cínico de as coisas vão bem, sendo o maior desafio político de nossos tempos consertar alguns erros que acabam por aparecer: a violência, a corrupção, a miséria, a desigualdade social, etc. O resultado dessa regressão ideológica é bem conhecido de todos: uma vigilância maior contra o perigo, que se traduz em aumento do policiamento, da repressão e da criminalização, o que justifica, em última instância, o uso da violência do Estado contra a população.

Para os Templários o que precisa ser “consertado” na sociedade são justamente os “erros e desvios”. Em outras palavras, o resultado dessa regressão ideológica, identificada por Žižek (2014), gera um padrão de comportamento que pode ser observado tanto no jogo, quanto nos discursos cotidianos que defendem a ordem e o controle utilizando de quais ferramentas o Estado julgar apropriadas para alcançar esse objetivo.

O autor defende a ideia de que existem formas mais sutis de coerção que acabam por sustentar relações de poder, dominação e exploração que não são auto evidentes como um ataque a mão armada ou um assalto a banco. Quando há um reducionismo que não permite a percepção de que a violência pode assumir uma forma menos nítida, impossibilitando que a questão vá além de um reconhecimento de sua expressão físicas e diretas, as demais formas podem assumir um potencial nocivo agravado que passa despercebido e se perpetua com facilidade.

2.2 – As topologias da violência

Para o filósofo sul-coreano Han (2017), a violência está presente dentro de um sistema simbólico que serve como meio de dominação. Na leitura do autor, a sua forma de aparição varia conforme o tempo e a formação social. Na atualidade, por exemplo, ela tem se modificado de visível para invisível, de frontal para viral, de direta para mediata, de real para virtual, de física para psíquica, de negativa para positiva, e se retira para os espaços que autor chama de neuronais, de tal maneira que pode dar a impressão de que desapareceu.

Em primeiro lugar, em seu livro *Topologia da Violência*, o filósofo realiza uma varredura histórica sobre o tema, a tortura na Grécia era algo indispensável, algo necessário como aparece na mitologia, por exemplo. Assim como nas histórias dos deuses repletas de sangue, a violência era tomada como uma espécie de espetáculo em praça pública, um teatro da crueldade, que, para além de sua forma pictórica, tinha a função de purificar ou cicatrizar as feridas que ela mesma fez. Portanto, era um instrumento necessário como a “Lança de Aquiles” para que a alma não se afundasse em um diálogo atormentador consigo mesma.

Em Roma, as práticas de execução e a luta de gladiadores não significava, somente entretenimento, mas a liberação da pulsão da morte. A violência era sinônimo de poder e dominação e por isso a sua exposição pública. Segundo o autor, de modo geral na pré-modernidade a violência estava presente no universo cotidiano de maneira extremamente visual. Os deuses, as tribos, os governantes manifestavam seu poder por meio da brutalidade, da morte, do sangue. Por isso, a violência não era somente exercida, mas também focalizada e exposta. O teatro da crueldade que ocorria nas praças públicas encenava seu poder e seu domínio. Logo, a violência e sua encenação teatral eram essenciais para o exercício do poder e das formas de vidas em questão. Era por meio dela que os sujeitos demarcavam o território da sociedade as fronteiras de seu domínio sobre a vida.

De acordo com Han (2016), o primeiro grande deslocamento acontece na modernidade quando a violência começa a ser retirada do cenário da exibição pública, uma transformação que modifica uma expressão majoritariamente visível para uma invisível. A pena de morte deixa o espaço público e a função de espetáculo de exibição, para uma prática que passa despercebida pela sociedade assim como os campos de concentração.

O agressor e a vítima se tornam invisíveis, uma prática chamada pelo autor de “violência da negatividade” (p.19), trata-se de uma mudança topológica nos regimes de visibilidade da violência, a saber, a sua forma física passa ser interiorizada em um conflito interior que logo se apropria do sujeito. A violência deixa de ser apenas um instrumento de demarcação social e se torna elemento estrutural de uma forma de dominação que facilmente vigora sobre o esforço físico e material.

A internalização psíquica é um dos deslocamentos topológicos centrais da violência na Modernidade; a violência toma forma de conflito intrapsíquico. Tensões destrutivas são suportadas internamente, em vez de seres descarregadas para fora; o

front de batalha não se desenrola externamente, mas dentro das pessoas (HAN, 2017, p.22)

Em outras palavras, a coação externa cede lugar para a coação interna que se apresenta como liberdade. O sujeito livre não está mais preso a uma ordem. No capitalismo não é exercício da força que mantém a forma de governo das coisas. A exploração e autoexploração são muito mais eficientes, muito mais potente quanto ao controle e a capacidade de conservação do estado social. A violência da exploração capitalista oferece a sensação de liberdade, pois ela é mediada pelo mercado e consumo.

[...] a técnica de dominação lança mão da internalização da violência. Ela prevê mecanismos para que o sujeito de obediência internalize as instâncias de domínio exteriores transformando-as em parte componente de si. Com isso, exerce-se o domínio com muito menos desgaste. Também a violência simbólica é uma modalidade que se serve do automatismo do costume [...] A violência, de certo modo, é *naturalizada*. Sem o emprego de violência física, marcial ela prevê as condições para que as relações de domínio vigentes se mantenham. (HAN, 2017, p.23)

Outra topologia da violência marcante segundo Han diz respeito a sua forma política. Usando a tese de Carl Schmitt (1968) de que a essência do político se sustenta na distinção amigo e inimigo – novamente a dualidade inscrita na modernidade aparece para organizar os fenômenos da violência – Han (2017) mostra que essa dualidade não é um sistema, mas um domínio. Os grupos, só tornam políticos, ou, a comunidade só adquire a função de politização quando se vê ameaçada por inimigos.

Para Schmitt, a política se desenvolve numa comunidade por sentimentos ou questões existenciais. Em *Assassin's Creed*, a distinção dos grupos é organizada justamente a partir dessa forma de identificação na política, onde cada comunidade se reconhece na medida que decide destruir o inimigo. Sem um inimigo não há motivação para lutar.

Para Han (2017) a política da violência schmittiana é uma política da identidade que gera um registro passional de violência baseado na liberação das energias destrutivas. “A violência que se aplica ao outro como inimigo confere ao si-mesmo estabilidade e firmeza, formando identidade.” (2017, p.96). Nessa perspectiva é como se o “eu” se iluminasse com mais nitidez à medida que o inimigo estivesse também mais claro, isto é, definindo-se a figura

do inimigo define-se o eu. Particularmente, tal leitura da violência se sustenta na medida que relações de poder são definidas em situações de confronto de posições, ou mesmo em constelações sociais que encaram um processo de degradação do ambiente democrático-institucional como ocorre na ascensão do fascismo. Nessa situação específica, o inimigo construído imaginariamente ajudaria o eu e a sociedade a aliviar-se das contradições internas.

Ao abordar a relação entre direito e violência, o autor demonstra como existe uma profunda unidade entre formação de instrumentos de proteção e organização social e a violência. A ordem do direito está a serviço do poder e, para sua eficácia, é inseparável da violência.

Freud (1921) buscou identificar como esses dois termos que hoje parecem se opor têm uma origem comum. De acordo com as análises freudianas, um se desenvolve a partir do outro. Embora não haja no pensamento freudiano um contorno nítido para o uso do conceito de violência e direito, muitos textos do autor tratam a questão a partir das ideias sobre a chamada violência psíquica, registro incontestável da pulsão de morte.

Em *Psicologia das massas e análise do eu*, ele mostra que a origem da Lei está relacionada com as dinâmicas de organização das pequenas tribos. Era a força muscular, isto é, a força física, que determinava o pertencimento de alguém ao grupo. Essa força é movida por uma vontade que se aplica ao outro, era uma forma de poder, uma capacidade de conformar o mundo às intenções de um sujeito. Portanto para Freud a lei sempre esteve presente na constituição do poder. Inicialmente como expressão da força física, depois, em tempos de paz, a violência sangrenta é superada pela transferência de poder para uma unidade maior: o 'poder da comunidade' enquanto comunidade de interesses que se instaura num grupo humano. De acordo com o autor, "o direito da comunidade se torna, então, a expressão das relações desiguais de poder que existem em seu seio, as leis serão feitas pelos que dominam e para os que dominam" (p.24, [1921]2011).

Nesse deslocamento topológico da violência, em um dado momento, o grupo dominante substitui o ato de matar pelo de escravizar. O corpo do outro passa a servir como recurso aos interesses econômicos de quem impõe sua lei. Assim, o que era uma relação entre "vencedor e vencido" em uma disputa de força, transforma-se em uma expressão de uma violência coletiva imposta pelos vencedores aos vencidos. A violência de poder é a base de uma comunidade organizada. O direito é poder dessa comunidade, ou seja, a força que ela tem para produzir um tipo de coesão estará garantida por fenômenos de identificação, percebidos como sentimentos.

Da fisionomia da comunidade Han (2017) passa a tratar da violência dentro seu contexto macro, isto é, inserida no tecido social a partir de práticas e discursos. Neste ponto, o autor vai se dedicar a caracterizar a diferença entre poder e violência. Na microfísica da violência existe uma tensão entre o “ego e o outro”, entre o “amigo e o inimigo”, entre o “exterior e o interior”. Sua principal característica é a infiltração e a invasão. A violência microfísica é uma influência exterior que ataca e rouba a liberdade. Sendo assim, toda influência externa desconhecida é violência. Esta forma é muito parecida com a noção de violência sistêmica de Žižek (2014), contudo, neste caso aqui, a violência microfísica seria algo como os efeitos de continuidade gerados pelo poder, na ideia de uma “atmosfera”, que pode ou não ser declaradamente hostil, mas que produz continuamente tensão entre o interior e exterior.

O que Han (2017) tenta mostrar é que a violência é sempre destrutiva, enquanto o poder une e engaja. Apesar se não serem sinônimos e não estarem sempre em uma relação de dependência, “tanto o poder quanto a violência servem-se de uma técnica de subjugação, de ‘dobrar o outro’. O poder faz uso desse expediente até que o outro se submeta; a violência faz de modo que o outro ‘quebra’” (2017, p.139).

O poder não obstaculiza o espaço de atuação e nem exclui totalmente a liberdade. O poder é um meio sem fim, por isso o sujeito sempre pode recorrer à desobediência. Pode rebelar-se contra a vontade do poderoso. Mas a violência é a realidade instrumental que pode destruir, decompor a atuação do poder ou da liberdade. Han chega a dizer que tanto a violência quanto o poder são estratégias para neutralizar a inquietude das pessoas e sua sede de liberdade, mas o poder, ao contrário da violência, não aniquila o outro. O poder, enquanto meio de atuação, pode ser usado de modo construtivo, a violência, por sua vez, é destrutiva em si mesma.

Apesar da distinção entre poder e violência, a relação entre os dois termos produz um tipo de gramática muito forte. De acordo com o autor, a situação que gera a violência muitas vezes está no próprio sistema, as estruturas edificadas implícitas mantêm as injustiças e as relações de poder desiguais.

A violência aqui exercida é conceituada como sistêmica, uma forma de violência anônima e objetiva, que em seu sentido estrutural representa uma técnica de dominação. Ressaltando a ligação com a violência simbólica de Bourdieu, aquela perpetrada sem a necessidade da coação física, pois sua finalidade é a manutenção da dominação.

“Nesse contexto deve-se afirmar que o domínio também é exercido *sem violência*; a violência estrutural não é uma violência em sentido estrito, mas uma técnica de domínio. Ela possibilita um domínio discreto, muito mais eficiente do que o domínio da violência” (HAN, 2017, p.161).

Essa condição é o que podemos chamar de domínio de poder exercício no sistema simbólico. Como na teoria de Žižek (2014), estamos falando de uma forma de dominação através da ideologia, onde as ideias dominantes exercem um tipo de violência simbólica, cujos termos são ocultados, pela naturalização de concepções de mundo que impedem a compreensão dela para além de seus efeitos de coação física. A passividade radical é a impossibilidade agir ou reagir para fora dos domínios do sistema.

2.3 – A violência como registro passional: forma de poder e política

A violência nunca é praticada por ela mesma, não é um ato desprovido de motivação ou fruto da crueldade do acaso. Como foi explicitado, violência pode funcionar como um meio para obtenção de algo, uma outra coisa, talvez bens materiais, a segurança, domínio, liberdade (em casos de opressão), etc. Ao evidenciar essa condição na abordagem teórica deste trabalho, abre-se espaço para compreender a violência como parte de um processo mais amplo – a estruturação de um palco ou jogo- que organiza os regimes de visibilidades de formas de poder e autoridades que estão a serviço de discursos políticos. Essa complexa narrativa produz registros de servidão, obediência, rebeldia, desobediência, isto é, performances sociais a partir da violência.

Segundo a filósofa Arendt (1985), durante muito tempo a ciência política se esquivou da tarefa de abordar temas relacionados a poder, força, vigor, autoridade e violência, conceituando essas palavras-chave. Entretanto, as temáticas relacionadas a esses conceitos permeiam nossa sociedade em diferentes níveis.

Ao tratar de violência, a autora, ressalta que as suas formas se distinguem em um caráter instrumental. Pra ela, a violência “está próxima do vigor, uma vez que os instrumentos da violência, como todos os demais, são concebidos e usados para o propósito da multiplicação do vigor natural até que, no último estágio de desenvolvimento, possam substituí-lo” (ARENDR, 1985, p.25).

Logo, o conceito de violência, de acordo com Arendt, tem sentido de meio ou instrumento de coação que constituem recursos ao serviço exclusivo e soberano de uma

determinada autoridade, no exercício de uma dada forma de poder. Tal concepção é importante porque se alinha a ideia de violência estrutural, bem como, a dialoga com a narratividade da história de Assassin's Creed. No entendimento da autora, o fenômeno da violência se manifesta sempre que acontecem certas condições propícias, tais como: perda de autoridade ou certas transformações nas tradicionais relações de poder. Desse modo, a violência seria uma espécie de linguagem comum que expressa algum tipo de desequilíbrio ou perturbação de um estado neutro de ordem. A violência surge, então, nas relações de poder como um instrumento a ser usado para gerir os desígnios sociais, ou pela via da manutenção, ou pela via da transformação. Na prática, podemos usar como exemplo, o Estado soberano que detém absoluto e exclusivo acesso e controle do uso dos meios de violência – os quais, via de regra, incidem sobre duas grandes áreas de segurança: a esfera da ameaça interna (tribunais e forças policiais) e a esfera da ameaça externa (forças armadas). Quando o Estado soberano faz uso de suas prerrogativas legais? Em outras palavras, quando a violência ocorre no campo da política? Quando os acontecimentos escapam do restrito domínio do Estado, ou seja, todos os atos que representam uma contravenção a legislatura instituída, bem como, qualquer ato desestabilize o fluxo de poder vigente.

A tentativa de compreensão da autora sobre o que é violência é marcada pela questão do se entende de poder. Para isso, ela retorna a Voltaire, Hobbes e Mil para traçar uma caracterização da violência dentro de um corpo político, neste caso mais especificamente: o Estado-Nação. A princípio, Voltaire e Hobbes estabelecem que poder significa um tipo forma que é capaz de fazer com os outros ajam conforme uma vontade. Ou seja, dar ordens e ser obedecido: sem isto, não existe poder. Desta equação mínima surgiu a mecânica básica do poder que será absorvida pela máquina do Estado como “força institucionalizada”.

Esses autores a definem a violência operada pelo Estado como a mais flagrante manifestação do poder. Assim, todas as instituições políticas ou grupos instituídos, que formam uma comunidade, são manifestações e materializações de uma vontade de poder. O significado do termo de poder na modernidade foi confirmado pela tradição judaico-cristã e pela concepção imperativa de direito, o que leva a pensar o registro da violência associado as noções de autoridade e obediência. Essa evidência, de que a violência no interior do campo da política se amarra as formas de autoridade e obediência, faz com que Arendt (1985) assumira na posição de que “todos contra um” representa a forma extrema de poder “todos contra um”, enquanto “uma contra todos” seria a forma extrema de violência. A partir disso, Arendt insiste que a ciência política precisa distinguir entre poder, força, vigor, autoridade e violência. Esta

última tem relação com esses conceitos, mas não é necessariamente sinônimo. É óbvio que existe relação entre violência, poder e autoridade, mas isso não nos permite concluir que sejam a mesma coisa. Contudo, é quase impossível dizer que possa existir uma relação de obediência sem esses três conceitos sejam colocados em jogos como, nos mínimos, coordenadas básicas de estruturação da situação.

2.4 – Da obediência às relações de força e resistência

O filósofo Gros tem se dedicado a estudar as múltiplas formas de obediência e desobediência nas relações de poder. Em um ensaio intitulado “A Ética de Obediência”, de 2015, o autor descreve uma análise sobre as raízes não passionais da violência a partir da paixão por obedecer. Logo no início do trabalho o autor faz uma importante observação: “as grandes violências guerreiras se alimentam de disposições passivas, como a docilidade ou o hábito, tanto quanto talvez - se não mais - de energias furiosas e destruidoras”. (GROS, 2015, p.222).

A ideia do autor de que os grandes atos de violência se alimentam da docilidade dos homens é retirada inicialmente de alguns relatos de Guerra usa como fonte o livro *Agressão*, de John Paul Scott, e os *Cadernos de Combate* do soldado francês Louis Mairét. Em ambos os relatos aparecem constatações sobre as motivações que levaram os soldados a seguirem na Guerra. Scott comenta, por exemplo, que a Europa não reagiu ao destino trágico arquiduque austríaco Francisco Ferdinando, buscando algo tipo de reparação, por isso colocou seus soldados em marcha. A guerra aconteceu porque homens foram treinados a obedecer. Eles responderam a uma ordem de comando. O mesmo tipo de conformismo que aparece no relato de Scott é mencionado por Mairét. O soldado francês conta que os homens não foram para o front pela Alsácia-Lorena. Na verdade, eles mal sabiam o que era essa porção de terra chamada Alsácia-Lorena. Os soldados combateram por força, por hábito, por honestidade.

Gros percebe, então, que a contabilidade macabra do século XX pode ter como uma de suas principais causas a conformismo. Para ele, a forma da obediência deve ser vista como uma relação de forças históricas, ainda que precária, arbitrária e contingente, mas que diz respeito a como cada pessoa se alinha ao comportamento de todos os outros. Portanto, obedecer, desobedecer são termos que sempre significam a maneira como cada sujeito dá forma a uma liberdade. Assim, o jogo de palavras entre obedecer e (des)obedecer parece se relacionar com uma série de possíveis variações de estilo das subjetivações que descrevem

uma condição clara: é no interior da microfísica do poder que a livre singularidade se constrói.

Mas, por que este debate sobre a obediência é importante para a questão da violência? Porque é uma maneira de mostrar que mesmo em um cenário de aparentemente estabilidade, onde não se assiste a atos flagrantes de coação, a violência não deixa de se manifestar. A violência está na trama dos discursos políticos, no interior das práticas culturais, nos jogos de poder dos grandes centros urbanos, no almoço de domingo. Ela se manifesta silenciosamente pelo cotidiano porque

Deus, a pátria, "a raça", a "história" ou as "leis do mercado" são entidades abstratas impessoais, necessidades superiores diante das quais o indivíduo comum sente sua humildade, sua impotência e sua ilegitimidade e às quais, portanto, se submete, aceitando como dever e princípio de sua dignidade o fato de realizar da melhor maneira possível o que lhe pedem para fazer. alavanca poderosa da desresponsabilização: ler lista de palavras, pressionar com o dedo um botão, é algo que outro teria feito também em seu lugar. Ou seja, convenço-me de não ser um monstro, dizendo-me que outro, assim como eu, teria igualmente praticado esse ato monstruoso e que, portanto, esse eu que pressiona os botões não seu eu, é um sujeito anônimo, inexistente, intercambiável. (GROS, 2015, p.228)

A violência gerada pelo conformismo é a violência da continuidade dos efeitos de poder. É o traço da tecnificação das estruturas de dominação que uma comunidade ou instituição produz. O sujeito da desresponsabilização, em sua face anônima, representa o sujeito do desempenho, aquele que executa a si mesmo de maneira irrefletida, preso antes ao um papel social que exerce ou que ocupa no grupo. Gros (2018) assinala que o conformismo seria como névoa difusa que é alimentada pela impessoalidade do plural. O “a gente”, por exemplo, corresponderia ao desenho de uma superfície de objetividade que é usada como referência na ação dos indivíduos, o autor destaca:

A objetividade do “a gente”. A sociologia não existiria como ciência sem a solidez objetiva, a espessura existencial do conformismo. Que risco realmente corremos ao sair usando um par de sandálias como se fossem abotoaduras? Cada um com sua fantasia. Uma Multa? Não, isso não é proibido por lei. Mas aquele que tentar lançar essa moda de se vestir será imediata e maciçamente punido pelo cutelo do olhar dos outros. O castigo será inapelável na forma de expressões assombradas, ares

consternados, tudo, enfim, que respira a grande, a sufocante condenação social, em que a sociedade se mostra uma coisa muito diferente de uma reunião de indivíduos em torno de interesses comuns. (p.99).

O peso do “juízo alheio” sobre o modo de agir dos sujeitos não é apenas uma constatação moral. Gros usa os resultados dos dois experimentos sociais sobre conformismo e a influência do grupo realizados pelos psicólogos sociais Solomon Asch e Stanley Milgram. Na década de 1950, Asch conduziu alguns experimentos para investigar até que ponto a pressão social de um grupo majoritário poderia afetar uma pessoa a se conformar. Em um deles, ele apresentava aos sujeitos folhas em branco em que estavam desenhadas três barras verticais de alturas diferentes. O experimentador pedia a cada participante individualmente para selecionar o segmento de linha correspondente a referência situada mais à esquerda. O exercício era de uma simplicidade infantil, não dava margem para erros. Um dos integrantes do grupo era o voluntário da pesquisa enquanto os demais eram atores. Em algumas ocasiões, todos no grupo escolhem a linha correta, mas, ocasionalmente, os outros participantes declaravam unanimemente que uma linha diferente que não correspondia a referência. Ora o que Asch queria mostrar é que um sujeito ingênuo, cercado por pessoas de quem declaravam ver outra coisa que não era o resultado correto, vai contrariar as evidências e adotar como sua a resposta do grupo. E tal pressão do grupo realmente fazia como que os sujeitos se contrariassem, deixando de lado suas certezas sensíveis, para não ser a única pessoa que via algo diferente. A diferença de posição era sentida como um perigo.

Outro teste importante foi realizado pelo orientando de Asch, Stanley Milgram. A ideia de experimento de Milgram era a seguinte: levar sujeitos a aplicar (falsos) choques em estudantes inocentes, sob a falsa alegação de se verificar o efeito da punição sobre a aprendizagem. Os choques elétricos eram gradativos e chegam até limite de 450 volts. Milgram queria observar quais indivíduos iriam contrariar a ordem dada dentro da situação. Um elevado número de participantes demonstrou um alto índice de submissão à autoridade do pesquisador ao obedecerem à ordem de provocar choques elétricos, com a voltagem máxima, em indivíduos inocentes. Sobretudo em razão de suas consequências, o experimento tornou-se um dos mais impactantes e controversos das ciências humanas e sociais.

Na leitura de Gros (2015) os experimentos mostram a força do grupo na conformação de atos violentos. Segundo o autor, a pressão imposta por uma autoridade legítima parece ser decididamente muito superior às capacidades de empatia do sujeito:

Uma violência infligida a outro, a partir do momento em que se considera que se é apenas agente e não o autor, a partir do momento também em que ela é intermediada por uma aparelhagem técnica e legitimada por uma autoridade superior, rompe facilmente a barreira dos sentimentos de empatia mais elementares (GROS, 2015, p.229).

Diante da irracionalidade de obedecer a uma ordem que contraria a ética dos sujeitos, não seria evidente desobedecer? Gros questiona a obediência cega, ou seja, aquela que se dispõe a cumprir ordens sem assumir responsabilidades da escolha. Por que escolhemos realizar a escolha dos outros? Por que nós aceitamos o inaceitável? Por que servir? Longe de querer responder a todas essas indagações neste capítulo, é importante frisar apenas que o conflito entre assassinos e templários, como colocado no texto de *Assassin's Creed*, mobiliza um conjunto de ideias que debate justamente a questão da violência dentro desse contexto de Liberdade, Poder e Servidão Voluntária. Esses elementos são apresentados dentro de um campo de disputa que envolve duas maneiras de organizar a sociedade. Por um lado, pela instituição da ordem e da conservação de valores que promovam o controle social, assegurando as hierarquias; do outro, a garantia da liberdade como fundamento máximo contra as diversas formas de opressão social, incluindo o totalitarismo. Portanto, no papel de defensores da ordem, os templários lutam abertamente pela construção de uma sociedade sem violência, a partir da conquista da maçã do éden que no jogo simboliza o livre-arbítrio, isto é, a possibilidade de se exercer livremente as escolhas. Uma vez de posse do artefato, os templários seriam capazes de controlar mundo sem brechas para ações livres da condição de servidão. Todos seguiram uma única verdade sem que houvesse espaço para posições desviantes. Já os assassinos representaram o desejo de rebelião e resistência a toda e qualquer forma de dominação que subjuga os indivíduos a único caminho. Ao encarnarem o projeto libertário, eles são os defensores fiéis da liberdade.

O que é colocado em movimento pelo texto do jogo e do filme são as relações de força entre liberdade e servidão que em seus tensionamentos ao longo da trama criam um complexo jogo de poder entre duas leituras de mundos que entram em conflito como se fossem a força motriz da história tal como a luta de classes é para o marxismo. Dentro desse panorama é importante frisar algumas questões conceituais acerca das ideias apresentadas no jogo para ampliar a experiência de entendimento da obra.

Em primeiro lugar, retomamos o ensaio o Discurso da Servidão Voluntária, de La Boétie (2017), para compreender o empreendimento do poder e a interessante construção de relações que terminavam: ou na sustentação da liberdade diante de um tirano, ou na subserviência a ele, ao governante como princípio de ordem. Em pleno século XVI, o autor escreve este manifesto subversivo na tentativa de dar uma resposta a crescente polarização política que surge com a evolução do absolutismo francês, demonstrando que a servidão, até então compreendida como involuntária, imposta aos sujeitos como prova do destino divino, era, na verdade, uma forma voluntária, uma escolha dos súditos.

Certamente, a postura de La Boétie (2017) expressa uma exaltação à liberdade, no tocante a um tipo de sabedoria que permite decifrar as mistificações da tirania, ler sua engenharia e projetar suas estratégias, resgatando a condição de ser livre esquecida pelos sujeitos em estado de servidão. O que fica claro no decorrer da obra, portanto, é que a liberdade é uma condição natural dos sujeitos que desaparece na medida que as manobras da dominação política são operadas com a finalidade exclusiva de dar corpo a um estado ou situação que coloque todos a serviço de um. Por que entregamos algo que é nosso para servir a alguém? Esta é a interrogação central do autor.

No início do Discurso, La Boétie (2017) formula a pergunta nestes termos:

[...] como é possível que tantos homens, tantas cidades, tantas nações às vezes suportem tudo de um Tirano só, que tem apenas o poderio que lhe dão, que não tem o poder de prejudicá-los senão enquanto aceitam suportá-lo, e que não poderia fazer-lhes mal algum se não preferissem, a contradizê-lo, suportar tudo dele. (p.34)

Esse questionamento é, com certeza, o cerne que alimenta o percurso intelectual de La Boétie. Para ele, essa realidade vivida pela submissão é estarrecedora, pois possui um ar de absurdo e de obediência cega quase insustáveis justamente porque não parece ser possível que um só, um único, seja capaz de reter tanto domínio em suas mãos. Como é possível? Como a tirania se sustenta? A condição para a viabilização disso se dá no fato de uma servidão forçada que está alicerçada na fraqueza dos homens. É na obediência que a procedência de um regime de poder, seja ela democrático ou ditatorial, poderá produzir feitos que refletem exatamente seu modelo estrito e ditador do que deve ser cumprido.

Coisa espantosa, certamente, mas tão comum que cumpre mais lamentar que abismar-se ao ver centenas de milhões de homens servindo miseravelmente, com o

pescoço no jugo, obrigados não por uma força maior, mas simplesmente (ao que parece) encantados e seduzidos pelo nome de um homem só, cujo poder não precisam temer, pois é um só, e cujas qualidades não podem amar, pois é desumano e selvagem para com eles. (LABOÉTIE, 2017, p.34)

O autor percebe que o que mantém a servidão de povo não é simplesmente a coerção pela força. A entrega da liberdade ocorre por conta de relações de poder que se organizam dentro de uma lógica de influências, ganhos, favores e sub-favores amarrada na figura do tirano que, promove, uma percepção vantajosa para as pessoas que se submetem a tal jugo. Essa concepção é importante para nós porque mostra que a lógica de dominação é orquestrada segundo um discurso de valor baseado num fundamento único que conforma uma cadeia de interesses para atender as demandas dessa ordem central. Tudo isso pode ser facilmente correlacionado com o comportamento dos templários durante o jogo. Não apenas como discurso, mas como também organismo vivo, eles se projetam como os responsáveis por um sofisticado empreendimento que visa exclusivamente produzir um tipo de poder muito semelhante ao da tirania: um poder total. O próprio La Boétie (2017) se mostra espantado diante do grau de domínio dessa matriz de poder:

Pobres e miseráveis povos insensatos, nações obstinadas em vosso mal e cegas ao vosso bem. Deixais levarem embora o mais belo e claro de vossos ganhos, saquearem vossos campos, roubarem vossas casas e vos desproverem das posses antigas e paternas! Viveis de modo a não pode dizer que algo vos pertença; é como se considerásseis grande sorte arrendar vossos bens, família e vidas; e toda essa degeneração, esse infortúnio, essa ruína, vêm não de inimigos, mas de um inimigo só, aquele cujo poder é concebido por vós mesmos, por quem ides tão corajosamente à guerra, por cuja grandeza não recusais a própria morte. Aquele que tanto vos domina não tem senão dois olhos, duas mãos, e um corpo, e em nada difere do homem ordinário de nossas grandes e infinitas cidades, exceto pela vantagem que vós lhe concedeis para vos destruir. (p.41)

A proeminência da tirania sobre os corpos, as posses e os territórios, se sustenta na produção de um discurso ideológico que se reproduz a partir dos benefícios ofertados na pirâmide hierárquica do mundo. Mesmo que tirano seja apenas um homem, ele exerce poder para além de seus limites já que o principal efeito da tirania é a potencialidade de um discurso que influência e vantagens que constrói uma rede complexa de relações de forças onde a

simples polarização entre oprimido/opressor não é suficiente para explicar as dinâmicas do poder.

Diante dessas estratégias do poder desenvolve uma ontologia do homem, uma antropologia filosófica, o autor investiga o encontro dos sujeitos com a servidão e seu prevaletimento e o esquecimento da dimensão de liberdade. Este ponto é importante que a servidão é voluntária, isto é, é uma escolha que pode ser alterada. E, portanto, o que poder fia como ordenamento de seus humores pode ser desfeito pelo ímpeto libertário que existe na natureza dos sujeitos. Os Templários sabem disso, por isso a liberdade deve ser entendida como uma indisposição, como uma recusa a servir. Tudo que é tocante ao serviço diz respeito ao soberano, mas o exercício desse domínio tem um limite, que no jogo é representado pela maçã do éden – símbolo máximo da liberdade como condição humana. Consequentemente, não se curvar diante de um autoritarismo que se proclama como digno de vênua é a remonta a condição do ser um assassino.

Os assassinos representam uma colocação é que feito no Discurso em que uma segunda pergunta derradeira é feita: essa servidão explicitamente presente no comportamento do ser humano é algo inato ou é algo adquirido? Para La Boétie (2017) todo ser que se torna consciente de sua existência, ao sentir o infortúnio da sujeição procura a liberdade de modo que explicitam uma vontade contrária, numa palavra uma resistência.

O desejo de resistência ou desejo de rebelião estariam presentes nas relações de poder, como uma possibilidade de ação, pois o poder apesar de organizado a partir de uma instância de ordem, representada na figura do monarca e seu poder soberano, ou da lei, ou de uma unidade global de dominação. O poder, como explica Foucault (1993), não é nem substância, nem algo que se possa possuir. O poder deve antes ser compreendido como uma variedade de correlações de força imanentes ao domínio onde se exercem. Dito anteriormente, a tirania não sustenta apenas pela existência do tirano, existe um jogo incessante de influências, lutas que transforma o panorama de apoios e a sustentação do regime.

À primeira vista, parece difícil crer, mas é a verdade são sempre quatro ou cinco que mantêm o tirano, quatro ou cinco que mantêm todo o país em servidão. Foram sempre cinco ou seis os depositários de sua confiança, cinco ou seis que dele se aproximaram em seus prazeres, alcoviteiros de suas volúpias, compartes dos bens de suas pilhagens. Esses seis têm 600 outros que se beneficiam e com eles fazem o mesmo que eles fazem com o tirano. Esses 600 têm, abaixo de si, 6 mil, a quem

conferiram cargos públicos e deram o governo das províncias [...] (LABOÉTIE, 2017, p.69)

O poder é formado de cadeias, sistemas, aparelhos e relações de forças que não estão isentas de contradições lutas e estratégias para mudanças no que podemos considerar como uma geografia das influências. A visão do autor é similar com a noção de Foucault (1988) que pontua que o poder está em toda parte, porque provém de todos os lugares. Ele não deve ser tomado por instituição, nem estrutura, mas por uma “situação estratégica complexa numa sociedade determinada” (p.89). Assim, onde há poder, há resistência, pois estamos temos que considerar a dinâmica relacional imanente as situações em que o poder se situa. A relevância de abordar essa questão diz respeito a caracterização dos assassinos ao longo do jogo, que derradeiramente, assume a posição de resistência diante das estratégias de dominação dos templários que querem garantir a perpetuação da servidão. O campo de disputa do jogo é a clara anatomia das relações estratégicas de poder tal como podem ser observadas na teoria de Foucault. Os assassinos são os pontos de resistência, móveis e transitórios, responsáveis na maioria das vezes por introduzem na sociedade recortes que se deslocam e rompem unidades de influência, remodelando geografias inteiras.

Segundo Revel (2005) a história do conceito de resistência começa no campo da Literatura. O termo resistência designava uma transgressão, um ato que, por meio de um procedimento de escritura, conseguia escapar dos dispositivos de identificação e normalização dos discursos. Então, o transgressor seria aquele capaz de abandonar ou fugir das expectativas discursivas da tradição literária. Na década de 70, o termo resistência muda em vista do contexto político. A ideia transgressão passa a ser associada ao poder e, portanto, a resistência se torna a possibilidade de criar espaços de lutas e transformações. No contexto do pensamento foucaultiano a ligação entre as relações de poder e a resistência não pode ser entendida simplesmente dentro de um esquema de dialético como se se tratasse da relação par entre poder/resistência ou liberdade/dominação. O conceito de resistência é contemporâneo ao conceito de poder em Foucault e, portanto, deve apresentar as mesmas características sendo, então, tão móvel, tão produtivo quanto ao poder. Essa compreensão é importante porque Foucault (2018) explica que as estratégias de resistências não vão apenas reagir ao poder, mas elas podem fundar novas relações de poder, da mesma forma que as novas, novas relações de poder podem, inversamente, suscitar a invenção de novas formas de resistência. Revel (2005) esclarece com precisão:

Não é, portanto, fundamentalmente contra o poder que nascem as lutas, mas contra certos efeitos de poder, contra certos estados de dominação, num espaço que foi, paradoxalmente, aberto pelas relações de poder. E inversamente: se não houvesse resistência, não haveria efeitos de poder, mas simplesmente problemas de obediência (p.76).

A questão da resistência se relaciona com o problema do corpo socialmente construído. Trata-se de saber sobre o funcionamento desse corpo a partir das formações de estratégias para a condução da vida (biopolítica). As resistências seriam como formações discursivas que erguem em torno de si mesmas regimentos de ação em repostas as normalizações. Essa resposta é uma forma de agir sobre o mundo, é uma forma de criar, em torno si, uma ética própria para aquilo que representa ser o desígnio da subjetividade em questão (ou me resistência). Para Gros (2018) a desobediência, assim como resistência, seria um processo crítico a que tudo permeia, e que está disponível aos sujeitos para que eles promovam mudança nas planícies de continuidade das técnicas de poder.

Em uma série de entrevistas sobre a revolução iraniana, Foucault (2018) chega a elaborar algumas causas que poderiam servir para desvendar o enigma da revolta. Entre elas, ele comenta sobre a espiritualidade. De acordo com o autor a espiritualidade é uma prática pela qual o homem é descolado, transformado, de sua própria individualidade. O sujeito da espiritualidade é, portanto:

“não mais sujeito em relação a um poder político, mas sujeito de um saber, sujeito de uma crença. Para mim, essa possibilidade de se insurgir si mesmo a partir da posição do sujeito que lhe foi fixado por um poder político, um poder religioso, um dogma, uma crença, um hábito, uma estrutura social, é a espiritualidade, isto é, torna-se outro do que se é, outro do que si mesmo”. (FOUCAULT, 2018, p.21).

Esse desejo de ser “outro do que si mesmo” é a base das práticas de resistência e desobediência. Descreve um movimento que não está simplesmente relacionado ao poder como reação a ele, mas é uma possibilidade de criação, o ensejo de uma experiência utópica, pois é uma experiência fundamentada na alteridade que consiste em buscar a liberdade dentro da ordem existencial; liberdade de ser para ser um outro. O conceito de violência em Assassin's Creed é o átomo que gravita nessa complexa trama de movimentos energéticos abruptos. Só

podemos entender o que ela representa se entendermos que o está em jogo é muito mais do que estamos vendo.

3 - PRODUTOS CULTURAIS EM PROCESSO: O SENTIDO EM MOVIMENTO

Ao analisar duas obras próximas como o caso de uma adaptação e de produtos de franquia é recorrente encontrar intenções comparativas de aproximação e distanciamento entre elas. Em alguns casos, principalmente fora da academia e dos estudos científicos, a lógica da fidelidade entre “original” e “cópia” ainda é presente nas críticas. Todavia, neste trabalho as obras são analisadas partindo da perspectiva que reconhece cada produto como único, que mesmo mantendo uma relação intermediária é fruto de um processo criativo próprio como proposto por Rajewski (2012) que denomina como uma composição genética da intermediariedade:

“Nesse caso, a qualidade intermediária – o critério de cruzamento de fronteiras midiáticas – relaciona-se à maneira com que uma configuração midiática vem ao mundo, ou seja, relaciona-se à transformação de uma configuração de mídia definida (um texto, um filme, etc...) ou de seu substrato noutra mídia. O texto ou filme “original” constitui a “fonte” da recém-formada configuração midiática, cuja formação baseia-se num processo obrigatório de transformação intermediária específico a uma mídia” (p. 58-59)

No caso desta dissertação, as duas narrativas analisadas se relacionam em muitos aspectos, mas também transitam dentro de seu espaço midiático próprio recorrendo a recursos de linguagem específicos. Diferente de pesquisas científicas realizadas sobre Assassin's Creed anteriormente que geralmente estão centradas na representação histórica, explorações educacionais ou mesmo análises comparativas entre dois produtos da franquia, o objetivo deste estudo é analisar como a violência do jogo, englobando os atos físicos e a temática do enredo, é representada em cada sistema de linguagem e quais elementos a obra adaptada incorpora. Portanto, esta pesquisa não tem a intenção de realizar um estudo comparativo meramente focado em elencar símbolos que se repetem ou não, uma vez que a perspectiva adotada reconhece cada produto como único dentro de suas mídias.

Ademais, como afirmam Flagan e Nissenbaum (2016), jogos eletrônicos e filmes são produtos culturais que podem incorporar convicções de um tempo e lugar, carregando em suas narrativas ideias e significados seja de maneira mais sutil ou explícita. Os jogos eletrônicos além de artefatos tecnológicos produzidos a partir de uma lógica mecânica

também carregam, assim como os filmes, elementos que podem ter “significância cultural, ética e política, mesmo quando eles parecem neutros em relação aos valores” (p.45)

Partindo dessa premissa que propõe que os jogos carregam significados e discursos em suas narrativas, tais quais quaisquer outras obras, este capítulo é dedicado a expor de maneira mais aprofundada os objetos em questão, explanando sobre suas características formais enquanto mídia, seus elementos narrativos e seus discursos presentes na trama. A análise interpretativa realizada nas duas obras em termos estruturais e narrativos é embasada na indagação sobre a temática da violência, bem como os assuntos e conceitos adjacentes tratados nas obras tais como à controle, ordem, poder, obediência e liberdade na narrativa das obras, um espaço inexplorado que representa desafios de referências bibliográficas e pesquisas acadêmicas. Por isso, neste estudo a relação estabelecida entre *Assassin's Creed* e seus conteúdos é fruto de análise ímpar que incorpora o existencialismo, a literatura russa e estudos filosóficos como de Žižek, Foucault, Gros e La Boétie.

Durante os estudos mais aprofundados sobre a narrativa e premissa central de *Assassin's Creed* que aborda a rivalidade as facções dos assassinos e dos templários, uma defendendo a liberdade e a outra buscando acabar com o livre arbítrio a frase que representa a máxima da franquia demonstrou ser a chave para a interpretação analítica das narrativas das duas obras.

No jogo, a história é conhecida pelo jogador por meio da vivência de Desmond Miles, um descendente de uma linhagem de assassinos que é sequestrado em 2012 pela empresa Abstergo Industries (uma fachada para os cavaleiros templários atuais) para reviver as memórias de seu antepassado, por meio de uma máquina de acesso ao DNA chamada Animus, com o objetivo de encontrar um artefato poderoso conhecido como “Pedaço do Éden”.

Ao reviver as memórias de seu antepassado, Altaïr Ibn-La’Ahad, a história é transportada a época da Terceira Cruzada da Terra Santa, onde são apresentados de maneira mais profunda os grupos, suas intenções e o contexto da época. Entre o tempo passado e a história do presente, é revelada a intenção dos Templários em encontrar o “Pedaço do Éden” – um artefato mitológico que permite aos que o detém controlar as pessoas – que estava sob proteção dos Assassinos. A ordem dos templários é regida pela crença que o artefato possibilitará a eles o poder de domínio total sobre a população, podendo assim realizar o objetivo da guilda de instaurar a ordem sobre o mundo.

Este grupo não esconde seu viés religioso em seu nome, esse grupo atua em instituições que exercem poder na sociedade como a religião, governo e grandes corporações, entretanto esse controle não é suficiente, a intenção da facção é o domínio total da população por meio do "Pedaço do Éden", primeira fonte de desobediência humana que contém o código do livre-arbítrio.

Em oposição a essa ideologia, o grupo dos assassinos defende o livre arbítrio e o conhecimento. Para eles, os indivíduos devem ter acesso ao saber para terem a liberdade de escolha, mesmo que a escolha seja diferente da crença deles. Assim, a facção age com o objetivo de impedir os templários de conquistar o artefato, protegendo-o por gerações. Dessa forma, a partir das topologias da violência estabelecidas no capítulo anterior, será feita uma análise de como essa questão está inserida em cada uma das obras.

3.1 – A anatomia do conflito: nada é verdade, tudo é permitido

Efetivamente, dentro do universo artístico da franquia, a frase lema do Credo dos Assassinos “nada é verdade tudo é permitido” representa a ideia central da narrativa. Nela é revelada mais do que a tese principal que guia os assassinos, também demonstra que o eixo temático do jogo e do filme estão ligados por um contexto motivacional que pode simbolizar uma batalha entre liberdade e crença, obediência e desobediência, entre progressistas e conversadores, esquerda e direita, etc.

Para situar melhor esta reflexão sobre o universo artístico da franquia, foi identificado durante esta pesquisa uma forte relação o núcleo ideológico de Assassin's Creed com Os Irmãos Karamazóv, de Fiódor M. Dostoiévski. Neste monumental romance russo há um poema de autoria do personagem Ivan Karamazóv, um dos personagens centrais da obra, que conta a história do retorno de Cristo para a terra no século XV, na Espanha, no ápice da Inquisição Espanhola. Vale ressaltar que a narrativa do filme de Assassin's Creed é situada durante o mesmo período.

No relato de Ivan, Jesus volta sem nenhum anúncio profético, nada de anjos, nem trombetas, nenhum sinal dos céus. Ele simplesmente aparece numa praça de Sevilha e caminha entre o povo. Mesmo sem dizer uma palavra a sua presença entre os pedestres; seu sorriso, seu olhar, são suficientes para revelar a essência de sua identidade. Todos o reconhecem no mesmo instante e, imediatamente, o povo se reúne em torno do Salvador, alegres em demasia e ajoelhados em volta dele, dão graças por sua aparição, até que surge neste instante uma figura esquelética e sombria. Com um olhar atento de quem espia uma cena

com receio, um senhor de 90 anos, se movimenta até a guarda do Santo Ofício. Trata-se do Inquisidor.

Com uma ordem direta, o Filho de Deus é conduzido às prisões da Inquisição em meio ao conformismo silencioso da multidão. O povo abre passagem para os guardas, facilitando a escolta do criminoso. Ninguém contesta. Quando caí a noite, uma noite quente, impregnada pelo cheiro de limão e louro, o Inquisidor, com uma tocha na mão, desce à masmorra até o local onde Jesus está preso. “És tu?” Pergunta o Inquisidor. Que logo emenda: “Não respondas”. Não havia motivo para qualquer tipo de confirmação. Pouco importava a natureza divina daquele que estava a sua frente. O que Inquisidor realmente queria saber é: “Por que vieste nos atrapalhar?”. Sem obter uma resposta de Cristo, o Inquisidor começa então um longo monólogo em que argumenta que a Igreja fizera um grande trabalho para corrigir o “erro” de Jesus. “Lembra-te, recorda-te do que recusaste ao tentador”, disse o Inquisidor.

De qual erro fala o religioso? O Inquisidor faz referência ao episódio narrado por São Mateus, no qual Cristo recusa as ofertas do próprio Diabo. De acordo com o evangelho Jesus é conduzido pelo Espírito ao deserto, para ser tentado pelo diabo. Enfraquecido após um longo jejum, ele encontra o grande Tentador que lhe oferece o poder de transformar as pedras em pão, ao que o Filho de Deus responde “Não, nem só de pão viverá o homem, mas de toda a palavra que sai da boca de Deus”. Em seguida o Diabo faz outra proposta. Ele pede a Jesus que se atire da montanha para que prove que é o filho legítimo de Deus. Porque como filho está escrito que os anjos o sustentarão para evitar a queda. Jesus novamente se recusa a atender o Diabo. “Não. também está escrito: Não tentarás o Senhor, teu Deus”. Por fim, o Diabo lhe mostrou todos os reinos do mundo e lhe propôs o poder e a glória de todos eles se Jesus se ajoelhar diante dele. E Cristo lhe responde: Não, vai-te Satanás, pois só sirvo e adoro Deus.

De acordo com Gros (2018), a leitura do Inquisidor na passagem de Dostoiévski reflete a ideia de que a liberdade é um fardo que leva o homem à perdição, um fruto proibido. Assim, ao ter realizado as três recusas, Cristo condenou os homens a um destino de angústia, sofrimento e violência. Foi a Igreja quem os salvou. “Esqueceste-te de que o homem prefere a paz e mesmo a morte à liberdade de discernir entre o bem e o mal?”, indaga o religioso. Na visão do “Grande Inquisidor” o homem não quer a liberdade, mas sim pão e segurança. Para ele, a humanidade deu muitas provas de que sempre está disposta a trocar sua liberdade por qualquer coisa que lhes dê subsistência. Mas Cristo não fez isso. Quando ele diz “não” a primeira tentação, Cristo teria se recusado a alicerçar a fé na obediência do estômago, ou seja,

na dependência da garantia dos desejos saciados. A crença em Deus deve ser uma vontade liberta e desamparada de qualquer necessidade humana; um estado de espírito que não fosse condicionado a gratidão da barriga e, desse modo ficasse à mercê da bajulação e da dívida.

A segunda recusa de Jesus impôs outra condição: a angústia. Ao dizer não a construção de provas e garantias verdadeiras, Cristo deixa claro que a fé autêntica exigirá um trabalho interminável de aprofundamento e superação das inquietações. A fé não pode se debruçar sobre a certeza de uma resposta. É apenas no mistério que ela produz a experiência interior necessária para que o sujeito busque dentro de si a demonstração de força do espírito, e não se basear em certezas autenticadas, que outros forneçam. Aquele que crê deve se apegar a comunicação indireta da verdade de Deus.

Na terceira recusa, por fim, a intenção de Jesus se resume justamente no gozo da liberdade. Cristo rejeita o poder universal pois acredita que só crentes livres podem exercer genuinamente a fé. Os homens devem escolher livremente servir a Deus. Essa relação não pode ser constituída de outra forma.

O Inquisidor se levanta contra tudo isso. “Não há nada mais sedutor para o homem do que o livre-arbítrio, mas também nada de mais doloroso”, diz o velho religioso a Cristo. Essa liberdade como é colocada por Cristo como condição humana, essência inalienável, não é algo que alguém queria, no entendimento do Inquisidor. Ela não passa de uma vertigem insustentável, um peso insuportável. Para o Inquisidor a obediência incondicional seria a melhor saída para os homens, que teriam a carga das decisões aliviadas, e não sentiriam a solidão da escolha, nem muito menos as consequências de fracasso e de derrota, é muito penoso. O serviço que a Igreja oferece aos sujeitos, portanto, é o de corrigir a falha de Cristo que preferiu conferir-lhes a liberdade de crer ou não. Os homens, em sua esmagadora maioria, preferem a paz da sujeição à angústia da liberdade. O desejo mais ardente deles é ter alguém diante de quem se inclinar, uma força incontestada, que os liberte do ônus de ter de decidir sobre si próprios. Por isso, o Grande Inquisidor sentencia o Filho de Deus a morte. Ivan então afirma: “Se Deus está morto, tudo é permitido”.

Essa passagem de Dostoiévski de extrema importância para o debate de Assassin's Creed pelo fato de que a fábula nos mostra em primeiro lugar que 1) o desejo de liberdade se expressa de maneira arbitrária. Há quem o veja como imprescindível para garantir a dignidade humana, há quem o entenda como um obstáculo para isso. Em segundo lugar, a passagem mostra que a obediência faz a comunidade, enquanto a desobediência divide. Neste cenário bem dostoiévskiano, de gestos exacerbados e sentimentalismo agressivo a questão da

liberdade, a moral, relatividade das noções de bem e mal, ganham um novo contorno político. Elas deixam de ser vistas de ser vista como absolutas e objetivas, mas como frutos da razão humana.

Também inspirado pela história do Grande Inquisidor, o filósofo francês Jean-Paul Sartre (2014) constrói sua concepção de liberdade a partir da ideia de “Se Deus não existisse, tudo seria permitido”. Para o autor, a liberdade é inerente ao homem, o homem é liberdade, sendo assim, não há nada que justifique suas ações a priori. Ele precisa aprender a lidar com ela e reconhecê-la, não há outro ponto de partida senão o desamparo, e por isso decreta ao homem a sua condenação à liberdade:

O homem está desamparado porque não encontra nada a que se agarrar [...] nada poderá ser explicado em referência a uma natureza humana. [...] não existe determinismo, o homem é liberdade. Não existem valores prontos que possam legitimar a nossa conduta. [...] Estamos sós, sem desculpas. [...] O homem está condenado a ser livre (SARTRE, 2014, p. 07)

O ponto central da filosofia sartriana está na premissa de que “a existência precede a essência”, o que significa justamente que o homem não possui uma essência que o defina de modo anterior à sua existência, o sujeito primeiro existe para depois se definir. A essência humana, nesta perspectiva, é uma construção baseada na possibilidade de agir. “O homem nada é além do que ele se faz” (SARTRE, 2014, p.19). Assim, o sujeito e realidade são produtos de um projeto da razão que não conhece nenhum tipo de apoio anterior ao da atividade da consciência. Por isso, o desamparo é um termo tão importante ao existencialismo.

Ao dizer que “Deus não existe, tudo é permitido”, o autor afirma que a origem primordial do homem é o próprio homem. Essa condição implica, portanto, na noção de que os princípios que norteiam o fazer homem são estabelecidos pelo próprio homem. Ele é o fundamento de si mesmo, e as consequências de tais princípios respondem unicamente aos termos que são definidos pelo homem. Por isso, como frisa Sartre (1997), o homem está condenado a ser, e só sendo, pode julgar seus atos. Portanto, o homem é a sua própria fundação na medida que toma posse de si e se torna algo para si. O fundamento transcendental alicerçado na ideia de Deus perde validade. O que morre com a morte de Deus é o princípio determinista de que há uma essência que antecede a existência. Na visão sartreana, o desejo de ser é uma espécie de jogo marcado pelo desamparo e pela angústia já que Deus nenhum

para conceber a natureza humana, tudo que o homem pode fazer é existir e, a partir disso, definir seu próprio trajeto. Dessa forma, o que está sendo colocado aqui é que com a “morte de Deus” os sujeitos assumem a posse e, conseqüentemente, a responsabilidade sobre o seu ser. O homem escolhe a si mesmo, mostrando a sua liberdade e tornando-se responsável pelo que é.

Para Sartre (1997) as escolhas dos homens não se realizam fora da realidade humana, em sua visão o existencialismo seria uma doutrina sobre ação e compromisso dos homens que só podem ser definidos pelo conjunto de seus atos. Assim, além da condição de inescapabilidade da liberdade, ele propõe uma estrutura ontológica fundamentada na paixão, isto é, na liberdade como uma paixão de ser que se especifica na medida em que os sujeitos atingem seu projeto de ser. Dessa forma, a liberdade se torna existência (dado empírico) ao se situar dentro de uma circunstância existencial que define o homem e o mundo:

Sendo a liberdade ser-sem-apoio e sem-trampolim, o projeto, para ser deve ser constantemente renovado. Eu escolho a mim mesmo perpetuamente, e jamais a título de tendo-sido-escolhido, senão recairia na pura e simples existência do Em-si. A necessidade de escolher-me perpetuamente identifica-se com a perseguição-perseguida que sou. Mas, precisamente por tratar-se de uma escolha, essa escolha, na medida em que se opera, designa em geral como possíveis outras escolhas. A possibilidade dessas outras escolhas não é explicitada nem posicionada, mas vivida no sentimento de injustificabilidade, e exprime-se pelo fato da absurdidade de minha escolha e, por conseguinte, de meu ser. Assim, minha liberdade corrói minha liberdade (SARTRE, 1997, p 591).

A liberdade não é um dado, muito menos uma propriedade limitada a algo exterior a ela. O autor não vê a liberdade como um poder indeterminado e preexistente a escolha do sujeito. Pelo contrário, a liberdade é a escolha do ser, porém ela não é o fundamento deste. O ser só é fundamentado no ato de fazer-se. A liberdade seria, assim, um espaço incondicional onde o ser pode ser captado por nós a partir de suas escolhas. O “sentimento de injustificabilidade” e o “fato da absurdidade” de cada escolha são fatores que expressam a “não possibilidade da não escolha” (os sujeitos só podem escolher) e o conjunto global de escolhas implícito na realidade humana. Sendo assim, Sartre ainda afirma que quando não temos como não escolher algo, e quando nós escolhemos a nós mesmos, escolhemos uma imagem de como o homem em geral deveria ser, de modo que adquirimos a responsabilidade sobre toda a humanidade. A ação dentro do existencialismo corresponde a uma forma de

engajamento de ser. Portanto, além de escolher, os sujeitos são também os legisladores de cada destino escolhido, isto é, são aqueles que imputam valor a uma determinada situação empírica. Basicamente, o homem que se engaja, escolhe uma profissão, um vínculo social, um grupo político, ou um sentimento, não apenas se faz nos termos da escolha, exercendo-a, mas se dá conta de que, ao escolher, a sua decisão gerar um ciclo de consequências, que gera uma nova série de escolhas, que implicam em mais consequências. Os efeitos de uma existência são sentidos em toda humanidade:

Cada realidade humana é ao mesmo tempo projeto direto de metamorfosear seu próprio Para-Si em Em-si-Para-Si e projeto de apropriação do mundo como totalidade de ser-Em-Si, sob as espécies de uma qualidade fundamental. Toda realidade humana é uma paixão, já que projeta perder-se para fundamentar o ser, ao mesmo tempo, constituir o Em-si que escape à contingência sendo fundamento de si mesmo [...] (SARTRE, 1997 p 750).

O argumento decisivo aqui é que a liberdade requer algo dado. A liberdade requer uma escolha que prescreva a consciência de ser consciência de alguma coisa. Quando um sujeito escolhe uma profissão ele a escolhe considerando um dado empírico. A tua é determinada por diversos fatores, e até mesmo por um coeficiente de adversidades, mas o sujeito fará uma escolha; irá “tornar-se” este algo está dentro da experiência de sociedade possível. Nesse momento, diante de uma abertura para um projeto de ser, Sartre trata da Angústia, sentimento que, segundo o autor, representa a marca da liberdade, pois, se através das minhas ações sou responsável por toda a humanidade, não tenho como saber exatamente o que minhas ações podem produzir de antemão. A Angústia nasce da estrutura da consciência reflexiva e tende a nos ensinar, sobre a nossa experiência interior enquanto sujeitos. Dessa forma, a Angústia seria como um espaço de intervalo, uma antessala, que nos permite conhecer a medida que existe entre desejo e gozo, para que possamos construir as noções de tempo de si e de pensamento. Ela é um sentimento que demonstra a força necessária por trás de cada ação tomada, na medida em que não podemos prever todas as consequências das nossas decisões. A ideia da Paixão em Sartre como algo que nos projeta a “perder-se” para fundamentar o ser é mediada, justamente, pela coragem de um “salto de fé”.

Essa discussão sobre o existencialismo sartreano e suas concepções de Liberdade e Ser são necessárias para este trabalho porque permitem uma fundamentação mais ampla acerca da mensagem que existe por trás da frase emblemática da franquia “Nada é verdade, tudo é

permitido”. Existe um paralelo muito forte entre o sentido da liberdade em Sartre e a composição ideológica da obra. No segundo jogo da franquia Assassin's Creed 2, o personagem principal Ezio Auditore explica o sentido da frase em um diálogo:

Ezio Auditore: Nada é verdade, tudo é permitido

Sofia Sartor: Isso é bastante cínico

Ezio Auditore: Seria se fosse uma doutrina, mas é apenas uma mera observação da natureza da realidade. Dizer que nada é verdadeiro é perceber que as fundações da sociedade são frágeis e que nós devemos ser os pastores de nossa civilização. Dizer que tudo é permitido é compreender que somos os arquitetos de nossas ações e que devemos viver com as consequências dos nossos atos, sejam elas gloriosas ou trágicas. (tradução livre)²

Notem que a negação da verdade por parte dos assassinos tem o mesmo valor da negação de Deus em Sartre, bem como nas recusas de Cristo na fábula do Grande Inquisidor. Os assassinos agem conforme o primado da razão, colocando sob suspeita as verdades que são produzidas na sociedade. O que importante para eles não é o que se é, mas o que se faz a partir do que nos é dado como possível. Desse modo, cabe a cada consciência livre escolher seu destino diante da observação da realidade, sem aceitar qualquer prova ou condição anterior ao exercício da razão. Os assassinos representam a defesa da atividade criadora que constitui os homens. Além disso, Ezio esclarece que dizer “tudo é permitido” é reconhecer que sujeitos são responsáveis por suas escolhas e pelas consequências de suas decisões. Ou seja, somos os responsáveis pela produção sentido e valor de nossas vidas. São os sujeitos livres que escolhem a moral que legalizará sobre sua realidade.

No primeiro jogo de Assassin's Creed, há um diálogo:

Al Mualim: O que é a verdade?

Altaïr: Se nós tivermos fé em nós mesmos, nós veremos o mundo como ele realmente é e esperar que um dia toda a humanidade veja o mesmo.

Al Mualim: Então o que é o mundo?

Altaïr: Uma ilusão. Que você pode se submeter, como a maioria ou transcender.

² Ezio Auditore: Nothing is true, everything is permitted.

Sofia Sartor: That is rather cynical

Ezio Auditore: It would be if it were doctrine. But it is merely an observation on the nature of reality. To say that nothing is true is to realise that the foundations of society are fragile and that we must the shepherds of our own civilization. To say that everything is permitted is to understand that we are the architects of our actions and that we must live with our consequences, whether glorious or tragic.

Al Mualim: O que é transcender?

Altaïr: Reconhecer que nada é verdade e tudo é permitido, que as leis não surgem de divindades, mas da razão. Eu entendo agora que o nosso credo não nos ordena a ser livres, mas sermos sábios.

Al Mualim: Você vê agora por que os templários são uma ameaça?

Altaïr: Ao invés de dissipar a ilusão, eles a usam para governar.

Al Mualim: Para remodelar o mundo em uma imagem mais prazerosa para eles.
(tradução livre)³

Esse diálogo expressa a questão central em *Assassin's Creed*, que posteriormente é representada na frase emblemática marcada nos subsequentes produtos da franquia: “Quando outros homens seguem cegamente a verdade, lembre-se nada é verdade. Quando outros homens estão limitados pela moral e pela lei, lembre-se tudo é permitido”.

Nessas obras observamos que o núcleo ideológico da narrativa reflete o conflito entre liberdade e opressão. A presença do Grande Inquisidor pode ser sentida quando Al Mualim diz: “para remodelar o mundo em uma imagem mais prazerosa para eles”. A imagem desejada pelos templários é a construção do mundo se veja livre do “erro” de Jesus, ou da condenação sartriana. Eles querem um mundo de obediência incondicional, onde os indivíduos estarão submissos a um poder que as gratificam com pão e segurança. A liberdade é um empecilho para os Templários. A liberdade, como é colocada por Altaïr, trata-se de uma “liberdade racional”, que em termos cartesianos, significaria “vontade iluminada pelo entendimento”. Portanto, assim como aparece em Sartre, a liberdade é algo que está na facticidade da existência porque a verdade sobre o seu agir é negativa. A verdade, ou seja, o valor que se atribui a liberdade na filosofia do autor descarta a natureza de Deus como postulação fundamental, e, desse modo, não reconhece nenhum tipo de poder irresistível sobre a vontade humana. Se a liberdade não emana de um poder preexistente porque “Deus está morto” ou a

³ Al Mualim: What is the truth?

Altaïr: We place faith in ourselves. We see the world the way it really is, and hope that one day all mankind might see the same.

Al Mualim: What is the world then?

Altaïr: An illusion. One which we can either submit to, as most do or transcend.

Al Mualim: What is it to transcend?

Altaïr: To recognize nothing is true and everything is permitted. That laws arise not from divinity, but reason. I understand now that our Creed does not command us to be free. It commands us to be wise.

Al Mualim: Do you see now why the Templars are a threat?

Altaïr: Where as we would dispel the illusion, they would use it to rule.

Al Mualim: Yes. To reshape the world in an image more pleasing to them. That is why I sent you to steal their treasure. That is why I keep it locked away. And that is why you kill them. So long as even one survives, so too does their desire to create a New World Order.

“verdade não existe”, todo agir humano é governado pela “vontade de saber”. A partir do entendimento humano, por sua capacidade de descobrir as verdades do ao interpretá-lo é que se constroem as escolhas dos homens. A ação dos sujeitos sempre será uma escolha comprometida com possibilidade de compreender. A causa dos assassinos é a defesa da liberdade como espaço de desenvolvimento da realidade humana. Portanto, em Assassins Creed a batalha entre os dois grupos pode ser interpretada como a luta entre Jesus e o Grande Inquisidor.

3.2 – Assassin’s Creed: o início do jogo

Lançado em 2007, Assassin's Creed é o primeiro jogo da franquia que aborda a rivalidade entre duas sociedades secretas ancestrais: os Assassinos e os Templários. O game publicado pela empresa francesa Ubisoft, foi desenvolvido pelo seu principal estúdio localizado em Montreal.

A empresa fundada em 1986, é atualmente uma das 20 maiores empresas, em termos de faturamento, da indústria faturando US\$ 510 milhões em 2019, contando com sedes na França, Canadá, Estados Unidos e Japão. O caráter multinacional da empresa é incorporado e ressaltado em seus jogos, na abertura dos jogos de Assassin’s Creed é exibida uma mensagem que afirma que a equipe de desenvolvedores é composta por pessoas de diferentes etnias, culturas e crenças. Essa característica também é expressa no conteúdo dos jogos atendendo demandas do público de problemáticas sociais e representatividade de minorias, nos últimos jogos a franquia incluiu na frase que o grupo também conta com diferentes orientações sexuais e identidades de gênero.

Ela é responsável por outras franquias de sucesso como FarCry, Watch Dogs e Tom Clancy’s, entretanto Assassin’s Creed se mantém como o carro-chefe com maior número de produtos derivados. O game surgiu em resposta ao sucesso da série Prince of Persia, que explora o mundo árabe de fantasia e magia, buscando um produto que mantivesse a atmosfera do jogo, mas estivesse menos associado a uma visão mágica estereotipada, os desenvolvedores buscaram em uma história real um novo escopo para o empreendimento.

Foi no livro Alamut, do escritor esloveno Vladmir Bartol, que a produção encontrou inspiração para a história do jogo, o enredo que se baseia na história real de Hassan-i Sabbah e os Hashshashin (Assassinos), uma facção que vivia nas montanhas da Pérsia e Síria entre 1090 e 1275 considerados inimigos do estado por assassinar líderes muçulmanos e posteriormente cristãos. A palavra hashshashin ou hassassin dá origem ao termo assassino que

significa “adeptos do haxixe”, o grupo era conhecido por realizar assassinatos furtivos em importantes figuras sempre com uso de adaga, além de serem especialistas em se manterem ocultos ou mesclados com a população, tornando difícil a identificação de quem fazia parte da seita.

A estrutura do jogo é muito semelhante a descrição feita no monomito de Campbell. O personagem-jogador, neste caso Desmond/Altair, vive no mundo comum e é chamado para uma aventura ao ser sequestrado pelos Templários, o protagonista se recusa a participar por não ter nenhum engajamento com a luta entre as seitas, mas é conduzido em uma jornada ordenada por missões, fases, episódios em que ele se transforma e conclui o objetivo. No jogo, o protagonista enfrenta obstáculos e percorre a narrativa pelas mãos do jogador.

Assassin's Creed é um jogo de aventura, ação e furtividade. Esses gêneros são expressos pelas características da obra, os games de aventura narram histórias de fantasia com uma jogabilidade baseada em reflexos, resolução de quebra-cabeças e exploração do ambiente, esse é um dos gêneros mais populares por públicos de todas as idades.

Os games de ação tem como característica conflitos estratégicos e podem envolver força física e agilidade, geralmente ao final de cada nível ou fase há um embate com um grande inimigo. A furtividade (ou stealth) é um gênero em que o jogador deve evitar ser percebido, esse tipo de jogo contém mecânicas específicas para que o personagem aja de maneira silenciosa e possa se esconder, também fazendo uso de disfarces, ataques silenciosos, emboscadas e abafamento de barulhos, alguns podem até recompensar.

Na franquia o usuário encontra na jogabilidade tanto recursos de movimentos passivos (sutis e discretos) quanto de movimentos ativos (referente a ações mais intensas como correr, escalar, saltar). O jogador conta com artifícios para realizar assassinatos, como armas brancas e uso de bombas, a habilidade de escalar construções, pular e ultrapassar de forma rápida e eficiente e qualquer obstáculo usando o corpo. Apesar de ter várias opções, o jogo estimula uma abordagem mais sutil durante o gameplay.

Algumas características da jogabilidade estão intimamente ligadas com a narrativa, o uso de um dispositivo escondido no braço que guarda uma lâmina, conhecida como lâmina oculta, é uma das peças que caracterizam um assassino, fazendo parte de sua vestimenta. Outra capacidade compartilhada apenas pelos integrantes é a visão de águia, um atributo que permite distinguir os inimigos e alvos pelo uso de cores além de encontrar elementos e mensagens que estão colocados fora da vista comum.

Por fim, a habilidade salto da fé também é um dos atributos dos membros da guilda, ela é uma manobra acrobática de corrida livre em que a pessoa pula de uma estrutura alta e cai, sem ferimentos, em um material de acolchoamento, esse recurso permite ao jogador pular de lugares muito altos e aterrissar de maneira segura em locais que amortecem a queda como, por exemplo, na água.

3.2.1 – A questão da violência nos jogos

Enfatizar a violência em um jogo é uma abordagem comum, não é errado dizer que a maioria dos games se aproveitam desse aspecto interativo para aumentar o efeito catártico da violência. Jogos como Grand Theft Auto (GTA), Doom, Mortal Kombat, Call of Duty, God of War e Carmageddon são apenas alguns jogos de maior reconhecimento dos inúmeros exemplos de games que recompensam o jogador por ações violentas, cada um a seu modo. Em GTA as missões incluem a realização de atos criminosos e violentos que resultam em uma recompensa financeira, algumas ações que não estão previstas como objetivo, mas podem ser executadas durante o jogo como ser procurado da polícia e escapar resultam em uma conquista recebida pelo jogador em sua conta digital elevando sua pontuação.

Em alguns games, a escolha do jogador é irrelevante para o progresso da narrativa, ou seja, a escolha de utilização ou não de violência não impacta diretamente na história e não resulta em nenhuma forma de recompensa. Diferente de jogos como Undertale em que as ações do jogador modificam o desenrolar da história, por exemplo ao escolher matar uma pessoa o ambiente ao redor vai se modificando, quanto mais violentos são os atos mais a natureza do game se torna violenta e dolorosa, deixando o caminho cada vez mais difícil e desolador.

Uma abordagem que revela a brutalidade como fator determinante da história é Hotline Miami, nele durante os atos de violência o jogo se torna vibrante em suas cores e a música é estimulante, o personagem tomado pela sensação de frenesi tem seus sentimentos expressos para o jogador em um encorajamento a selvageria. Após o final da carnificina o jogo volta ao estado de apatia, em que o personagem se depara com o resultado de suas ações de forma nua e crua, confrontando o personagem-jogador ao perguntar “você gosta de matar pessoas?”

Outro modo de incorporar a interatividade violenta com a narrativa é feito Spec Ops, nele as ações de violência são reforçadas por uma atmosfera pesada, sem recompensas e que

não estimula a diversão, juntamente com a trama o objetivo é fazer com que o jogador se sinta mal por seus atos e seja constantemente desestimulado a continuar.

Em muitos casos, os jogos de interação violenta vinculada a certos gêneros não buscam a reflexão por parte do jogador sobre suas ações ou mesmo sobre violência. Jogos de luta ou First-Person Shooters (FPS), tiro em primeira pessoa, são exemplos de gêneros que são focados na característica mecânica e mesmo com um componente narrativo ele não se demonstra muito expressivo, já que o foco é na jogabilidade.

No caso de *Assassin's Creed*, a temática do game é decisiva em termos das escolhas audiovisuais feitas, o jogo não desassocia a violência presente nas ações, mas transforma elas a partir do conteúdo ao incorporá-la como uma marcação política. Como o nome diz, os assassinos fazem parte de um credo, uma crença de que devem tomar ação para garantir ao mundo um espaço de liberdade. Durante a história, a irmandade além de apresentar suas convicções como lutar por aqueles que não possuem as habilidades, recursos ou conhecimento necessários para impedir aqueles que abusam do poder, também demonstra ser regida por dogmas, entre eles está não matar inocentes ou civis, os alvos são apenas figuras políticas tiranas que trabalham na manutenção da ideologia dos templários.

3.2.2 - Elementos presentes no discurso do jogo

Em *Assassin's Creed*, o enredo se passa majoritariamente no tempo passado, revivendo as memórias. Esse é um importante artifício, pois é nesse momento que, juntamente com Desmond, conhecemos mais sobre o conflito da trama. Uma característica importante nessa narrativa é a falta de linearidade da história, passado e presente são intercalados a todo o momento, assim não existe um eixo que inicie a trama de maneira didática a respeito do contexto geral. A primeira cena demonstra um enforcamento em praça pública interrompido pela morte do executor pelas mãos de um assassino que foge e é perdido na multidão.

Seguidamente, o usuário é colocado em posição de jogabilidade onde precisa realizar algumas ações sem entender bem o que está acontecendo, a imagem não aparece de maneira nítida, enquanto isso consegue escutar um diálogo entre uma voz feminina e masculina que dizem que está acontecendo um problema, um dano psicológico severo que está rejeitando a ação. Pouco tempo depois o personagem principal parece acordar de uma máquina.

O Animus, uma máquina em forma de maca de realidade virtual que permite acessar as memórias genéticas renderizadas em três dimensões, é a ponte entre presente e passado em que o protagonista é submetido para o avanço do plano dos templários. O personagem descendente de assassinos descobre que foi sequestrado pela multinacional Abstergo Industries, empresa comandada por templários, que busca encontrar nas memórias contidas em seu DNA onde está o artefato “Pedaço do Éden”.



Figura 1 – Desmond no Animus

Desmond não se apresenta engajado na luta e crenças dos assassinos, por isso revela ter desaparecido para evitar participação na luta entre os grupos, entretanto após sua captura é obrigado a reviver a história de seu antepassado.

Durante o processo de sincronização entre as memórias, a tela é demonstrada como uma construção e desconstrução de memórias, uma fragmentação da mente entre esses dois sujeitos. Ginzburg (2012) afirma que os "textos contemporâneos trabalham com narradores que se inclinam à indeterminação, à fragmentação" (p.212), partindo de um lugar de enunciação que expresse a existência sob uma perspectiva da dissociação, de trauma.



Figura 2 – Altaïr entrando no Animus

Apesar de sujeitos distintos, Altaïr e Desmond compartilham mais do que a genética, carregam em comum uma vida marcada pela violência. Por se constituir como um grupo de resistência e oposição a ordem templária, a guilda dos assassinos sempre esteve envolvida em combates e perseguições, situação que se alastrou por gerações e resultou em uma forma de vida foragida, externa ao sistema.

Dentro do Animus passamos a experimentar a história de Altaïr, um assassino de grau elevado que tem seu título rebaixado por não seguir as regras da facção. Para recuperar seu lugar, ele precisa passar por missões para que reaprenda os valores da Ordem, para isso, seu mestre Al Mualin atribui a ele 9 contratos com o nome de pessoas que devem ser assassinadas por contribuírem para o avanço das Cruzadas.

Durante sua jornada, os dois personagens principais aprendem mais sobre os ideais que motivam cada grupo. De um lado, os templários acreditam que podem construir o mundo ideal, instaurando ordem por meio do domínio total das massas, enquanto de outro lado, os assassinos prezam pela liberdade do sujeito e lutam para garantir sua autonomia de escolha. Essas divergências ideológicas criam o conflito central entre as facções, expressada tanto em discurso quanto em embate físico. A guerra, neste jogo, é explorada de maneira ativa, mas também ideológica, além dos confrontos diretos de batalha entre templários e assassinos, suas lutas vão além do embate momentâneo, prolongando-se por gerações.

Durante a realização de cada contrato, Altaír deve para explorar e conhecer mais sobre seus alvos antes do assassinato. Essas personagens são retratadas como figuras de autoridade em seu ramo que utilizam de sua influência para expressar seu poder submetendo os demais às suas crenças seja pela força, seja pelo discurso.

Seu primeiro alvo, Tamir, é um comerciante que de alta influência nos negócios locais provendo armas e armaduras. Em uma transação importante um de seus fornecedores explica a ele a impossibilidade de cumprir a alta demanda solicitada, a discussão que acontece em meio ao mercado local, cercado de outras pessoas, ganha proporção conforme Tamir se frustra com o problema gerado e termina por matar o fornecedor por não ter cumprido a sua tarefa.

O ato cometido pelo personagem não encontra nenhuma penalidade criminal, inclusive em sua fala ele reforça a importância de deixar o corpo a mostra para que os demais o usem como exemplo. Safatle (2010) afirma que a legalidade pode ser reduzida a uma aparência, dessa maneira apenas é necessário que a ação pareça “legal”, enquanto em outros momentos de conveniência a lei é novamente utilizada. Neste caso, Tamir não é um funcionário direto do Estado, mas é uma figura de autoridade ligada ao poder e por isso seus atos e seu discurso são traduzidos como uma prática legítima e aceitos pela sociedade civil.

Em uma de suas investigações, o alvo é um dos principais médicos que atua no hospital a região chamado Garnier de Naplouse, pela sua posição social de Grão-Mestre ele utiliza sua profissão para realizar experimentos em seus pacientes e tratá-los como cobaias em seus experimentos, os sujeitos que resistem ao tratamento são agredidos e são impedidos de fugir tendo os membros inferiores quebrados em frente aos demais como forma de ameaça.

Os pacientes ali mantidos eram recolhidos contra sua vontade de situações que o Grão-Mestre julgava como precárias como população de rua, provenientes de bordéis e prisões. Aqui se encontra uma relação direta com o uso dos manicômios como espaços de limpeza social de grupos que no imaginário da sociedade representam algum tipo de ameaça, como afirma Žižek (2014) o sistema produz fissuras na estrutura, produtos de uma política econômica que visa a desigualdade entre os sujeitos e que usa dele para criar uma ideologia de batalha do bem contra o mal. O Estado, portanto, cria o medo e o utiliza para justificar o uso da sua violência contra determinadas ameaças sociais. “Em uma humanidade completamente organizada, a perda do lar e da condição política de um homem pode equivaler à sua expulsão da humanidade” (ARENDDT, 1989, p. 330)

Sendo assim, essas pessoas não são vistas como humanos, portanto não possuem os mesmos direitos que os cidadãos comuns, abrindo espaço para que sua existência seja gerida e julgada pelas autoridades de poder. Em *Assassin's Creed*, o Grão-Mestre acredita estar trabalhando para um bem maior, já que os pacientes eram considerados incapazes de discernir seus desejos e não estavam em posição de recusar o tratamento oferecido por ele.



Figura 3 – Garnier de Naplouse punindo um fugitivo

Outra figura investigada é um sequestrador de pessoas que as vende como escravas. Outro ainda, é um reconhecido erudito da cidade que ordena a queima de todos os livros sob pretexto de que esses são as causas de guerras e conflitos entre os povos. A cada personagem indicado para assassinato, é demonstrada uma forma de expressão de seu poder, agindo e se justificando conforme suas próprias crenças. Foucault (1993) o poder é mais do que um objeto ou um conceito, é uma prática social, se expressando de diferentes formas.

O poder deve ser analisado como algo que circula, ou melhor, como algo que só funciona em cadeia. Nunca está localizado aqui e ali, nunca está em mãos de alguns, nunca é apropriado como uma riqueza ou um bem. O poder funciona e se exerce em rede. Nas suas malhas, os indivíduos não só circulam, mas estão sempre em posição de exercer este poder, e de sofrer sua ação; nunca são alvo inerte ou consentido do poder, são sempre centros de transmissão. Em outros termos, o poder não se aplica aos indivíduos, passa por eles (FOUCAULT, 1993, p. 183)

O autor explica que uma das formas de percepção do poder é feito pelo direito, portanto, o poder está em nas leis e nas formas em que elas são utilizadas para operação na sociedade, para que haja um rei é necessário que exista um súdito, portanto para que as leis funcionem é necessário ter os que as operam e os que devem obedecer.

Esses personagens são colocados como a expressão desse tipo de poder, eles operam a lei e, logo, precisam dos que se submetem a elas, seja de maneira voluntária ou coercitiva. Ainda de acordo com o autor, o poder não deve ser visto apenas como uma prática restrita ao Estado, mas que faz parte também de outras camadas da sociedade e é exercido em outros espaços e relações, mesmo que mais individuais ou pequenas porque atua como rede. Dessa forma o poder não é apenas repressivo, violento ou coercitivo, ele também atua com táticas locais e individualizadas, por meio do controle e gestão da vida das pessoas, seja por exemplo em espaços de trabalho, no convívio familiar ou mesmo em uma esfera econômica que limita as possibilidades do sujeito.

Weber (2004) afirma Estado atua como aparelho burocrático que recebe respaldo da sociedade para fazer uso da violência, uma violência legítima, já que a população acredita no cumprimento dessa função como forma de assegurar a normalidade. Sendo assim, os atos violentos proferidos por agentes de autoridade são reconhecidos perante a lei e a sociedade, entretanto os grupos que agirem de maneira violenta são criminalizados e perseguidos, no caso do jogo os assassinos devem se manter nas sombras por serem tomados como uma facção de infratores, o próprio nome da guilda carrega uma marca violenta.

Entretanto, a expressão física da violência não é a única utilizada pelos templários. Diferente dos assassinos, a ordem atua em diversos espectros para a manutenção do domínio. De acordo com Han (2017) há uma violência simbólica que pode ser utilizada sem necessidade da violência física, ela é a responsável pela perpetuação da dominação. Cunhado por Bourdieu (2003) o conceito de violência simbólica descreve o meio mais sutil de dominação e exclusão social, como coloca o autor, que pode não ser tão visível quanto uma agressão física, mas não é menos danoso, porque age por meio de um conjunto de normas e ideias que fazem os indivíduos permanecerem na posição de dominado. Uma forma de violência dissimulada, exercida sem a coerção física, como explica:

“[...] violência simbólica é essa coerção que se institui por intermédio da adesão que o dominado não pode deixar de conceder ao dominante (e, portanto, à dominação) quando ele não dispõe, para pensá-la e para se pensar, ou melhor, para pensar sua

relação com ele, mais que de instrumentos de conhecimento que ambos têm em comum e que, não sendo mais que a forma incorporada da relação de dominação, fazem esta relação ser vista como natural [...]” (BOURDIEU, 2003, p. 47).

Voltando para *Assassin's Creed*, nossa reflexão expõe que o discurso dos templários é feito de modo a coagir a população sobre seu domínio atuando em diversas instancias de poder, principalmente com o avanço do catolicismo sobre a região. As ordens normativas ditadas são acatadas como legítimas e a população, de modo geral, não oferece resistência perante ao discurso e as regras. Para La Boétie (2017) a servidão voluntária não significa necessariamente uma opressão pela força, mas por situações que levam a população a se acovardar perante os tiranos. Há uma teia de relações que fazem com que as pessoas se submetam a uma forma de mando, segundo o autor ela pode ser associada àqueles que estão acostumados a servir ou aos que esperam algum benefício proveniente desse jugo, provavelmente um espaço na hierarquia de servidão aos superiores, mas sendo servido pelos inferiores.

Os dissidentes que oferecem alguma ameaça ao poder são executados em frente de todos para servir de exemplo. Em um de seus alvos, Altaïr é responsável por assassinar Majd Addin, um regente, que controlava a região pelo medo que impunha aos cidadãos por julgá-los e em seguida executá-los em público. Durante um de seus atos de execução dois sujeitos se opõem ao seu método de fazer justiça e são mortos por seus guardas.

De acordo com Gros (2018) a obediência cria um espaço de agrupamento e pertencimento, ao se reconhecer como membro de um grupo, os indivíduos não se sentem mais sós ou desamparados, por isso há um grande empenho na obediência, mesmo que não concordem plenamente com o que está colocado. Entretanto, nenhum artifício garante uma servidão ou obediência plena, por isso em *Assassin's Creed*, apesar de fazerem parte do grupo dominante, os templários investem em uma forma de conquistar o domínio integral da população.

Os tempos da história se intercalam pela entrada e saída de Desmond do Animus. Durante seus períodos de descanso, o personagem encontra espaço para compreender mais sobre as motivações que o prendem ali. Ao confrontar o cientista responsável por acompanhar seu uso no Animus, Warren Vidic, sobre a intenção dos templários ao encontrar o artefato, o cientista acaba revelando os planos do grupo, afirmando que a sociedade precisa de ordem e

para isso é necessário dar às pessoas a direção, mostrando para elas como viver suas vidas e assim criando um mundo melhor, como explicitado no diálogo:

Vidic: O mundo está uma bagunça, é patético. Você mesmo viu em primeira mão.

Mil anos entre você e seu ancestral e a sociedade ainda é bárbara e estúpida

Desmond: E a sua solução é?

Vidic: Ordem, senhor Miles. O mundo precisa de Ordem, é nisso que estamos trabalhando. E é o que você vai nos ajudar a alcançar

Desmond: Você espera que eu acredite que você vai construir um futuro melhor?

Vidic: É exatamente isso que estamos fazendo. A raça humana clama por uma direção. Eles não sabem porque estão aqui e o que eles têm que fazer. Nós vamos dizer a eles. E quando eles entenderem como viver suas vidas, tudo será melhor.

Desmond: Melhor como?

Vidic: Acabarão os conflitos, todos eles. (tradução livre) ⁴

O projeto de domínio total dos templários presente no discurso do personagem revela que o grupo acredita ter o conhecimento necessário para tomar decisões em nome de todos e assim construir o que eles chamam de “um mundo melhor”. Para conquistar o objetivo de instaurar a ordem os templários buscam o Pedaco do Éden, o artefato mitológico que permite acabar com o livre-arbítrio das pessoas, controlando seus pensamentos e ações. Foucault (1993) explica que um dos mecanismos de poder é adquirir o domínio sobre os indivíduos é controlando seu cotidiano, sua maneira de pensar e seus costumes. O autor explica que o poder tem íntima ligação com o saber, por ser utilizado como verdade, como ideia de visão transcendental de revelação que guiará as pessoas pelo caminho da salvação.

Gramsci (2002) chama de hegemonia a articulação promovida pela classe social dominante para legitimar e universalizar normas morais, práticas e modos de pensar e viver, a disseminação do pensamento hegemônico pode variar, nem sempre se valendo de coerção física ou de um autoritarismo. No texto de Assassin's Creed são apresentadas diversas

⁴ Vidic: Then let me sum it up for you: the world's a mess. It's pathetic, really. You've seen it first-hand yourself. A thousand year between you and your ancestor and society, remains just as barbaric. Just as stupid.

Desmond: And your point is...

Vidic: Order, Mr. Miles. The world needs order. That is what we are working towards, and that is what you are helping us to achieve.

Desmond: You expect me to believe you're building a better tomorrow?

Vidic: That's exactly what we're doing! The human race calls out for direction. They want to know why they're here, what they're meant to do. Well...we're going to tell them. And once they understand how to live their lives, everything will be better.

Desmond: Better how?

Vidic: An end to all conflict.

maneiras em que os templários buscam universalizar seu pensamento, entretanto ainda existem grupos dissidentes que confrontam o pensamento hegemônico, por isso eles buscam uma ferramenta que possa instituir de maneira total a sua ideologia.

Em todos os alvos de Altaïr também é possível notar um discurso de total convicção com suas ações, por mais agressivas que sejam, não demonstrando nenhum tipo de remorso para com seus atos durante a vida. O médico acreditava estar ajudando os doentes e o contrabandista de escravos acredita dar uma vida melhor aos que tem poucas condições.

Nestes casos podemos observar o que Foucault (1993) afirma sobre o poder apropriado por aqueles que acreditam que em um discurso tido como verdadeiro. Ainda na ideia de direito relacionado ao poder, ao postular regras e normativas de obediência, são justificadas as ações realizadas pelos agentes do poder por visarem uma construção ética e moral da sociedade, a partir das postulações de verdade ali instituídas.

“Onde há poder, também há resistência” (FOUCAULT, 1993, p. 91). Partindo dessa premissa, os assassinos representam esse grupo que resiste as tentativas hegemônicas, não apenas pelo conflito direto entre as facções, mas por suas práticas e formas culturais alternativas aos termos da ideologia dominante, mantendo significados e valores diferentes dos impostos, mas defendendo as diferentes formas de expressão, de conhecimento e de crenças.

Em conversa com seu mestre Al Mualim, Altaïr demonstra ter aprendido sobre os valores defendidos pelos assassinos ao reconhecer o objetivo dos templários de usar da ilusão para governar, remodelando o mundo à uma imagem que é mais prazerosa a eles. Aqui, o personagem expressa ter compreendido a intenção do grupo de defender a liberdade e o saber, garantindo a oportunidade de que todos tenham a opção de fazer suas escolhas.

Foucault (2008) afirma que para o poder que é expresso por um objeto de conduta, surgem movimentos específicos de resistência e insubmissão como uma forma de estabelecer a própria maneira de agir, uma contraconduta com o objetivo de “querer ser conduzido de outro modo, por outros condutores e por outros pastores, para outros objetivos e para outras formas de salvação, por meio de outros procedimentos e de outros métodos” (FOUCAULT, 2008, p. 257). Sendo assim, os assassinos lutam contra a sujeição, buscando a liberdade de expressar outras formas de ser, agir e pensar que não as estabelecidas pelas autoridades. Uma recusa ao à violência que o Estado opera, lutando pelo que o autor chama de direito à diferença e contra os privilégios do saber.

Os recursos imagéticos do jogo também produzem significância para com o enredo, principalmente na questão da violência. Em *Assassin's Creed* todos os embates físicos acontecem na memória de Altaïr que está sendo revivida, dessa forma o game deixa claro sempre ao entrar e sair do Animus que a realidade colocada está em um tempo distante e que independe das ações ou intenções de Desmond.

O jogador percorre a história pelo olhar de Desmond, um olhar de um estrangeiro que vai apreendendo sobre a história dos assassinos com o passar das memórias do antepassado. Durante o gameplay, Altaïr entra em embates físicos com outros templários além de seus alvos principais, nesses momentos o jogador pode escolher como deve agir, ele pode fugir da situação, ele pode atacar de maneira mais sorrateira ou ele pode optar por assassinar de forma mais expansiva e chamativa. De qualquer maneira, esses confrontos não são dados sem uma razão de ser, por exemplo, em algumas missões o personagem precisa ajudar a libertar cidadãos que estão sendo assediados e violentados pelos guardas da cidade. Situações como essas, ajudam a construir uma percepção acerca de cada grupo.

Os templários são sempre representados em uma relação de poder sobre outros grupos, sejam eles assassinos, subalternos ou cidadãos comuns. Por outro lado, os assassinos são representados como um grupo dissidente que questiona as motivações e os métodos da ordem inimiga se posicionando de maneira ativa, mesmo sem apresentar nenhuma relação direta com a população civil, os assassinos se posicionam de maneira a garantir seus direitos e seu bem-estar.

No decorrer do jogo é utilizado um recurso para lembrar o jogador de que aquilo se trata de uma memória. Em algumas cenas, o controle do jogador é suspenso e a visão é alterada, passando a jogos de câmera mais parecidas com o do cinema, que retiram a percepção próxima ao personagem dando uma perspectiva em um plano geral, além disso nesses momentos a imagem aparece de maneira fragmentada, com elementos que relembram o Animus.



Figura 4 – Altaïr após assassinar um alvo

Esse recurso acontece principalmente antes do embate entre Altaïr e seu alvo, uma forma de deslocar a ação realizada pelo personagem. Outro fator importante são os assassinatos de modo furtivo, uma característica dos assassinos é se comportar como ladino, se infiltrando em espaços de maneira furtiva e estratégica, agindo com cautela e aguardando o momento certo. Embora o jogador possa escolher uma abordagem mais direta, o jogo prevê incentivos para que as ações sejam realizadas de maneira mais encoberta.

Independente da abordagem que o jogador escolha realizar, as ações são estéreis. Todas as armas são brancas e não há exploração de cenas e/ou personagens ensanguentados, sem explorações de morte grotescas ou com imagens muito gráficas, como por exemplo decapitação. Também há uma escolha sobre o posicionamento da câmera que não permite enxergar com muita clareza os ferimentos que causam a morte dos personagens. A escolha de uma visão em terceira pessoa, diferente de uma jogabilidade em primeira pessoa, deixa os objetos, os personagens e também as ações em um plano distanciado.

No momento da morte dos alvos de Altaïr a cena é alterada, os personagens são transportados dos locais onde estão para a ambientação do Animus, nesse espaço a memória foca no diálogo entre os personagens no leito de morte. A escolha por deslocar a ação de espacialidade pode parecer uma estratégia de enfoque no ato de assassinato em que mundo

externo é irrelevante, por isso não há cenários. Entretanto, não há intensidade no ato de matar, ao escolher essa maneira de retratar as mortes, a importância é transferida para o diálogo que acontece nos momentos finais da vida do personagem, pois é nesse momento que o protagonista busca entender mais sobre motivações dos inimigos.

Até o final da narrativa os atos físicos de violência acontecem apenas dentro do ambiente das memórias, em nenhum momento no tempo presente Desmond entra em embate ou recebe algum tipo de punição física. Entretanto, como assinalado durante esta pesquisa existem outras formas de violência tão poderosas quanto o ato corporal, o personagem é tratado pelos templários como uma cobaia, como um meio para um fim, sua existência não é vista como humana, por isso ele está confinado e é usado como desejarem, sendo informado que será morto após a conclusão do acesso as memórias.

3.3 – O filme de Assassin’s Creed: na contramão das adaptações

O filme Assassin’s Creed baseado no jogo da franquia homônima teve seu lançamento em dezembro de 2016 nos Estados Unidos e em janeiro de 2017 no Brasil, sua produção franco-americana contou com a participação da Ubisoft no desenvolvimento, um diferencial entre as obras cinematográficas adaptadas de jogos eletrônicos.

As adaptações de games para o cinema ainda é um processo pouco explorado, o primeiro filme adaptado Super Mario Bros., em 1993, foi insuficiente para o público cativo e para a crítica. Desde então, as obras transcriadas enfrentaram duras críticas e tiveram dificuldade em cair no gosto popular, títulos como Mortal Kombat, Street Fighter e Tomb Raider eram acompanhados por uma legião de fãs que não se sentiram contemplados com as adaptações. Desde então, os produtores cinematográficos passaram a pensar duas vezes antes de iniciar um novo projeto nessa linha, mas com o maior desenvolvimento tecnológico e uso de produção digital que os estúdios voltaram a investir nesse tipo de produção.

Acompanhando a nova leva de adaptações, Assassin’s Creed é transposto para um novo formato explorando algumas possibilidades ainda novas para o mercado. Ao escolher o australiano Justin Kurzel para dirigir, a produção demonstrou o interesse em uma abordagem cinematográfica que trouxesse um apelo estético refinado ao filme, a exemplo Christopher Nolan, diretor de prestígio caracterizado por sua linguagem que foge de um cinema mainstream, que foi o responsável por de Batman Begins (2005), filme bem recebido pela crítica e pelo público, retomando as narrativas de super-herói de quadrinhos de maneira mais elegante. No caso de Kurzel, o diretor em ascensão ganhou grande destaque após dirigir a

adaptação de Macbeth em 2015, estrelando Michael Fassbender e Marion Cotillard, que foi bem recebida em sua exibição no Festival de Cannes e posteriormente pela crítica.

Em Assassin's Creed, o trio retorna para o desafio de executar uma adaptação de movimento “inverso”, em que uma obra de mídia mais recente é transposta para uma de mídia mais consolidada. A saga de Desmond/Altair é convertida para as telas de cinema com a proposta de adaptar e expandir o universo da franquia, trazendo nesta plataforma a história de Callum Lynch e Aguilar de Nerha encontramos pontos de aproximação e de distanciamento nas duas narrativas.

A manutenção de uma história em duas temporalidades destoa das narrativas dos jogos mais recentes, após uma crítica massiva do público jogador que tinha mais interesse nas ações exercidas e a exploração das memórias, a Ubisoft terminou por acatar esse novo formato modificando a estrutura de jogabilidade e diminuindo a importância do presente nas tramas. Ao resgatar essa lógica presente nos primeiros jogos da franquia, o filme foca em uma experiência nostálgica de muitos usuários, mas também ressalta a importância do conflito abordado no início da série de games.

A tônica de conflito entre as facções é uma recorrência nas narrativas industriais, a batalha entre Bem e Mal são extremamente engajadoras ao sedimentar de maneira clara quais os posicionamentos de cada lado. Para além disso, Assassins Creed utiliza esse objeto para elencar relações presentes no mundo contemporâneo que são fundamentadas pela história da humanidade, ao colocar o grupo de templários como o poder em diversos períodos históricos e em diversos aparelhos como religião, política e indústria são levantados questionamentos a respeito de questões pertinentes ainda hoje.

A violência do estado e a violência da resistência entram em choque tanto no discurso quanto nas ações físicas. A violência não acontece de maneira linear e delimitada, ela ocorre em entrelaçamentos que oscilam na sua forma de apresentação, no filme esse caráter é retomado e manifestado no roteiro.

Contendo as características de um filme de ação tais quais disputas entre protagonistas e antagonistas, colocados como bem e mal, e embates com uso de força física, o foco na história terminou por desagradar muitos fãs e público em geral que chegaram às salas de cinema procurando por uma experiência audiovisual mais avassaladora.

Esse desagrado foi percebido nos números, ao todo a arrecadação em bilheteria foi de US\$ 240,7 milhões, uma quantia expressiva, mas baixa para uma produção de alto investimento em torno de US\$ 130 milhões. Apesar de uma recepção pouco significativa do

público e da desaprovação dos fãs mais “puristas”, a crítica considerou a obra uma redenção para as demais adaptações do gênero.

O universo do filme buscou se aproximar, mas também estendendo as possibilidades de exploração histórica. Nenhum jogo até o momento havia abordado a historicidade da Inquisição Espanhola, um período marcado pela política de extermínio das demais crenças no território e conversão de judeus e muçulmanos ao catolicismo, no filme representado pelos templários. Assim como no jogo que retrata a Terceira Cruzada, o avanço do catolicismo representa um avanço das normativas templárias e, conseqüentemente, uma recessão do islamismo.

3.3.1 – A violência no enredo adaptado

Como no jogo, o enredo do filme se passa em duas temporalidades: passado e presente. A história se inicia com a apresentação de um breve texto escrito, nele é explicado que durante séculos a Ordem Templária esteve à procura de um artefato místico chamado de “Maçã do Éden” por acreditar que ele contém a semente da primeira desobediência humana e também a chave para o livre-arbítrio, se eles conseguirem encontrar e decodificar seus segredos terão poder de controlar toda a liberdade de pensamento. Aqui, a irmandade dos Assassinos é apresentada como a única frente que se posiciona contra eles.

Neste trecho de introdução é descrito o conflito principal da trama, aqui os templários são representados como o grupo que busca uma forma de dominação massiva, enquanto os assassinos são os únicos a tentar impedir sucesso nesse projeto. A premissa de embate entre os grupos, caracterizando um como dominante e um como resistente a essa dominação, é mantida e acentuada pela abertura.

Em seguida, a narrativa se desloca para a Espanha em 1492, demonstrando um encontro secreto entre assassinos para discutir sobre a situação atual do país: a inquisição avança na região e os templários assumem o poder, um sultão chamado Muhammad e seu povo ainda resistem em Granada, porém se seu filho for sequestrado ele entregará o “Maçã” aos templários. Ainda na reunião, é feito um rito de entrada na guilda dos assassinos, o personagem Aguilar de Nerha (Michael Fassbender) é iniciado ao jurar defender a ordem na luta pela liberdade, defender a humanidade na luta contra os templários e preservar o livre-arbítrio. Após completar o ritual, é proferida a máxima da guilda “Quando outros homens seguem cegamente a verdade, lembre-se nada é verdade. Quando outros homens estão limitados pela moral e pela lei, lembre-se tudo é permitido.”

A escolha do filme de trazer para o início do filme a frase emblemática da franquia que assinala suas crenças voltadas a uma ideia de liberdade guiada pela vontade de conhecer, como apresentado no início do capítulo, demonstra que o discurso da narrativa será desenvolvido mantendo a marcação central do grupo dos assassinos.



Figura 5 – Aguilar em encontro com assassinos no início do filme

No tempo contemporâneo da narrativa cinematográfica o personagem principal é Callum Lynch (Michael Fassbender), um homem que, quando pequeno, presenciou a morte de sua mãe pelas mãos de seu pai, tendo que viver uma vida foragida de tudo e de todos. Assim como Desmond, Callum se afasta da vida de assassino e vive como um cidadão comum até ser preso por homicídio e condenado à morte. O personagem é colocado na maca para cumprir sua sentença e após receber o medicamento de execução acorda em um outro lugar, preso em uma instalação da Fundação Abstergo com outras pessoas e obrigado a usar o Animus para regressar as memórias de seu antepassado Aguilar de Nerha.

Na primeira memória os assassinos presenciam um ataque templário em uma vila onde o príncipe está escondido, após o sequestro um líder da seita anuncia que com esse movimento a Espanha estará completamente sob as regras templárias em que os hereges serão punidos por Deus, pois o sultão irá se render e entregar sua cidade e seu povo rebeldes.

Ricouer (2000) aborda sobre a tendência de haver uma violência eminente em uma convicção religiosa que está para além do perigo de instrumentalização da religião, a principal problemática está no apego à uma missão de difusão da crença que se sobrepõe aos outros modos de vida, sendo imposto principalmente pela força, pressupondo um controle. Durkheim (1996) afirma que a religião atua como uma das principais formas de controle social, pois

internaliza no indivíduo as convicções religiosas e norteia suas ações, os dogmas atuam na normatização das noções de dever, inclusive o dever de expandir essa moral para toda a sociedade.

Fora do Animus, a cientista responsável pelo acompanhamento de Callum no Animus, Sophia Rikkin (Marion Cotillard), se aproxima do protagonista interessada em ganhar sua confiança para que ele não resista ao acesso de suas memórias. Durante uma conversa com o protagonista ela traz à tona a característica violenta do personagem por ter assassinado uma pessoa, Callum explica que ele era um proxeneta, um cafetão, buscando justificar que não foi um homicídio cometido apenas pelo desejo de matar, sem um contexto.

Com a passagem das penas de execução de morte como espetáculo, cometida aos apenados pelos carrascos, para uma justiça em que a intenção não fosse mais vingar e sim punir criou-se a ideia de que o infrator não era mais um inimigo pessoal, e sim comum. A ideia, portanto, era de que a punição protegeria a população e servisse de exemplo para que o crime não se repetisse. (FOUCAULT, 1987)

Neste caso, o crime aferido por Callum a um indivíduo em uma situação particular não representa um contexto próprio, mas sim um potencial criminoso que ameaça a sociedade com seu comportamento violento. Para Sophia existe uma relação entre hereditariedade e crime confirmada pelos assassinos, um fator genético de pré-disposição à violência que pode ser sanado pela decodificação do artefato, como apresentado no diálogo:

Sophia: É a Maçã do Éden, Cal. Eu acredito que ela existe. A Bíblia nos diz que ela contém semente da primeira desobediência do homem. Mas existem alguns de nós que acreditam que Deus, ou alguma civilização antiga, nos deixou um mapa para entender porque as pessoas são violentas. Aguilar foi a última pessoa que sabemos que teve posse dela. Nós precisamos de você para saber onde ele a escondeu.

Callum: Eu achei que estava aqui para ser curado.

Sophia: Violência é uma doença, como o câncer. E como o câncer, nós esperamos controlá-la um dia. (tradução livre) ⁵

⁵ Sophia: It's the Apple of Eden, Cal. I believe it exists. The Bible tells us it contained the seed of man's first disobedience. But there are those of us who believe that God, or some ancient civilization has left us a road map to understand why people are violent. Aguilar was the last person known to have had it in his possession. We need you to find out where he hid it.

Callum: I thought i was here to be cured.

Sophia: Violence is a disease, like cancer. And like cancer, we hope to control it one day.



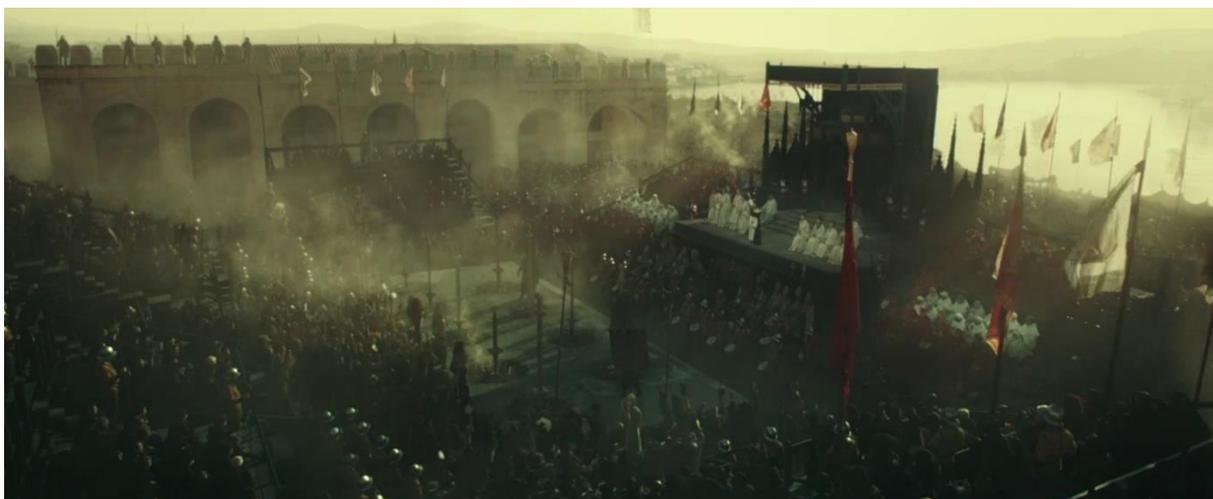
Figura 6 – Estudos sobre a “Maçã do Éden”



Figura 7 – Callum e Sophia conversando

A violência para a personagem é uma questão engajadora, sua mãe foi morta por assassinos assim como a mãe de Callum, entretanto ela não se vê como uma pessoa violenta diferente do protagonista. Esse ponto levanta uma questão importante na narrativa, Sophia não vê os métodos utilizados pelos templários como violentos, mas as ações proferidas pelos assassinos sim. Durante a regressão às memórias de Aguilar é possível observar constantemente o uso de atos físicos de violência dos templários para com os assassinos e também contra a população que não se submete ao regime imposto. Em uma das sessões de Callum, os assassinos são condenados à morte por heresia, uma execução pública em uma fogueira. Apesar de se tratar de uma época diferente com o uso distinto da violência na execução de morte, a cientista faz um paralelo de hereditariedade apenas em relação aos descendentes de assassinos.

Além disso, Callum e outros sucessores da linhagem de membros da irmandade foram sequestrados e detidos no complexo da Abstergo, sendo submetidos a sessões no Animus contra suas vontades e mantidos como prisioneiros, constantemente vigiados pela equipe de segurança e punidos em casos de resistência. Em uma conversa entre Sophia e Moussa (Michael K. Williams), outro assassino mantido cativo, ele a pergunta se ainda será submetido



a outros experimentos, em resposta negativa ele questiona se ele será libertado, mas ele não recebe resposta, apenas uma expressão de espanto da cientista.

Figura 8 – Pessoas condenadas pelos templários a morte por heresia sendo queimados em público

Figura 9 – Callum e outros assassinos mantidos na Abstergo

Neste caso, como aponta Žižek, a violência é concebida como algo que abala um ritmo concebido como natural, um ato que interrompe o típico fluxo de funcionamento. A partir do momento em que um sujeito (ou grupo) atua para alterar o funcionamento básico de uma ordem instituída, esse ato é tomado como violento. O que não se observa socialmente, como é o caso de Sophia, é que é preciso uma violência para que as normas, o “normal”, seja instituído.

Ao fazer um paralelo com a frase da cientista que afirma que a violência é uma doença como o câncer com a explicação de Vidic para Desmond no jogo em que diz “para usar uma



analogia obsoleta, corrupção não é diferente de um câncer” é possível notar como no filme há a intenção de acentuar o debate da violência, explicitando também nos diálogos a questão que perpassa todo o filme.

O pai de Sophia, Alan Rikkin (Jeremy Irons), é um membro de posição elevada dentro da ordem e o chefe executivo da Fundação Abstergo. Durante a história ele demonstra compartilhar o sentimento de sua filha a respeito da violência, inclusive dando declarações públicas veiculadas na mídia sobre sua preocupação com o aumento de casos de violência. Todavia, ao se encontrar com a presidente do Conselho da Indústria Abstergo e líder do Conselho de Anciões, Ellen Kaye (Charlotte Rampling), ele demonstra que suas intenções vão para além dessa questão, estão mais intimamente ligadas com o controle como explicitado no diálogo:

Ellen Kaye: Nós vencemos. As pessoas não se importam mais com sua liberdade civil, eles se importam com seu padrão de vida. O mundo moderno superou questões como liberdade. Eles estão contentes em seguir.

Alan Rikkin: A ameaça continua enquanto o livre-arbítrio resistir. Por séculos nos tentamos com religião, com política e agora com consumismo eliminar a dissidência, não está na hora de dar uma chance a ciência?⁶

No filme há, mais uma vez, a escolha em evidenciar algumas questões que no jogo são deixadas de maneira subentendida. No game os templários ocupam sempre as instâncias de poder de cada período histórico, entretanto na adaptação houve a escolha de trazer para o diálogo que há uma tentativa de controle nos Aparelhos Ideológicos de Estado (ALTHUSSER, 1996).

Partindo da teoria marxista que afirma que para que uma produção sobreviva é necessário que ela faça a reprodução dos meios de produção, Althusser (1996) afirma que a manutenção da força de trabalho nos meios de produção, que seriam de modo que a lógica de dominação seja perpetuada dentro das dinâmicas estabelecidas pelo sistema. A ideologia dominante do Aparelho de Estado (AE) é feita por meio de violência e repressão, denominados pelo autor de Aparelho Repressivo de Estado.

⁶ Ellen Kaye: We've won. People no longer care about their civil liberties, they care about their standard of life. The modern world has outgrown notions like freedom. They are contente to follow.

Alan Rikkin: The threat remains while free will exists. For centuries we've tried with religion with politics and now consumerismo to eliminate dissent. Isn't it time we gave science a try?

[...] na teoria marxista, o Aparelho de Estado (AE) contém governo, os ministérios, o exército, a polícia, os tribunais, os presídios etc, que constituem o que doravante denominaremos Aparelho Repressivo de Estado. O “representativo” sugere que o Aparelho de Estado em questão “funciona pela violência” – pelo menos no limite (pois a repressão, por exemplo a repressão administrativa, pode assumir formas não físicas) (ALTHUSSER, 1996, p. 114)

Por outro lado, os Aparelhos Ideológicos de Estado funcionam de maneira mais ideológica, mas não menos violenta. Essas instituições são listadas pelo autor como: religioso (sistema das diferentes igrejas), escolar, familiar, jurídico, político, sindical, da informação (mídia) e cultural. O autor salienta que todos funcionam de maneira repressiva e ideológica, porém o que diferencia cada um é a predominância do funcionamento.

Trata-se do fato de que o Aparelho (Repressivo) de Estado funciona maciça e predominantemente pela repressão (inclusive a repressão física), e secundariamente pela ideologia. (Não existe um aparelho puramente repressivo.) Por exemplo, o exército e a polícia também funcionam pela ideologia, tanto para garantir sua própria coesão e reprodução quanto nos “valores” que propõem para fora. (ALTHUSSER, 1996, p. 116)

Além da fala de Alan, outros elementos do filme retratam o Aparelho de Estado representando como as estruturas de sustentação hegemônica agem em diversas frentes contra os assassinos e a população em geral. A violência, portanto, não é apenas aquela proferida por atos de brutalidade e uso da força, mas também aquela que está manifestada em um espaço simbólico. No filme, a violência não está localizada em apenas um lugar, mas aparece de maneira volátil entrelaçando toda a narrativa em diversos níveis de expressão e oscilando entre templários e assassinos.

Questões adjacentes a essa temática são igualmente retomadas na adaptação. Como por exemplo a apresentação do grupo de assassinos como resistência, antes de entrar pela última vez no Animus para localizar a “Maçã do Éden”, Callum é preparado pelo chefe de segurança da Abstergo, McGowen (Denis Menochet) que revela como a guilda dos assassinos se formou:

Sabe como os assassinos receberam esse nome? Vem do árabe. Hashashin. Eram os excluídos da sociedade, que roubavam e assassinavam a sangue frio. Eles eram ridicularizados. Rebeldes, tolos, viciados. Mas eles eram sábios. Eles usavam essa

reputação para esconder uma dedicação a princípios maiores que a de seus inimigos mais fortes. E por isso, eu os admiro.⁷

A escolha por revelar a origem histórica dos assassinos demonstra primeiramente qual o espaço social em que esse grupo ocupava: a marginalidade. Sujeitos excluídos e malvistas pela sociedade usavam seu afastamento para defender uma causa de viés político. Dessa forma, os assassinos ocupam um espaço de minoria social e de resistência aos dominantes, “seus inimigos mais fortes”, tanto social, econômica e politicamente.

Como assinalado no capítulo anterior, resistir é uma capacidade de se contrapor a um poder que quer gerir, mas mais do que isso, é uma força que possibilita a composição necessária para uma mudança. Neste sentido, os assassinos representam as possibilidades de uma nova forma de vida, uma nova forma de organização política e social, o que ameaça o controle desejado pelos templários. (FOUCAULT, 1988)

Na memória de Aguilar, os templários conseguem brevemente ter em mãos a “Maça do Éden” antes de perdê-la novamente para os assassinos que a esconde durante séculos. No momento em que a figura religiosa templária da época segura o artefato, ele diz

Aqui está a semente da primeira desobediência do homem, do seu livre-arbítrio. Graças a Maça do Éden o mundo que conhecemos será levado a uma nova era. Uma era de paz no qual todos os povos em guerra da humanidade se curvarão em perfeita obediência ao nosso governo templário.⁸

A escolha pelo nome “Maça do Éden” em uma pequena modificação do anterior “Pedaço do Éden” tem um peso simbólico extremamente significativo para essa narrativa. Ao fazer referência a passagem bíblica em que Adão e Eva são expulsos do paraíso por consumirem o fruto proibido é possível traçar uma alegoria com o contexto do eixo-temático. Nesta simbologia a árvore que dá os frutos é a representação de sabedoria, mas também fonte de sofrimento. Os personagens bíblicos contrariam as ordens de Deus e seguem a sua curiosidade. Mais do que isso: eles deixam de seguir cegamente as regras lançadas e exercem

⁷ Do you know how Assassins came to be named? From an Arabic word. "Hashashin." They were society's outcasts... those who stole... who murdered in cold blood. People ridiculed them. Rebels, fools, drug addicts. But they were wise. They used this reputation... to hide a dedication to principles... beyond those of even their strongest enemies. And for that I admire them

⁸ Aquí reside la semilla de la primera desobediencia del hombre al libre albedrío mismo. Gracias al Fruto del Edén, el mundo conocido entrará en una nueva era de paz en la que todas las poblaciones beligerantes de la humanidad se inclinarán en perfecta obediencia a nuestro único gobierno templario..

seu desejo de conhecimento, aceitando que deixar a ignorância para adquirir o discernimento traria consigo uma vida de maiores tormentos. A Maçã é a representação do pecado originário, a primeira negação a Deus e o nascimento do livre-arbítrio.

Traçando um paralelo com o filme, a desobediência humana em deixar de seguir cegamente uma convicção, seja ela religiosa ou não, representa uma ameaça. Os assassinos como Adão e Eva contrariam as ordens, preferindo uma existência de angústia e de liberdade, como colocado por Sartre (1997), a uma vida guiada por fundamentos e normativas que são estabelecidos por uma figura superior.



Figura 10 – templo segurando a Maçã do Éden



Figura 11 – Aguilar vai recuperar a Maçã do domínio templário

A desobediência é o que impede o avanço do domínio total e, portanto, é a maior ameaça aos templários. Ao temer uma possibilidade de movimento que abale as estruturas estabelecidas no sistema, eles buscam uma forma de soberania que seja a prova de qualquer coisa, “afinal, a obediência produz súditos-sujeitos, enquanto a resistência produz cidadãos” (GUIMARAENS, ROCHA, 2014, p.183)

Ao finalizar a memória e encontrar o artefato, os assassinos aprisionados na Abstergo começam uma revolta, lutando contra os guardas e se libertando de seus espaços para impedir que os templários tenham domínio da “Maçã”, Callum em um momento de contato com a sua história e a história de seus antepassados toma consciência do partido defendido pela irmandade e, neste momento, se junta a eles para impedir a dominação de seus inimigos.

A liberdade, portanto, expressa como uma recusa. Uma recusa a subordinação, uma negação a obediência servil e as formas de opressão para além do particular. Discurso que aparece também no texto de *Assassin's Creed*, sobretudo, quanto a escolha que os personagens fazem ao negar uma forma de vida pautada por uma servidão voluntária, abdicando de uma conformidade com a “normalidade” por supostamente garantir uma existência mais confortável ou padronizada. Ao rejeitar a ideia de seguir um modelo, eles fazem a escolha de lutar pelo livre-arbítrio, compreendendo e aceitando os encargos que a liberdade carrega consigo.

Assim, a causa dos assassinos não é representada como uma simples motivação pessoal, a ideia de liberdade pautada está para além de um conceito individual, mas envolve uma preocupação com comum. Para eles, apenas com o conhecimento há a garantia da emancipação da população de um contexto de opressão.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo analisar a temática da violência de duas obras de *Assassin's Creed* dentro de seu processo de transposição midiática. Ao levantar as questões recorrentes nos dois produtos é possível observar como cada mídia propõe uma maneira de abordar a relação entre os assassinos e os templários e as questões relacionadas a violência. Como levantado no primeiro capítulo da dissertação, tanto o jogo quanto o filme fazem parte de um movimento de produção cultural em contexto massificado e industrializado, esses tipos de condições são importantes para identificar as marcas formais dos textos dentro de uma lógica que produz em grande escala.

O desenvolvimento tecnológico impactou de forma contundente a produção de jogos, pois passaram dos fliperamas para as televisões na década de 80, e delas para os computadores e mais tarde para os celulares e tablets, no começo dos anos 2000, quando também fizeram a passagem do analógico para o digital. Da mesma maneira com que foram paulatinamente mudando de suporte, ou se espalhando pelos diversos suportes, se espalharam dos fliperamas para os consoles portáteis e depois para os aparelhos mobiles. Atualmente, os celulares e tablets são os dispositivos mais utilizados para jogos, que na versão contemporânea são eletrônicos e digitais. Os games com grande sucesso de público não demoraram para aumentar sua produção, rapidamente se transformando em grandes franquias, se espalhando também pelos diversos meios de comunicação.

No caso do filme *Assassin's Creed*, temos uma adaptação realizada em um produto de franquia, dessa forma abordamos como esse tipo de narrativa é posicionado dentro do contexto contemporâneo de produção e levantamos algumas características a respeito da série para conhecer mais sobre o que já foi produzido e quais as possibilidades foram exploradas.

Ao conhecer mais sobre a narrativa que atravessa as duas obras foi observado um eixo-temático central que produz um discurso marcado pelo aproveitamento político do debate promovido pelo conflito entre assassinos e templários ao debater questões como violência, poder, liberdade e controle. Para tanto, no segundo capítulo foram levantados conceitos e apontamentos referentes a discussão sobre violência e suas questões ramificadas pela narrativa.

Assim, este trabalho de pesquisa se volta não apenas a questão formal de *Assassin's Creed* em termos midiáticos, mas a uma forma de discurso produzida pela temática principal da saga e as representações feitas por cada obra. Após levantar discussões pertinentes ao

contexto das duas narrativas, foi realizada uma análise mais próxima dos textos para compreender de que forma o eixo-temático é abordado em cada mídia e quais os elementos da adaptação se aproximam e quais se distanciam.

Neste caso, a adaptação se dá em um formato diferente do convencional, tanto por ser uma transposição de uma obra de mídia ludoeletrônica quanto por fazer parte de uma franquia, executando um processo que adapta, mas também expande o universo da saga Assassin's Creed. Ao analisar as escolhas feitas pelo diretor, bem como pela equipe de produção que contou com a empresa desenvolvedora do jogo, Ubisoft, é possível identificar uma intenção de manutenção do universo nostálgico dos primeiros jogos por meio da escolha de continuar a narrativa que se passa em duas temporalidades. O paralelo entre Desmond/Altair e Callum/Aguilar mantém a relação entre passado e presente, bem como situa o conflito entre os grupos de maneira temporal, colocando cada uma em uma posição social e política referente a sua época.

No caso dos templários, é mantida sua relação com a religião católica nos dois textos. Enquanto no jogo eles são os responsáveis pelas Cruzadas, no filme eles são os líderes da Inquisição. No presente, Desmond é aprisionado de maneira solitária, sem contato direto com outros assassinos apenas por meio das memórias de seu antepassado, já no filme há uma tentativa de representações mais variada, com outros assassinos mantidos junto com Callum é possível criar uma atmosfera que remeta aos outros jogos da franquia.

Além disso a questão central de conflito entre assassinos e templários é retomada e ganha ênfase no aspecto da violência. Enquanto no jogo há uma abordagem da temática feita utilizando os recursos da mídia, em que o usuário descobre mais sobre o conflito entre assassinos e templários, bem como as motivações de cada grupo, suas crenças e seus modos de operação, na narrativa cinematográfica há a característica de, primeiramente, atualizar a questão, levando em conta o contexto de produção do game lançado em 2007 e do filme lançado em 2016, e trazer relevo para a tônica da história pela matriz ideológica de Assassin's Creed.

Tendo em vista a temática de negação ao autoritarismo e controle dos assassinos, bem como sua luta pela liberdade, pelo conhecimento e pela emancipação da opressão, a obra cinematográfica condensa o núcleo da história focalizando o conflito entre os grupos pelo viés da violência, da dominação e da liberdade. A tônica do discurso ressalta as formas de controle dos grupos dominantes, principalmente pela religião representada na narrativa que se dá no passado, no período da Inquisição Espanhola.

A representação dos assassinos nas duas obras apresenta os membros da guilda como engajados a uma causa de libertação, física e simbólica (ou ideológica), da população. Seja por uma dominação religiosa, como no tempo passado, seja por uma dominação econômica e política, como no tempo presente, eles mantêm a imagem de grupo marginalizado e hostilizado, mas não vitimizado, eles são agentes do próprio destino e enfrentam as consequências disso, mesmo que seja a morte.

Embora haja uma aproximação muito forte entre os dois produtos, a narrativa do filme se demonstra mais enfática nas questões que concernem a violência, seja por uma característica formal de narrativa industrial que busca fornecer uma obra de conteúdo mais explícito para compreensão do espectador ou seja por uma escolha da produção. Entre os elementos utilizados para esse enfoque, o destaque está na escolha discursiva presente nas falas das personagens, o uso de “Pedaço do Éden” para “Maçã do Éden” demonstra uma característica mais ocidental de domínio religioso cristão, que pressupõe uma familiaridade maior com as narrativas cristãs.

Dessa forma, a adaptação de Assassin’s Creed demonstra uma forte reverência ao debate a respeito da violência, do controle e da liberdade. Assumindo, ainda, em sua narrativa uma ramificação de temáticas ligadas a poder, resistência, obediência e desobediência. Ao resgatar a frase emblemática da série que demonstra que as inclinações do grupo de assassinos não estão restritas a uma intenção de garantia de liberdade desmedida, ao traçar uma relação com Dostoiévski e Sarte essa luta se torna mais complexa, a liberdade atrelada a uma responsabilidade de ser livre, a angústia proveniente do fardo de escolher ser e escolher saber. Ao haver uma recusa às imposições morais instituídas socialmente, com a “morte de Deus”, o indivíduo se vê como agente de seu destino, o único responsável por sua existência e suas escolhas, condenado a carregar o fardo de sua liberdade.

Nesse contexto, dentro das possibilidades que o cineasta Justin Kurzel tinha em relação à narrativa do jogo, ele demonstra um interesse em produzir um filme que pertença ao universo de Assassin’s Creed de maneira própria, sem se configurar unicamente como uma adaptação, mas uma retomada a uma estrutura dos primeiros jogos que ao mesmo tempo inclui novos dados para a série. Além da intenção de contribuir com a franquia ao explorar uma temporalidade histórica que ainda não havia sido representada, há também uma recuperação do discurso dos assassinos em um novo contexto, de temática centralizadora que se sobressai em meio as cenas de ação. O público em geral e os fãs que foram aos cinemas

buscando um mero filme de ação, se frustraram. Kurzel falhou ao agrado do público, mas a narrativa contribuiu para a saga.

REFERÊNCIAS

- ARENDDT, Hannah. **Sobre a violência**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 1985.
- ASSASSIN'S CREED. Direção: Patrice Désilets. Produção: Jade Raymond. Roteiro: Corey May. Plataformas: Playstation 3, Xbox 360, Computadores. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2007
- ALTHUSSER, Louis. Ideologia e os Aparelhos Ideológicos do Estado. In: ŽIŽEK, Slavoj. **Um mapa da ideologia**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1996.
- BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e Simulação**. Lisboa: Relógio D'água, 1981.
- BARTHES, Roland. A retórica da imagem. In: **O óbvio e o obtuso**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1990.
- BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia grega**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2013;
_____. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena, 2009.
- BRITO, João Batista de. **Literatura no Cinema**. São Paulo, UNIMARCO, 2006.
- CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. São Paulo: Cultrix, 1992;
- COELHO, Cláudio. **Indústria cultural, entretenimento e cultura do narcisismo: a questão do controle social terapêutico**. Disponível em: <https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/05/Ind%C3%BAstria-cultural-entretenimento.pdf>. Acessado em: 10 de outubro.
- DALECKI, Linden. **Hollywood Media Synergi as IMC**. Journal of Integrated Marketing Communications. Northwestern University, 2008.
- DEBORD, Guy. **A sociedade do espetáculo**. Rio de Janeiro: Contraponto, 1997 (1967).
- DINIZ, Thaís Nogueira Diniz. **Tradução Intersemiótica: do texto para a Tela**. Cadernos de Tradução, n.3, Florianópolis, 1998, p. 313-338.
- DOVEY, Jon; KENNEDY, Helen. **Game Cultures: computer games as new media**. Berkshire: Open University, 2009.
- DURKHEIM, Emile. **As formas elementares da vida religiosa: o sistema totêmico na Austrália**. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- ELIADE, Mircea. Mito e realidade. São Paulo: Perspectiva, 1972
- EISENSTEIN, Serguei. **A Forma do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
_____. **O sentido do Filme**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2002.
- FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade I: A Vontade de Saber**. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.
_____. **Microfísica do Poder**. São Paulo: Graal, 1993.

- _____. **O enigma da revolta: entrevistas inéditas sobre a Revolução Iraniana.** São Paulo: n-1 edições, 2018.
- GROS, Frederic. **Desobedecer.** São Paulo: Editora Ubu, 2018.
- _____. A Ética da Obediência. In: NOVAES, Adauto (Org.). **Mutações: Fontes passionais da violência.** São Paulo: Edições Sesc, 2015
- HAN, Byung-Chul. **Topologia da Violência.** Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- HUTCHEON, Linda. **Uma teoria da adaptação.** Florianópolis: UFSC, 2011.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens.** 4ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2004.
- JENKINS, Henry. **A cultura da convergência.** São Paulo: Aleph, 2008
- JUUL, Jesper. **Half-real: videogames between real rules and fictional worlds.** Massachusetts, The MIT Press, 2005.
- KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia.** Bauru, SP: EDUSC, 2001.
- _____. “Cultura da mídia e triunfo do espetáculo” Em: MORAES, Dênis de (org.). **Sociedade midiaticizada.** Rio de Janeiro: Mauad, 2006
- LA BOÉTIE, Etienne de. **Discurso da servidão voluntária.** São Paulo: Edipro, 2017.
- METZ, Christian. **Linguagem e cinema.** São Paulo: Perspectiva, 1980.
- _____. **A significação do cinema.** Tradução e posfácio de JeanClaude Bernadet. São Paulo: Perspectiva, 1972.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço.** São Paulo: Itaú Cultural, UNESP, 2003.
- PROPP, Vladimir. **Morfologia do Conto Maravilhoso.** São Paulo: Perspectiva: 2001.
- REVEL, Judith. **Foucault: conceitos essenciais.** São Carlos: Claraluz, 2005.
- RICOEUR, Paul. A Religião e a Violência. In: **Religião, Violência e Sociedade: O Contributo de René Girard.** Portugal: Braga (Jan./Jun. 2000), pp. 25-35 (11 pages)
- RYAN, Marie-Laure. **From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative.** *StoryWorlds: A Journal of Narrative Studies.* v. 1, n. 1., 2009. pp. 43-59
- SALEN, Karen; ZIMMERMAN, E. 2004. **Rules of play: game design fundamentals.** MIT Press.
- SARTRE, Jean-Paul. **O existencialismo é um humanismo.** Petrópolis: Vozes, 2014.
- _____. **O ser e o nada: ensaio de ontologia fenomenológica.** Petrópolis: Vozes, 1997.
- SANDERS, Julie. **Adaptation and appropriation.** London: Routledge, 2006.

- SILVERSTONE, Roger. **Por que estudar a mídia?** São Paulo: Loyola, 2002
- SPINOZA, Baruch. **Tratado Teológico-Político.** São Paulo: Martins Fontes, 2003
- STAM, Robert. **Teoria e Prática da Adaptação:** da fidelidade à intertextualidade. Ilha do Desterro, Florianópolis, n. 51, p. 019-053, jul./dez. 2006.
- TODOROV, Tzvetan. **Introdução à literatura fantástica.** São Paulo: Perspectiva, 2012
- TURKLE, Sherry. **A vida no ecrã – a identidade na era da Internet.** Lisboa: Relógio D'água, 1997.
- VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor.** Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006
- WILLIAMS, Raymond. **Cultura e Sociedade.** São Paulo: Nacional, 1969
- XAVIER, Ismail. **O discurso cinematográfico:** a opacidade e a transparência. São Paulo: Editora Paz e Terra, 2012
- ŽIŽEK, Slavoj. **Violência: seis reflexões laterais.** Tradução de Miguel Serras Pereira. 1 ed. São Paulo: Boitempo, 2014.