

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM LETRAS

HELOISA ANTONIOLLI MARINO

JOGOS E NARRATIVAS: ENTRE A FICÇÃO E A HISTÓRIA

SÃO PAULO

2015

UNIVERSIDADE PRESBITERIANA MACKENZIE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO
MESTRADO EM LETRAS

HELOISA ANTONIOLLI MARINO

JOGOS E NARRATIVAS: ENTRE A FICÇÃO E A HISTÓRIA

Dissertação de Mestrado, apresentada ao programa de pós-graduação da Universidade Presbiteriana Mackenzie para obtenção do título de Mestre em Literatura.

ORIENTADORA: Prof.^a Dr.^a Ana Lúcia Trevisan

SÃO PAULO

2015

A minha mãe.

AGRADECIMENTOS

A Angela, minha mãe, que sempre ajudou a transformar meus sonhos em realidade e por sempre apoiar as minhas decisões.

Ao meu pai, André, por entender as minhas escolhas.

Meu irmão Vicente pelo companheirismo.

Ao Rafael pelo amor e principalmente a paciência ao longo desses anos. E mais uma vez fazendo parte de uma etapa importante da minha vida.

A Prof.^a Dr.^a Ana Lúcia Trevisan por acreditar no trabalho e sempre me passar a segurança que eu chegaria ao final dessa jornada chamada Mestrado.

A Prof.^a Dr.^a Lilian Cristina Correa pelo carinho e a confiança.

Aos meus tios, Pedro e Kátia por me incentivarem a seguir a carreira acadêmica.

A Fernanda e Thiele, minhas companheiras da graduação que chegaram comigo ao Mestrado e mais uma vez conquistamos mais uma vitória nessa nossa jornada.

Ao meu amigo Aginaldo pela grande ajuda com os livros.

A minha família e aos meus amigos que mesmo de longe sempre me apoiaram.

Um leitor vive mil vidas antes de morrer.
O homem que não lê vive apenas uma.
(George R.R. Martin)

RESUMO

O presente trabalho tem como finalidade explorar a construção das narrativas e a visão do leitor/jogador no jogo e o romance de *Assassin's Creed II* e *Assassin's Creed: Renascença*. A análise se fundamenta a partir das relações entre os discursos históricos e as construções ficcionais do romance e do jogo e o modo como dialogam para formar o enredo. Além disso, estuda-se a forma como a narrativa do jogo é construída em comparação ao romance e a perspectiva do jogador frente à narrativa do jogo eletrônico. Assim, foram utilizados como embasamento teórico textos de autores como Umberto Eco, E.M. Forster, Linda Hutcheon, Hayden White e Wolfgang Iser para ilustrar como as narrativas se formam e a maneira como a extração histórica se faz presente nelas. Ademais, para compor o contexto histórico, que facilita a identificação dos fatos históricos citados ao longo da análise, foram utilizados textos de historiadores como Rafael Sabatini, Michael White, e, Will Durrant. Dessa forma, procura-se mostrar a versatilidade dos jogos eletrônicos da franquia *Assassin's Creed* na composição de enredos que mesclam a ficção com a história, bem como a sua universalidade ao estender a sua narrativa para a forma de romance.

Palavras chaves: Romance, *Assassin's Creed*, Jogos Eletrônicos, Leitor, Leitura, Jogador.

ABSTRACT

The present study aims at exploring the narrative constructions of the novel *Assassin's Creed: Renaissance* and the game *Assassin's Creed II* as well as the view of their readers and players. The analysis is based on the relations between the historical discourses and fictional creations from the novel and the game, and the method used to form the plot. Then, this study presents how the game narrative is formed comparing to the novel's, and the gamer's perspective before the electronic game's narrative. Thereby the texts of authors as Umberto Eco, E.M. Forster, Linda Hutcheon, Hayden White and Wolfgang Iser have been used as theoretical bases to illustrate the narrative formation and how it comprehends the historical extractions. Furthermore, the texts from the historians such as Rafael Sabatini, Will Durrat and Micheal White were used to set the historic context. Therefore, the dissertation attempts to demonstrate *Assassin's Creed* franchise's games versatility when it comes to the development of plots which blend History with fiction, besides its universality to extend its narrative to novels.

Keywords: Novel, *Assassin's Creed*, Games, Reader, Reading, Gamer.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	09.
CAPÍTULO 1: Os limites da História e da ficção: perspectivas teóricas.....	12.
1.1. O leitor e a experiência da narrativa de ficção	12.
1.2. O leitor e os personagens	16.
1.3. Narrativa ficcional e registro histórico: experiências de leitura.....	20.
CAPÍTULO 2: Lendo o jogo e jogando com o romance.....	24.
2.1 A luta pelo controle de Florença.....	25.
2.2. Entre política e a religião.....	39.
2.2.1 O Romance.....	39.
2.2.2 O Jogo.....	49.
2.3 A genialidade indomável.....	50.
2.3.1 O voo dos pássaros	58.
2.4 As faces de Rodrigo Bórgia.....	60.
CAPÍTULO 3: Ler e jogar: a experiência de descobrir as narrativas.....	71.
3.1 Os níveis da narrativa.....	71.
3.2 As regras do jogo.....	73.
3.3 Habilitar a narrativa.....	77.
3.4 O leitor, o jogador e as narrativas: interações.....	79.
3.5 A perspectiva do jogador.....	85.
3.6 Os jogos e a leitura.....	93.
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	97.
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	102.

INTRODUÇÃO

A alta tecnologia tem impulsionado o desenvolvimento da indústria de jogos eletrônicos e proporcionado uma interação cada vez mais intensa entre os jogadores e os *games*. A construção de enredos complexos e a recriação de espaços cada vez mais autênticos e ricos em detalhes têm sido uma preocupação dos games atuais, que conseguem, com tais tecnologias, inserir seus usuários em uma experiência sempre renovada de vivências virtuais.

Devido ao interesse de renovar a forma como os *games* são desenvolvidos em termos de enredo, muitas empresas apostam em utilizar elementos que enriquecem a temática dos jogos como fatos históricos, mitologia e a literatura. Dessa forma, os jogos eletrônicos podem revelar-se como instrumentos capazes de disseminar a cultura e de propiciar ao jogador a interação com conteúdos culturais diversos, podendo atuar como um mecanismo que desperta a curiosidade sobre assuntos variados, que surgem expostos no *game*.

A relação entre jogador e enredo foi a provocação inicial desse estudo, que propõe a análise de um romance e um jogo de *video game*. O romance surge em 2009 sendo baseado nos jogos da franquia *Assassin's Creed* da empresa francesa *Ubisoft*. Escrito pelo autor historiador Anton Gill, que usou o pseudônimo de Oliver Bowden, o romance traz todo o conteúdo histórico presente nos jogos, além de complementos como informações sobre os personagens históricos e mapas do período retratado.

O estudo do romance que nasce de um jogo nos coloca diante de uma discussão importante na área das Letras, que é perceber o papel do leitor/jogador como elo fundamental na interação literária. Aproximar romance e jogo foi um caminho para refletir sobre os sentidos da leitura e da relação entre o leitor e o texto, bem como pensar os movimentos que unem o jogador e o *game*.

Portanto, a dissertação partiu do estudo das particularidades do enredo do romance e do jogo, destacando os aspectos históricos. Para isso, foi decidido organizar o trabalho em três capítulos que abordam a concepção dos enredos do *game* e do romance e, a partir deles, foi feita uma reflexão sobre a maneira como o enredo pode atuar na interação com o leitor e o jogador.

O primeiro capítulo trata das perspectivas teóricas para fundamentar a análise do romance e do jogo. Ao considerar as narrativas como ficção histórica tornou-se necessário fazer apontamentos sobre os conceitos de estudos literários dessa área, logo foram utilizadas as pesquisas de autores como Linda Hutcheon, Hayden White, Alcmeno Bastos que tratam sobre a concepção do texto de ficção historiográfica e, para reforçar os conceitos de estrutura de narrativa foram usados os estudos de Umberto Eco e E.M. Forster.

O segundo capítulo foi reservado para a análise do conteúdo histórico que é encontrado na linha ficcional do enredo do jogo e do romance de *Assassin's Creed: a renascença*. Dessa forma, foram trabalhados os aspectos que apontam a composição do histórico com a ficção e a maneira como se organiza para criar a espinha dorsal da narrativa e, as referências aos fatos históricos retratados nas narrativas. Para embasamento das indicações históricas, feitas ao longo do texto, foram utilizados historiadores como Rafael Sabatini, Will Durrant e, Micheal White. Além disso, o capítulo também apresenta a análise dos personagens históricos de Leonardo da Vinci e Rodrigo Bórgia, percebendo as suas características comprovadas nos registros históricos em relação aos aspectos marcadamente ficcionais, revelando, assim, o modo como estes personagens atuam nas narrativas.

Para o terceiro capítulo teceu-se uma breve discussão sobre a estruturação do enredo do game e do livro de *Assassin's Creed*, além de explorar as perspectivas do leitor e do jogador sobre vivenciar duas experiências distintas de ficção. Sendo assim, os estudos de Wolfgang Iser e Umberto Eco auxiliaram na fundamentação teórica para apresentar os conceitos sobre o desenvolvimento dessas narrativas e a visão do leitor e do jogador frente a esses enredos. E, para complementar as questões sobre a importância dos *games* na vida do jogador, foi usado o estudo de Steven Johnson sobre cultura pop e seus efeitos.

Em suma, o presente trabalho é resultado do fascínio exercido pela ficção, que possui a capacidade de envolver com suas tramas e enredos, tanto leitores como jogadores de games. A ficção, também, consegue oferecer, com sua liberdade criadora, a vivência de universos múltiplos e diversos, fonte que intriga e envolve leitores e jogadores. Este estudo procurou demonstrar o quanto os jogos eletrônicos têm a oferecer, tanto em sua face de entretenimento, quanto em seus possíveis

diálogos com o universo literário, que explicitam os mecanismos de interação do leitor com a obra, em um movimento que renova, a cada leitura, a vitalidade do texto.

1. OS LIMITES DA HISTÓRIA E DA FICÇÃO: PERSPECTIVAS TEÓRICAS.

1.1. O leitor e a experiência da narrativa de ficção

A estrutura de uma narrativa de ficção pressupor a existência de um enredo que, por sua vez, apresenta elementos que provocam o interesse de seus espectadores. As ideias que se pretendem narrar somam-se a uma estrutura de enredo e compõem um sistema possível para o entendimento das formulações narrativas. A união desses componentes recria o cenário que nasce na imaginação do autor e conduz o leitor a viver a experiência da ficção. Segundo Umberto Eco,

[...] ler ficção significa jogar um jogo através do qual damos sentido à infinidade de coisas que aconteceram, estão acontecendo ou vão acontecer no mundo real. Ao lermos uma narrativa, fugimos da ansiedade que nos assalta quando tentamos dizer algo de verdadeiro a respeito do mundo.

Essa é a função consoladora da narrativa – a razão pela qual as pessoas contam histórias e têm contado histórias desde o início dos tempos. E sempre foi a função suprema do mito: encontrar uma forma no tumulto da experiência humana (ECO, 1994, p.93).

A ficção permite a conexão com diversas culturas, explorar as organizações da sociedade e enriquecer o leitor com novos conhecimentos, que estão fora da realidade em que ele vive. Embora a função seja de propor um mergulho em experiências diversas, a ficção pode ir além, permitindo que o leitor possa tornar-se o “outro” em situações ficcionais. Ademais, graças a esta arquitetura narrativa, possibilita um envolvimento singular do leitor com o texto.

E, assim, é fácil entender por que a ficção nos fascina tanto. Ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstruir o passado. A ficção tem a mesma função dos jogos. E é por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente (ECO, 1994, p.137).

Assim, para criar associações entre a narrativa e aquele que a lê, o texto precisa ter e fazer sentido para a realidade do leitor, para que ele se deixe levar pela narrativa contada.

O romancista, por sua vez, abusa de técnicas que envolvem componentes encontrados no mundo real, desde histórias com realidades paralelas até situações típicas da rotina humana. Essa liberdade para a composição ficcional é a motivação que o autor precisa para escrever e colocar em prática as suas ideias.

Contudo, o ato de escrever não se resume, apenas, a inventar uma história e colocar as palavras e parágrafos em sequência. Em qualquer criação é necessária uma coerência dos elementos entre si, como por exemplo, as categorias narrativas de tempo, espaço e ação, para que a narrativa tenha um *grau de confiança* e permita ao leitor identificar-se com o enredo. Tal identificação conduz a aceitação do mundo ficcional e, conseqüentemente, a troca de experiências entre leitor e autor.

Ao definir uma trama para a sua história, o autor desencadeia um conflito que irá se estender por todo o enredo. Entretanto, em uma concepção tradicional de enredo, tal qual se identifica no romance proposto na análise, para que as ações possam ter um sentido, é necessário o cuidado do romancista em manter o controle do texto. Mesmo que ele tenha as suas rupturas ou digressões, deve-se manter a espinha dorsal do enredo para não comprometer a sua continuidade. Caso perca esse domínio, as situações criadas ficam desconexas (entre elas) como se em um romance policial uma pista importante dada no início fosse esquecida no decorrer da narrativa. Portanto, devem obedecer a uma linha de raciocínio, para que o leitor, também, não se perca no meio da história.

O espaço, por sua vez, entra como a parte que auxilia a criar diferentes efeitos, tanto do recorte do real como para a criação de realidades paralelas. Atualmente, muitos dos romances que abusam das descrições, principalmente do espaço, estão incorporando-as de forma funcional, enriquecendo o ambiente da narrativa e instigando mais a imaginação do leitor. O espaço se tornou parte importante para a criação de atmosferas, para complementar o recorte do real, e montar o cenário ideal para a extração histórica na ficção.

Ao lado dos aspectos citados anteriormente encontra-se o tempo, que igualmente, atuará como alicerce para a narrativa, já que “a base do romance é uma estória, e uma estória é uma narrativa de eventos dispostos conforme a sequência do tempo” (FORSTER, 2005, p. 57). Logo, as marcas que indicam a passagem de um período conduzem o enredo a seguir um curso a partir do qual as ações são desencadeadas, localizando o leitor em cada etapa. O tempo será responsável pelo avanço dos acontecimentos, pois sem ele o seguimento torna-se, por um lado, monótono, pela impressão de estagnação, por outro, podem dar a impressão de que todas as ações acontecem de uma só vez, de maneira desenfreada. Sendo assim, esse elemento colabora para o sentido do texto, já que as marcas da passagem do tempo indicarão novas ações, mudanças de espaço, personagens que amadurecem com as experiências passadas, tomando novas formas, ou seja, aspectos que encaminham o texto a sua continuidade concisa.

Por último, é preciso citar o papel do leitor. Ele terá o compromisso de transportar a história para fora das páginas do livro por explorar universos ficcionais. Pela leitura toda a criação do romancista ganha vida, e nesse sentido, sua função é determinante no todo.

Para Eco (1994), o leitor entra em um acordo ficcional, no qual ele aceita o romance como uma obra de ficção, e mesmo que haja recortes do real, ela continua sendo algo inventado por alguém:

A norma básica para se lidar com uma obra de ficção é a seguinte: o leitor precisa aceitar tacitamente um acordo ficcional, que Coleridge chamou de “suspensão da descrença”. O leitor tem de saber que o que está sendo narrado é uma história imaginária, mas nem por isso deve pensar que o escritor está contando mentiras. De acordo com John Searle, o autor simplesmente finge dizer a verdade. Aceitamos o acordo ficcional e fingimos que o que é narrado de fato aconteceu (ECO, 1994, p.81).

A falta da compreensão desse conceito pode ocasionar pequenos mal-entendidos no plano extraliterário. Isso ocorre quando certo público receptor passa a acreditar que o que está escrito é uma verdade absoluta, como aconteceu com o escritor americano Dan Brown em *O código da Vinci* (2003). Muitos consideraram as referências citadas no romance como sendo fatos consumados.

Além disso, um leitor modelo deve contar com a percepção do enredo. Em uma narrativa bem elaborada, ele deve ter a inteligência e memória para acompanhar toda a trama construída, procurando ter a sensibilidade da percepção de absorver a narrativa e interpretá-la, e assim entender as ideias colocadas pelo autor. Por exemplo, para aqueles que se aventuram em séries como *As crônicas de gelo e fogo* (1996), de George R.R. Martin, ou *O senhor dos anéis* (1954), de J.R.R. Tolkien, os fatores mencionados são extremamente importantes para se entender o curso da narrativa, pois o leitor deve compreender que elementos, como a criação de espaços imaginários e personagens, fazem parte do universo ficcional, bem como os fatos ficcionais, que possuem uma lógica que conduz a atenção dos leitores. Logo, o autor modelo torna-se:

[...] uma voz que nos fala afetuosamente (ou imperiosamente, ou dissimuladamente), que nos quer a seu lado. Essa voz se manifesta como uma estratégia narrativa, um conjunto de instruções que nos são dadas passo a passo e que devemos seguir quando decidimos agir como o leitor-modelo (ECO,1994, p. 21)

Portanto, o leitor também faz parte da narrativa, por estar inserido nela, tornando-se uma espécie de co-autor, na medida em que a vivência, suas referências e experiências de vida, é que vão mostrar se o texto segue as normas citadas ao longo desse tópico. Sem ele, o ato de contar história não existiria.

Em suma, a narrativa nasce por meio de um conjunto de elementos que possibilitam que ela tenha múltiplas faces e, mesmo com suas particularidades e heterogeneidade, ainda conserva os efeitos de encantamento, que sobrevivem desde o tempo das narrativas míticas e lendárias.

1.2. O leitor e os personagens

Os personagens possuem papel crucial no âmbito de uma narrativa de ficção e, mais especificamente, no interior de um romance. Eles são a alma do texto, pois as ações delegadas a eles serão responsáveis pelo desenrolar do enredo e pelo sentido elaborado para a história. Os personagens também operacionalizam a conexão do leitor com o romance, pois ao se reconhecer na narrativa, pelas ações dos personagens, o leitor projeta-se como parte dessas aventuras, ou identifica-se pelas características dos defeitos e qualidades dos personagens de ficção.

[...] a personagem, que representa a possibilidade de adesão afetiva e intelectual do leitor, pelos mecanismos de identificação, projeção, transferência etc. A personagem vive o enredo e as ideias, e os torna vivos (CANDIDO, 1970, p. 54).

Dessa forma, o personagem é moldado para fazer parte de um universo, de suas características bem definidas que contém parte da complexidade humana, com pensamentos e sentimentos, dúvidas e segredos que concede o efeito “humano” da personagem, tornando-o quase real. “Podemos dizer, portanto, que o romance se baseia, antes de mais nada, num certo tipo de relação entre o ser vivo e o ser fictício, manifestada através da personagem, que é a concretização deste” (CANDIDO. 1970 p.55).

Como exemplo, tanto da conexão entre personagem e leitor, quanto entre ficção e realidade, Umberto Eco, em *Confissões de um jovem romancista (2013)* fala sobre a figura de Ana Karenina, explicando que a personagem cativa tanto, que acaba por sair do romance e torna-se uma pessoa real. “O leitor passa a acreditar na existência real de personagens e acontecimentos ficcionais” (ECO, 1994, p. 131), ou seja, ele sofre pelos infortúnios de sua jornada, e pelo desfecho trágico da protagonista no romance.

Por outro lado, as figuras que pertencem aos registros históricos, igualmente adentram no espaço da ficção. A possibilidade de integrar tais personalidades em uma perspectiva diferente permite com que o autor tenha a oportunidade de explorar situações que poderiam acontecer fora dos registros históricos oficiais, isto é, de

utilizar o lado mais humano desses indivíduos. Segundo Forster, há uma condição para que a figura histórica seja transformada em ficção, e afirma que:

[...] a função do romancista é revelar a vida oculta em sua fonte, contando-nos mais sobre a rainha Vitória do que poderia ser sabido, e assim produzindo uma personagem que não é a rainha Vitória histórica (FORSTER, 2005, p.71).

Em outras palavras, para que a figura histórica entre no campo da ficção, ela deve conservar a identidade que a caracteriza, a aparência física, a profissão, o lugar de origem, o idioma, e alguns de seus principais feitos. O diferencial será a forma da abordagem que a figura histórica irá receber, e o leitor tem a oportunidade de adentrar em uma situação fictícia, na qual passa a partilhar um conhecimento mais íntimo desse personagem, conhecendo os pensamentos e o modo de ser de determinadas figuras da História. Porém, pela liberdade da narrativa de ficção, a imaginação surge como um elemento humanizador. A hipótese do que poderia ser ganha espaço na narrativa de ficção, e provoca o leitor a questionar as muitas possibilidades e justificativas para as ações de personagens que, tantas vezes, parecem estagnados e monolíticos no fluxo das narrativas históricas.

Seguindo o exemplo usado por Forster na citação acima, no romance, o autor não apresentaria todos os títulos para o que representou a rainha Vitória para a Inglaterra no século XIX, mas mostraria um lado mais pessoal da monarca, com diálogos inventados, hábitos e gostos que estariam fora de um registro, porém totalmente plausíveis com a situação criada, do contrário, o leitor estaria lendo apenas mais uma biografia. Por exemplo, o romancista poderia criar uma circunstância em que a cor preferida da rainha seria azul, ou que ela adoraria ler romances, e que o seu preferido seria *Jane Eyre*. Detalhes esses possíveis dentro dos padrões históricos, mesmo sendo ficcionais.

Outro ponto relevante é a delimitação dos papéis que essas figuras históricas desempenham na ficção.

Em muitos romances históricos, as figuras reais do passado são desenvolvidas com o objetivo de legitimar ou autenticar o mundo ficcional com a sua presença, como se para ocultar as ligações entre ficção e história com um passe de mágica ontológico e formal (HUTCHEON, 1991, p.152).

Embora o romancista tenha a liberdade de pegar emprestadas essas personalidades históricas, é preciso respeitar certa coerência dentro na narrativa, encaixando esse personagem em situações que condizem com o contexto histórico a que pertence, ou como parte da trama do romance, tendo uma harmonia entre enredo e personagem. “Mesmo que a matéria narrada seja cópia fiel da realidade, ela só parecerá tal na medida em que for organizada numa estrutura coerente” (CANDIDO, 1970, p.75).

O autor pode ter a intenção de fazer personagens fictícios protagonistas ou antagonistas. Isso é indiscutível, todavia o que se defende aqui é a definição da função das personalidades históricas em um texto ficcional, que devem seguir um padrão coerente com o seu registro. Por exemplo, fazer uma história em que Tiradentes fosse um vilão não iria de acordo com a imagem de mártir, de alguém que lutou por um ideal, um herói nacional. Claro que a ficção oferece a chance da livre criação, mas a questão discutida é que reverter a imagem definida de determinadas figuras históricas pode quebrar a coerência histórica, e assim comprometer todo o enredo de uma narrativa de ficção, que se constrói nos limites da historiografia. Por outro lado essas rupturas mais radicais poderiam ganhar legitimidade na ficção caso todo o argumento do romance apontasse para um rompimento ou, ainda, para estruturas paródicas, e para a comicidade.

Portanto, estipulam-se duas faces de composição dos personagens de ficção: os históricos e os “inventados”. Embora carreguem o título de personagens ficcionais (já que o histórico deixa de ser um registro biográfico), os dois se correlacionam em suas características, e cada um com suas identidades definidas.

O primeiro atua como um recorte do real, sendo uma personalidade conhecida com uma história delimitada, mesmo que possua registros duvidosos que coloquem em cheque a verdade de alguns fatos. Ela já existe no ambiente da realidade e é transformado em parte de um texto.

O outro é uma criação com características fixas e concretas, uma invenção do que se encontra no real, com nome e sobrenome escolhidos pelo autor, em que seus

defeitos, qualidades e características físicas, são escolhidos criteriosamente para se criar um simulacro do real.

Mas as pessoas de um romance podem ser completamente compreendidas pelo leitor, se assim desejar o romancista; sua vida interior pode ficar tão exposta quanto a exterior. E é por isso que elas frequentemente parecem mais bem delineadas do que os personagens da história, ou mesmo dos nossos amigos; tudo o que pode ser dito a respeito dessas pessoas nos foi dito; mesmo que sejam imperfeitas ou irreais, não guardam nenhum segredo, como fazem e devem os nossos amigos, sendo mútuo uma das condições da vida sobre este globo (FORSTER, 2005, p.72).

Em vista disso, ainda que os personagens possuam características quase reais, não podem chegar a um nível de completude humana em pensamento, ideias e sentimentos, pois não é possível ter o acesso total à mente do outro. Por isso Forster afirma que os personagens podem ser totalmente compreendidos justamente pela possibilidade que o autor coloca para o leitor em conhecer os mínimos detalhes de sua criação. Assim sendo, mesmo que ambas as faces de personagens estejam próximos da realidade, eles dificilmente seriam o reflexo exato de uma pessoa, mas apenas uma parte dela.

Dessa maneira, tanto o personagem histórico quanto o fictício são elementos fundamentais para o romance, pois serão as suas histórias que serão contadas. Sem eles não há sentido em se criar a ficção. Nesse estudo, que possui como objetos de análise um romance e um jogo, as relações entre os personagens e o enredo, bem como as relações entre personagens (inventados ou com vínculos nos registros históricos) e os leitores são de fundamental importância. No romance, tais vínculos são essenciais para o desenrolar do enredo, e do interesse do leitor na história e no jogo. Como se demonstrará, as relações entre o jogador e o personagem, que vivem as aventuras do jogo, é fundamental para o próprio andamento do jogo.

1.3. Narrativa ficcional e registro histórico: experiências de leitura.

Trabalhar com o romance histórico é transformar a História aceita como oficial em uma construção ficcional, pois ela nasce da união do registro histórico com uma trama inventada pelo escritor. Embora, o romance histórico não tenha o compromisso com a verdade, ele cria uma possibilidade que deve propor um encaixe com a extração feita. Assim, torna-se necessário concentrar-se nas propriedades entre literatura e História, apresentando estruturação textual da ficção historiográfica, abordando a linha tênue entre ficção e História.

Ao deparar-se com os estudos sobre o tema, percebe-se uma extensa abordagem sobre a divisão entre as funções de historiador e romancista. Denominando o primeiro como aquele que registra os acontecimentos do passado, tratando dessas ações com a ajuda de documentos para se criar uma situação histórica oficial, procurando-se ao máximo a ideia de verdade dos fatos. O outro trata da criação e possui a licença para conceber um enredo ficcional, podendo elaborar diferentes circunstâncias para os momentos históricos, e também, permanecendo livre para narrar fatos que não tenham relação com registros históricos.

Entretanto, ambas as narrativas devem trabalhar de maneira que construam um sentido para o que será contado, ou que simplesmente provoquem a interação com seu leitor. O historiador trabalha com materiais autênticos, como manuscritos que, muitas vezes, são fragmentados e criam lacunas entre um ponto a outro. Para estabelecer a urdidura do enredo, o historiador utiliza-se de técnicas semelhantes às do autor de ficção, ou seja, preenche os espaços que faltam com suposições que seguem, de forma coesa, o sentido desse registro e, assim, o texto estará com todas as peças bem encaixadas. Da mesma maneira, o autor que opta por escrever uma narrativa histórica, deve envolver o seu enredo de forma que ele se conecte perfeitamente com o acontecimento utilizado para que o romance não perca a essência histórica nem a coerência textual já citados.

Contudo, ao se categorizar a História e a literatura, é necessário que se trabalhe de forma harmoniosa com os dois lados. A literatura, a princípio, não se obriga a um comprometimento com a verdade dos fatos. A História sim, se compromete e postula

em sua construção narrativa um comprometimento com a verdade dos fatos históricos, dos documentos, do resgate da cultura e identidade que estejam envolvidos em seus objetos. A ficção histórica, por outro lado, nasce dessa divisão, da absorção do substrato dessa dicotomia para formar uma mescla que transita entre o ficcional e o histórico.

[...] a metaficção historiográfica se aproveita das verdades e das mentiras do registro histórico. [...] A ficção (*pace* Lukács) costuma incorporar e assimilar esses dados a fim de proporcionar uma sensação de verificabilidade ao mundo ficcional. [...] A metaficção historiográfica não reconhece o paradoxo da *realidade* do passado, mas sua *acessibilidade textualizada* para nós atualmente (HUTCHEON, 1991, p.152).

A partir dessas “verdades” e “mentiras”, o autor cria uma situação que problematiza a história. Nesse sentido, a ficção histórica carrega uma perspectiva crítica. Devido à imersão do leitor em um tempo passado, por meio de um relato de ficção histórica, o autor deve se preocupar com o sentido de veracidade, para que o leitor se convença de que a narrativa está próxima à realidade da História. Assim, o leitor adentra em um período temporal, que é um recorte de um real histórico, dentro do cenário ficcional.

Para causar esse efeito de se viver em uma época passada, é preciso que o autor trabalhe muito bem suas referências, mantendo a coerência entre História e ficção, sem violar os fatos. Dessa forma, o romancista deve manter a ideia de verossimilhança, ou seja, se o que está sendo criado está de acordo com o recorte feito.

O verossímil, como insistirão os teóricos, não é, pois, aquilo que pode ocorrer na ordem do possível, mas o que é aceitável pela opinião comum, o que é endoxal e não paradoxal, o que corresponde ao código e às normas do consenso social (COMPAGNON, 2010, p.103).

Mesmo que haja pequenas mudanças nos acontecimentos usados, é essencial que seja mantido o fio condutor, para que o registro histórico seja reconhecido no meio da narrativa.

Dessa forma, manter a similaridade histórica é importante para que haja também a extração histórica de lugares, instituições, no intuito de se compor o espaço do lugar utilizado na narrativa. Sem esse elemento, a ficção desfaz a identidade de historicidade, acarretando na perda do padrão de coerência, e a de conexão entre texto e registro histórico.

Contudo, a extração histórica na narrativa permite que pequenas alterações sejam feitas, podendo mudar a estrutura de um registro, mas sem interferir drasticamente no contexto. Por meio dessa inserção da imaginação nos relatos que acompanham os registros já aceitos na História, o escritor de ficção pode humanizar, questionar, inserir efetivamente o leitor no fluxo da história, obrigando-o a pensar e a refletir sobre o passado, tantas vezes contado e aceito como verdade imutável.

[...] toda narrativa não é simplesmente um registro “do que aconteceu” na transição de um estado de coisas para outro, mas uma *redescrição* progressiva de conjuntos de eventos de maneira a dismantlar uma estrutura codificada num modo verbal no começo, a fim de justificar uma recodificação dele num outro modo no final (WHITE, 2001, p.115).

O que propicia, da mesma forma, que cada autor recodifique o recorte histórico, surgindo diferentes modalidades para um mesmo registro. Em outras palavras, não é a História que irá mudar, mas o foco que cada escritor colocará no texto. Isso porque a narrativa histórica reproduz uma ideia, e “[...] escrever uma história significava colocar um evento dentro de um contexto, relacionando-o como uma parte a algum todo concebível” (WHITE, 2001, p.111).

Diante de todos os conceitos citados até aqui, Alcmeno Bastos em *Introdução ao romance histórico (2007)*, define seis pontos que resumem a classificação da narrativa histórica, dizendo que a matéria narrada deve ser predominantemente extração histórica, ou seja, o reconhecimento de fatos registrados e o uso do acervo de memória e registros documentados; a trajetória do personagem principal deve ter uma ligação com os fatos políticos narrados; a introdução de efeitos de historicidade, com o emprego de itens que enriquecem o texto; a presença de marcas registradas como nomes próprios, datas e eventos que marcam essa extração histórica e que podem ser reconhecidos pelos leitores; o tempo da narração sendo em um tempo remoto, ou seja, tendo o distanciamento do momento presente; e mostrar uma

apresentação de tom conclusivo do tempo cronológico assim como o destino das personagens.

À vista disso, independente das referências utilizadas, um enredo deve revirar com os padrões definidos, incitando a reflexão de seus leitores sobre o que se define por História e ficção. Isso pode ser uma arma libertadora das manipulações constantes, que se vê presentes nos diversos meios de comunicação, não somente em livros. A narrativa deve incorporar as questões políticas e sociais, para torna-la viva, um instrumento de propagação de cultura.

É isso que me leva a pensar que as narrativas históricas são não apenas modelos de acontecimentos e processos passados, mas também afirmações metafóricas que sugerem uma relação de similitude entre esses acontecimentos e processos e os tipos de estória que convencionalmente utilizamos para conferir aos acontecimentos de nossas vidas significados culturalmente sancionados. Vista de um modo puramente formal, uma narrativa histórica é não só uma *reprodução* dos acontecimentos nela relatados, mas também um *complexo de símbolos* que nos fornece direções para encontrar um *ícone* da estrutura desses acontecimentos em nossa tradição literária (WHITE, 2001, p. 105).

Ainda que as funções entre História e literatura estejam classificadas como opostas, o trabalho em conjunto dessas duas faces se complementam, tanto para formar a narrativa histórica, como para estruturação das lacunas que a História pode deixar.

2. LENDO O JOGO E JOGANDO COM O ROMANCE.

Nos jogos da franquia *Assassin's Creed*, a utilização de fatos históricos já documentados é peça principal de seu enredo, motivando o jogador a adentrar e participar ativamente do universo do *game* e do fluxo histórico. Dessa forma, o panorama histórico proporciona, além da base do conteúdo cultural, a ambientação do enredo ficcional, por compor as definições de tempo e espaço, além de parte das ações responsáveis pelo desenvolvimento da trama, e a condução do enredo do jogo. Esse cuidado de mesclar a História com a ficção é o motivo pelo qual *Assassin's Creed* se destaca entre os jogos de ação disponíveis no mercado atual, pois a preocupação da franquia é oferecer qualidade, tanto para o seu produto, como para os seus jogadores, ou seja, fornecer experiências diferentes do que é visto em outros jogos eletrônicos.

Partindo dessa mesma preocupação, os romances lançados a partir dos títulos da franquia, se apoiaram na mesma concepção do conteúdo histórico. Tanto os *games* como os livros, dedicam-se com empenho a desenvolver a narrativa histórica, em um nível mais detalhado, encaixando gradativamente os registros históricos na composição do ficcional. Sendo assim, os romances também apresentam a mesma experiência do enredo dos jogos, incorporando um universo ficcional que nasce no formato de jogo.

A partir da premissa de categorizar as narrativas de *Assassin's Creed* como ficções historiográficas, o material de trabalho escolhido para ser analisado será o jogo *Assassin's Creed II*, e o romance *Assassin's Creed: Renascença*, que retratam o período do Renascimento italiano do final do século XV. Portanto, visto que as narrativas são arquitetadas ficcionalmente, tendo como base fatos históricos marcantes da época apresentada, a análise neste capítulo terá como abordagem principal as extrações históricas encontradas ao longo dos textos. Para isso, será realizada a divisão de dois importantes momentos históricos mostrados no jogo e no romance, e a maneira como a História é incorporada ao enredo, a fim de dar legitimidade e imprimir mais emoção ao jogo e ao romance.

O primeiro momento corresponde ao atentado ocorrido contra a família Médici em 1478, conhecido como a Conspiração Pazzi. O outro está relacionado aos acontecimentos do período de 1492 a 1498, que incluem a eleição do Cardeal Rodrigo Bórgia ao cargo de líder da igreja católica, adotando o nome de Alexandre VI, e a transformação da cidade de Florença, sob o domínio do frade Girolamo Savonarola.

O terceiro e quarto tópicos correspondem ao envolvimento e à construção de dois personagens históricos encontrados nas narrativas de *Assassin's Creed*: o artista Leonardo da Vinci, e o cardeal, que posteriormente se tornou Papa Alexandre VI Rodrigo Bórgia.

Logo, serão feitas as análises a partir de apontamentos reconhecidos historicamente, incorporados tanto na estrutura do jogo, como na do romance, destacando-se a maneira como a extração é feita, e as ações para entrelaçar História e ficção. Esses laços criam importantes efeitos de ilusão de veracidade, que provocam a atuação e o envolvimento dos jogadores e, também, dos leitores do romance.

2.1. A luta pelo controle de Florença

A contextualização histórica aparece como fator inicial para situar o leitor e o jogador sobre o período explorado nas narrativas. Embora, em um primeiro momento, a principal preocupação seja apresentar o enredo, o personagem protagonista e o seu papel na narrativa, a composição do espaço e do tempo são ricamente elaborados para, justamente, inserir os seus leitores e jogadores em um contexto histórico, e assim conduzir o fio da História dentro do ficcional, no caso, a Renascença italiana do final do século XV. A História e a ficção se sobrepõem, criando um efeito singular. De um lado, o mergulho no ambiente histórico, do outro, um fio condutor que parece assegurar ao jogador/leitor que as aventuras encontrem um respaldo na veracidade.

Observa-se logo na primeira página do romance, que o autor expõe ao leitor um panorama sobre a cidade de Florença em meados do ano de 1476, como introdução

histórica para informa-lo sobre a época renascentista escolhida para conduzir a narrativa , além de conter informações relevantes para o andamento do enredo, como por exemplo, a regência de Lorenzo de Médici, no governo florentino.

Tochas cintilavam e tremulavam-no alto das torres do *Palazzo Vecchio* e do *Bargello*, e umas poucas lanternas brilhavam na praça da catedral, pouco mais ao norte. Algumas também iluminavam o cais ao longo das margens do rio Arno [...]

Fazia sete anos desde que Lorenzo de Médici, então com 20, fora eleito para a liderança da cidade, trazendo com ele uma sensação de ordem e calma à intensa rivalidade entre as famílias de liderança internacional de mercadores e banqueiros que faziam Florença uma das cidades mais ricas do mundo.

Florença, no ano de Nosso Senhor de 1476.

[...] Sua luz caía sobre a praça onde a ponte Vecchio, com suas abarrotadas lojas, agora escuras e silenciosas, se juntavam à margem norte do rio (BOWDEN, 2011, p. 9).¹

A descrição sobre o espaço de Florença, destacando como principais pontos o Palazzo Vecchio e o Rio Arno, tornam-se referências reais para o leitor se ambientar nesse local, pois ele será fundamental para a concepção dos acontecimentos que serão narrados.

Para o jogo, a concepção do espaço está evidenciada por transmiti-la em imagens (Vídeo 1). A cidade aos poucos se constrói, até desdobrar-se por completo, e revelar Florença, mostrando um quadro de organização urbana avançada para os padrões do século XV, e revelando assim toda a grandeza que a Cidade-Estado possuía.

As informações sobre a organização e a condição urbana citadas nas narrativas, reforçam o conceito da grandiosidade de Florença na época. Visto que se trata do momento em que Lorenzo de Médici (1449 – 1492, apelidado de “O Magnífico”) atuava como principal influência no governo, e foi responsável pelo crescimento da

¹ Torches gleamed and flickered high on the towers of the Palazzo Vecchio and the Bargello, and just a few lanterns shimmered in the cathedral square a little way to the north. Some also illuminated the quays along the banks of the River Arno [...]

It had been seven years since the then twenty-year-old Lorenzo de' Medici had been elected to the leadership of the city, bringing with him at least a sense of order and calm to the intense rivalry between the leading international banking and merchant families who had made Florence one of the wealthiest cities in the world. Florence, in the Year of Our Lord 1476.

[...] Its light fell on the open square where the Ponte Vecchio, its crowded shops dark and silent now, joined the north bank of the river. (BOWDEN, 2009, p.7)

cidade. As narrativas procuram resgatar esse auge florentino ao retratar, por exemplo, o domínio de famílias aristocratas, como os Auditore, os Pazzi e os Médici; a valorização das artes, ao citar nomes de artistas como de Andrea del Verrocchio (1435 – 1488) e Leonardo da Vinci; a exposição dos monumentos arquitetônicos, como o Palazzo Vecchio e a Praça da *Signoria*; e a estabilização do mercado local. Tais fatores apresentados relacionam-se diretamente com o que é encontrado em documentos históricos, pois foram primordiais para transformar Florença na maior potência do século XV, ou seja, tanto o jogo como o romance possui a preocupação em manter os detalhes históricos, primeiramente como composição de tempo e espaço para que, em seguida, seja introduzida a contextualização para os fatos historiográficos, ao longo do enredo.

A partir do quadro apresentado, os enredos começam a se desdobrar, deixando claro ao leitor e jogador, o efeito de causa de consequência. Primeiramente, observa-se o lado ficcional: Ezio Auditore, o protagonista da série, vê os irmãos e o pai serem executados, acusados de traição contra a *Signoria*. Ele descobre sua herança sendo integrante do Credo dos Assassinos, e recebe a importante missão de limpar o nome de sua família, além de repreender a ameaça feita pela Ordem dos Templários. Para isso, o assassino recebe uma lista de nomes que foram responsáveis pela condenação de seus parentes, que coincidentemente, eram membros da Ordem, e assim ele inicia a sua busca por vingança. Entre os nomes citados estão os integrantes da família Pazzi, inimigos dos Auditores, e rivais dos Médici na disputa de poder do governo florentino, e o do Cardeal Rodrigo Bórgia como líder dos Templários.

Ao se incluir esses nomes na trama, é estabelecida a conexão necessária para o desenvolvimento do histórico, dentro do ficcional de *Assassin's Creed*, pois, além de serem figuras históricas marcantes, também participaram de momentos emblemáticos do período renascentista, sendo parte desses eventos abordados e incorporados nas ações que desenvolvem as narrativas. O primeiro deles é a Conspiração Pazzi, conhecida por causar uma movimentação política, que afetou toda a Itália.

Nessa época, a figura do Papa representava o poder religioso e político, e embora os estados maiores como Florença, Milão e Veneza tivessem seus próprios

governos e leis, o Papa tinha o direito de intervir no sistema de qualquer Estado. Por essa razão, os seus decretos poderiam tanto beneficiar como prejudicar os governantes, de acordo com os interesses políticos do líder católico.

Durante o papado de Sisto IV (Francesco della Rovere 1414 – 1484), um dos registros mais evidenciados entre os historiadores, sobre as manipulações de favores e benefícios, é o conflito entre o Papa e Lorenzo de Médici, em 1478, chamado de Conspiração Pazzi.

Lorenzo “o magnífico”, herdou de seu pai o poder administrativo florentino e, apesar da pouca idade, mostrou-se um excelente governante, sendo amado pelo povo por elevar o *status* da cidade toscana à maior potência do século XV. Com a sua bem-sucedida regência, Lorenzo esboçou planos para expandir o seu território, manifestando interesse na compra dos territórios de Ímola, e entre Bolonha e Ravena. Temendo o aumento do poderio de Florença, Sisto IV rapidamente interviu nos planos do herdeiro Médici, atribuindo as terras de Ímola a Girolamo Riario e nomeou Francesco Salviati como Arcebispo de Pisa, ademais concedeu todo o trabalho administrativo da renda papal para os Pazzi. Entretanto, para o Papa, as atitudes tomadas não foram suficientes para conter Lorenzo e, assim expediu uma ordem de assassinato aos irmãos Médici.

Historicamente esse conflito político tem grande relevância por ser o causador da movimentação dos governos italianos, tanto nos administrativos como nos religiosos, mostrando claramente que existia um forte jogo de interesses, que poderiam causar grandes mudanças de lideranças entre os estados. Contudo, tal embate aparece de forma tímida tanto no jogo quanto no romance, pois a ênfase, nesse caso, é na ficção e, conseqüentemente, o histórico acaba sendo conduzido de maneira secundária. Através de informações nos diálogos, é possível perceber traços do contexto histórico, prevendo o ataque contra os Médici e a tomada de Florença. Para ilustrar o trabalho do ficcional com a História, em momentos que antecedem à Conspiração Pazzi destacam-se dois trechos relevantes para o desenvolvimento do enredo.

O primeiro remete ao diálogo entre os membros da família Pazzi, que é chamado de “espanhol”, identificado posteriormente como Rodrigo Bórgia. (Vídeo 2).

Chegou bem a tempo: a reunião parecia ter terminado, e ele viu quatro homens paramentados indo em direção a um grupo de cavalos amarrados. Ezio reconheceu Jacopo de' Pazzi, seu sobrinho, o próprio Vieri e – conteve um grito de surpresa – o espanhol alto que estivera presente na execução de seu pai. Ainda mais surpreendente para Ezio foi notar os símbolos de um cardeal bordados no ombro de seu manto. Os homens pararam perto dos cavalos e Ezio conseguiu se esconder em uma árvore próxima para tentar escutar parte da conversa. Teve de se esforçar e ouviu apenas trechos, mas foi o bastante para ficar intrigado.

- Então está tudo acertado – dizia o espanhol. – Vieri, você fica aqui e restabelece nossa posição assim que possível. Francesco vai organizar nossas forças em Florença para que esteja tudo pronto quando chegar o momento certo de atacar, e você, Jacopo, precisa estar preparado para acalmar o povo depois que tomarmos o poder. Não apressem as coisas: quanto mais planejadas forem nossas ações, maior a probabilidade de sucesso (BOWDEN, 2011, p. 109).²

Nessa passagem é possível observar a existência de um plano conspiratório contra Florença. Pelo fragmento “Francesco vai organizar nossas forças em Florença para que esteja tudo pronto quando chegar o momento certo de atacar, e você, Jacopo, precisa estar preparado para acalmar o povo depois que tomarmos o poder”, percebe-se a linha histórica dentro do ficcional, por revelar o envolvimento dos Pazzi em uma tentativa de investida contra o estado toscano. Logo firma-se o papel que a família teve, como organizadora do ataque. Apesar de ser um pequeno indício histórico, ele é igualmente importante para a continuidade ficcional do enredo, por mostrar ao leitor e ao jogador o desejo do domínio do poder da Ordem dos Templários sobre a Itália, criando o motivo que impulsiona os usuários a continuarem as narrativas, ou seja, essas intrigas serão responsáveis pela concepção da trama. Cabe assinalar que esse estopim histórico ganha força na ficção. Logo, o registro histórico possui repercussões que não podem ser registradas em sua amplitude. Porém, a ficção, ao retomar momentos da História e desdobrá-los

² He arrived just in time: the meeting appeared to be over, and he could see a group of four robed men making their way to a group of tethered horses. Ezio recognized Jacopo de' Pazzi, his nephew, Francesco, Vieri himself, and – he let out a gasp of surprise – the tall Spaniard who had been present at his father's execution. To his further surprise, Ezio noticed the arms of a cardinal embroidered on the shoulder of the man's cloak. The men drew to a halt by the horses, and Ezio managed to reach the cover of a nearby tree to see if he could catch anything of their conversation. He had to strain, and the words came in snatches, but he overheard enough to intrigue him.

'Then it's settled,' the Spaniard was saying. 'Vieri, you will remain here and re-establish our position as soon as possible. Francesco will organize our forces in Florence for the moment when the right time comes to strike, and you, Jacopo, must be prepared to calm the populace once we have seized control. Do not hurry things: the better planned our action is, the greater the likelihood of success.' (BOWDEN, 2009, p.60)

pela imaginação dos enredos ficcionais, permite refletir sobre os muitos impactos dos fatos históricos, que nem sempre são registrados, mas que atingem os seres reais nos diferentes contextos.

O segundo momento está relacionado ao trecho em que Ezio presencia uma reunião secreta, realizada no dia anterior ao ataque aos Médici. Nessa cena, o protagonista descobre o modo como os Pazzi e seus aliados pretendem executar o plano conspiratório (Vídeo 3).

Reconheceu Francesco imediatamente: uma criatura pequena, magra, rija e intensa que, quando Ezio chegou, estava fazendo uma reverência inclinado diante de dois padres tonsurados que ele não reconheceu. O mais velho dava-lhe a benção em uma voz clara e nasalada: “*Et benedictio Dei Omnipotentis, Patris et Filii et Spiritu Sancti descendat super vos et maneat semper...*” Quando seu rosto foi banhado pela luz, Ezio o reconheceu; era Stefano de Bagnone, secretário do tio de Francesco, Jacopo. O próprio Jacopo estava ao seu lado.

- Obrigado, Padre – disse Francesco ao final da benção. Endireitou o corpo e se dirigiu ao quarto homem, que estava de pé ao lado dos padres. – Bernardo, por favor nos dê o seu relatório.

- Tudo está pronto. Temos um arsenal completo de espadas, aduelas, machados, arcos e flechas.

- Uma simples adaga seria melhor para o serviço – interveio o mais jovem dos dois padres.

[...]

- Acalme-se – disse o homem chamado Bernardo. – Todos temos nossos motivos. Agora, graças ao papa Sisto, também temos os meios.

- De fato, Messere Baroncelli – respondeu Antonio. – Mas temos as bênçãos de Vossa Santidade?

Uma voz veio das sombras profundas por trás da luz do lampião, nos fundos da capela:

- O Papa abençoa nossas operações, “contanto que ninguém morra”.

O dono da voz apareceu à luz do lampião e Ezio conteve a respiração ao reconhecer o homem encapuzado de vermelho, mesmo que todo o seu rosto, exceto o sorriso desdenhoso em seus lábios, estivesse coberto pela sombra do capuz. Então era este o principal visitante de Roma: Rodrigo Bórgia, Il Spagnolo!

Os conspiradores compartilharam o mesmo sorriso astucioso. Todos sabiam onde residia a lealdade do papa e que era o cardeal à sua

frente que lhe fazia a cabeça. Porém, naturalmente, o Sumo Pontífice não poderia tolerar de forma aberta o derramamento de sangue.

- Que bom que o serviço pode finalmente ser executado – disse Rodrigo, com autoridade. – E, como estamos agindo em nome de Deus para livrar Florença dessa escória, o local é apropriado. Além disso, depois de assumirmos o controle da cidade, que as pessoas digam o que quiserem... se ousarem!

- Mas eles ficam mudando de ideia a todo momento – disse Bernardo Baroncelli. – Terei inclusive de pedir que alguém recorra a seu irmão mais novo, Giuliano, para garantir que ele esteja na hora da Missa Solene.

[...]

Durante o silêncio que se seguiu, Bernardo se virou para Stefano de Bagnone.

- Precisaréi pegar emprestado uma de suas batinas para amanhã de manhã, padre. Quanto mais acharem que estão rodeados de clérigos, mais seguros se sentirão.

- Quem vai atacar? – perguntou Rodrigo.

- Eu! – respondeu Francesco.

- E eu! – ofereceram-se Stefano, Antonio e Bernardo.

- Ótimo. – Rodrigo fez uma pausa. – Acho que, no geral, as adagas seriam mesmo melhores. São muito mais fáceis de esconder e muito mais práticas quando se precisa atacar de perto. Ainda assim, seria bom contar com o armamento do papa também; não duvido de que haverá algumas pontas soltas para limpar depois que os irmãos Médici estiverem liquidados (BOWDEN, 2011, p.135-136).³

³ He recognized Francesco immediately – a small, wiry, intense creature who, as Ezio arrived, was bowed before two tonsured priests he did not recognize. The older of the two was giving the blessing in a clear, nasal voice: 'Et benedictio Dei Omnipotentis, Patris et Filii et Spiritu Sancti descendat super vos et maneat semper...' As his face caught the light, Ezio recognized him; he was Stefano da Bagnone, secretary to Francesco's uncle Jacopo. Jacopo himself stood near him. 'Thank you, padre,' said Francesco when the blessing was concluded. He straightened himself and addressed a fourth man, who was standing beside the priests. 'Bernardo, give us your report.' 'Everything is in readiness. We have a full armoury of swords, staves, axes, bows and crossbows.' 'A simple dagger would be best for the job,' put in the younger of the two priests. [...] 'Calm yourself,' said the man called Bernardo. We all have motive enough. Now, thanks to Pope Sixtus, we also have the means.' 'Indeed, Messer Baroncelli,' replied Antonio. 'But do we have his blessing?' A voice came from the deep shadows beyond the lamplight at the rear of the chapel, 'He gives his blessing to our operation, "provided that nobody is killed".' The owner of the voice emerged into the lamplight and Ezio drew in his breath as he recognized the cowed figure in crimson, though all of his face but the sneer on his lips was covered by the shadow of his hood. So this was the principal visitor from Rome: Rodrigo Borgia, il Spagnolo! The conspirators all shared his knowing smile. They all knew where the Pope's loyalty lay, and that it was the cardinal who stood before them who controlled him. But naturally, the Supreme Pontiff could not openly condone the spilling of blood.

Nesse fragmento, a marcação do contexto histórico torna-se mais aparente que a anterior. No diálogo em destaque, é possível reconhecer o plano de investida com a citação sobre o arsenal completo de armas, indicando ser um ataque em massa para derrubar o governo. As referências sobre o uso de batinas para infiltrarem na Igreja, e as adagas, indicam a maneira como procederam ao ataque contra os irmãos Médici.

Outro ponto relevante é o envolvimento de Sisto IV. Em certos excertos, é citada a participação do Pontífice, colocando-o como “investidor” para essa conspiração. Em “agora, graças ao Papa Sisto, também temos os meios” e “o Papa abençoa nossas operações, “contanto que ninguém morra” observa-se a aprovação do líder católico para o trabalho dos Pazzi. Mesmo que as narrativas não o coloquem claramente como mandante do assassinato, como mostra o contexto histórico apresentado anteriormente, é possível estabelecer uma conexão entre Sisto e a Conspiração Pazzi no enredo de *Assassin's Creed*, pelo cuidado que tiveram em colocar o nome do Papa nos diálogos, visto que a informação sobre o envolvimento do Santo Padre no ficcional é facultativo, pois a falta dessa informação não afetaria a condução do enredo. Introduzi-la no texto reforça o conceito de historicidade nas narrativas.

O terceiro diálogo relevante nessa cena é o do personagem Bernardo Baroncelli, afirmando que garantirá a presença dos Médici na missa. O historiador Will Durrant descreve em seu livro *A história da civilização: A Renascença (1953)* que os

‘It’s good that the job can be done at last,’ said Francesco. ‘We’ve had enough setbacks. As it is, killing them in the cathedral will draw heavy criticism on us.’

‘It is our last and only option,’ said Rodrigo, with authority. ‘And as we are doing God’s work in ridding Florence of such scum, the setting is appropriate. Besides, once we control the city, let the people murmur against us – if they dare!’

‘Still, they keep changing their plans,’ said Bernardo Baroncelli. ‘I’m even going to have to have someone call on his younger brother Giuliano to make sure he’s up in time for High Mass.’ [...]

In the silence that followed, Bernardo turned to Stefano de Bagnone. ‘I’ll need to borrow a set of your priestly robes for tomorrow morning, padre. The more they think they’re surrounded by clerics, the safer they’ll feel.’

‘Who will strike?’ asked Rodrigo.

‘I!’ said Francesco.

‘And I!’ chimed in Stefano, Antonio and Bernardo.

‘Good.’ Rodrigo paused. ‘I think on the whole daggers would be best. So much easier to conceal, and very handy when close work is involved. But it’s still good to have the Pope’s armoury as well – I don’t doubt but there’ll be a few loose ends to clear up once the Medici brothers are no more.’ He raised his hand and made the sign of the cross over his fellow conspirators. ‘Dominus vobiscum, gentlemen,’ he said. ‘And may the Father of Understanding guide us.’ He looked around. ‘Well, I think that concludes our business. You must forgive me if I take my leave of you now. There are several things I need to do before I return to Rome, and I must be on my way before dawn. It wouldn’t do at all for me to be seen in Florence on the day the House of Medici crumbled to dust.’

conspiradores realmente se encontraram com Giuliano de Médici, e o convenceram a ir à missa de Páscoa, reforçando a importância dos trechos destacados para as narrativas, por ressaltar pontos históricos fundamentais, presentes na ficção.

Embora exista a trama ficcional através do papel de Ezio Auditore, é perceptível o entrelaçamento com o histórico, atuando tanto na composição quanto na condução do enredo, e na criação do suspense para o enredo, levando o leitor e o jogador a questionarem o comportamento da ficção (mesmo ela sendo historiográfica), ou seja, se ela (ficção) irá alterar o histórico, e a maneira como irá encaminhá-lo ao longo das narrativas. No caso de *Assassin's Creed*, jogo e romance mantêm-se o mais próximo possível do que é documentado. Para demonstrar essa relação, serão colocadas juntas a descrição histórica, e a ficcional da Conspiração Pazzi. Primeiramente a descrição de Durrant:

Com extraordinária indiferença aos sentimentos religiosos, planejaram matar Lourenço e Giuliano por ocasião da missa do domingo de páscoa (26 de abril de 1478), na catedral, no momento que o sacerdote erguesse a hóstia. Nessa ocasião Salviati e outros apoderar-se-iam do Palazzo Vecchio e expulsariam a Signoria.

No dia marcado, Lourenço entrou na catedral desarmado e sem séquito de guardas, como era seu costume. Giuliano atrasara-se, porém Francesco de Pazzi e Bernardo Bandini, que se tinham comprometido a matá-lo, foram a sua casa, divertiram-no com piadas e convenceram-no a ir à catedral. Ali, no momento em que o sacerdote erguia a hóstia, Bandini apunhalou Giuliano no peito. Giuliano caiu ao chão e Francesco de Pazzi, saltando sobre ele, apunhalou-o repetidas vezes e com tal fúria que feriu gravemente sua própria perna. Entrementes, Antonio de Volterra e Stefano, em sacerdote, atacavam Lourenço com seus punhais. Lourenço defendeu-se com os próprios braços e recebeu um ferimento leve; os amigos o cercaram e o conduziram para a sacristia, enquanto os atacantes fugiam da multidão hostil. Giuliano foi carregado morto para o Palácio dos Médici (DURRANT, 1953, p.91).

No romance, Oliver Bowden procura colocar em seu texto uma descrição detalhada, para que o leitor possa adentrar nesse ambiente histórico.

[...] domingo, 26 de Abril.

[...]

Entrando na praça vindo do lado do Batistério, Lorenzo de Médici foi o primeiro a aparecer, com a esposa Clarice ao seu lado. Ela levava a pequena Lucrecia, a filha mais velha, pela

mão, e Piero, de 5 anos, marchava orgulhosamente à direita do pai. Atrás deles, acompanhada pela babá, vinha Madalena, de 3 anos, enquanto o bebê, Leo, envolto em cetim branco, vinha nos braços de sua ama. Eram seguidos por Giuliano e sua esposa em estágio avançado de gravidez, Fioretta. A aglomeração de pessoas na praça fazia reverências à sua passagem e eles foram recebidos na entrada do Duomo por dois padres assistentes, que Ezio reconheceu com um arrepio de horror: Stefano de Bagnone e o homem de Volterra, cujo nome completo, segundo Raposa, era Antonio Mafei. (BOWDEN. 2011 P.138-139)

A família Médici entrou na Catedral seguida pelos Padres [...] entre a multidão vira Francesco de'Pazzi e seu comparsa conspirador, Bernardo Baroncelli, disfarçado de diácono.

[...]

Quando o Bispo estava abençoando o pão e o vinho, Ezio notou Francesco e Bernardo trocarem um olhar. A família Médici estava sentada bem à frente deles. No mesmo instante, os Padres Bagnone e Maffei, localizados nos degraus mais baixos do altar, e mais próximos de Lorenzo e Giuliano, olharam disfarçadamente ao redor. O bispo se virou para encarar a congregação e começou a falar:

- O sangue de Cristo...

Então tudo aconteceu ao mesmo tempo. Baroncelli se levantou gritando “Crepa, Traditore!” e enfiou uma adaga no pescoço de Giuliano por trás. Sangue jorrou da ferida, encharcando Fioretta, que caiu de joelhos aos berros.

- Deixem que eu acabe com o bastardo! – berrou Francesco, acotovelando Baroncelli e derrubando Giuliano, que estava tentando estancar o ferimento com as mãos. Francesco se ajoelhou ao lado dele e enfiou tantas vezes a adaga no corpo da vítima e em tal frenesi que em uma das vezes, sem perceber, acabou enfiando a arma na sua própria coxa. Giuliano já estava morto muito antes de Francesco haver dado o décimo nono e último golpe.

Exceto na área imediatamente em frente ao altar. O bispo e os padres assistentes ficaram ali plantados no chão, horrorizados, mas Bagnone e Maffei, vendo as costas de Lorenzo voltadas para eles, aproveitaram a oportunidade e, retirando adagas da batina, caíram em cima dele por trás.

No entanto, raramente padres são matadores experientes e, por mais nobre que acreditassem ser sua causa, os dois conseguiram dar apenas golpes superficiais em Lorenzo antes de ele conseguir afastá-los. (BOWDEN, 2011, p.139-140).⁴

⁴ [...] Sunday 26 April
[...]

Ao se comparar as duas descrições, é possível observar como a extração é feita no romance. O autor capta os pontos essenciais do acontecimento histórico e os incorpora na ficção, de maneira coerente, sem violar os fatos, o andamento, e o sentido ficcional. Sendo assim, mesmo com as intervenções de Ezio, em meio ao contexto histórico, ao ajudar no resgate de Lorenzo, não houve alteração em seu desfecho, pois o protagonista não evitou o ataque, que resultou na morte de Giuliano. Logo, a narrativa respeitou as especificações necessárias para o romance historiográfico, por permitir a congruência histórica dentro da ficção.

Por outro lado, nota-se no jogo uma abordagem diferente, introduzindo a ação na praça em frente à Catedral, ao invés de acontecer no seu interior, durante a missa (Vídeo 4). Uma possível resposta para isso está na limitação da criação de novos espaços, uma vez que o investimento feito, tanto para a recriação de espaços reais, como para os ficcionais, consomem tempo e dinheiro das empresas de jogos eletrônicos. Por essa razão, torna-se mais rentável realizar a ação em um ambiente previamente construído, do que realizá-la em um novo. Diferente do romance em

Entering the square from the Baptistry side, Lorenzo de' Medici appeared first with his wife Clarice at his side. She held little Lucrezia, their oldest, by the hand, and five-year-old Piero marched proudly on his father's right. Behind them, accompanied by her nurse, came three-year-old Maddalena, while baby Leo, swaddled in white satin, was carried by his. They were followed by Giuliano and his heavily pregnant mistress, Fioretta. The mass of people in the square bowed low as they passed, to be met at the entrance to the Duomo by two of the attendant priests, whom Ezio recognized with a thrill of horror – Stefano da Bagnone and the one from Volterra, whose full name, as the Fox told him, was Antonio Maffei. (BOWDEN, 2009, p.76) [página 32-33]

The Medici family entered the cathedral, followed by the priests [...] among the throng he had spotted Francesco de' Pazzi and his fellow conspirator, Bernardo Baroncelli, disguised as a deacon.

[...]

It was at the point when the Bishop was blessing the bread and wine that Ezio noticed Francesco and Bernardo exchange glances. The Medici family was seated just in front of them. At the same moment, the priests Bagnone and Maffei, on the lower steps of the altar, and closest to Lorenzo and Giuliano, looked round surreptitiously. The bishop turned to face the congregation, raised aloft the golden goblet, and started to speak.

'The Blood of Christ...'

Then everything happened at once. Baroncelli sprang to his feet with a cry of 'Creapa, traditore!' and plunged a dagger into Giuliano's neck from behind. A fountain of blood spewed from the wound, showering Fioretta, who fell screaming to her knees.

'Let me finish the bastard!' yelled Francesco, elbowing Baroncelli aside and throwing Giuliano, who was trying to staunch his wound with his hands, to the floor. Francesco knelt astride him and plunged his dagger over and over again into his victim's body, in such a frenzy that once, without seeming to notice, he drove his weapon into his own thigh. Giuliano was long dead before Francesco had struck him the nineteenth, and last, blow.

[...]

Except for the area immediately in front of the altar. The Bishop and his attendant priests stood aghast, rooted to the spot, but Bagnone and Maffei, seeing Lorenzo's back turned to them, seized their opportunity and, drawing daggers from their robes, fell on him from behind.

Priests are rarely experienced killers, and however noble they believed their cause to be, the two managed only to give Lorenzo flesh wounds before he shook them off. (BOWDEN, 2009, p.76-77)

que o autor possuiu a liberdade e o controle da escrita, o jogo adequa-se aos limites do que é possível ser introduzido em sua narrativa.

Apesar de suas diferenças, romance e jogo conseguem explorar a questão histórica, ao mesmo tempo em que mantêm a espinha dorsal de seus enredos. Todavia, nas referências seguintes, as narrativas mostram uma adaptação dos eventos pós Conspiração Pazzi, resultando em falhas no tempo cronológico dos acontecimentos.

Em textos históricos há referência que, após os atentados, devido a sua derrota em Florença, Sisto IV decretou uma ordem, suspendendo os serviços religiosos florentinos e excomungando Lorenzo. No ano seguinte (1479), o Papa firmou uma aliança com o rei de Nápoles, Fernando I, declarando guerra ao Estado toscano. Sem forças para derrotar o exército napolitano, Florença foi derrotada. Vendo a devastação causada pelo combate em seu território, Lorenzo seguiu para Nápoles, sem salvo conduto, para pedir o tratado de paz. Utilizando o argumento de uma possível invasão dos turcos, que poderiam também atacar as províncias espanholas, a Itália não poderia se enfraquecer devido a essa guerra. Fernando I aceitou o pedido, e liberou o líder Médici de volta à Florença. O Papa, apesar de desaprovar a atitude do rei espanhol, foi obrigado a assentir a proposta de paz, pois Maomé II, o conquistador Otomano, avançava pelo ocidente, desembarcando em Otranto (sul da Itália) em 1480, e ameaçava invadir o país.

Receando a invasão turca, Sisto IV assinou um tratado com Lorenzo, perdendo a todos que se posicionaram contra a Igreja, sob a condição de apoiá-lo em uma possível guerra contra o líder otomano. A partir desse momento, “O Magnifico” tornou-se senhor absoluto da Toscana e a conduziu para um período de paz.

No romance e no jogo, esse período é descrito de forma imprecisa. No romance, o tempo entre o ataque dos Pazzi e o tratado entre Florença e Nápoles, é contado em dias, ao invés de meses.

Em questão de dias estava tudo terminado. O poder dos Pazzi em Florença tinha sido destruído. Todos os seus bens e propriedades foram confiscados, e seus brasões de armas, arrancados e pisoteados. Apesar dos apelos de Lorenzo por misericórdia, a máfia florentina caçou e matou todos os simpatizantes dos Pazzi que puderam encontrar, embora alguns dos principais já tivessem fugido. Somente um dos que foram capturados obteve clemência: Raffaele Riario, sobrinho do papa, que Lorenzo considerava crédulo e ingênuo

demais para ter se envolvido naquilo. Porém, diversos conselheiros do duque acharam que ele estava demonstrando mais humanidade do que astúcia política com aquela decisão.

Entretanto, Sisto IV ficou furioso e baixou um interdito contra Florença. Era o máximo que podia fazer, e os florentinos o ignoraram (BOWDEN, 2011, p.151).

— Mas a segurança de Florença está garantida. O Papa Sisto quis convencer Nápoles a nos atacar, mas convenci Ferdinando a não fazer isso; e Bolonha e Milão também não farão tal coisa (BOWDEN, 2011, p.151).⁵

Embora as informações históricas não interfiram no seguimento do enredo, elas são apresentadas de forma distinta dos registros históricos. Primeiramente, por não respeitar a passagem do tempo, depois por apenas mencionar que Sisto IV baixou o interdito contra Florença, sem demonstrar mais detalhes e, por último, a fala de Lorenzo sobre as intenções do Papa em atacar o Estado florentino, mas que convenceu o rei napolitano a não ceder aos pedidos de Sisto. Essas informações conflitam com o histórico, pela ficção não respeitar a similaridade dos fatos citados. Entretanto, é necessário ressaltar que o autor, mesmo sabendo dessa lacuna, por ser um historiador, provavelmente tomou a decisão de abrir essa exceção e redigir esse trecho, com imprecisões históricas, porque colocar todas as informações na ordem correta acarretaria uma ruptura do enredo, e poderia comprometer a sua continuidade, pois a necessidade de constantes mudanças de espaços e ações quebraria o sentido da condução da narrativa. Assim, diante desse empecilho, sugere-se que essa interferência seja uma opção do autor para se manter a coerência do texto.

O jogo, por sua vez, apresenta maior aproximação com o histórico, por existir a passagem de tempo até o outro ataque contra Lorenzo, a mando do Papa,

⁵ In a matter of days, it was all over. The power of the Pazzi in Florence was broken. Their goods and property were seized, their coats-of-arms torn down and trampled. Despite Lorenzo's appeals for mercy, the Florentine mob hunted down and killed every Pazzi sympathizer they could find, though some of the principals had fled. Only one who was captured obtained clemency – Raffaele Riario, a nephew of the Pope, whom Lorenzo considered to be too credulous and ingenuous to have had any serious involvement, though many of the Duke's advisers thought that Lorenzo was showing more humanity than political astuteness in his decision. Sixtus IV was furious, nevertheless, and placed Florence under an interdict, but he was powerless otherwise, and the Florentines shrugged him off. (BOWDEN, 2009, p.82)

'But the safety of Florence is assured. Pope Sixtus wanted to persuade Naples to move against us, but I have persuaded Ferdinando not to do so; and neither will Bologna or Milan.' (BOWDEN, 2009, p.83)

representando essa investida contra Florença, após a Conspiração Pazzi (Vídeo 5). Além disso, o jogo permite que haja a ruptura do enredo, ou seja, as mudanças repentinas de espaço e ação são “permitidas”, pela constante fragmentação devido às missões extras que o jogador pode realizar, e aquelas obrigatórias, responsáveis pela continuidade da história principal. A fragmentação é possível somente por ser um veículo mais dinâmico que o romance e, por essa razão, o jogo pode brincar com o seu enredo, possibilitando esse rompimento, e assim estar mais próximo dos fatos históricos.

Contudo, nessa passagem, o jogo também comete uma interferência no contexto histórico, por ocultar parte importante na História de Lorenzo de Médici, pois a sua fama de líder surge justamente da sua coragem em saber administrar uma das maiores potências da Renascença, e de se expor para manter a paz em Florença. Ao deixar de mencionar tais feitos, o jogo também deixa de destacar uma das figuras mais emblemáticas do século XV.

Apesar das pequenas mudanças no contexto histórico, as intenções de se usar ficção com os fatos documentados não foram perdidas. É possível que tais variações tenham acontecido para manter a urdidura do enredo de jogo e romance, e essas alterações fossem necessárias também para se manter a linha coerente de toda a narrativa. Cabe destacar que o leitor e o jogador conseguem aprender um sentido dos acontecimentos históricos, ainda que não seja exigido de cada um deles ser um exímio conhecedor da História. O contexto histórico sustenta o jogo, sim. Porém, a coerência e verossimilhança garantem a interação dos leitores, mesmo que existam lacunas na comparação com os registros históricos.

2.2. Entre a política e a religião.

Na segunda parte dessa análise, as narrativas concentram-se mais no enredo ficcional do que no conteúdo histórico, pela necessidade de se criar ações que atuem como seguimento para o enredo, e assim possibilitar a exploração de novas tramas, que mantenha o interesse do jogador e do leitor. Apesar do foco ser o ficcional, os resquícios históricos presentes referentes ao período de 1492 a 1498, tornam-se igualmente relevantes por apresentarem elementos que serão responsáveis pelo fechamento das arestas da História, ao mesmo tempo em que deixam as narrativas prontas para a continuação dos outros títulos da franquia.

Nesse momento, as narrativas enfatizam a disputa pelo “pedaço do Éden”, objeto este que possui o poder de revelar o futuro, e de conceder conhecimentos além da compreensão humana. A partir desse embate, trava-se uma disputa entre o clã dos Assassinos, e a Ordem dos Templários (Ezio Auditore e Rodrigo Bórgia). Para isso, o histórico terá a função de interligar os fatos criados pela ficção entre si, atuando como “agente de ligação” para criar o pano de fundo da trama, que envolve o pedaço do Éden. Portanto, o ficcional se sobrepõe à extração histórica que, por essa razão, não possui a mesma força da primeira metade das narrativas.

Dessa forma, serão feitos apontamentos que indiquem essa transformação, comparando-os com os fatos documentados, para mostrar a História envolvendo-se com o enredo ficcional. Vista uma diferença dessa abordagem do contexto histórico entre as narrativas, torna-se necessário dividir as análises em dois tópicos, o primeiro sobre o romance, e o segundo sobre o jogo.

2.2.1. O romance

Após as sequências sobre a longa busca pelo monge que roubou o pedaço do Éden, a narrativa se estabelece em 1492, ano que acarretou diversas mudanças no cenário renascentista. Bowden incorpora fatos ao texto, como a viagem de Cristóvão Colombo em busca de uma nova rota para as Índias. A morte de Lorenzo de Médici,

e conseqüente transferência do seu poder administrativo para seu filho, Piero, resultando na desestabilização de todo o governo florentino. E o maior destaque é dado para a eleição de Rodrigo Bórgia, como Papa, mostrando até o curioso caso sobre o ato de simonia do Cardeal espanhol, para arrecadar votos.

— Não é só — disse Teodora. — Se é possível, é uma notícia pior do que a da morte de Lorenzo. — Ela fez uma pausa. — Você precisa se preparar para ouvir, Ezio. O Espanhol, Rodrigo Bórgia, foi eleito papa. Ele governa o Vaticano e Roma como o Supremo Pontífice Alexandre VI!

— O quê? Mas com que artimanha do demônio...?

— O conclave de Roma acabou de terminar, neste mês. Os boatos são de que Rodrigo simplesmente comprou a maioria dos votos. Até mesmo Ascanio Sforza, que era o mais provável candidato contra ele, votou a seu favor! Pois foi comprado com mulas e mais mulas carregadas de prata, pelo que dizem.

— Como ele lucra sendo o Papa? O que ele busca?

— Uma influência dessas já não é o suficiente? — perguntou Teodora, olhando para ele. —

Agora estamos no poder de um lobo, Ezio. Talvez o mais perigoso de todos os que o mundo já viu.

— O que você diz é verdade, Teodora, mas o poder que ele busca é ainda maior do que aquele que o papado lhe dará. Se agora ele controla o Vaticano, está muito mais perto de ganhar acesso à Câmara; e continua atrás da Maçã, o “Pedaço do Éden” de que precisa para obter... o poder do próprio Deus!

— Rezemos para que você consiga trazê-la de volta às mãos dos Assassinos, pois Rodrigo como papa e mestre dos Templários já é perigoso o bastante. Quando ele tiver também a Maçã... — Ela se interrompeu. — Como você diz, será indestrutível. (BOWDEN, 2011, p.324).⁶

⁶ ‘There is more,’ said Teodora, ‘And it is, if anything, worse news even than Lorenzo’s death.’ She paused. ‘You must brace yourself for this, Ezio. The Spaniard, Rodrigo Borgia, has been elected Pope. He rules the Vatican and Rome as the Supreme Pontiff, Alexander VI!’

‘What! By what devilry –’

‘The Conclave of Rome has only just ended – this month. The rumour is that Rodrigo simply bought most of the votes. Even Ascanio Sforza, who was the most likely candidate standing against him, voted for him! Four mule-loads of silver was his bribe, they say.’

‘What profits him to be Pope? What is it he seeks?’

‘Is such great influence not enough?’ Teodora looked at him. ‘Now we are in the power of a wolf, Ezio. The most rapacious, perhaps, the world has ever seen.’

‘What you say is true, Teodora. But the power he seeks is even greater than that which the Papacy will give him. If he controls the Vatican, he is that much closer to gaining access to the Vault; and he is still on the trail of the Apple, the “Piece of Eden” he needs to give him – the power of God Himself!’

Altamente enfatizado em diversos registros históricos a carreira eclesiástica de Rodrigo Bórgia foi cercada de conquistas e polêmicas, que resultaram no papado mais emblemático do período, instaurando um poder que ultrapassou os muros do Vaticano. Como citado anteriormente,

O papado se tornara nesse tempo muito mais uma força política que uma força eclesiástica; as armas da Igreja eram empregadas no serviço dos desígnios do mundo e não no da Igreja. Quando os pontífices se lembravam ou se serviam de sua autoridade espiritual, era apenas tendo em vista os seus fins temporais. E de seus projetos participavam amplamente considerações pessoais. (SABATINI, p.44)

Os planos de Alexandre VI eram claros. Suas ambições concentravam-se em engrandecer o poder da casa Bórgia, mascarado pelas suas pretensões de fortalecer a instituição da Igreja.

Em termos de enredo, *Assassin's Creed* significaria a elevação do poder do inimigo, por estar no comando da mais importante instituição. E, assim, Rodrigo Bórgia sendo líder da Ordem templária, exerceria grande influência no poder político italiano, prosseguindo com os planos de dominação dos Templários.

Após notificar esses fatos relevantes, o autor volta todas as atenções para Savonarola, que nessa época estava se tornando conhecido pelos discursos fervorosos contra o poder do Vaticano, principalmente o Santo Padre, que igualmente, são lembrados por Bowden, através da fala de pregadores, que começaram a espalhar a palavra do frade.

[...]— Existem muitos nas igrejas que pregam oferecer a salvação, os oficiais de justiça, os vendedores de indulgências, os escravos frívolos da superstição... Mas não, meus filhos! Eles estão todos a serviço do papa Bórgia, todos a serviço do “Papa” Alexandre, o sexto e mais vendido de todos os que tiveram esse título!

[...]

— Nosso novo Papa Alexandre não é um homem espiritualizado; não é um homem da alma. Homens como ele compram nossas preces e

‘Let us pray that you get it back into the hands of the Assassins – Rodrigo as Pope and Master of the Templars is dangerous enough. Once he has the Apple as well...’ She broke off. ‘As you say, he will be indestructible.’ (BOWDEN, 2009, p.176)

vendem as propriedades da Igreja para lucrar. Todos os padres de nossas igrejas são mercadores eclesiásticos! Apenas um homem dentre nós é um verdadeiro homem do espírito, apenas um homem dentre nós viu o futuro e falou com o Senhor: meu irmão, Savonarola! Ele é que deverá nos guiar! (BOWDEN, 2011, p.325).⁷

Segundo os registros históricos pesquisados, vários sermões de Savonarola destacaram-se pela influência que exercia sobre o povo de Florença, conseguindo assumir o controle da Cidade-Estado. Outro ponto que impulsionou a ascensão do frade foi a invasão francesa no território italiano, que acabou por destronar Piero de Médici.

Com a queda do herdeiro Médici, Florença criou um Conselho que restituiu uma nova forma de governo, estabelecendo (sob a influência de Savonarola) leis que proibiram corridas de cavalo, canções carnavalescas, procedimentos profanos e jogos. Segundo Savonarola, essas atividades infringiam as regras da moral e dos bons costumes. Tais normas impostas resultaram na mudança de comportamento da população florentina, transformando a festiva Florença em outra que obedecia a palavra e a influência do frade.

Tais informações são igualmente colocadas no corpo do romance, sendo um motivo que incentivaria o protagonista a retornar à sua cidade natal, e estabelecer uma nova ordem.

— Meus filhos! Finalmente chegou a hora de partirmos. Nosso irmão e líder espiritual Girolamo Savonarola aguarda por nós na cidade que enfim tomou para si!

— Sim, é verdade! O desgraçado dominou minha cidade e meu lar; levou-os à beira da insanidade!

O grupo e Ezio se viraram para olhar quem havia falado, um jovem de cabelos compridos, com lábios cheios e rosto fraco, agora contorcido de raiva, vestido numa capa negra.

⁷ 'There are many in the churches who claim to offer salvation, the summoners, the pardoners, the scatterbrained slaves of superstition... But nay, my children! They are all in thrall to the Borgia pope, all in thrall to "Pope" Alexander, the sixth and most mortgaged of that name!'

[...]

'Our new Pope Alexander is not a spiritual man; he is not a man of the soul. Men like him buy your prayers and sell your benefices for profit. All the priests of our churches are ecclesiastical merchants! Only one among us is a true man of the spirit, only one among us has seen the future, and spoken with the Lord! My brother, Savonarola! He shall lead us!' (BOWDEN, 2009, p.176)

— Acabo de fugir de lá — continuou ele. — Fui destronado de meu ducado por aquele cretino do rei Carlos da França, cuja interferência fez com que eu fosse substituído por esse Cão de Deus, Savonarola! (BOWDEN, 2011, p.327).⁸

Nesse fragmento é possível perceber a maneira como o conteúdo histórico auxilia na condução nas ações do ficcional. O envolvimento de Savonarola no controle de Florença destaca-se como extração, ao mesmo tempo em que cria os motivos para incorporar a figura do protagonista, colocando Ezio no dever de interferir nos planos do frade, e seguir para o Estado toscano.

No romance é possível observar que o autor possui a preocupação em expor dados históricos sobre Savonarola, como mostra o trecho em destaque.

Fra' Girolamo Savonarola assumiu o governo efetivo de Florença em 1494, aos 42 anos de idade. Era um homem atormentado, um gênio desviado e o pior tipo de crente fanático, mas o mais amedrontador a seu respeito era que as pessoas não apenas permitiam que ele as liderasse, mas também que as estimulasse a cometer os atos mais ridículos e destrutivos de insanidade. Tudo baseado no terror do fogo do inferno e em uma doutrina que pregava que todos os prazeres, todos os bens terrenos e todas as obras do homem eram desprezíveis, e que apenas pela abnegação completa uma pessoa poderia encontrar a verdadeira luz da fé.

[...]

[...] Ezio havia descoberto que a homossexualidade, à qual antes as pessoas fechavam os olhos ou que era punível apenas com uma pequena multa, voltara novamente a ser uma ofensa capital em Florença. Não surpreendia também que a grande escola materialista e humanista de pensadores e poetas que antes se reunia ao redor do espírito estimulador e iluminado de Lorenzo houvesse se desmembrado e procurasse solo mais fértil do que o deserto intelectual em que Florença rapidamente vinha se transformando

(BOWDEN, 2011, p. 330).

- Se Piero tivesse apenas um décimo do talento do pai, teríamos um lugar para chamar de lar. - dizia um.

⁸ 'My children! It is time at last for us to depart. Our brother and spiritual leader Girolamo Savonarola awaits us in the city he has at last made his own!'

'Yes, he has! The bastard has brought my town and my home to its knees – to the brink of insanity!'

The crowd and Ezio turned to look at the person who had spoken, a long-haired young man in a black cap, with full lips and a weak face, now contorted in anger.

'I have just escaped from there,' he continued. 'Thrown out of my dukedom by that prick King Charles of France, whose meddling has caused me to be replaced by that Dog of God, Savonarola!' (BOWDEN, 2009, p.177-178)

[...]

- O que eu não entendo é por que tanta gente se dispõe a aceitar essa opressão – comentou uma mulher.

[...]

Até mesmo o maestro Botticelli está sob o encanto de Savonarola.

[...]

Agora cá estamos de novo, atolados de volta à Idade Média.

(BOWDEN, 2011, p.331).

— Continua tentando. Existe um boato de que Alexandre está planejando excomungar nosso querido dominicano. Não que isso vá mudar muita coisa por aqui.

[...]

— Venha, vamos voltar para a cidade. Vou lhe contar tudo que sei. Há pouco o que relatar.

Resumindo, o rei Carlos VIII, da França, finalmente conseguiu dominar Florença. Piero fugiu. Carlos, mais faminto por terras do que nunca (por que diabos o chamam de “o Afável” é algo que ultrapassa meu entendimento), marchou até Nápoles, e Savonarola, o patinho feio, subitamente viu sua chance e pegou carona no vácuo. Ele é como qualquer ditador de qualquer lugar, minúsculo ou grandioso: não tem humor nenhum, é completamente convencido e tem uma ideia inabalável de sua própria importância (BOWDEN, 2011, p.332-333).⁹

⁹ Fra' Girolamo Savonarola took over the effective government of Florence in 1494, aged forty-two. He was a tormented man, a twisted genius, and the worst kind of fanatical believer; but the most frightening thing about him was that people allowed him not only to lead them, but to incite them to commit the most ludicrous and destructive acts of folly. All based on a terror of hell-fire, and on a doctrine which taught that all pleasure, all worldly goods, and all the works of man, were despicable, and that only by complete self-abnegation could a person find the true light of faith.

[...] Ezio had learned that homosexuality, hitherto winked at or punishable by an affordable fine, was once again a capital offence in Florence. And no wonder, too, that the great materialist and humanist school of thinkers and poets who had gathered around the nurturing and enlightened spirit of Lorenzo had broken up, and sought less barren soil than the intellectual desert which Florence was fast becoming. (BOWDEN, 2009, p.180)

'If Piero had had only a tenth of his father's talent, we'd have somewhere to call home...' said one.

[...]

'What I don't understand is why so many of us are willing to accept his oppression,' said a woman.

[...]

'Even Maestro Botticelli is under Savonarola's spell...'

[...]

'And now here we are again, back mired in the Dark Ages.' (BOWDEN, 2009, p.180)

'He keeps trying. There's a rumour that Alexander's planning to excommunicate our dear Dominican. Not that that'll change much around here.'

[...]

'Come, let's go back to the city. I'll tell you everything I know. There's little to relate.'

Ao colocar a situação política de Florença no ano de 1494, Bowden também consegue implantar o enredo ficcional. Sem violar os fatos e a continuação do enredo, o autor expõe os acontecimentos históricos, como a chegada de Carlos VIII à Itália, e as irritações de Alexandre VI sobre os sermões do Frade em Florença. Bowden ocupa assim a linha do tempo até a chegada de 1497, sem deixar lacunas de contexto, que poderiam causar estranhamento ou confusão para o leitor. Dessa forma, ficção e História estão trabalhando harmoniosamente no texto.

Portanto, o autor consegue encaminhar a narrativa para os momentos finais do conflito entre Ezio e Savonarola, na qual o assassino finalmente decide interferir e derrubar o Frade em Florença. Nesse momento, Girolamo Savonarola está fora de controle, aplicando suas leis de proibição, despertando a ira de todo o povo florentino.

Eles desmontaram, colocaram os cavalos em um estábulo, e Maquiavel arrumou uma hospedagem para Ezio. A antiga casa de prazeres de Paola estava fechada, junto com todas as outras do ramo, conforme explicou Maquiavel. Sexo e jogatina, dança e esplendor estavam no topo da lista de proibições de Savonarola. A matança por puritanismo e a opressão, por outro lado, eram permitidas.

[...]

— O que quero dizer é: elas seguem o monge não por escolha, mas por medo e pela força?

— Ninguém fora um dominicano ou um político negaria isso.

— Então proponho usarmos isso a nosso favor. Se conseguirmos silenciar seus tenentes e espalhar o descontentamento, distrairemos Savonarola e teremos uma chance de atacar (BOWDEN, 2011, p.334).

[...] Sua cidade havia sofrido por tempo o bastante sob o governo de Savonarola; uma quantidade grande demais de seus concidadãos, de todos os estilos de vida, havia sucumbido a seu feitiço, e aqueles que discordavam dele ou eram discriminados e forçados a se esconder ou obrigados a se exilar. Era hora de agir (BOWDEN, 2011, p. 337)

— E essas fogueiras?

In a nutshell, King Charles VIII of France finally managed to bring Florence to its knees. Piero fled. Charles, landhungry as ever – why the hell they call him “the Affable” is beyond me – marched on to Naples, and Savonarola, the Ugly Duckling, suddenly saw his chance and filled the power-vacuum. He’s like any dictator anywhere, tinpot or grand. Totally humourless, totally convinced, and filled with an unshakeable sense of his own importance. (BOWDEN, 2009, p.181)

— São a coisa mais insana de todas. Savonarola e seus comparsas mais chegados organizam grupos de seguidores para irem de porta em porta exigindo a entrega de quaisquer objetos que considerem moralmente questionáveis, até mesmo cosméticos e espelhos, que dirá quadros e livros considerados imorais, todo tipo de jogos, inclusive o xadrez, pelo amor de Deus, instrumentos musicais... Todo tipo de coisa. Se o monge e seus seguidores acharem que esses objetos distraem da religião, são levados até a Piazza della Signoria e queimados em grandes fogueiras. — Maquiavel balançou a cabeça. — Florença perdeu muito de seu valor e de sua beleza graças a isso.

— Mas com certeza a cidade deve estar ficando cansada desse comportamento, não?

Maquiavel sorriu.

— Isso é verdade, e esse sentimento é nosso melhor aliado. Acho que Savonarola realmente acredita que o Dia do Julgamento está próximo. O problema é que esse dia não dá mostras de chegar, e mesmo aqueles que começaram acreditando fervorosamente nele estão começando a ter sua fé abalada (BOWDEN, 2011, p.337 - 338).¹⁰

Na ficção, a interferência do clã dos Assassinos é o que motivou o povo florentino a se rebelar contra as imposições e o controle do religioso. Nos registros históricos essa insatisfação também desencadeou parte do movimento para expulsar Savonarola, como descreve Will Durrant:

¹⁰ They dismounted, stabled their horses, and Machiavelli arranged lodgings for Ezio. Paola's old house of pleasure was shut down, along with all the others, as Machiavelli explained. Sex and gambling, dancing and pageantry, were all high on the list of Savonarola's no-nos. Righteous killing, and oppression, on the other hand, were fine.

[...]

'My point is, they follow the Monk not by choice, but by dint of force and fear?'

'No one apart from a Dominican or a politician would argue with that.'

'Then I propose we use this to our advantage. If we can silence his lieutenants and stir up discontent, Savonarola will be distracted, and we'll have a chance to strike.' (BOWDEN, 2009, p.182)

[...] His city had suffered long enough under the rule of Savonarola, too many of his fellow citizens, from every conceivable walk of life, had fallen under his spell, and those who disagreed were either discriminated against, driven underground, or forced into exile. It was time to act. (BOWDEN, 2009, p.184)

'And what of these bonfires?'

'The most insane thing of all. Savonarola and his close associates organize groups of their followers to go from door to door, demanding the surrender of any and all objects they deem to be morally questionable, even cosmetics and mirrors, let alone paintings, books considered to be immoral, all sorts of games including chess, for God's sake, musical instruments – you name it; if the Monk and his followers think they distract from their take on religion, they've been brought to the Piazza della Signoria, placed on huge bonfires, and burned.'

Machiavelli shook his head. 'Florence has lost much of value and much of beauty in this way.'

'But surely the city must be getting weary of this kind of behaviour?'

Machiavelli brightened. 'That is true, and that feeling is our best ally. I think Savonarola genuinely believes that the Day of Judgement is at hand – the only trouble is, it shows no sign of coming, and even some who started out believing in him fervently are beginning to falter in their faith. (BOWDEN, 2009, p.184)

Um poderoso elemento da comunidade florentina ansiava por poder frequentar as tavernas, bordéis e casas de jogo para satisfazer seus instintos ou delas fazer fontes de lucros. Os Pazzi, os Nerli, os Capponi, o ramo mais jovem dos Médici, e outros aristocratas, que haviam causado a derrocada de Piero, viviam enfurecidos ao ver o governo cair nas mãos de um frade. Ainda sobreviviam os remanescentes do partido de Piero, os quais esperavam uma oportunidade para restaurá-lo no governo e também a si mesmos nas posições que tinham perdido (DURRANT, 1953, p.122).

Embora em documentos historiográficos exista esse registro sobre a influência dos aristocratas em derrubar Girolamo Savonarola, o fator decisivo que o tirou do poder foi a intervenção de Alexandre VI, pois os sermões do frade eram de ofensas explícitas, e questionavam diretamente o caráter do Papa. Devido aos constantes ataques feitos por Savonarola, o líder católico decretou a sua condenação. No romance, essa intervenção do Papa não aparece, e, novamente toda a situação de cassação é adaptada para o enredo, sendo o povo responsável por destronar Savonarola, ao mesmo tempo em que o acusam de todos os seus crimes. Apesar dessa mudança, ela se tornou necessária para manter coerente o seguimento da narrativa, caso contrário, a mudança de foco poderia desestruturar o andamento do texto. E, por essa razão, o julgamento feito e as acusações foram realizados pelas pessoas de Florença, ao invés dos clérigos do Vaticano.

— Levem-no ao Palazzo della Signoria — ordenou Maquiavel. — Que ele seja julgado ali!

— Idiotas! Blasfemos! — gritou Savonarola. — Deus é testemunha desse sacrilégio! Como ousam tratar seu profeta assim! — Em parte o que ele dizia se perdia em meio aos gritos enfurecidos da multidão, mas, apesar de estar tão lívido quanto amedrontado, continuou, pois sabia — não que pensasse mesmo nestes termos — que aquela era sua última aposta. — Hereges! Todos vocês vão queimar no inferno por isso! Estão me ouvindo? Queimar!

[...]

Agora aproximavam-se da Piazza della Signoria, e outros na multidão se juntaram aos gritos triunfantes.

— Já sofremos demais! Queremos ser livres de novo!

— Em breve a luz da vida irá retornar para nossa cidade!

— Precisamos punir o traidor! Ele é que é o verdadeiro herege! Ele distorceu a Palavra de Deus para servir a seu próprio interesse! — berrou uma mulher (BOWDEN, 2011, p. 342).

— Você clamou ser o profeta de Deus, mas suas palavras eram sombrias e cruéis. Você nos chamou de marionetes do demônio, mas acho que o verdadeiro marionete talvez fosse você!

Ezio e seus amigos não precisaram mais interceder: o mecanismo que haviam colocado em movimento faria o resto do trabalho. Os líderes da cidade, tão ansiosos em salvar a própria pele quanto em agarrar o poder para si, saíram da Signoria para mostrar seu apoio. Um palco foi montado e sobre ele uma enorme pilha de lenha se ergueu ao redor de três estacas, enquanto Savonarola e seus dois mais ardentes tenentes eram arrastados para dentro da Signoria para um julgamento breve e bárbaro. Como não havia demonstrado misericórdia, nenhuma lhe seria dada. Logo os três reapareceram algemados, foram conduzidos até as estacas e amarrados a elas.

— Ah, Senhor meu Deus, tende piedade de mim — Savonarola implorou. — Libertai-me do abraço do mal! Rodeado como estou pelo pecado, grito a vós por salvação!

[...]

— *Infelix ego* — rezou Savonarola, com a voz alta repleta de dor, quando o fogo começou a queimar. — *Omnium auxilio destitutus...* Quebrei as leis do Céu e da Terra. Para que lado posso me voltar? A quem posso acorrer? Quem terá piedade de mim? Não ousou olhar para o Paraíso, pois pequei gravemente contra ele. Não posso encontrar refúgio na Terra, pois também fui um escândalo para ela... (BOWDEN, 2011, p. 343).¹¹

¹¹'Take him to the Palazzo della Signoria,' commanded Machiavelli. 'Let him be tried there!'

'Idiots! Blasphemers!' yelled Savonarola. 'God bears witness to this sacrilege! How dare you handle His prophet in this way!' He was partly drowned out by the angry shouts of the crowd, but he was as livid as he was frightened, and he kept it up – for the Monk knew (not that he thought in quite these terms) that this was his last roll of the dice. 'Heretics! You'll all burn in hell for this! Do you hear me? Burn!'

[...]

They were approached the Piazza della Signoria now, and others in the crowd took up the triumphant cry.

'We have suffered enough! We shall be free people once more!'

'Soon, the light of life will return to our city!'

'We must punish the traitor! He is the true heretic! He twisted the Word of God to suit himself!' a woman shouted. (BOWDEN, 2009, p.186)

'You claimed to be His prophet, but your words were dark and cruel. You called us puppets of the devil – I think, perhaps, the true puppet was you!'

Ezio and his friends had no need to intercede further – the machinery they had set in motion would do the rest of their work for them. The leaders of the city, as eager to save their own skins as to claw back power for themselves, streamed out of the Signoria to show their support. A stage was erected and on it a huge stack of kindling and wood was raised around three stakes, while Savonarola and his two most ardent lieutenants were dragged into the Signoria for a brief and savage trial. As he had shown no mercy, no mercy would be shown to him. Soon they reappeared in shackles, were led to the stakes, and bound to them.

'Oh Lord my God, pity me,' Savonarola was heard to plead. 'Deliver me from evil's embrace! Surrounded as I am by sin, I cry out to you for salvation!'

[...]

'Infelix ego,' prayed Savonarola in a loud voice filled with pain as the fire began to take. 'Omnium auxilio destitutus... I have broken the laws of heaven and earth. Which way can I turn? Whom can I run to? Who will take pity on me? I dare not look up to Heaven as I have sinned grievously against it. I can find no refuge on Earth as I have been a scandal to it also...' (BOWDEN, 2009, p.187)

Novamente, nos diálogos, é possível perceber a insatisfação do povo florentino com os dizeres de “queremos ser livres de novo”, e de acusação com “Precisamos punir o traidor! Ele é que é o verdadeiro herege! Ele distorceu a Palavra de Deus para servir a seu próprio interesse” e “Você clamou ser o profeta de Deus, mas suas palavras eram sombrias e cruéis. Você nos chamou de marionetes do demônio, mas acho que o verdadeiro marionete talvez fosse você”, complementando assim as lacunas históricas necessárias para encerrar o papel de Savonarola. Apesar das adaptações feitas, o contexto ficcional foi mantido, juntamente com a linha histórica, sem violá-lo.

2.2.2. O Jogo

Na estrutura da narrativa do jogo, há uma diferença significativa, comparada ao romance. Ela igualmente mostra a busca de Ezio pelo monge que roubou a maçã, como mostra o Vídeo 15, e obtendo a informação de que o Frade pode ter retornado à Florença.

Entretanto, esse momento corresponde a meados de 1490, e em seguida um grande salto é feito diretamente para 1497, o ano da queda de Savonarola. (Vídeo 6). A partir desse momento, toda a ação de se neutralizar o poder de Girolamo vai ser desenvolvida.

Toda a informação histórica que há no romance é cortada do jogo, criando uma lacuna no contexto histórico. Um jogador que, hipoteticamente, se prende aos fatos históricos apresentados ao longo da narrativa, sentirá falta das explicações sobre o desfecho de Lorenzo de Médici, para que tal mudança do poder tenha acontecido. Por outro lado, esse salto não interfere na continuação das ações do jogo. As informações históricas que complementam o espaço deixado são apresentadas em diálogos aleatórios colocados nos chamados NPC's (*Not Playable Characters* - personagens não jogáveis), que ajudam a compor o espaço, ou que interagem com Ezio.(Vídeo 7). Nesse vídeo é possível perceber o descontentamento dos cidadãos com a falta de comando de Piero de Médici após a morte do pai, e a decadência que a cidade sofreu.

No diálogo seguinte (Vídeo 8), Maquiavel explica a Ezio que Savonarola, usando o poder da maça, conseguiu conquistar o seu espaço em Florença. Mas, com o tempo, o povo começou a discordar de seus atos, sendo esse o motivo ideal para começar o levante. Essas informações dadas ao jogador mostram o que foi a influência do Frade em Florença, proporcionando o motivo necessário para explicar o porquê da interferência do Assassino.

Mesmo com a falta de algumas informações, o jogo procura mostrar os efeitos das proibições e os sermões de Savonarola, como mostra o (vídeo 9) sobre a queima de artefatos artísticos considerados impróprios, e os arautos responsáveis por espalhar os conceitos empregados pelo Frade. O que indica uma preocupação dos produtores em manter partes históricas na narrativa. Deixando clara a intenção de que o conceito histórico faz parte do jogo e, embora tenha limitações, eles são importantes para todo o seguimento da narrativa.

Pouco tempo depois, com o seguimento das ações, o clã consegue fazer o levante para derrubar o líder, restaurando novamente a paz em Florença (Vídeo 10).

Em síntese, cabe ressaltar que o elemento histórico que prevalece no ficcional diz respeito as ações e julgamentos humanos. Na história, a arbitrariedade de reis, papas, e a interferências disso na vida dos cidadãos comuns, se transformam em matéria para realizar o romance e o jogo. O leitor entra na história pela subjetividade dos temas, que são expostos e reaproveitados.

2.3. A genialidade indomável

Leonardo da Vinci (1452 – 1519) tornou-se uma personalidade histórica que mexe com o imaginário, devido ao fascínio de suas invenções, e aos mistérios que sondam suas obras de arte, elevando-o à condição de figura mítica. Por essa razão, presta-se pouca atenção ao homem Leonardo da Vinci.

Entretanto, ao se trabalhar com a pessoa Leonardo, desperta-se outro interesse, ao invés de enfatizar seus quadros e invenções. Passa-se a pensar sobre o lado

humano de Leonardo da Vinci, projetando a sua vida durante a Renascença, sua personalidade, ou hábitos rotineiros.

Com a intenção de inserir o leitor no período renascentista, *Assassin's Creed* procura utilizar a figura de Leonardo da Vinci como elemento de enriquecimento no conteúdo histórico, mas também sendo um personagem histórico de interação direta, possível de ser relacionado com o homem da Vinci. Assim, o romance engloba em seu personagem histórico, as suas características históricas, juntamente com sua personalidade e atributos físicos.

Como primeira referência mostrada na narrativa, está a informação histórica sobre a formação do pintor, sendo conhecido como aprendiz de um notório artista florentino, chamado Andrea del Verrocchio.

— Onde está mamãe?

Claudia suspirou.

— Saiu para ver aquele jovem pintor de que todos falam. Sabe, aquele que acabou de terminar o aprendizado com Verrocchio (BOWDEN, 2011, p.31).¹²

Nesse momento do romance, trata-se do início dos trabalhos de Leonardo da Vinci, sem o vínculo com o ateliê de seu mentor. Ainda não desfrutava de um *status* de grande artista, e executava pequenos trabalhos para os nobres de Florença. Logo, o envolvimento ficcional entre a família Auditore e da Vinci, mostrado na citação anterior, ilustra as pequenas tarefas realizadas pelo artista, no início de sua carreira. O texto, por sua vez, mantém o conceito de envolver o histórico no ficcional, utilizando um fato relacionado com a trajetória da vida de Leonardo da Vinci, para introduzi-lo no enredo.

Com o intuito de legitimar o conteúdo histórico e o personagem, o autor igualmente incorpora a personalidade, os interesses e características físicas do pintor ao longo do texto. Nota-se, desde o início da narrativa, o fascínio de da Vinci pelas questões científicas.

¹²'Where's Mother?'

Claudia sighed.

'She's gone to see that young painter they're all talking about. You know, the one who's just finished his apprenticeship with Verrocchio.' (BOWDEN, 2009, p.19)

O estúdio já não era grande, mas a bagunça ali dentro o fazia parecer menor ainda. As mesas estavam atulhadas com esqueletos de pássaros e pequenos mamíferos, e havia jarras cheias de objetos orgânicos diversos imersos em líquido incolor, que Ezio sentiu dificuldade em reconhecer o que eram. Nos fundos, um balcão de trabalho amplo exibia algumas estruturas curiosas meticulosamente esculpidas em madeira (BOWDEN, 2011, p.37).¹³

O trecho em destaque mostra a verdadeira paixão de Leonardo: a ciência. Para ele, as artes ficavam em segundo plano, pois o seu maior interesse era a arquitetura e a ciência, sendo grande parte de seus esboços dedicados a essas áreas. Outro ponto relevante, que ilustra o desejo de da Vinci nesse ramo, encontra-se em uma cena na qual o protagonista Ezio Auditore se depara com os esboços de projetos militares, e de melhorias para as grandes cidades, remetendo aos desenhos criados, ainda quando estava aos cuidados de Verrocchio.

Aqui, um modelo de carroça, porém redonda, repleta de armas e coberta com uma abóbada encouraçada com o formato de uma tampa de panela levantada, em cima da qual havia um buraco por onde um homem poderia enfiar a cabeça e ver em que direção a máquina estava indo; ali, o desenho de um barco com forma de tubarão, mas com uma estranha torre nas costas. O mais esquisito é que, pelo desenho, parecia que o barco estava navegando embaixo d'água. Mapas e esboços anatômicos mostrando tudo, desde o funcionamento dos olhos até o coito, passando pelo embrião no ventre, e muitas outras coisas que estavam além da imaginação de Ezio, lotavam todo o espaço de parede disponível, e as amostras e objetos empilhados pelas mesas lembraram a Ezio do caos organizado que ele vira na sua última visita ali, porém multiplicado por cem. Havia imagens precisas de animais, dos familiares aos sobrenaturais, e projetos para tudo, de bombas d'água até muralhas de defesa.

Mas o que chamou a atenção de Ezio estava pendurado no teto, não muito alto. Lembrou-se de que já tinha visto uma versão daquilo antes, na forma de um modelo menor, mas este parecia uma versão com metade do tamanho para o que poderia um dia vir a ser a máquina de verdade. Ainda parecia o esqueleto de um morcego, e algum tipo de pele de animal resistente tinha sido bem esticada sobre as molduras de duas projeções de madeira. (BOWDEN, 2011, p.120,121).¹⁴

¹³ The studio was not large, but the clutter in it made it look even smaller than it was. Tables were heaped with the skeletons of birds and small mammals, while jars filled with colourless fluid contained organic objects of one kind or another, though Ezio was hard put to it to recognize any of them. A broad workbench at the back held some curious structures painstakingly crafted in wood. (BOWDEN, 2009, p.23)

¹⁴ Here, there was a model of a wagon, except that it was round, bristled with weapons, and was covered with an armoured canopy in the shape of a raised cooking pot lid, at the top of which was a hole through which a man might stick his head to ascertain what direction the machine was going in. There, the drawing of a boat in the shape of a shark but with an odd tower on its back. More oddly still, it looked from the drawing as if the

Tais informações encontradas nessa citação do romance podem ser relacionadas com os esboços feitos na década de 1470, como é mostrado no livro de Micheal White *Leonardo: o primeiro cientista* (2002);

Do mesmo período, o final da década de 1470, Leonardo fez um conjunto de ilustrações de máquinas de guerra. Era o começo de uma fascinação, que duraria a vida toda, por dispositivos mecânicos para serem usados na batalha ou para erigir defesas, desenhos que poderiam agradar muito a chefes de estado que Leonardo considerava patronos potenciais. [...]

Em outros lugares, dos mesmos anos finais do período de Leonardo em Florença, sobreviveram folhas demonstrando uma outra das obsessões do artista – dispositivos acionados pela água ou empregados para transportar água [...] Juntamente com esses há desenhos de um snorkel mostrado na cabeça de um usuário, um guincho complexo e máquinas para bombear água de fontes subterrâneas, bem como ilustrações de como a água pode ser bombeada com eficiência através dos prédios (WHITE, 2002, p. 100).

Contudo, é relevante ressaltar que Leonardo da Vinci possuía uma grande insegurança que seus esboços se tornassem públicos. Por esse motivo, o artista dificilmente compartilhava as suas ideias de inventos. Portanto, historicamente falando, o artista dificilmente deixaria seus projetos expostos para que outra pessoa pudesse ter acesso, como Ezio teve.

Por outro lado, ao revelar para o leitor o que Ezio presencia na sala do ateliê de Leonardo da Vinci, a narrativa adquire o enriquecimento do conteúdo histórico sobre o pintor, por apresentar importantes projetos do artista, que mudaram a concepção de avanço tecnológico no Renascimento, além de elevar a figura de Leonardo da Vinci dentro da narrativa, dando-lhe características que possibilitam que o leitor o

boat were sailing underwater. Maps, anatomical sketches showing everything from the working of the eye, to coitus, to the embryo in the womb – and many others which it was beyond Ezio’s imagination to decipher – crowded all available wallspace, and the samples and clutter piled on the tables reminded Ezio of the organized chaos he remembered from his last visit here, but multiplied one hundredfold. There were precisely figured images of animals, from the familiar to the supernatural, and designs for everything from water-pumps to defensive walls.

But what caught Ezio’s eye most was hanging low from the ceiling. He had seen a version of it before, he remembered, as a smallish model, but this looked like a half-scale mock-up of what might one day be a real machine. It still looked like the skeleton of a bat, and some kind of durable animal skin had been stretched tightly over the frames of two wooden projections. (BOWDEN, 2009, p.66-67)

reconheça. Ao utilizar um personagem do prestígio de Leonardo da Vinci, torna-se necessário ressaltar certos fatos que o estabelece como uma figura histórica importante, e a sua relevância para o período.

Ainda no quesito dos interesses do artista, o autor acrescenta no texto da fala de da Vinci sobre as suas inclinações, reforçando a ideia da humanização do personagem histórico, por adicionar, em forma de diálogo, os estudos nos quais o pintor possui mais apreço.

— Você se concentra apenas em pintar? — perguntou Ezio, pensando na diversidade que vira no estúdio.

Leonardo pareceu pensativo.

— É uma pergunta difícil. Para dizer a verdade, tenho achado difícil me concentrar em apenas uma coisa, agora que estou trabalhando sozinho. Adoro pintura e sei que tenho habilidade para isso, mas... de algum modo consigo enxergar o final antes de chegar lá, e às vezes isso dificulta terminar as coisas. Preciso de um empurrão! Mas não é tudo. Muitas vezes sinto que em meu trabalho falta... não sei... propósito. Isso faz algum sentido?

— Devia ter mais confiança em si mesmo, Leonardo — disse Maria.

— Obrigado, mas existem momentos em que acho que eu preferiria fazer trabalhos mais práticos, trabalhos que tenham relação direta com a vida. Desejo entender a vida, como ela funciona, como tudo funciona (BOWDEN, 2011, p.39).¹⁵

Nesta passagem, é possível perceber a maneira como o autor humaniza a figura de Leonardo da Vinci, mostrando as suas inseguranças, quebrando a posição de mito, e colocando-o como homem.

Além disso, é destacada a curiosidade de Leonardo da Vinci sobre o funcionamento do corpo humano, pelo desejo de trabalhar com a vida, e de entendê-la. Muitos dos desenhos do artista estão relacionados com os estudos do corpo humano, e por isso

¹⁵'Do you concentrate on painting?' asked Ezio, thinking of the diversity he'd seen in the studio. Leonardo looked thoughtful. 'That's a hard question. To tell the truth, I'm finding it difficult to settle down to anything, now I'm on my own. I adore painting, and I know I can do it, but... somehow I can see the end before I get there, and that makes it hard to finish things sometimes. I have to be pushed! But that's not all. I often feel that my work lacks... I don't know... purpose. Does that make any sense?' 'You should have more faith in yourself, Leonardo,' said Maria. 'Thank you, but there are moments when I think I'd rather do more practical work, work that has a direct bearing on life. I want to understand life – how it works, how everything works.' (BOWDEN, 2009, p.23-24)

esses trechos sugerem essa associação, além do interesse sobre máquinas, citado anteriormente.

Outro ponto mostrado nesse excerto é a ânsia do artista pela busca da perfeição em suas obras. Diversas vezes da Vinci encontrava-se em conflito consigo mesmo, pelo fato de acreditar que as suas pinturas não estavam representando fielmente o que ele tinha em mente, e assim distraia-se facilmente por outros assuntos que eram de seu agrado, deixando muitas obras incompletas. Em outras ocasiões, a delonga para terminar algumas encomendas. Percebe-se claramente essa fixação pela busca da perfeição, através de registros históricos sobre o trabalho no afresco na Igreja Santa Maria della Grazie, em Milão chamado de *Santa Ceia* (1495-8).

Havia, nesse caso, disse Leonardo a Lodovico (Sforza), duas dificuldades especiais: a de conceber feições dignas do Filho de Deus e a de pintar um homem tão impiedoso quanto Judas. [...]

Leonardo percorreu toda a cidade de Milão à cata de cabeças e rostos que pudessem servir de modelos para os Apóstolos; de uma centena de tais modelos, escolheu as feições que foram reunidas na realização de sua arte, apresentando assim aquelas cabeças extraordinariamente individualizadas que tornam maravilhosa aquela obra-prima. Às vezes, precipitava-se das ruas ou saía correndo de sua oficina para o refeitório, dava um ou mais traços no quadro e saía (DURRANT, 1953, p.166).

Quando Leonardo procurou conceber as feições de Jesus, viu os Apóstolos lhe tinham esgotado a inspiração (DURRANT, 1953, p.167).

Sendo assim, esse é um exemplo da fixação de Leonardo da Vinci por buscar um significado no que se propunha a fazer, de encontrar feições perfeitas, que representassem para proporcionar o sentido que queria para a obra. E esse é o ponto que Bowden coloca na fala do personagem, a maneira do pintor de entender o mundo.

Por fim, dois pontos são relevantes para a identificação da figura do artista dentro do romance – as características físicas e psicológicas. Em trechos, ao longo da narrativa, é possível detectar passagens que mostram informações biográficas do pintor como o modo de pensar e viver, que se aproximam do homem que foi Leonardo da Vinci.

Leonardo sorriu, mas não deu nenhuma resposta direta.

— Não como mais carne também. Por que algum pobre animal deveria morrer apenas porque achamos seu gosto bom? (BOWDEN, 2011, p.71).

Então Ezio se lembrou. Havia algumas semanas um jovem modelo, Jacopo Saltarelli, tinha sido vítima de uma denúncia anônima de prostituição, e Leonardo, com mais três artistas, foi acusado de contratar seus serviços. O caso tinha sido deixado de lado por falta de provas, mas parte da lama tinha permanecido.

— Mas não condenamos homossexuais por aqui — disse Ezio. — Ora, lembro que os germânicos até têm um apelido para eles: florenzer (BOWDEN, 2011, p.77).¹⁶

Ao se colocar referências sobre o artista, como o fato de ser vegetariano e a insinuação de sua homossexualidade, são dados que moldam e identificam o personagem, possibilitando que o leitor se conecte com a História do artista. Além disso, percebe-se um comportamento no personagem similar a informações encontradas em registros históricos, nos quais era afirmado que Leonardo nutria um sentimento de misantropia e afastamento. No romance, esse desgosto aparece como um descontentamento pela sociedade, como mostra o trecho abaixo:

Enquanto andavam, Leonardo conversava amigavelmente e, apesar de sua relutância, Ezio foi conquistado pelo charme do homem. Porém, havia algo nele que Ezio instintivamente achava perturbador, algo que não sabia dizer direito o que era. Uma frieza? Um distanciamento das outras pessoas? (BOWDEN, 2011, p.39).¹⁷

Embora o autor tenha demonstrado, ao longo da narrativa, uma personalidade fechada de da Vinci, o vínculo criado com o protagonista mostra para o leitor o entusiasmo de Leonardo com seus projetos científicos, e o lado mais humano para o personagem. Portanto, ao utilizar a figura de Leonardo da Vinci, a narrativa obtém

¹⁶Leonardo grinned, but gave no direct answer. 'I won't eat meat any more either. Why should some poor animal die just because it tastes good to us?' (BOWDEN, 2009, p.40)

Ezio remembered then. A young artist's model, Jacopo Saltarelli, had been anonymously denounced a few weeks earlier for practising prostitution, and Leonardo, along with three others, had been accused of patronizing him. The case had fallen apart for lack of evidence, but some of the mud had stuck. 'But we don't prosecute homosexual men here,' he said. 'Why, I seem to remember that the Germans have a nickname for them – they call them Florenzer.' (BOWDEN, 2009, p.43)

¹⁷ As they walked, Leonardo chatted amiably, and Ezio found that despite himself he was won over by the other man's charm. And yet there was something about him that he instinctively found disquieting, something he couldn't quite put his finger on. A coolness? A sense of detachment from his fellow beings? (BOWDEN, 2009, p.23)

um personagem histórico que também atua como elemento na composição do contexto histórico, além de assumir um papel secundário em algumas ações do enredo, como decifrar os enigmas dos códex de Ezio, ou seja, ele é relevante para a condução da História no texto por participar ativamente de certos momentos importantes.

Como último quesito da caracterização do personagem, a aparência física contribui para a conexão entre o ficcional e o histórico, e entre o romance e o leitor. Para legitimar o personagem, é necessário buscar características que correspondam com a referência utilizada, para que o leitor também o reconheça na narrativa. No caso de Leonardo da Vinci, os registros em retratos mostram a aparência do artista nos últimos anos de sua vida, de um senhor com cabelos brancos, e uma espessa barba.

Assassin's Creed trabalha com os anos de juventude do pintor, entre 25 e 30 anos de idade. Porém, há falta de referências de seus atributos físicos desse período. O que é encontrado em registros históricos cita-se apenas que Leonardo da Vinci “era excepcionalmente bonito” (WHITE, 2002, p.96) com traços angelicais em seu rosto e “costumava vestir roupas elegantes e de cortes sofisticados” (CARREIRA, 2000, p.32). Dessa forma, o autor opta por fazer uma descrição simples do personagem.

A porta foi aberta imediatamente por um jovem bonito e bem vestido, quase um almofadinha, mas de aparência atlética, com cabelos castanho-escuros e uma barba luxuriante. Devia ser cerca de seis ou sete anos mais velho que Ezio.¹⁸ (BOWDEN, 2011, p.37).

Devido à pouca informação sobre a aparência física de Leonardo da Vinci, torna-se difícil obter uma conexão de imagem com o personagem e, assim, o leitor reconhece o artista na narrativa pelo seu nome, suas invenções. Cria-se um vínculo pela forma cativante com que é apresentado o personagem, a maneira alegre e amigável, e o entusiasmo com tudo que está relacionado aos seus interesses.

Incorporar, em uma narrativa, uma figura histórica significativa como Leonardo da Vinci torna-se um desafio, por ter que desapegar-se do mito e se concentrar em uma

¹⁸ It was opened immediately by a handsome, well-dressed young man, almost dandified but athletic-looking, with a shock of dark brown hair and a luxuriant beard. He might have been six or seven years older than Ezio. (BOWDEN, 2009, p.22)

possível vida de homem do pintor, sem descaracteriza-lo. Apesar de estar envolvido em situações ficcionais no enredo de *Assassin's Creed*, a narrativa conservou a sua essência histórica, tornando-o um personagem cativante, que instiga o leitor a descobrir quem foi Leonardo da Vinci.

2.3.1. O voo dos pássaros

Dentro do universo de Leonardo da Vinci há visão para o futuro, pois seus projetos de cunho científico manifestam “uma curiosidade sem limites converte-se milagrosamente numa ciência sem limites, e traduz-se constantemente em modelos e desenhos” (GARIN, 1996, p.113). Assim, muitos dos projetos de da Vinci representam a audácia de ultrapassar a limitação do homem renascentista, quebrando paradigmas dessa realidade. O códex sobre o voo dos pássaros é um deles.

Ele (Leonardo da Vinci) passou muitos anos estudando os corpos dos pássaros, e o mecanismo pelo qual eles se mantinham no, e se deslocavam pelo ar. Encheu cadernos e mais cadernos de desenhos, tanto esboços como ilustrações minuciosamente detalhados sobre o assunto. Escreveu milhares de palavras descrevendo suas observações, e realizou intermináveis experimentos para replicar os movimentos específicos das asas, e os efeitos de mudanças no centro de gravidade. Da Vinci usou um elenco de materiais diversos para produzir as asas dos pássaros e dos morcegos. “Primeiro determinar o movimento do vento”, escreveu ele, “e depois descrever como os pássaros se sustentam nele, simplesmente balançando as asas e caudas” (WHITE, 2002, p.292).

O sonho de poder voar é uma constante nos esboços de da Vinci, em invenções como a máquina voadora, e o rústico modelo de um paraquedas. Porém, um projeto que representou essa vontade de igualar os homens aos pássaros é a grande estrutura articulada com asas no qual “em breve ensaio Sul voo (Sobre o Voo) descreveu uma máquina voadora que fez com linho engomado muito forte, ligaduras de couro e faixas de seda em bruto. Denominou-a “o pássaro”” (DURRANT, 1953, p.179).

Embora esse projeto seja um experimento considerado com resultados inconclusivos sobre se foi realmente testado, ele deixou o legado para a

possibilidade de recriação desse invento. Pensando nessa experiência, a narrativa de *Assassin's Creed* oferece ao jogador a oportunidade de experimentar a sensação de vivenciar essa criação de Leonardo da Vinci.

No segundo título da franquia, a narrativa utiliza a figura de Leonardo da Vinci para compor o pano de fundo histórico, e procura explorar ao máximo as suas características, tanto pessoais como as invenções, para conceder ao jogador a oportunidade de interagir diretamente com o contexto renascentista, e com a História do artista. Portanto, o jogo, além de explorar a imagem do homem Leonardo da Vinci, ele igualmente incorpora um de seus inventos para compor uma das ações do game, e assim completa a função com a histórica do personagem.

Ao usar o “Pássaro” em uma das ações de *Assassin's Creed*, o jogador passa por uma das experiências mais emocionantes da narrativa, primeiramente por utilizar um invento de da Vinci, e por conseguir voar com ele (Vídeo 11), e também pelo jogo permitir com que o jogador experimente o sonho do personagem, ou seja, vivencie os aspectos mais humanos de Leonardo da Vinci. Como citado anteriormente não há uma comprovação que a máquina tenha realmente funcionado, todavia para a plataforma do jogo, esses dados tornam-se irrelevantes, pois o *game* possibilita que a invenção tenha êxito em seu papel e, dessa forma, proporciona a grandiosidade da ação que o jogador tanto espera. Em outras palavras, o *Vídeo Game*, a partir de uma ideia, consegue recriar algo que foi perdido e o coloca em prática, enaltecendo o seu contexto histórico, por apresentar em sua narrativa uma máquina de da Vinci de grande importância, e a dinâmica do jogo.

O trabalho que *Assassin's Creed* faz com o contexto histórico supere a simples utilização da referência. A narrativa apropria-se dele como parte de sua composição, de forma que a História se conecte ao enredo, permitindo que o jogador vivencie essa linha tênue entre o ficcional e o histórico, tanto participando ativamente da narrativa, como sendo também parte dela.

2.4. As faces de Rodrigo Bórgia

Adentrar a História dos membros Bórgia é ter uma experiência intrigante pelo histórico, e beirar o ficcional devido aos inúmeros mitos e rumores que cercam a família. Fato é que os Bórgia marcaram de maneira intensa o período renascentista, tornando-se ícone político como, por exemplo, os escritos de Nicolau Maquiavel, que originaram a obra intitulada *O Príncipe* (1532), no âmbito histórico pela participação em acordos que envolviam as navegações que chegaram às Américas conhecido como *Tratado de Tordesilhas*, em batalhas travadas na instável Itália do começo do século XVI, além de ser responsável por um dos papados conturbados da Igreja Católica.

Por esses motivos, a História dos Bórgia permite que seja uma rica inspiração para ser utilizada como instrumento para a composição ficcional, pois em uma narrativa, usar a figura de um membro emblemático como o patriarca Rodrigo Bórgia, é explorar esse conteúdo, que cria essa linha tênue entre a ficção e o histórico, provocando a dúvida típica das narrativas historiográficas sobre o que é ficção e o que é História.

Para isso, nesse tópico, juntamente com o material de estudo utilizado anteriormente, o romance de Oliver Bowden *Assassin's Creed: Renascença* (2011) será utilizado trechos do romance de Mario Puzo *Os Bórgias* (2002) para estabelecer relações e contrastes entre eles, sobre o personagem de Rodrigo Bórgia, e a forma como o ficcional e o histórico atuam nas duas narrativas.

O primeiro item dessa análise corresponde às características físicas que constroem a imagem do personagem Rodrigo Bórgia. Diferentemente do que foi visto anteriormente, no tópico referente a Leonardo da Vinci, por haver um impasse sobre os atributos físicos do pintor, as referências sobre o perfil físico do patriarca da família são similares entre si e, dessa forma, é possível obter relações entre o histórico e o que é apresentado nos romances. Por essa razão, as observações feitas acerca das características da figura do religioso em *Assassin's Creed* e *Os Bórgias*, terão a ligação com o histórico, além de ressaltar as preocupações que

cada autor possui com a impressão de que o personagem causa aos leitores, ou seja, a maneira que essa representação exerce em cada narrativa.

Em *Assassin's Creed*, Oliver Bowden descreve seu personagem como:

[...] um homem alto e forte, com nariz adunco e olhos cuidadosos e astutos (BOWDEN, 2011, p.56).

O homem que chamaram de Rodrigo Bórgia sentou-se sobre a sela de seu cavalo. Ezio viu seu rosto com clareza por um momento, os olhos frios, o nariz aquilino, e calculou que devia ter em torno dos 40 anos (BOWDEN, 2011, p.109).¹⁹

Nota-se que alguns traços correspondem aos encontrados em retratos de Rodrigo Bórgia, como o formato do nariz e a aparência corpulenta descrita. Além disso, a descrição feita pode representar uma caracterização típica de vilania com a forma aquilina do nariz, olhos frios e cuidadosos, estando assim de acordo com a função do personagem no romance, o de antagonista. Logo, Rodrigo necessita ter uma imagem que contrastasse com a do herói protagonista, em outras palavras, Ezio Auditore e Rodrigo Bórgia seriam os opostos dentro do romance, tanto em suas personalidades como na aparência. Embora os traços do Cardeal possam carregar semelhanças com retratos, as suas feições sofrem essas demarcações físicas, possivelmente para transmitir o sentido de desconforto, de falta de confiança com o personagem, sugerindo que neste caso o ficcional seja mais relevante, pelo fato de o autor procurar demonstrar, por essas características, que o patriarca da família Bórgia trata-se do inimigo.

Por outro lado, em *Os Bórgias*, Rodrigo está na posição de protagonista e Mario Puzo utiliza-se de uma descrição contrária a apresentada por Oliver Bowden.

Rodrigo Bórgia parecia uma montanha, com altura suficiente para carregar o próprio peso, bonito de um modo mais rústico do que aristocrático. Seus olhos escuros costumavam brilhar cheios de diversão; o nariz, apesar de grande, não tinha aspecto desagradável; os lábios grossos e sensuais, geralmente sorrindo, davam-lhe uma aparência generosa. Mas era o magnetismo pessoal, a energia

¹⁹ [...] he noticed that the tall man, a Spaniard by his dress, his face and his complexion, was ranging the mass of people with those piercing eyes. (BOWDEN, 2009, p.33)

The man they called Rodrigo swung himself up into the saddle. Ezio saw his face clearly for a moment, the cold eyes, the aquiline nose, and guessed him to be in his mid-forties. (BOWDEN, 2009, p.60)

intangível que ele irradiava, que fazia todos concordarem com que era o homem mais atraente de seu tempo (PUZO, 2002, p.18).²⁰

Observa-se que os traços usados por Puzo são similares aos do personagem de *Assassin's Creed*, porém neste caso atuam como descrições que favorecem a imagem do religioso, possibilitando idealizar a concepção de um homem nobre, digno de um protagonista.

A construção da representação do Cardeal, feita por Mario Puzo, sugere que o personagem possui uma aura heroica, diferente dos traços de vilania mostrados no romance de Bowden. Possivelmente o autor de *Os Bórgias* procura convencer o seu leitor da dignidade de seu personagem, colocando-o no papel de herói, pois os seus antagonistas serão aqueles que historicamente foram seus opositores. Portanto, Puzo direciona a visão sobre o personagem Rodrigo Bórgia, de maneira contrária à abordagem de Bowden.

Essa mesma dicotomia igualmente se reflete no caráter psicológico, em ambos os personagens. Para entender essas características é preciso entender o histórico de Rodrigo Bórgia.

Historiadores expõem a personalidade de Rodrigo Bórgia, baseada em seus feitos e seu comportamento perante a sociedade, de acordo com Durrant, o Cardeal espanhol era visto como um homem que possuía hábitos que poderiam condenar a sua posição dentro da Igreja, mas eram compreensivos aos olhos de muitos.

Seus contemporâneos consideravam os pecados sexuais de seu tempo, anterior ao papado, apenas canonicamente mortais, porém veniais e perdoáveis naquele clima moral de seu tempo. Mesmo na geração que decorreu entre censura que lhe fez Pio II e a elevação de Rodrigo ao papado, a opinião pública tinha-se tornado complacente para as digressões sexuais discretas do clero celibatário (DURRANT, 1953, p.326).

²⁰ Rodrigo Borgia was a mountainous man, tall enough to carry his weight, handsome in a rugged rather than aristocratic way. His dark eyes often glimmered with amusement; his nose, though large, was not offensive looking; and his full sensual lips, usually smiling, gave him a generous appearance. But it was his personal magnetism, the intangible energy he radiated, that made everyone agree he was one of the most attractive men of his time. (PUZO, 2009, p.24)

Ao se entregar a essas “distrações” Rodrigo Bórgia acabou por ser conhecido pelo seu comportamento libertino, e essa foi uma arma constantemente usada pelos seus opositores, pois alegavam que tais atitudes não correspondiam a de um homem da Igreja, e assim não eram dignos de confiança. Dessa forma, mesmo que alguns aceitassem essas transgressões, a imagem do patriarca Bórgia perante aos conservadores manchou a sua reputação, e por essa razão, em muitos casos, Rodrigo Bórgia detém a imagem de desonesto.

Nicolau Maquiavel, por sua vez, traçou a personalidade do religioso de maneira categórica, ao descrever sobre como os líderes devem manter o seu compromisso.

Alexandre VI não pensou e não fez outra coisa senão enganar os homens, tendo sempre encontrado ocasião para assim proceder. Jamais existiu homem que possuísse maior segurança em asseverar, e que afirmasse com juramentos mais solenes o que, depois, não observaria. No entanto, sempre conseguia enganar a seu bel-prazer, pois ele conhecia muito bem esse lado da natureza humana (MAQUIAVEL, 2010, p.40).

Nesse trecho, percebe-se que os feitos de Rodrigo Bórgia refletem sua personalidade. Ao trair e enganar aqueles que confiavam na sua palavra, mostra-se mais uma vez o caráter de desonestidade, de ser um homem egoísta e pouco confiável.

Essas características são incorporadas para a construção dos personagens de Rodrigo Bórgia em ambos os romances, porém a abordagem dessa definição da personalidade acontece em diferentes perspectivas. Em *Os Bórgias*, o autor, por um lado, conduz à imagem do Cardeal sendo atencioso e carinhoso com os filhos, demonstrando afeto e preocupação, tendo uma proximidade com eles.

Mas quando o cardeal viu o medo da filha, entregou o bebê a César e pegou Lucrecia no colo.

- *Papa* vai segurar você – falou. – Você vai ficar segura com *papa*.

César estava perto do pai, agora segurando o bebê Jofre, e ouviu o cardeal explicar com gestos grandiosos e grande eloquência a constelação de estrelas. Ele achava a voz do pai um conforto tão grande que, mesmo agora, sabia que esse tempo passado no Lago de Prata seria guardado na memória como tesouro (PUZO, 2002, p.31).

O Cardeal Rodrigo Bórgia gostava de tudo o que fazia. Era um daqueles homens raros, de espírito tão elevado que atraía todos ao seu redor para o vórtice de seu entusiasmo. À medida que os filhos cresciam e o conhecimento deles ficava mais sofisticado, falava com eles de religião, política e filosofia, passando longas horas discutindo com César e Juan a arte da diplomacia e o valor da estratégia religiosa política (PUZO, 2002, p.32).²¹

Além disso, na citação acima é possível perceber a maneira como o autor exalta as qualidades paternas de Rodrigo, como também a sua posição de homem espiritualizado, de inteligência apurada por discutir diversos temas, procurando passar o seu conhecimento para os seus filhos, para manter na linhagem Bórgia essa sabedoria, principalmente sobre política e religião, para que futuramente pudessem utilizar esses recursos para o próprio benefício da família. Ou seja, Puzo sugere uma amostragem do personagem em sua face paternal, agindo como o patriarca Bórgia, deixando o ponto de vista do narrador ligado ao Cardeal, para que leitor tenha essa visão contrária ao que foi apresentado pelos historiadores, convencendo que o protagonista é uma pessoa digna e honesta, novamente a imagem do herói.

Entretanto, Puzo engloba a personalidade sombria do Cardeal em seu texto, nas falas e pensamentos dos opositores da família Bórgia, como mostra o trecho seguinte:

Não era apenas a derrota de della Rovere em sua candidatura ao papado que estimulava esses seus sentimentos, ainda que isso sem dúvida fizesse parte. Era sua crença de que Alexandre era no âmago, um homem imoral (PUZO, 2002, p.55).

Nas muitas cartas de della Rovere para o rei francês Carlos, para o rei Ferrante, de Nápoles, e outros, ele constantemente acusava

²¹ But when the cardinal saw his daughter's fear, he handed the baby to Cesare, and reached down to take Lucrezia in his arms.

"Papa will hold you," he said. "Papa will keep you safe."

Cesare stood close to his father, holding baby Jofre now, and listened to the cardinal explain with grand gestures and great eloquence the constellation of stars. He found the sound of his father's voice so great a comfort that even then he knew this time at Silverlake was a time he would always treasure. (PUZO, 2009, p.49-50)

Cardinal Rodrigo Borgia enjoyed everything he did. He was one of those rare men of such high spirits that he drew everyone around him into the vortex of his enthusiasm. As his children grew older and their knowledge became more sophisticated, he discussed religion, politics, and philosophy with them in great detail, spending long hours discoursing to both Cesare and Juan in the art of diplomacy and the value of religious and political strategy. (PUZO, 2009, p.50-51)

Alexandre de prática de simonia – a compra do cargo papal; de ser um trapaceiro; de suborno, nepotismo, cobiça, gula e todos os tipos de pecados carnis. O fato que ele próprio tinha cometido muitos dos mesmos pecados de que acusava Alexandre parecia não alterar seu julgamento (PUZO, 2002, p.56).²²

Pela fala de della Rovere, observa-se a imagem degradante do Cardeal, similar ao que foi colocado anteriormente com os textos de Maquiavel e Durrant, a de um homem acusado de cometer o ato de simonia, de manipulação de interesses, e de desrespeitar as leis da Igreja, criando assim um conflito sobre a imagem de Rodrigo Bórgia, deixando que o próprio leitor se decida sobre a índole do protagonista ou, possivelmente, Puzo, apenas procura mostrar o seu personagem em duas perspectivas, para demonstrar o conteúdo histórico sobre o patriarca da família Bórgia, e assim provocar a dúvida no leitor sobre o caráter do Cardeal, ou seja, o autor “brinca” com a História, ao expor pontos de vista diferentes sobre o mesmo personagem histórico.

Em *Assassin's Creed*, a referência segue em apenas um sentido, pois se sugere a construção do personagem voltado para o antagonismo, mostrando a personalidade manipuladora de Rodrigo.

Chegou bem a tempo: a reunião parecia ter terminado, e ele viu quatro homens paramentados indo em direção a um grupo de cavalos amarrados. Ezio reconheceu Jacopo de' Pazzi, seu sobrinho, o próprio Vieri e – conteve um grito de surpresa – o espanhol alto que estivera presente na execução de seu pai. Ainda mais surpreendente para Ezio foi notar os símbolos de um cardeal bordado no ombro de seu manto. Os homens pararam perto dos cavalos e Ezio conseguiu se esconder em uma árvore próxima para tentar escutar parte da conversa. Teve de se esforçar e ouviu apenas trechos, mas foi o bastante para ficar intrigado.

- Então está tudo acertado – dizia o espanhol. – Vieri, você fica aqui e restabelece nossa posição assim que possível. Francesco vai organizar nossas forças em Florença para que esteja tudo pronto quando chegar o momento certo de atacar, e você, Jacopo, precisa estar preparado para acalmar o povo depois que tomarmos o poder.

²² It was not only della Rovere's defeat in his bid for the papacy that fostered these feelings, though it certainly played a part. It was his belief that Alexander was at his very core an immoral man. (PUZO, 2009, p.95)
In della Rovere's many missives to the French King Charles, to King Ferrante of Naples, and to others, he constantly accused Alexander of practicing simony—buying the papal office; of being a swindler; of bribery, nepotism, greed, gluttony, and all manner of carnal sins. The fact that he, himself, had committed many of the same sins he accused Alexander of, seemed not to alter his judgment in any way. (PUZO, 2009, p.96-97)

Não apressem as coisas: quanto mais planejadas forem nossas ações, maior a probabilidade de sucesso.

- Mas, *Ser Rodrigo* – disse *Vieri* -, o que devo fazer com aquele *ubriacone*, *Mario*?

- Livre-se dele! Ele não pode saber de nossas intenções de modo algum (BOWDEN, 2011, p.109).²³

No romance de Bowden, a má índole de *Rodrigo Bórgia* é aparente, já que o personagem entra em conflito com o protagonista *Ezio Auditore*, sendo o grande responsável pela trama e as intrigas na narrativa. Por essa razão, as suas aparições serão acompanhadas de descrições que ressaltam a personalidade manipuladora e desonesta do *Cardeal*.

— Basta! — trovejou *Rodrigo*, e se virou novamente para *Jacopo*. — Confiamos em você em sua família, e como vocês nos pagaram? Com inércia e incompetência. Vocês retomaram *San Gimignano* — bravo! Mas ficaram ali sentados, deixando inclusive que os atacassem. O irmão *Maffei* era um servo valioso de nossa Causa. Você não conseguiu nem mesmo salvar seu próprio secretário, um homem cujo cérebro valia dez vezes mais do que o seu!

— Altezza! Me dê a chance de consertar tudo e verá que... — *Jacopo* olhou os rostos endurecidos que o rodeavam. — Vou lhe mostrar que...

Rodrigo abrandou sua expressão e até ensaiou um sorriso.

— *Jacopo*. Sabemos o que é melhor fazer agora. Deixe conosco. Venha aqui, deixe-me abraçá-lo.

Hesitante, *Jacopo* obedeceu. *Rodrigo* passou o braço esquerdo ao redor de seus ombros e com a mão direita sacou um punhal da batina e deslizou-o firmemente entre as costelas de *Jacopo*. *Jacopo* tentou se afastar da faca, enquanto *Rodrigo* o olhava da mesma maneira como

²³ He arrived just in time: the meeting appeared to be over, and he could see a group of four robed men making their way to a group of tethered horses. *Ezio* recognized *Jacopo de' Pazzi*, his nephew, *Francesco*, *Vieri* himself, and – he let out a gasp of surprise – the tall Spaniard who had been present at his father's execution. To his further surprise, *Ezio* noticed the arms of a cardinal embroidered on the shoulder of the man's cloak. The men drew to a halt by the horses, and *Ezio* managed to reach the cover of a nearby tree to see if he could catch anything of their conversation. He had to strain, and the words came in snatches, but he overheard enough to intrigue him.

'Then it's settled,' the Spaniard was saying. 'Vieri, you will remain here and re-establish our position as soon as possible. *Francesco* will organize our forces in Florence for the moment when the right time comes to strike, and you, *Jacopo*, must be prepared to calm the populace once we have seized control. Do not hurry things: the better planned our action is, the greater the likelihood of success.'

'But, *Ser Rodrigo*,' put in *Vieri*, 'what am I to do with that *ubriacone*, *Mario*?'

'Get rid of him! There is no way that he must learn of our intentions.' (BOWDEN, 2009, p.60)

um pai olharia um filho desviado. Jacopo agarrou a ferida. Rodrigo não havia atingido nenhum órgão vital. Talvez...²⁴ (BOWDEN, 2011, p.174).

Torna-se necessário ressaltar que na narrativa de *Assassin's Creed*, o papel de Rodrigo Bórgia segue uma linha mais ficcional do que a histórica. Mesmo que seja possível identificar o personagem histórico pelos seus atributos físicos e pela sua personalidade, pelo seu envolvimento em situações do âmbito da ficção como os embates contra Ezio Auditore, e o cargo como líder da ordem dos templários, ou seja, em momentos ligados ao seguimento da linha ficcional da narrativa. Ademais, a sua participação em cenas que são baseadas em fatos históricos, como os preparativos para a Conspiração Pazzi, também se tornam ficcionais. Por não haver registros históricos que comprovem o seu envolvimento no ataque contra os Médici em Florença, a aparição do personagem nesse caso atua mais como representante do grupo inimigo dos Assassinos do que uma peça histórica.

Dessa forma, diferentemente do que é encontrado no romance de Puzo, no qual há duas perspectivas sobre o caráter do Cardeal, *Assassin's Creed* engloba partes da personalidade de Rodrigo Bórgia, porém direciona o seu personagem para um seguimento ficcional, de forma que possa atender as necessidades que o enredo demanda, que é o conflito entre templários e assassinos, do protagonista Ezio Auditore, com o antagonista que está delegado, na figura de Rodrigo Bórgia.

Para o último item de caracterização do personagem, que o identifica como sendo a representação histórica de Rodrigo Bórgia, foram selecionados trechos nas narrativas que apresentam os interesses que moviam os planos para e dentro da Igreja Católica, e a ambição do Cardeal em assegurar uma posição confortável para a sua família.

²⁴'Enough!' thundered Rodrigo. He turned again to Jacopo. 'We put our faith in you and your family, and how have you repaid us? With inaction and incompetence. You retake San Gimignano! Bravo! And there you sit. You even allow them to attack you there. Brother Maffei was a valuable servant of our Cause. And you could not even save your own secretary, a man whose brain was worth ten of yours!'

'Altezza! Just give me the chance to make amends, and you will see –' Jacopo looked at the hardened faces surrounding him. 'I will show you –'

Rodrigo allowed his features to soften. He even sketched a smile. 'Jacopo. We know the best course to take now. You must leave it to us. Come here. Let me embrace you.'

Hesitantly, Jacopo obeyed. Rodrigo put his left arm round his shoulders, and with his right drew a stiletto from his robes and slid it firmly between Jacopo's ribs. Jacopo pushed his way back off the knife, while Rodrigo looked at him in the same way as a father might regard his errant son. Jacopo clutched his wound. Rodrigo had not penetrated any vital organ. Perhaps – (BOWDEN, 2009, p.94-95)

Como visto anteriormente nas referências históricas dos textos anteriores, Rodrigo Bórgia possuía como meta principal, em seu papel como Cardeal e posteriormente no cargo de Papa, engrandecer o poderio da Igreja e, assim, enriquecer os cofres de sua família, impondo o seu domínio para alcançar seus objetivos.

No romance de Puzo, esse desejo de fortalecer a família é claro. Entretanto, o autor integra em seu texto as outras pretensões que o Rodrigo, já na posição de Papa, tinha para a Igreja.

Em primeiro lugar, precisava criar um exército para estabelecer a Igreja Católica como poder temporal e recuperar o controle dos estados papais na Itália. Segundo, tinha de estabelecer e fortificar as fortunas de seus filhos.

Mesmo assim, sentado no trono no Salão da Fé no palácio do Vaticano, ele pensava nos caminhos de Deus, do mundo, das nações e das famílias. Pois não era ele o infalível vigário de Deus aqui na terra? (PUZO, 2002, p. 41).²⁵

O autor de *Os Bórgias* continua trabalhando com a dualidade dos pensamentos e comportamentos de Rodrigo Bórgia, colocando a responsabilidade para o leitor definir quais são as verdadeiras intenções do religioso, e qual das duas perspectivas apresentada por Puzo é a verdadeira, ou que está mais próxima do registro histórico.

Em *Assassin's Creed: a Renascença*, tais interesses aparecem de maneira tímida, pois eles serão ressaltados no título seguinte da série. Contudo, a vontade e a ambição em adquirir esse domínio sobre a Igreja e sobre a sociedade como um todo despontam no personagem de Rodrigo Bórgia desse primeiro romance, atuando como uma ligação para a sua sequência. Em alguns momentos, ao longo do texto, é possível observar fragmentos que revelam os desejos de obter um *status* dominante.

Rodrigo sorriu:

— Não me importa. Não estou atrás da aprovação Dele; só de Seu poder!

²⁵Foremost, he had to create an army to establish the Catholic Church as a temporal power and regain control of the Papal States in Italy. Second, he had to establish and fortify the fortunes of his children. Still, as he sat on his throne in the Hall of Faith in the palace of the Vatican, he pondered on the ways of God, of the world, of nations and families. For was he not God's infallible vicar here on earth? (PUZO, 2009, p.67)

[...]

Rodrigo riu:

— Você é realmente assim tão ingênuo? Só me tornei papa porque essa posição me daria acesso. Me daria poder! Acha que eu acredito em uma única maldita palavra desse livro ridículo? São só mentiras e superstições. Exatamente como qualquer outro tratado religioso que já foi escrito desde que as pessoas aprenderam a colocar tinta sobre o papel! (BOWDEN, 2011, p.356)²⁶

O autor utiliza-se desse comportamento de Rodrigo Bórgia para mesclar os interesses vistos em registros históricos com os ficcionais, determinando que os planos de dominação do Cardeal também estejam ligados aos interesses da Ordem dos Templários.

[...] Fez uma pausa. — Ezio, nós, Templários, entendemos a humanidade, e é por isso que temos tanto desprezo por ela!

Ezio ficou sem fala, mas continuou a ouvir os devaneios do papa.

— Quando eu terminar meu trabalho aqui — prosseguiu Rodrigo —, acho que minha primeira providência vai ser desmantelar a Igreja, para que os homens e as mulheres finalmente sejam obrigados a assumir a responsabilidade pelos seus atos, e então sejam adequadamente julgados! — Seu rosto tornou-se beatífico. — O novo mundo dos Templários será uma beleza, governado pela Razão e pela Ordem...(BOWDEN, 2011, p.357).²⁷

Novamente, Bowden apropria-se do conteúdo histórico para incorporar o seu personagem do enredo ficcional. Dessa forma, o autor conserva o sentido trabalhado em todo o romance, o conflito entre os Templários e os Assassinos,

²⁶ Rodrigo smiled. 'I don't care. It certainly isn't His approval I'm after – just His power!'

[...]

Rodrigo laughed. 'Are you really so naïve? I became Pope because the position gave me access. It gave me power ! Do you think I believed a single goddamned word of that ridiculous Book? It's all lies and superstition. Just like every other religious tract that's been written since people learned how to put pen to paper!' (BOWDEN, 2009, p.194)

²⁷

He paused. 'Ezio, we Templars understand humanity, and that is why we hold it in such contempt!'

Ezio was speechless, but he continued to listen to the Pope's ranting.

'When my work here is finished,' Rodrigo went on, 'I think my first order of business will be dismantling the Church, so that men and women may finally be forced to assume responsibility for their actions, and at last be properly judged!' His face became beatific. 'It will be a thing of beauty, the new Templar world – governed by Reason and Order...' (BOWDEN, 2009, p.194)

alcançando um desfecho para o romance que conclua todas as tramas criadas em que Rodrigo Bórgia esteve envolvido.

Rodrigo Bórgia representa, para a Renascença, o momento em que as “instituições tornam-se tão fortes e de tal natureza que sustentam seus Príncipes no poder, vivem e procedem eles como bem entendem” (MAQUIAVEL, 2010, p.28). A sua inteligência de usar a Igreja como meio de chegar à soberania e a aptidão política foram responsáveis pelo engrandecimento da família, e a maneira como alcançou seus objetivos foi o que despertou a ira de seus inimigos, e o colocou como personagem memorável do século XVI.

3. LER E JOGAR: A EXPERIÊNCIA DE DESCOBRIR AS NARRATIVAS

3.1. Os níveis da narrativa.

Contar uma história é construir uma sequência de começo, meio e, fim para que o receptor possa entender o que está sendo contado, internalizar a informação para futuramente repassá-la, sem causar problemas de compreensão. Esse é um dos princípios básicos da sobrevivência de uma história. O modo de sua organização estrutural torna-se relevante para que a urdidura de um enredo seja mantida.

Dessa forma, tanto a narrativa de um romance como a de um jogo eletrônico devem manter um padrão, que conduza o enredo a seguir uma ordem que possibilite a enunciação das ideias que compõem a narrativa. Segundo Wolfgang Iser em *O jogo do texto*, estudo presente na obra *A literatura e o leitor: textos de estática da recepção* (1979) define um sistema fundamentado em três níveis: *estrutural*, *funcional* e, *interpretativo*. Para isso, será feita uma breve discussão sobre tais itens nos objetos de estudo: o romance e o *game*, expondo a maneira como se organizam, a partir desses três níveis.

Para Iser, o nível *estrutural* define-se como o aspecto responsável por mapear o espaço, sugerindo que terá a função de proporcionar o suporte para as narrativas. Definir o “onde” e o “quando” significa estabelecer as características desse ambiente, para posteriormente determinar um tempo que corresponde a esse espaço. Tempo e espaço criam o efeito mimético em que leitor e jogador se identificam e aceitam um ambiente, que é a imitação do real. Toma-se como exemplo a maneira de mapeamento estrutural em *Assassin's Creed*. O romance e o jogo passam-se no período da Renascença na Itália. Portanto, o espaço, primeiramente, deve seguir uma possível construção semelhante ao descrito em registros históricos e, em seguida, definir um ano específico desse período para iniciar a história. Essas serão as primeiras estruturas que modelam ambas as narrativas. Enquanto o romance trabalha com descrições, nomes de lugares, e monumentos encontrados na Itália do século XV, o jogo utiliza-se do artifício da

imagem para mapear o espaço. Contudo, mesmo que as duas técnicas sejam distintas, o *game* e o romance seguem esse nível estrutural para constituir o suporte que dará início às ações e a trama do enredo.

O *funcional* “procurará explicar sua meta” (ISER, 1979, p. 109), ou seja, definirá o motivo de uma ação conduzir à outra. No romance, o leitor é apresentado ao enredo através de ações, que o introduz aos poucos à trama principal da narrativa, gerando o motivo para continuar a ler a história, e, assim, chegar ao final. Em outras palavras, o leitor precisa entender os passos para seguir com a leitura. A meta do leitor é desvendar as intenções do autor, presentes no enredo, ou seja, ler o capítulo um para compreender o capítulo dois, e assim por diante.

Entretanto, torna-se relevante ressaltar que isso não é uma regra, pois o texto impresso (ou digital) é um material de manipulação livre, em que o leitor pode começar a sua leitura no capítulo dois, por exemplo. No entanto, isso poderá implicar na discrepância de informações e afetar a compreensão da história.

Seguir o nível funcional no jogo transforma-se em uma regra, uma vez que na relação do jogo com o romance, os capítulos se transformam nas missões que cada jogador deve cumprir para prosseguir à cena seguinte e, conseqüentemente, o enredo surge no cumprimento das metas. Caso o jogador deixe de seguir essa determinação, ele não conseguirá chegar ao próximo nível. Diferente do romance, no qual é possível fazer uma leitura fragmentada, o *game* obrigatoriamente segue uma ordem, e o jogador, por sua vez, entende que para entrar no capítulo seguinte é fundamental terminar o primeiro, aquele em que ele está jogando. Somente assim ele irá, aos poucos, conhecendo o enredo.

Isso não significa que a leitura seja mais vantajosa nesse sentido, apenas estão sendo apontadas as diferenças, no que tange as construções da experiência da leitura. No *game*, o jogador somente conhecerá o final da história caso seja capaz de cumprir as missões propostas.

No terceiro nível, o *interpretativo*, o autor levanta a questão de “por que jogamos e por que precisamos jogar” (ISER, 1979, p. 109) o jogo do texto, ou seja, a razão pela qual existe a interação com uma história, nesse caso com um romance ou com o *game*. Ao se observar a própria resposta que o autor coloca sobre a sua indagação

do nível interpretativo em “[...] que o jogo, aparentemente, é fundado em nossa constituição antropológica e pode, com efeito, nos ajudar a captar o que somos” (ISER, 1979, p. 110), volta-se o pensamento para a abertura desse tópico, o ato de contar histórias. São essas histórias que poderão definir um traço cultural de uma sociedade, e podem influenciar na construção e constituição de um pensamento ou de uma filosofia, ou somente o simples fato de imaginar diferentes realidades.

Por isso, a sociedade fascina-se com histórias, e aceita a jogar o jogo do texto pelo prazer e pela experiência que ela proporciona. Ao ler o romance, o leitor adentra aquele universo como um expectador que está esperando pela sua narrativa, por intrigas dos antagonistas, pelo ato de bravura do herói, ou por conhecer diferentes lugares, épocas e realidades. Seguindo esse pensamento, os jogos eletrônicos surgem como uma nova maneira de contar histórias. Entretanto, nesse caso, é possível fazer parte dela renovando o modo de compartilhar uma ideia. Da mesma forma que o romance traz diversas vertentes de gêneros, os *games* também trazem essa experiência. Logo, os jogos eletrônicos podem igualmente mexer com a concepção de realidade, e instigar o seu jogador a refletir sobre diferentes circunstâncias de conflitos, opiniões e organizações socioculturais.

Portanto, o ato de contar histórias, independentemente da sua estrutura funcional, é renovável, e assim dificilmente se perderá.

3.2. As regras do jogo.

Percorrer os caminhos de uma narrativa é aceitar a interação com o texto. O leitor adentra a história e assume o papel de desabrochar o enredo, optando a todo o momento por seguir uma mesma direção, ou despertar a sua função de enunciador, ao libertar a criação de ideias de dentro do texto.

Pensando na dinâmica que a narrativa propicia, Wolfgang Iser em *O jogo do texto* (1979) estipula duas regras que comandam o jogo do texto, chamadas de *reguladoras* e *aleatórias*.

As regras aleatórias se aplicam ao que não pode ser controlado pelo papel em questão, enquanto as reguladoras organizam o que o papel representa em termos de relações hierárquicas, causais, subservientes ou de apoio. As regras aleatórias liberam o que as regras reguladoras amarram e, assim, dão acesso ao jogo livre dentro de um jogo doutro modo restrito (ISER, 1979, p. 114).

Logo, a maneira como essas normas atuam no romance e no *game* de *Assassin's Creed*, podem influenciar na estrutura formal da narrativa, mexendo com as regras ao longo da história, mostrando como a dinâmica de um texto diferencia entre um e outro, demonstrando como se joga o romance e o *game*.

Dentro do universo do jogo eletrônico, desde o primeiro momento, o jogador possui a ordem de seguir as instruções para habilitar o capítulo seguinte, ou seja, cumprir uma regra para continuar na história. Tal regra será responsável pelo fio condutor do enredo, pois possui a função de traçar a linha principal da narrativa, que conduzirá o jogador até o final dela. Portanto, o enredo estará ligado a esses capítulos (ou missões) que o jogador deve realizar, já que representa o começo, o meio e o fim. Sem ele o *game* não desenvolveria uma lógica de continuidade nas ações, podendo resultar na falta de compreensão do andamento das sequências da história. Em outras palavras, o jogo eletrônico obrigatoriamente necessita de um enredo primário.

Essa obrigatoriedade por um fio condutor principal da narrativa é indispensável, pois além de encaminhar às missões que o jogador deve passar, ela também é responsável pelo desenvolvimento das ações dentro do jogo. Por exemplo, em *Assassin's Creed*, no episódio da Conspiração Pazzi, os eventos que antecedem o ataque, como as reuniões dos membros da família Pazzi e o envolvimento de Rodrigo Bórgia, são peças de um quebra-cabeça, que juntas, formam uma cena maior – a agressão aos membros da família Médici, em Florença. Sem as missões anteriores e as informações sobre toda a movimentação conspiratória, o jogador se perderia no seguimento do enredo e, possivelmente, não entenderia a razão dessa missão e a forma como ela surgiu. Sendo assim, resultaria na discrepância de informações dentro do *game*, podendo deixar o jogador confuso e desinteressado pela história.

Um segundo ponto sobre a importância desse fio condutor é a definição da dinâmica do personagem na cena, as diversas maneiras pelas quais o jogador poderá

completar cada missão. Novamente, utiliza-se o exemplo da cena da Conspiração Pazzi, porém, dessa vez, a atenção volta-se para o jogador e para o personagem. Para executar essa missão, pensa-se em *quais os passos que o jogador deve seguir para alcançar o próximo nível*. Logo, etapas são criadas para desenvolver cada ação. A primeira: Ezio precisa se infiltrar na reunião secreta dos templários em Florença. A segunda: comunicar seus aliados do clã dos Assassinos sobre o plano dos Pazzi para tentar evitar o ataque contra os Médici. A terceira: ir à catedral na hora em que os conspiradores planejaram a investida e, por último: salvar Lorenzo de Médici. Toda essa sequência resulta na ação, que faz parte desse fio condutor principal, e por essa razão ele é importante dentro da narrativa, uma vez que as missões que o jogador deve cumprir para prosseguir na história, são apoiadas no enredo.

Por outro lado, por *Assassin's Creed* se tratar de um jogo de mundo aberto²⁸, alguns padrões podem ser quebrados. Nesse caso, são as missões paralelas que não fazem parte do enredo principal. O jogador tem a liberdade de percorrer toda a extensão do mapa criado como espaço do *game*, e fazer diversas outras ações que podem oferecer pontos extras de experiência para o personagem. Essas missões secundárias, em sua maioria, servem para aumentar a capacidade da dinâmica do jogo, de maneira que o jogador não fique preso somente a um segmento e, em troca, possa receber pontos que melhorem as habilidades do personagem, ou moedas virtuais que possibilitem a compra de roupas e armas novas dentro do *game*.

Entretanto, pensar em classificá-las como ruptura do enredo é plausível, por elas quebrarem a continuidade do fio principal que conduz a história, ou seja, interrompe a sequência de ações que desencadeavam a narrativa. Contudo, elas podem também não se classificarem como rupturas, pelo fato de o jogador ser responsável em fazê-las ou não. Dessa forma, cabe ao jogador decidir se rompe ou não com o enredo, já que em *Assassin's Creed*, essas missões não interferem no modo como a história seguirá.

²⁸ Jogos de mundo aberto são aqueles em que o espaço é estabelecido nos limites de um mapa o qual o jogador pode percorrer e interagir com todos os elementos contidos nesse ambiente. Nesse tipo de *game* não há fases, mas missões que estão espalhadas por toda essa superfície.

Diferentemente do que acontece no *game*, o romance deve encaminhar o seu enredo de maneira padronizada, para que a adaptação feita do jogo para o livro consiga captar a mesma essência da história no jogo eletrônico. O romance deve percorrer todo o fio principal do enredo, pois ele é a forma bruta da narrativa – a história sobre Ezio Auditore, e o conflito entre o clã dos Assassinos e a Ordem dos Templários. Assim sendo, o livro deve manter parte do suporte do enredo, e adaptando outras partes para adequarem-se melhor à versão impressa, podendo até fornecer detalhes que não foram possíveis de serem utilizadas no jogo. Para ilustrar essas adaptações, destacam-se dois exemplos.

O primeiro relaciona-se com a descrição e a preocupação com os detalhes históricos no romance, como no início da narrativa em que o autor começa a descrever Florença no ano de 1476, explicando sobre Lorenzo de Médici, sendo o principal governante do estado toscano. Contudo, esses detalhes históricos incorporados ao texto escrito são adaptados para enriquecer a narrativa do romance, e mostrar ao leitor o tempo e o espaço utilizados como pano de fundo para a história e o situa historicamente sobre o período renascentista.

O outro exemplo é a liberdade do controle da escrita em oferecer detalhes do contexto histórico, próximos ao encontrado em registros, como já citado anteriormente. A descrição da cena do ataque dos Pazzi, em que no jogo ocorre na praça em frente a catedral, no romance o autor tem o cuidado de descrever o interior da igreja, a posição dos agressores e das vítimas. Assim a versão impressa possui certa vantagem, pelo autor ter o total controle do texto, e ressaltar esses recursos.

Por outro lado, o jogo apresenta a versatilidade de o jogador poder percorrer pelo universo criado, andar pelo mapa, e fazer missões secundárias, o que não é possível ser incorporado ao romance, pois a narrativa impressa não permite que esse tipo de dinâmica aconteça, já que podem causar o efeito de estranhamento para o leitor, ao colocar ações que não fazem parte do enredo principal e, dessa forma, se tornariam elementos causadores da ruptura do enredo, quebrando o sentido da história. Portanto, o autor, ao fazer esse tipo de adaptação, deve se prender aos fatos que são relevantes para a continuidade da narrativa.

Assim sendo, ao se refletir sobre o romance e o jogo de *Assassin's Creed*, percebe-se que dialogam entre si, oferecendo ao leitor e ao jogador o contato com um conteúdo histórico, em que é possível estabelecer uma interação intensa, deixando para eles a curiosidade de se interessarem sobre determinados períodos históricos, e abrindo-lhes as mentes para questionarem o que muitas vezes é decretado como História.

Deparar-se com essas duas formas de narrativas tão similares, e ao mesmo tempo diferentes, é entender a versatilidade da composição de uma história, e as diversas maneiras de transpor uma ideia.

3.3. Habilitar a narrativa.

Dentro de uma narrativa determinada como romance, estabelece-se o papel do leitor como aquele que será responsável por interagir com o enredo criado pelo autor, tornando-se seu colaborador, pois ele é visto como aquele que desdobra a história dando vida a ela pelo ato da leitura. Dessa forma, “[...] numa história sempre há um leitor, e esse leitor é um ingrediente fundamental não só do processo de contar a história, como também da própria história” (ECO, 1994, p. 7).

Ao se observar a relevância que o leitor possui para um romance, passa-se a ponderar sobre o jogador também possuir a mesma importância para o desenvolvimento do jogo, e a maneira como ele pode atuar para contribuir com o andamento da história do *game*. A partir dessa citação de Umberto Eco sobre o papel do leitor, é possível igualmente analisar a função do jogador para a narrativa, e a forma como ambos interagem entre si para vivenciar o jogo.

Como princípio básico, assim como visto na relação romance e leitor, o jogo não evolui sem o jogador, pelo fato de ele ser o responsável por habilitar a narrativa ao longo do processo de jogar.

O termo *habilitar a narrativa* define o ato de disponibilizar o capítulo seguinte, que dará continuidade para a história. No jogo isso se caracteriza como as missões que o jogador deve cumprir para chegar ao próximo nível. e prosseguir com o enredo.

Caso o jogador deixe de atingir a sua meta o jogo não o permite prosseguir com a narrativa. Portanto, o jogador terá conhecimento sobre o enredo somente ao superar os obstáculos criados ao longo do *game* e, conseqüentemente, a história será contada apenas quando o jogador conseguir habilitar todos os capítulos. Ou seja, da mesma maneira que o leitor trabalha com o autor para expandir o romance, o jogador atua para contribuir na progressão da história do jogo.

Além disso, na narrativa do *game*, o jogador também assume o papel de personagem, por possuir o controle total dos movimentos do *avatar* eletrônico. Logo, ele se torna responsável pelo andamento do enredo e por ditar as ações do personagem. Assim, as missões propostas, que constituem o enredo, serão cumpridas de acordo com o tempo em que o jogador leva para realizá-las. Isso determinará a velocidade com que a história irá prosseguir, e o desempenho em cada objetivo, já que dependerá da habilidade do jogador. Caso ele tenha experiência com o jogo, a narrativa fluirá rapidamente, e vice e versa.

Ademais, o modo de contar a história torna-se diferente para cada jogador, uma vez que será distinta a maneira como cada um atuará no jogo. Em outras palavras, no *game* existem variadas formas de se completar as missões, e isso acarreta para os jogadores diferentes pontos de vista de um mesmo episódio. Tal fato ocorre porque o jogador atua diretamente nas ações do personagem, estabelecendo assim a sua maneira de jogar e de ser o personagem.

Para ilustrar essa colaboração do jogador, toma-se como exemplo o modo como cada um pode executar uma mesma ação em *Assassin's Creed*. Imagine uma situação em que Ezio Auditore necessita buscar um artefato, e para isso ele deve ir de um ponto A para o B. O jogador número um resolve percorrer o seu caminho pelos telhados, eliminando aos poucos os seus inimigos, e assim chegar ao objetivo. Um segundo jogador pode achar melhor seguir o seu caminho pelas ruas da cidade, se misturando na multidão, conseguindo passar despercebido pelos guardas que o procuram. Posteriormente, caso alguém pedisse a eles que descrevessem sobre esse capítulo, cada um dos jogadores relataria o que fez, pois é a visão que possuem sobre esse trecho da história.

Ao se relacionar a atuação do jogador com o papel do leitor ao longo do romance, é possível sugerir que essa dinâmica do *game* possa ser comparada ao processo de interpretação que o leitor faz ao percorrer um texto. O jogador procura as melhores formas para percorrer na sua narrativa, e o outro se empenha em interpretar aquilo que o autor escreve pelos diversos elementos apresentados no texto. Ou seja, o leitor tem um trabalho passivo por receber as informações fornecidas no romance e, por conseguinte, acompanhar as etapas da narrativa. O jogador, por sua vez, torna-se atuante, por ele próprio executar as ações que o conduzirão a outras.

3.4. O leitor, o jogador e as narrativas: interações.

Pensando na forma como a narrativa do *game* e a do romance atuam para se relacionarem com os seus receptores, é possível traçar um paralelo com as afirmações de Iser sobre o movimento do jogo do texto. Uma narrativa pode contrastar entre si nos três níveis que ele classifica como extratextualmente, intratextualmente e, entre o texto e o leitor. Para essa análise será utilizado apenas o último item, divididos em dois tópicos: para o primeiro o autor define como: “Entre as atitudes naturais do leitor (postas agora entre parênteses) e aquelas que se lhe exige adotar” (ISER, 1979, p. 108).

No caso do romance, as “atitudes naturais” podem estar relacionadas ao puro ato de ler, ou seja, o leitor lê e assimila aquela informação fornecida pelo texto escrito, e prossegue na leitura. No *game* o jogador tem a necessidade de compreender a função do jogo, a maneira como ele funciona, e as missões que devem ser cumpridas para terminá-lo. Por outro lado, as atitudes que se exige adotar podem ser encontradas em ambas as narrativas, pois o trecho sugere que tanto o leitor como o jogador possam optar por interpretar os fatos apresentados, na busca de um sentido.

Para o segundo tópico, Iser apresenta outra ponderação sobre a relação do leitor e o texto: “entre o que é denotado pelo mundo repetido no texto e o que essa denotação – agora a servir como um análogo que guia – pretende transgredir.” (ISER, 1979, p.

108). Novamente, dividem-se os lados de leitor e jogador. O primeiro está convencido de que aquilo encontrado no texto escrito pode ser um simulacro, uma cópia do real, por exemplo. Quando encontra espaços feitos a partir de um existente, e por isso, ele se apega a essas imagens do real, para conseguir adentrar nesse universo, e imaginá-lo.

Em contra partida, o jogador encontra-se mais convencido de que o jogo não é uma cópia, mas uma criação nova de uma realidade. Mesmo que o *game* utilize referências do real para compor o seu ambiente, a imagem quebra a necessidade de imaginar, por ser explícita, pois ela mostra instantaneamente aquilo que foi elaborado, e assim tem-se a impressão que nada é recriado, mas totalmente original.

Contudo, com relação ao que Iser menciona sobre o que essa denotação pretende transgredir, tanto o jogo como o romance oportunizam a possibilidade dessa transgressão, pela ideia do tudo se torna possível em uma narrativa de ficção. O autor detém a autonomia de compor determinadas situações, que rompem com o sistema formal de um conceito inserido na narrativa. Em *Assassin's Creed*, por exemplo, em um fato histórico importante para a História do Renascimento Italiano, como a Conspiração Pazzi, as narrativas quebram a composição do acontecimento, ao colocarem a intervenção de Ezio Auditore no resgate de Lorenzo de Médici e, tal atitude, resulta na transgressão de uma situação notória dentro dos registros históricos, mas que é possível somente por se tratar de uma ficção.

Portanto, constantemente essas regras podem subverter, e esse movimento contínuo que trará a interação com a narrativa e “os jogos (do texto) visam a resultados e, se as diferenças não são transpostas ou mesmo removidas, o jogo chega ao fim” (ISER, 1979, p. 108). Ou seja, se o texto de um romance ou de um *game* deixarem de fornecer essa interação, alimentando a expectativa e o interesse do leitor e do jogador pela história, encerra-se o jogo do texto.

Para que essa interação seja contínua, Wolfgang Iser define quatro elementos necessários para uma narrativa, denominadas de *Agon*, *Alea*, *Mimicry* e *Ilinx*.

O termo *Agon*, remete ao posicionamento do leitor frente ao narrado:

Agon é uma luta ou debate e é o padrão comum de jogo quando o texto se centra em normas e valores conflitivos. O debate envolve uma decisão a ser tomada pelo leitor em relação a estes valores contrários, que se mostram internamente em colisão (ISER, 1979, p.113).

Em *Assassin's Creed* o enredo se concentra na questão do conflito entre os Assassinos e os Templários, expondo uma carga ideológica dentro de cada grupo. Os Templários buscam, pelo poder absoluto sobre o social, político e religioso; os Assassinos procuram romper com esse controle, oferecendo ao povo o direito da liberdade de expressão, crenças e, princípios. Assim, as narrativas do romance e do jogo trabalham com dois valores: de um poder totalitário contra o democrático, que acarreta no embate entre essas duas forças no enredo. Logo, as narrativas procuram mostrar ao jogador e o leitor a maneira como esse conflito ocorre, e razão pela qual o clã dos Assassinos insiste em lutar para manter o seu ideal, sendo esse o valor principal que a história está defendendo e, conseqüentemente, gera a divergência com o outro lado. Para demonstrar como esse debate aparece em *Assassin's Creed*, um momento foi escolhido para melhor ilustrar os argumentos apresentados acima, a anulação do poder de Savonarola, em Florença, e a sua condenação.

Embora esse momento do romance não seja parte do conflito entre os Assassinos e Templários, ele representa o embate entre essas duas ideias de valores que cercam o romance e o *game*, e assim torna-se significativo para a amostragem sobre a defesa desse ideal, na liberdade de expressão de um povo.

Como visto anteriormente, Savonarola foi um padre dominicano que exerceu uma forte influência sobre o governo florentino no final do século XV. De forma que isso ficasse aparente para o jogador e o leitor de *Assassin's Creed*, a história procurou mostrar parte das proibições decretadas pelo religioso, como as cenas que mostram a queima de produções artísticas consideradas profanas, para criar o motivo pelo qual foi gerada a revolta da população de Florença, devido a esse abuso de poder do padre. Para combater tal opressão, o clã dos Assassinos moveu uma manifestação que resultou na queda de Savonarola. Sendo assim, essa ação representaria a demonstração do embate de valores que as narrativas defendem.

Além disso, tanto o jogo como o romance enfatizam a participação do povo durante a cena, mostrando que a população também exerce um papel fundamental no enredo, sugerindo representar a força da voz popular e a luta para recuperar a liberdade tomada devido às leis de proibições de Savonarola. Tal maneira de apresentar esse conceito de valores pode despertar nos leitores e jogadores um conceito sobre a realidade criada para as narrativas, oferecendo a eles a oportunidade de interpretar a história e formar uma opinião sobre isso, o que igualmente possibilita ter um olhar crítico, que analisa a realidade em que vivem, ou seja, o conflito de valores em uma narrativa pode tornar-se responsável pela formação de opinião. Independente da maneira como isso é apresentado, os valores defendidos no texto, ou a filosofia que cada um escolhe para si, essas representações podem se transformar em um meio de exercitarem a reflexão. Portanto, a partir das observações feitas é possível sugerir que *Agon* atua como o incitador de ideias no texto.

O termo *Alea* discute a perspectiva da subversão dos sentidos pré-concebidos:

[...] um padrão de jogo baseado na sorte e na imprevisibilidade. Sua proposta básica é a desfamiliarização, que é alcançada pela estocagem e condensação de diferentes textos, assim despojando de significado os seus segmentos respectivos e identificáveis. Pela subversão da semântica familiar, ele atinge o até então inconcebível e frustra as expectativas guiadas pela convenção do leitor (ISER, 1979, p. 113).

Dessa forma, esse elemento pode agir como a construção do imprevisível na narrativa, sendo as ações que aguçarão a curiosidade do leitor ou do jogador. Assim, eles passam a projetar o que pode acontecer nos capítulos seguintes da história, até chegar ao ponto da quebra de expectativa. Toda a imagem que o leitor e o jogador idealizaram desmorona, podendo gerar reações de surpresa, decepção, frustração, ou de grande alegria. Para *Assassin's Creed*, esse elemento não se faz presente pelo foco da narrativa estar na ação, deixando de lado o suspense. A história fabrica as expectativas, porém não as rompe drasticamente, a ponto de mexer completamente com o enredo.

O terceiro elemento *mimicry*, por sua vez, será responsável por arquitetar a ilusão de realidade na narrativa.

Mimicry é um padrão de jogo designado para engendrar ilusão. O que quer que seja denotado pelo significante ou prenunciado pelos esquemas deveria ser tomado como se fosse o que diz. Há duas razões para isso: a) quanto mais perfeita é a ilusão, tanto mais real parece o mundo que pinta; b) se, no entanto, a ilusão é perfurada e assim se revela o que é, o mundo que ele pinta se converte em um espelho que permite que o mundo referencial fora do texto seja observado (ISER, 1979, p. 113).

Nesse item, o jogo e o romance se conectam por apresentarem a mesma preocupação com a criação de um universo próprio para as suas narrativas, o que significa o planejamento da forma de como esse mundo será arquitetado, para cativar o leitor e o jogador e convencê-los a acreditarem no que estão lendo e jogando. O tópico A da citação sugere que para fabricar a ilusão de realidade no ambiente virtual ou escrito, existe a necessidade de dedicação para se alcançar um alto nível de qualidade, pois se ele é bem feito, a chance de acreditarem que é real é maior. Sendo assim, para aqueles responsáveis pela produção e recriação dos cenários nos jogos, cabe a elaboração de uma grande quantidade de detalhes. O espaço, no romance, também exige do escritor um cuidado no detalhamento das suas características e funções na narrativa. Uma vez que o espaço nos *games* possui grande relevância para a interação do jogador e dos personagens, destaca-se esse elemento como exemplo para o termo *mimicry*, analisado por Iser.

Assim senso, esses universos fabricados devem conter elementos coerentes com a ideia elaborada para a história como, por exemplo, o apresentado nas narrativas de *Assassin's Creed*, em que o espaço se baseia em um conceito de como poderia ser a cidade de Florença, Milão ou Veneza do século XV. Nesse caso, o esmero que os *designers* de animação tiveram na composição do visual jogo, e de Oliver Bowden em conseguir trazer a imagem para o texto escrito, são os responsáveis pelo o alto padrão do aspecto do *game* e do livro, e por essa razão o leitor e o jogador são convencidos pela ilusão, por oferecerem uma imagem bem executada que se aproxima ao real, que harmoniza com o contexto e resulta em um universo possível.

No tópico B, a discussão volta-se para o momento do rompimento da ilusão, causando a comparação entre a criação e o real, que pode resultar na quebra da identificação do leitor e do jogador com a história, por deixarem de acreditar no que é mostrado nas narrativas, assumindo um conceito negativo da ilusão sobre o

motivo pelo qual se deve acreditar nisso. Porém, caso ela seja bem fundamentada, mesmo com o rompimento, o leitor e o jogador a aceitam pelo prazer que a ficção proporciona, e pela possibilidade de se imaginarem em um universo diferente da realidade em que vivem. Quando se deparam com cenários recriados a partir de outro, já existente, passam a fazer comparação sobre a fidelidade do simulacro com o real e, muitas vezes, acabam por levantar uma grande questão sobre o que é mais satisfatório, o virtual ou o real. Em vista disso é possível considerar que a pintura para alcançar a ilusão da *mimicry* pode ser baseada no cuidado com a elaboração dos detalhes, e o esforço em torná-la realidade.

Por fim, o quarto elemento, a *Ilinx*, abre o questionamento sobre a reflexão do “[...] padrão de jogo em que as várias posições são subvertidas, recortadas, canceladas ou mesmo carnalizadas, como se fossem lançadas uma contra as outras. Visa fazer ressaltar o ponto de vista dos fundos das posições assumidas no jogo” (ISER, 1979, p.113).

Nas narrativas de *Assassin's Creed*, a *Ilinx* está presente pelo recorte feito dos personagens históricos, que interagem com o enredo. Ao utilizar a figura de Leonardo da Vinci, a história adquire o seu conhecimento artístico e científico, mostrando para o seu leitor e ao jogador a importância desse homem para a História mundial. Ao mesmo tempo, subverte a representação mítica do artista, ao trazer para a narrativa o seu lado humano, com a descrição e a imagem virtual de Leonardo da Vinci debatendo sobre os seus interesses, invenções e inseguranças, ou seja, essa inversão de ideias ocorre pela humanização do ícone.

O recorte de Rodrigo Bórgia assume um papel mais ficcional do que histórico, pelo seu envolvimento direto com o enredo de ficção, em que atua como o antagonista líder da Ordem dos Templários, planejando atos conspiratórios para elevar a sua influência, em meio ao cenário político e social da Itália renascentista. Para incorporar os atributos de vilania necessários para se conceber um personagem que entre em conflito com o herói, as características que historicamente definem o caráter do homem Rodrigo Bórgia, tais como a ambição por poder, a moralidade duvidosa e a persuasão, são elevadas para ressaltar a ideia de perversidade do personagem.

Dessa forma, *Ilinx* introduz uma discussão sobre a funcionalidade dessas figuras em uma narrativa. Em *Assassin's Creed* os personagens de Rodrigo Bórgia e de Leonardo da Vinci recebem o papel de representação histórica, como também de personagens que auxiliam no desenvolvimento do enredo. O artista por contribuir na decodificação dos códex de Ezio, emprestando a sua genialidade para a realização de missões, como o voo dos pássaros; e o cardeal por representar os valores que conflitam com aqueles defendidos pela história.

Em síntese, sem os elementos que proporcionam a dinâmica do enredo, uma história dificilmente sobreviveria, pois aqueles que a usufruem esperam encontrar em seus textos e jogos traços que despertem a vontade de envolverem-se nessa experiência, para que valha a pena dar vida a essas narrativas.

3.5. A perspectiva do jogador.

Descrever a experiência de ser leitor é incentivar que o outro descubra, por si, novos mundos que estão nas páginas dos livros. E a de ser jogador é convencer que os jogos também possuem uma história, e uma preocupação que está além do puro entretenimento, uma vez que proporciona a oportunidade de vivenciar os universos criados, e a possibilidade de vivenciar as ações de um personagem.

Para analisar as experiências de cada lado, é preciso destacar uma definição do objeto de base, que oferece a exploração da criação, ou seja, expor um significado sobre o que é o texto que se aproxime da representação da narrativa do romance e do *game*. Segundo Iser,

[...] o texto é composto por um mundo que ainda há de ser identificado e que é esboçado de modo a incitar o leitor a imaginá-lo e, por fim, a interpretá-lo. Essa dupla operação de imaginar e interpretar faz com que o leitor se empenhe na tarefa de visualizar as muitas formas possíveis do mundo identificável, de modo que, inevitavelmente, o mundo repetido no texto começa a sofrer modificações. Pois não importa que novas formas o leitor traz à vida: todas elas transgridem – e, daí, modificam – o mundo referencial contido no texto (ISER, 1979, p. 107).

Essa citação pode abrir a discussão entre o imaginar do romance, em comparação com o vivenciar do jogo, a começar por aceitar que o texto, sendo ele virtual ou escrito, incita aquele que o usufrui a descobri-lo. Nesse aspecto, as duas esferas da narrativa se coincidem, pois, sem a interferência do leitor ou do jogador, o texto deixa de se desenvolver, mantendo-se em seu estado bruto, no qual ainda não foi lido, jogado, experimentado e, interpretado.

No momento em que essa história é iniciada, o jogador e o leitor automaticamente começam a fazer parte dela, traçando a sua jornada até o final. Nesse percurso, eles escolhem os melhores caminhos para seguir, e então se deparam com questões que os desafiam a entender o sentido por trás daquilo que estão encarando, em outras palavras, interpretar ideias.

Para o leitor, aceitar o mundo ficcional é deixar com que a curiosidade seja embalada pelas páginas do livro, é conhecer diversos personagens, entender as particularidades de cada personalidade, e imaginar os próprios ideais de lugar e pessoas. O jogador tem a chance de se transformar em diversos personagens e, muitas vezes, se construir da maneira que quiser para a história. Porém, apesar de não ter o mesmo esforço para imaginar um espaço, ele tem o impacto de ver o universo criado.

Contudo, ao entrar na questão da capacidade imaginativa, o leitor possui a vantagem da constante variação sobre a sua concepção da imagem que lê nos romances. Em cada leitor haverá uma experiência diferente de enxergar e de entender o mundo ficcional. Isso ocorre porque o jogo eletrônico obrigatoriamente exige um padrão e uma estrutura estabelecidos. Ao pensar sobre o espaço, por exemplo, no romance a concepção de lugar necessita da imaginação dos leitores e, para os jogos, torna-se necessário instituir um ambiente criado a partir de um conceito estipulado por um grupo de *designers*, indicados para isso.

Entretanto, independente dessa impossibilidade por parte do jogador, isso não o impede que deixe de imaginar e de criar uma concepção do real sobre esse mundo fabricado. Muitas vezes, o jogador traz o ambiente virtual para o real, ao pegar as referências vistas no *game* e transferi-las para a realidade em que vive, invertendo assim a ligação comum entre o apoiar-se no real para incorporar no ficcional. A

conexão entre o ambiente do jogo e jogador pode ser tão intensa que ele passa a acreditar que esse universo existe, e procura reproduzi-lo fora do espaço virtual. O problema é que diversos jogadores perdem a noção do real, e passam a acreditar que o virtual é a realidade concreta e autêntica, e se esquecem de que ela é parte do mundo ficcional apenas. Assim, é também muito comum acontecer que leitores, em sua profunda identificação com personagens e histórias, começam a considerar que a ficção é real. Ou seja, ao invés de transgredirem os limites do ficcional e modificá-lo, pode ocorrer a situação contrária, na qual o leitor ou o jogador altera o seu pensamento sobre o real.

Por outro lado, a identificação dentro do *game* com as recriações do ambiente real igualmente resultam a afinidade com o jogador, e podem representar um sonho deste jogador em viver em diferentes épocas e lugares do mundo. Uma das franquias que melhor encarnam esse papel é a do próprio material de estudo. Os jogos de *Assassin's Creed* procuram construir seus ambientes cuidadosamente desenvolvidos, nos quais é possível sua fácil identificação, por se tratarem de reproduções similares aos existentes como, por exemplo, os monumentos arquitetônicos, além de incorporarem uma possível ideia de organização urbana e social para cada período retratado nos *games*. E esse talvez seja um dos motivos pelos quais a franquia se tornou popular, por oferecer ao jogador a experiência de viver na Itália do Século XVI, interagir com Leonardo da Vinci, e até usar as máquinas criadas por ele. Essa maneira de pensar sobre a construção de uma história para os jogos é a grande chave para tornar o imaginário possível.

Ao se observar essa maneira de concepção dos games, é justificável pensar sobre a afirmação de Iser sobre a interação do texto, no qual a narrativa absorve o leitor, e o torna parte dela.

Quanto mais o leitor é atraído pelos procedimentos a jogar os jogos do texto, tanto mais é ele também jogado *pelo* texto. [...] O jogo do texto, portanto, é uma *performance* para um suposto auditório e, como tal, não é idêntico a um jogo cumprido na vida comum, mas, na verdade, um jogo que se encena para o leitor, a quem é dado um papel que o habilita a realizar o cenário apresentado (ISER, 1979, p. 115-116).

Ao transferir esse movimento entre o leitor e o texto, para a plataforma do *game*, é possível sugerir uma forma que represente o jogo do jogador com a narrativa virtual.

Pensando em um jogo de mundo aberto, é possível dizer que o seu início abre um novo universo, no qual várias tarefas surgem para mostrar a abrangência dessa realidade e, a partir disso, o jogador começa a se integrar com o cenário.

Assim que assimila esse mundo, o jogador passa a descobrir como o jogo funciona, e se acostuma com os controles e a jogabilidade, ou seja, a maneira como ele controla o seu personagem e os movimentos que ele pode executar. Esses são os primeiros passos para o jogador desencadear a história, entender as regras do jogo para, a partir daí, iniciar a interação com a narrativa, ao aceitar as missões, e liberando as informações do enredo.

Em vista disso, o *game* passa a projetar a ação da encenação com o jogo, em que o jogador se torna o personagem, determinando as direções que pode seguir dentro desse universo. Além disso, ele passa a ser aquele que dita o andamento do espetáculo, por obter o controle do tempo das ações, pois, como citado anteriormente, dependerá da habilidade do jogador para efetuar cada missão, que habilita os capítulos da narrativa.

Por fim, a interação com esse cenário engloba todas essas etapas, e surge o ato de jogar. Assim como Iser afirma que o texto se encena para o leitor, o *game* igualmente dialoga dessa maneira com o seu jogador. Em outras palavras, a narrativa do jogo encena o espaço, os personagens secundários, os *NPC's*, a trilha sonora, os diálogos; e o jogador interpreta nesse ambiente, dando vida a ele. Assim um trabalha com o outro, se interligando para realizar o jogo na narrativa virtual.

Entre esses elementos que criam essa interação do jogo com o *game*, é que aparecem os recursos improváveis para o mundo real, mas possíveis para a plataforma virtual, pela possibilidade em obter o controle da invenção de ideias, e torná-las existentes. Dentro desse grupo encontram-se os estimuladores da imaginação do jogador, tudo aquilo que ele sonha em encontrar, ou ser praticável, está no jogo.

Alguns casos podem ser encontrados em jogos de aventura, que contém uma atmosfera medieval, por exemplo. Para um jogador que se interessa por esse gênero, passar pela experiência de estar em um universo como esse é, muitas vezes, realizar o desejo de viver em épocas remotas, e poder se tornar o que quiser,

desde princesas a cavaleiros. Ademais, geralmente tais narrativas adicionam, na história, o conteúdo de fantasia no qual é possível escolher ser um elfo ou *orc*, e enfrentar desafios como matar dragões. Esse tipo de elemento é o que traz o jogador para a narrativa, pois ele encontra aquilo que o interessa dentro do *game*, e pode viver essa vida de personagem que busca aventuras em um universo que antes estava apenas em sua imaginação, e assim ele encena com o jogo porque o *game* fornece essa experiência.

Em *Assassin's Creed*, além de toda a movimentação atlética e as habilidades de combate, é inserido no jogo a recriação da História, ao reproduzir cenas de momentos históricos, pessoas notórias que fizeram parte do período retratado, e também tornar possível aquilo que seria apenas um sonho. Por exemplo, utilizar as máquinas de Leonardo da Vinci é passar por um momento de realização de algo que, por muito tempo, foi apenas uma ideia. É concretizar o que o artista talvez não tenha conseguido em vida, é resgatar o que estava preso no papel e torná-lo possível, ou seja, o jogo usa um artifício histórico marcante para proporcionar entretenimento ao mesmo tempo em que estimula a imaginação, por fazer o jogador refletir sobre a experiência de usar um artefato de Leonardo da Vinci, e instigá-lo a buscar o conhecimento sobre o assunto.

Em síntese, a relação entre o jogo eletrônico com aquele que o usufrui propicia um diálogo entre texto e jogador, em que se estabelece uma ligação de mão dupla, no qual um oferece ao outro o que precisa para se completarem, tanto para concretizar um sonho, como para propagar uma mensagem ou conhecimento. Nem sempre o entretenimento é a única preocupação de um jogo.

Em vista disso, uma nova questão pode ser discutida, pois diante da obtenção de informação transmitidos pela narrativa, é possível dizer que, da mesma forma em que o leitor pode aprimorar a sua formação de opiniões através da literatura, o jogador amadurece a sua visão crítica sobre o que é apresentado a ele.

Cogitando que um “modo como podemos jogar o texto consiste na obtenção de experiência. Então nos abrimos para o não familiar e nos preparamos para que nossos próprios valores sejam influenciados, ou mesmo modificado por ele” (ISER, 1979, p. 117), abre então a reflexão sobre como essa multiplicidade de opiniões em

um texto pode romper e, ao mesmo tempo, criar diferentes filosofias. Ao transferir essa visão para a análise dos jogos eletrônicos, é possível perceber que grande parte dos jogos fundamentam a base de valores no conflito entre o bom e o ruim, e o jogador por sua vez preenche essas lacunas encontrando o motivo pelo qual existem esses dois lados.

Esse é o princípio básico que muitos jogos adotaram por vários anos, em que a trama do enredo se baseava no embate entre um herói e um vilão. Atualmente esse conceito vem sendo modificado nas gerações mais recentes dos jogos eletrônicos, primeiramente por hoje serem questionadas essas posições, em segundo lugar por possibilitar que se escolha uma índole e refletir sobre o que leva o jogador a adotar um lado e, por último, a quebra da categorização entre o bem e o mal é substituída pelo pensamento da sobrevivência.

Para mostrar essas esferas, três jogos que trabalham com o conceito de valores, nos quais destacam-se os enredos de *Assassin's Creed*, *Infamous* e *The Last of Us*.

Assassin's Creed (2009) discute a determinação das posições, ao colocar figuras que se tornam controversas devido ao cargo que assumem. O personagem de Rodrigo Bórgia é um desses casos, pois se trata de um homem que possui um contrato com os dogmas da Igreja Católica, mas as suas atitudes colocam em cheque a sua imagem. Nesse caso, espera-se que alguém em sua posição seja a representação da bondade, porém seus atos pela busca de um controle supremo, a ambição e a luxúria mostram o contrário, subvertendo a ideia sobre o que é ser uma pessoa boa ou ruim.

O segundo jogo pertence à franquia da empresa *Sucker Punch Productions* chamado *Infamous* (2009-2014). O *game* baseia-se nas escolhas das ações do personagem, caso ele cometa um ato de boa índole será considerado um herói o contrário transforma-se em vilão. Assim, o jogador opta por que personalidade seguir, sabendo quais as consequências cairão sobre ele, dando início ao círculo de ação e reação, no qual as escolhas determinaram o seu futuro no jogo.

Por fim, o *game* *The Last of Us* (2013), da empresa *Naughty Dog*, rompe com o padrão, por trazer um enredo em que o protagonista sobrevive em um mundo pós-apocalíptico, no qual uma doença causou a transformação de pessoas em parasitas,

que acabam perdendo a sua humanidade, sendo consumidos pelos fungos causadores da infecção. Para retomar um carregamento de armas roubadas, o personagem aceita a missão de levar uma garota até um hospital, onde um grupo de pessoas e cientistas que, mesmo depois de vinte anos do ocorrido, ainda trabalham para encontrar a cura, e a menina é a chave para isso, por ter apresentado uma imunidade ao vírus. Na narrativa, dentre várias, uma questão pode ser destacada do qual corresponde a aceitar que não existem duas forças opositoras, mas diversas, pois cada grupo de sobrevivente possui a sua opinião sobre o certo e o errado. Alguns levantam que o canibalismo é aceito, outros que há uma hierarquia, e um líder deve ser escolhido, existem aqueles que lutam pela cura, e aqueles para os quais a sobrevivência baseia-se em confiança, e caso isso não seja estabelecida, é melhor eliminar do que criar um inimigo. Ou seja, o *game* mostra distintas formas de pensar em um universo onde as bases da sociedade foram totalmente destruídas, e faz com que o jogador pondere sobre qual atitude tomar, e colocar-se no papel do protagonista, e pensar “qual seria a minha atitude nessa mesma situação”.

Tal maneira de explorar os valores de uma narrativa pode ser relacionada ao elemento de movimento do texto, responsável pela interação com o leitor (e o jogador), citado no tópico anterior, em que *Agon* encarrega-se pelos embates de princípios dentro da história. Portanto, é possível correlacionar esse item com o modo que o texto atua em influenciar aquele que o lê, desencadeando o choque de opiniões entre eles. Sendo assim, *Agon* pode ser classificado como a origem dos conflitos da narrativa. Em outras palavras, a relação entre *Agon* e o texto é a conexão que permite a exploração de valores em uma história, e a exibição de uma ideia criada para, justamente, causar um impacto significativo e, conseqüentemente, despertar um senso crítico no leitor e no jogador.

A partir dos exemplos apresentados, é possível dizer que as narrativas dos jogos eletrônicos carregam uma carga ideológica, que permite ao jogador discutir sobre a história, e podem ser igualmente considerados um meio de formação de opinião. Mas é preciso deixar claro que não é uma mídia única e exclusiva que possui essa função, porém, defende-se aqui que os jogos são artigos que colaboram para um desenvolvimento cognitivo.

Para finalizar a discussão sobre este tópico, é preciso abrir um parêntese sobre as escolhas dos caminhos dentro da ficção. Como Eco (1994) afirma:

Num texto narrativo, o leitor é obrigado a optar o tempo todo. Na verdade, essa obrigação de optar existe até mesmo no nível da frase individual [...] Quando a pessoa que fala está prestes a concluir uma frase, nós como leitores ou ouvintes fazemos uma aposta (embora inconscientemente): prevemos sua escolha ou nos perguntamos qual será sua escolha (ECO, 1994, p. 12).

Na experiência de jogador, essas escolhas também fazem parte da trajetória da narrativa do *game*, sendo possível traçar um paralelo com as demais questões abordadas ao longo do texto. No quesito sobre a decisão de seguir o enredo, ou romper com o padrão, o jogador opta pelos caminhos que serão mais prazerosos jogar, sendo essa a maneira como ele estabelece o fluxo da narrativa para si, e o modo como acompanha o andamento da história.

Outro ponto relevante é a forma com que o jogador pode portar-se ao longo da narrativa, e como ele encenará o texto. Adotando uma atitude mais agressiva e impulsiva, sem se importar com as consequências, ou atuar furtivamente e cuidadosamente para atingir o máximo de excelência em suas missões, e podendo ser mais bem recompensado. Opções essas que são livres para o jogador, em segui-las individualmente ou combiná-las, de acordo com a sua preferência.

Além disso, é preciso levantar o debate sobre como a narrativa virtual pode influenciar as opiniões do jogador. Nesse caso, pode ser dividida em duas vertentes, a primeira está ligada ao conflito de valores entre aqueles apresentados no texto, e os do próprio jogador, que pode resultar no choque de ideias, e assim permitir a reflexão sobre as diversas questões possíveis a serem discutidas em vários jogos. A segunda relaciona-se aos *games* como *Assassin's Creed*, que trabalham um conteúdo cultural em suas narrativas. Logo, esse contexto histórico pode ser um meio de despertar no jogador a curiosidade de pesquisar sobre o assunto, e assim fazer suas comparações sobre o que é encontrado em livros de História e o que é visto no jogo, para analisar essas informações e obter uma opinião sobre o assunto.

Em suma, as escolhas dentro da narrativa igualmente serão responsáveis pelo movimento do texto, devido aos diversos caminhos que ele oferece a ser percorrido

e, dessa forma, atuam para criar a sua interação com o leitor e com o jogador, pela interpretação dos fatos. Os longos debates de opiniões e valores de diferentes situações, a conexão com personagens e principalmente por permitir a liberdade de imaginar, aumentam tal interação.

Traduzir a experiência de ser jogador é realizar aquilo que não é possível na vida real. A maneira encontrada para isso são os jogos, que permitem enfrentar dragões, *orcs* e zumbis, de ser transportado a qualquer lugar ou período histórico, ou até mesmo a universos que fazem parte apenas da fantasia. É se tornar herói com incríveis habilidades, ou escolher a perversidade do vilão. Em síntese, é transmitir o sentimento de viver a imaginação.

3.6. Os jogos e a leitura.

Muito se discute sobre a experiência de ser jogador. A maneira como os jogos eletrônicos proporcionam se transportar para diversos universos, incorporar a vida de variados personagens, e assumir suas características físicas e psicológicas para se integrar totalmente na história. Além disso, como visto anteriormente, os *games* transformam aquilo que antes era apenas imaginação em algo mais concreto, em que a interação entre narrativa e jogador chega a um nível elevado, por ele participar ativamente da condução da história e de todas as ações que movem os *avatares* virtuais.

Sobre os estímulos, com relação a desenvolver a imaginação, claramente os padrões dos leitores são distintos dos jogadores. Ambos possuem suas vantagens e desvantagens. Embora o jogo possa fornecer a imagem, e assim causar um impacto significativo por mostrar a grandiosidade de um espaço, por exemplo, isso também pode causar a quebra de uma expectativa da imagem que o jogador criou antes de jogar o *game*. Em outras palavras, se a representação imagética deixar de corresponder ao esperado, e não interligar com o enredo proposto, a narrativa virtual perde esse recurso, que seria encarregado de tornar viva a história. Por outro lado, mesmo que o romance não reproduza retratos cinematográficos a habilidade de ter

o controle e a noção sobre o uso da escrita permitem a criação de cenários grandiosos e cenas épicas. Em suma, ao analisar essas duas maneiras de ler uma história, elas se completam, pois muitas vezes surge o desejo de ver um romance se transformar em *game*, e um jogo migrar para a plataforma do livro.

Contudo, ao se observar os pontos ressaltados e discutidos ao longo da dissertação, torna-se relevante fazer uma amostragem sobre a importância dos jogos na vida dos jogadores, e defender a ideia de que os *video games* superaram a imagem de produto de entretenimento, para se tornar em uma ponte para introduzir os seus usuários ao caminho do conhecimento. Segundo a pesquisa de Steven Johnson (2012) sobre o desenvolvimento cognitivo dos jogadores, afirma-se que:

- De acordo com quase todos os critérios usados para medir os benefícios cognitivos da leitura – atenção, memória, capacidade de seguir enredos etc. -, a cultura popular não literária vem se tornando cada vez mais desafiadora nos últimos 30 anos.
- A cultura popular não literária vem aperfeiçoando cada vez mais *diferentes* habilidades mentais tão importantes quanto as exercitadas pela leitura de livros (JOHNSON, 2012, p. 27).

Ao longo dos anos, as empresas especializadas em jogos eletrônicos preocupam-se, a cada geração, em introduzir elementos que estimulem a criatividade, o raciocínio e a coordenação motora de seus jogadores. Isso se reflete na maneira como as ações e as funções do *game* são estabelecidas, e assim estipulam-se os gêneros e os desafios que serão integrados, para que o jogo seja divertido, estimulante e desafiador. Toma-se como um primeiro exemplo os jogos chamados de *puzzle* (quebra-cabeça), como o *Tetris* (1984), no qual a função é encaixar peças para marcar pontos e, de acordo com a habilidade que o jogador adquire ao longo do jogo, o nível de dificuldade também aumenta. Esse gênero estimula o jogador a desenvolver um rápido raciocínio para encontrar as melhores maneiras de encaixar as peças, com o objetivo de passar de nível, e automaticamente isso pode ser refletido no modo de pensar fora do jogo, sugerindo que o jogo traga, para o jogador, uma evolução nesse quesito.

Em outras franquias que trabalham com jogos de ação, por exemplo, esse tipo de quebra cabeça é incorporado como enigmas, nos quais os jogadores devem desvendá-los, para habilitar a narrativa ou obter itens úteis, que auxiliam para

prosseguimento do jogo. Ou seja, o *game* força o jogador a pensar para solucionar as charadas, impondo-lhe a condição de que sem a resposta, a narrativa não continua. Assim, o jogo indiretamente obriga o seu usuário a refletir sobre a forma para encontrar a saída.

Além disso, existem jogos que trabalham a elaboração de estratégias de batalhas, como a franquia de *Age of Empires (1997-2013)*, dos estúdios Microsoft. O *game* consiste em montar um exército e base militar para conquistar territórios, e ao mesmo tempo defender os seus domínios. O jogador deve traçar planos que possam garantir a vitória. Assim como em uma partida de xadrez, é preciso conhecer a própria força militar, o terreno, e o potencial do inimigo. Para alcançar os níveis mais elevados do jogo, e assim aumentar o poderio de seu exército, o jogador deve planejar cada movimento para conseguir chegar ao fim. Dessa forma, o *game* faz com que o jogador reflita sobre as suas ações e as melhores estratégias para vencer as batalhas.

Ao observar as questões sobre a evolução cognitiva do jogador, é possível encontrar traços desse desenvolvimento em *Assassin's Creed*. Primeiramente, o trabalho com o contexto histórico permite com que o jogador desperte o interesse pelos estudos da História, dos eventos reproduzidos nos títulos da franquia, e o que representaram para a época, os personagens históricos que proporcionam conteúdos que também preenchem as lacunas do contexto, e que abrem a discussão sobre o que é determinado como História. Outro ponto é a reflexão sobre os valores apresentados no protagonista e no antagonista, o que instiga o jogador a estudar sobre a filosofia dos Assassinos e a dos Templários, e entender a maneira como essas sociedades secretas se organizavam para, então, efetuar uma comparação com o que é apresentado no jogo. Por fim, a elaboração de estratégias, para melhor cumprir as missões e diminuir os riscos de falhas nos procedimentos.

A franquia de *Assassin's Creed* consegue incorporar grande parte desses requisitos citados por Johnson, que auxiliam no desenvolvimento mental dos jogadores. E com isso, o jogo quebra a sua imagem de instrumento exclusivo de divertimento, para chegar ao patamar de estímulo na obtenção de conhecimento.

Por outro lado, é preciso ressaltar que os jogos não podem ser considerados como os únicos meios para se adquirir conhecimento, pois eles não suprem todas as necessidades de uma pessoa para atingir os níveis de desenvolvimento cognitivo primordiais, tais como ler, escrever, resolver problemas matemáticos, entre outros. Os livros ainda oferecem o suporte maior para essa questão, mas é possível considerar que os jogos podem se tornar um instrumento de auxílio no crescimento educacional.

E com o constante aumento das adaptações de jogos eletrônicos para os romances e vice-versa, a ligação entre o entretenimento e o conhecimento é fortalecida por estimular a classe considerada não literária, a descobrir o universo dos livros, e com isso aumentar o seu fascínio pela ficção.

Em síntese, os jogos eletrônicos estão, aos poucos, perdendo a sua imagem de vilania, e alcançando um lugar privilegiado, por melhorar o conteúdo de seus enredos, ao utilizar contextos históricos, literatura clássica, e o gênero fantástico, na composição de suas narrativas. Ademais, a proposta de adaptar suas histórias para a forma de romance é um ponto que colabora para enaltecer a imagem dos *games*, ao demonstrar que existe uma qualidade nessa mídia virtual, que poder ser transposta também para o texto literário. E ser jogador é acreditar que é possível realizar o sonho de ser vários personagens, e de viver diferentes universos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre essa diversidade dos gêneros de narrativas, a ficção historiográfica estabelece-se como o texto que pode remodelar a História, pela possibilidade de subverter os conceitos edificados que fazem parte da memória de uma sociedade, além de englobar as variadas concepções culturais que caracterizam a mitologia, as crenças e rituais de um povo.

Com a instrumentalização dos fatos históricos, o texto ficcional reinventa aquilo que se acredita ser uma definição de verdade, e explora diferentes pontos de vista sobre uma mesma situação. É dar voz àquelas pessoas que nos patamares da História foram esquecidas ou silenciadas, questionando os que se tornaram heróis, ou relativizam os atos considerados sórdidos. A partir da liberdade da criação da ficção, o conceito de veracidade histórica acaba por ser contestado, pois o autor explora as inúmeras possibilidades de um fato ocorrer. Logo, o leitor pode igualmente argumentar sobre as questões contidas no texto ficcional e com as reconhecidas como registros históricos, pois se torna relevante ponderar que:

Ao tratar de verdades históricas, os historiadores podem debater durante séculos de determinada informação é relevante ou não. Por exemplo, é relevante para a história de Napoleão saber o que ele comeu pouco antes da batalha de Waterloo? A maioria dos biógrafos considera esse detalhe irrelevante. Contudo, pode haver estudiosos que creiam fortemente que a comida possa exercer influência decisiva sobre o comportamento humano. Assim, esse pormenor acerca de Napoleão, se comprovado por algum documento, pode ser de extrema importância para a pesquisa deles.

Ao contrário, os textos de ficção nos informam, com bastante precisão, que detalhes são relevantes para a interpretação da história, a psicologia dos personagens, e assim por diante, e quais são periféricos (ECO, 2013, p. 76).

Dessa forma, os detalhes muitas vezes irrelevantes para se determinar um fato como sendo histórico, poderão se tornar um tema para o desenvolvimento de um enredo de uma narrativa histórica ou, que caracterizará determinado personagem da História. Assim, essas particularidades que podem modificar o entendimento de um fato, criando uma maneira alternativa de contá-lo e, permitir a humanização de figuras que alcançaram uma condição mítica de sua imagem.

Ao pensar sobre essas questões na narrativa *Assassin's Creed*, é possível observar a maneira como esses detalhes são incorporados no texto, para permitir que as histórias do jogo e do romance pudessem usufruir do contexto histórico, e incorporá-lo na linha ficcional do enredo. A utilização do personagem de Leonardo da Vinci é um dos quesitos que mostram o uso da figura histórica, pois ao longo do texto percebem-se diversos diálogos que referenciam a sua imagem humanizada, como por exemplo quando citado sobre as suas inseguranças sobre ser artista, a agonia que sentia pela sua ânsia em buscar a perfeição, e conseguir reproduzi-la em suas obras, e a paixão pela ciência. Esses são particularidades que quebram o retrato mistificado de Leonardo da Vinci. Além disso, incorporar uma de suas máquinas mais célebres para compor a ação da narrativa é realizar um sonho do próprio artista, em ver funcionando um de seus inventos, e assim retratar uma possível satisfação pessoal do pintor. Embora essas situações envolvendo o personagem Leonardo da Vinci sejam totalmente ficcionais, a linha tênue criada entre a ficção e a História permite que os traços de personalidade de Leonardo da Vinci transitem entre os dois lados, criando a questão da possibilidade de tais situações realmente terem acontecido.

Outro quesito manipulado ficcionalmente é o embate político apresentado em toda a narrativa, pela criação de dois grupos opostos, sendo que um deles busca estabelecer a ordem e a liberdade da sociedade, ao passo que o outro a força opressora. Ao integrar esse conflito da ficção, o autor elabora motivos para introduzir a situação ficcional no contexto histórico, como acontece nas cenas sobre a tentativa da queda do governo dos Médici, e a tomada do controle da cidade de Florença. Para retratar o que foi o atentado, chamado de Conspiração Pazzi, o autor apropriou-se do fato e o liga ao propósito da ficção, transformando um importante movimento político da Renascença em um evento ficcional. Em outras palavras, *Assassin's Creed* desfruta da História para desenvolver o seu enredo, e ao mesmo tempo reinventa um episódio histórico, oferecendo outra interpretação para a situação.

Portanto, os desvios do texto da ficção, elaborados juntamente com o conteúdo histórico, são maneiras diferentes de se ver a realidade. No entanto, isso não

significa que ela seja verdadeira, pois a narrativa historiográfica pertence ao mundo ficcional.

Toda narrativa histórica é fictícia na medida em que conta apenas uma parte da história [...] Existe um estudo aprofundado sobre a maneira como a história da descoberta/conquista/colonização da América é evocada em manuais escolares de setenta países do mundo todo. Não há duas versões semelhantes.

Isso não quer dizer que não haja fatos; quer dizer que é impossível para nós aprender a relatar esses fatos sem interpretá-los (HUSTON, 2010, p. 68).

Mesmo que a História ainda tenha algumas lacunas a preencher, a ficção não se torna responsável por completá-la, apenas reconstruí-la. E por mais próxima a ficção esteja do real, ela existe simplesmente por se tratar de uma interpretação sobre uma determinada época e organização sociocultural. Portanto, é relevante defender que, embora uma história como a de *Assassin's Creed* trabalhe com temas controversos, a narrativa do *game*, por exemplo, deixa claro para o seu jogador, na tela de apresentação que a sua narrativa é escrita independentemente de crenças religiosas e culturais para que o jogador entenda que as opiniões e as situações dentro do enredo, não passam de ficção e não devem ser encaradas como verdade absoluta.

O que se espera de um leitor, ou mesmo de um jogador modelo, é a compreensão sobre os diversos conflitos de valores e filosofias em uma narrativa, e aceitar o contrato ficcional, levando-se em consideração que um romance ou enredo de um jogo eletrônico, são planejados a partir das ideias daquele que o escreve, no qual a sua preocupação é a melhor maneira de se contar uma história, e que possa ser reproduzida por várias gerações.

Dessa forma, a história torna-se a base para manter vivo o mito, e analisar narrativas, independentemente de sua forma, sendo ela romance, um conto, ou jogo eletrônico, é disseminar universos e envolver-se com a experiência do escritor.

O que a estória faz de fato a partir dessa capacidade em particular, tudo o que se pode fazer a partir daí, é transformar-nos de leitores a ouvintes, aos quais se dirige “uma” voz, a do narrador tribal, de cócoras no meio da caverna, dizendo uma coisa após a outra enquanto a audiência não adormece entre seus despojos e ossos. A estória é primitiva, remonta às origens da literatura, antes da

descoberta da leitura, e apela ao que é primitivo em nós (FORSTER, 2005, p. 66).

O desejo de ouvir histórias é o que move para o surgimento de novas ideias, pois com o constante crescimento da sociedade, a ficção torna-se viva por estar interligada a esse movimento de evolução, que ainda se preocupa em manter ativa a sua mitologia e os traços culturais.

Em vista disso, a variedade de criação, em diferentes gêneros de narrativas, é o que propicia o encantamento pela ficção, pois é ela que move o sonho de viver em uma gama de possíveis universos, nos quais a História pode ser remodelada, personagens históricos possam exibir seu lado mais humano, e haja a troca de experiências entre o conhecimento do escritor, e a interpretação do leitor.

E, assim é fácil entender por que a ficção nos fascina tanto. Ela nos proporciona a oportunidade de utilizar infinitamente nossas faculdades para perceber o mundo e reconstruir o passado. A ficção tem a mesma função dos jogos. Brincando as crianças aprendem a viver, porque simulam situações em que poderão se encontrar como adultos. É por meio da ficção que nós, adultos, exercitamos nossa capacidade de estruturar nossa experiência passada e presente (ECO, 1994, p. 137).

Em síntese, a liberdade de construir a ficção permite que o poder da imaginação seja cada vez intenso devido à exploração de lugares diversos, a caracterização social com a preocupação de captar e incorporar no texto a representação de pessoas. Seguindo esse pensamento, as narrativas, tanto do *game* como no romance de *Assassin's Creed*, trabalham intensamente para que a construção desse mundo consiga oferecer ao leitor e ao jogador a experiência de fazer parte inteiramente da história.

Ser parte da história é ter a função de seguir os capítulos do enredo, acompanhar a trajetória do protagonista, e compreender os seus valores, além de refletir sobre os motivos pelos quais ele luta e, desvendar as conspirações feitas pelos antagonistas, atuando para desabrochar a narrativa. É se tornar um elemento da História por presenciar diversos fatos históricos importantes, e participar ativamente deles, resgatando governantes, restabelecendo a ordem do comércio em Veneza, e devolver a democracia ao povo de Florença. Encontrar com personagens históricos

emblemáticos, sendo possível ter embates com Rodrigo Bórgia e, conhecendo o homem Leonardo da Vinci, com seu lado humanizado, tendo um vislumbre de suas criações, e do seu pensamento como artista e cientista.

Portanto, a união dessa dicotomia torna-se responsável pela origem de um universo único, no qual o leitor e o jogador possam adentrar um enredo que oferece uma experiência de vivenciar a História, juntamente com a ficção, possibilitando que haja concepções diferenciadas sobre o que é discutido como fato histórico, e entender a maneira como o ficcional atua para se construir toda a atmosfera que cerca as narrativas.

Assim sendo, o que a princípio surgiu como uma ideia de puro entretenimento, acabou transformando-se em mídias que estimulam a manutenção do ritual de contar histórias, para que não se perca a magia da imaginação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BASTOS, Alcmeno. *Introdução ao romance histórico*. Rio de Janeiro. Ed. UERJ, 2007.

BOWDEN, Oliver. *Assassin's Creed: Renascença*. Rio de Janeiro. Ed. Galera, 2011.

_____. *Assassin's Creed: Renaissance*. London Penguin Books. 2009. (e-book)

CANDIDO, Antônio. *In A personagem da ficção*. São Paulo. 2º edição Editora perspectiva, 1970.

COMPAGNON, Antoine. *O demônio da teoria: literatura e senso comum*. Trad. Cleonice Paes Barreto Mourão e Consuelo Fortes Santiago. Belo Horizonte. 2º edição Editora UFMG, 2010.

CARREIRA, Eduardo. *Os escritos de Leonardo da Vinci sobre a arte da pintura*. Brasília. Editora Universidade de Brasília, 2000.

DURRANT, Will. *A renascença: a história da civilização italiana de 1304-1576*. Trad. Mamede de Souza Freitas. Rio de Janeiro. 2º edição, Editora Record, 1953.

ECO, Umberto. *Seis passeios pelos bosques da ficção*. São Paulo. Companhia das Letras, 1994.

_____. *Confissões de um jovem romancista*. Trad. Marcelo Pen. São Paulo. Cosac Naify, 2013.

FORSTER, E.M. *Aspectos do romance*. São Paulo. 4º edição, Globo, 2005.

GARIN, Eugenio. *Ciência e vida civil no renascimento italiano*. Trad. Cecília Prada. São Paulo. Editora Unesp, 1996.

HUTCHEON, Linda. *Poética do pós-modernismo: história, teoria, ficção*. Rio de Janeiro. Imago, 1991.

HUSTON, Nancy. *A espécie fabuladora*. Trad. Ilana Heineberg. Porto Alegre. L&PM, 2010.

ISER, Wolfgang. *A literatura e o leitor: textos da estética da recepção*. Rio de Janeiro. 2º edição. Paz e Terra, 1979.

JOHNSON, Steven. *Tudo que é ruim é bom para você: como os games e a TV nos tornam mais inteligentes*. Trad. Sérgio Góes. Rio de Janeiro. Zahar, 2012.

MAQUIAVEL, Nicolau. *O príncipe e os escritos políticos*. São Paulo. Folha de S. Paulo, 2010.

PUZO, Mario. *Os Bórgias*. Alves Calado. Rio de Janeiro. 4^o edição. Record, 2002.

_____. *The Family*. HarperCollins e-books. 2009. (e-book)

SABATINI, Rafael. *César Bórgia*. Rio de Janeiro. Ed. Vecchi.

WHITE, Hayden. *Trópicos do discurso: ensaios sobre a crítica da cultura*. São Paulo. Edusp, 2001.

WHITE, Michael. *Leonardo: o primeiro cientista*. Trad. Sérgio Moraes Rego. Rio de Janeiro. 2^o edição. Record, 2002.