

EXPERIÊNCIAS LITERÁRIAS E TEXTUALIDADES: A CONSTRUÇÃO DA NARRATIVA EM *ASSASSIN'S CREED*.

Max Alexandre de Paula Gonçalves (IFPR – Campus Londrina/UNESP – Campus de Assis)¹


Resumo: A proposta deste trabalho é investigar a experiência literária que se apresenta sob a textualidade do videogame e, conseqüentemente, dos jogos que o compõem. Apesar do recente aumento de pesquisas desse suporte no domínio da Literatura, notamos que as reflexões sobre esse meio ainda não abarcaram o conjunto de seus aspectos, visto que estamos tratando de uma amálgama de várias mídias, tanto em seus recursos técnicos quanto estéticos. Assim, ao pensarmos no videogame enquanto suporte de uma experiência narrativa, analisaremos o universo ficcional de *Assassin's Creed* enquanto uma narrativa transmídia que flui por diversos textos, dentre eles, os games, as Histórias em Quadrinhos e o filme da franquia.

Palavras-chave: Experiências Literárias; Games; Narrativa; *Assassin's Creed*.

Após mais de uma década da chegada dos escritos de alguns pesquisadores estrangeiros sobre o que seriam as narrativas audiovisuais, que, no caso dos jogos de videogame, foram chamadas inicialmente de “narrativas virtuais”, “cybernarrativas”, ou ainda, “literatura ergódica”, é possível notarmos que os frutos dessas primeiras pesquisas têm surgido no meio acadêmico brasileiro. Em Congressos e Simpósios destinados aos Estudos da Imagem ou aos Estudos da Música, mas também nos referentes aos Estudos das Mídias, notamos que os *games* e os *gamers* têm sido representados, estudados e compreendidos em alguns eventos por compartilharem um arcabouço teórico comum, permitindo o diálogo e o debate diante de objetos tão diversos entre si, uma vez que o referencial compartilhado fornece chaves de leitura fundamentais para tirarmos o estatuto de “estranho” ou “exótico” do universo dos jogos de videogame.

Assim, neste trabalho, propomos analisar uma parte da obra desses teóricos sobre os jogos de videogame, tendo como intervalo para tal a década final do século XX e a inicial do XXI. Os autores escolhidos para a nossa investigação já se tornaram conhecidos pelos estudiosos das mídias e terão seus conceitos apresentados e explicados. São eles: Janet Murray e Henry Jenkins. No entanto, a nossa análise carece de um *corpus* que consiga ser coerente com o motivo deste trabalho, razão pela qual escolhemos a franquia *Assassin's Creed*, para elucidarmos qual é a experiência literária

¹ Graduado em História pela Universidade Estadual de Londrina e Mestre em Letras – Estudos Literários pela mesma instituição (UEL). Atualmente, é professor do Instituto Federal do Paraná – Campus Londrina e realiza o doutorado em História pelo Programa de Pós-graduação em História na Universidade Estadual Paulista – Câmpus de Assis (UNESP). Contato: max.goncalves@ifpr.edu.br.




e de narrativa que pode ser construída pelo jogador/leitor. Ora, quando falamos na franquia de *Assassin's Creed*, isto se deve ao fato de não tratarmos mais apenas de uma série de *games*, mas sim de uma rede de livros/romances, HQ's e até um filme, lançado em 2016, ou seja, é uma história que atravessa vários meios. No entanto, ela constituiria uma narrativa única? As histórias que são contadas em cada um desses suportes se complementam ou trazem algum elemento novo, que permitiriam ao jogador e leitor formarem um arco narrativo interligado? São perguntas como essas que responderemos ao logo dessa exposição ao debatermos os autores já mencionados.

Um estudo das mídias no Holodeck: as narrativas no final da década 90 do século XX

No final da década 90, a Revolução da microeletrônica já demonstrara o que viria a seguir: computadores domésticos com mais recursos técnicos e de rede, videogames e seus acessórios mais avançados e aparelhos celulares com outras funções além da de fazer ligações, conhecidos como *smartphones*. Nesse contexto, “Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço”, de Janet Murray, lançado em 1997, trouxe elementos que nos ajudariam a compreender as novas narrativas que se surgiriam após o final do século XX. Jogos e brinquedos, tais como *The Sims* e o famoso dinossauro *Tamagotchi*, ou a própria série *Lost*, confirmaram as considerações da autora de que as narrativas deste novo tempo teriam como elemento fundante a participação cada vez mais ativa do público. Outro exemplo seria o das manifestações de junho de 2013, no Brasil, que evidenciam que os conflitos das liberdades civis com seus sistemas governamentais iriam utilizar o ciberespaço para buscarem soluções, ganhando este último o sentido de um fórum público. Quer dizer, o espaço digital seria o meio ideal para representação devido a sua natureza participativa.

Porém, para Janet Murray, três conceitos são fundamentais para compreendermos e distinguirmos as narrativas interativas, das quais participamos ativamente, das consideradas tradicionais, nas quais o nosso papel é menor. São eles: *Imersão*, *Agência* e *Transformação*.

Respectivamente, o primeiro conceito compreende a experiência de ser transportado para um lugar primorosamente simulado. Com isso, o participante desse tipo de narrativa adquire uma representação visual de um espaço virtual (utilizando as distinções feitas por Pierre Levy entre virtual e real), pois, enquanto meio interativo e



participativo, o computador pode criar mundos imaginários com detalhes enciclopédicos e espaços navegáveis para universos ficcionais, que até então encontrávamos apenas em nossas imaginações. Murray dá o exemplo de Dom Quixote. Essa imersão é caracterizada por encenarmos nossas fantasias em um mundo específico, manipulando objetos e os transformando. Dessa forma, como a experiência física de estar submerso na água, na imersão de um ambiente virtual, toda a nossa atenção é apoderada, capturada pelo meio, isto é, nosso sistema sensorial é arrebatado. Para isso, devemos aprender a nadar, literalmente dependendo do jogo, ou a realizar tudo que for solicitado. Segundo Janet Murray, o “encantamento do computador cria para nós um espaço público que também parece bastante privado e íntimo. Em termos psicológicos, os computadores são objetos liminares, situados na fronteira entre a realidade de nossas próprias mentes” (MURRAY, 2003, p.102-103). As narrativas também seriam experiências liminares, “objetos transicionais”, Murray diz.

O grande desafio das narrativas participativas e interativas está nos limites que elas impõem ao participante delas, tais como a possibilidade de adentrar no mundo real sem detê-lo, ou ainda, averiguar de que as ações imaginárias não causarão efeitos reais (as atitudes dos avatares dos jogadores). Então, deve haver uma convenção fronteiriça que nos permita sermos levados pelo ambiente virtual. Por exemplo, aprender o que fazer ao estarmos imersos é um desafio para programadores e interatores – este último termo é utilizado por Murray para definir os consumidores das narrativas virtuais -, já que o limite entre mundos pode ser facilmente rompido se o jogo se mostrar difícil logo de início. Nesse caso, o participante poderá recorrer a recursos que não estavam previstos dentro do sistema de jogo, ou naquela encenação: revistas especializadas em jogos de videogame, blogs de gamers, vídeos de YouTubers, ou, o que marcaria a ruptura total com aquele mundo, desligar o videogame.

Para que esse desligamento não ocorra, é necessário que a imersão esteja articulada a outro conceito, o de agência. Murray o concebe enquanto a “capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas” (Ibid., p.127). E isso depende diretamente da realização da imersão. Contudo, naquele momento, a teórica compreendeu que ainda não estávamos habituados a “vivenciar a agência dentro de um ambiente narrativo” (Ibid., p.127). Agência diz respeito à sensação de sentirmos estar no controle de uma determinada ação com o

poder de escolhermos livremente o papel que desejamos atuar. Ela está além da participação e da atividade, pois é um prazer estético. Nos games, a agência é mais comum do que nas experiências e formas tradicionais. Ao transferirmos a narrativa para o computador, ela – a agência – é inserida no domínio já moldado pelas estruturas dos jogos. Por exemplo, em *Assassin's Creed*, uma das formas de ampliarmos o nosso conhecimento sobre o espaço histórico representado, uma cidade ou uma ilha, para sabermos no mapa do jogo em que lugar alguns itens importantes para o jogador podem estar localizados, é por meio do “Salto de Fé”, ou, como é conhecido em inglês, *Leap of Faith*.

Figura 1: Personagem Edward Kenway, de *Assassin's Creed – Black Flag*, no momento de sincronização do mapa.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 2: Após a sincronização, o avatar é estimulado a executar o “Salto de Fé” para descer do ponto da sincronização.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 3: O final do *Leap of Faith* aproxima o jogador da sensação de queda com a alteração do foco da câmera e com o aumento de velocidade na ação.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Esse ato do jogador é emblemático para explicar a Agência em games devido ao fato de permitir que o jogador contemple, mesmo que por um breve momento, a representação gráfica de um cenário histórico. Por exemplo, o personagem da Figura 1 vê a América Central do início do século XVIII, especificamente Havana, uma das cidades mais importantes das Antilhas naquele período. Com isso, ele apreende diversos elementos do cenário, tais como a população em suas atividades de trabalho, principalmente as relacionadas à escravidão, e a caracterização dos sujeitos pelas vestimentas e habitações.

No entanto, após esse vislumbre, é adquirido um novo conhecimento sobre o mapa, o jogador é recompensado por ter escalado um ponto tão alto para a realização da sincronização. Ademais, a imersão o tira do estado de contemplação ao colocar para ele um novo desafio de forma tão rápida. Assim, o “Salto de Fé” é a reafirmação do estado de imersão por meio do prazer de ter cumprido um ponto importante para o desfecho do game, ainda que ele não seja fundamental. Somos impelidos a procurarmos mais desafios rápidos ao longo do jogo por meio dele.

A grande questão sobre a qual devemos refletir fora apontada por Murray naquele momento e merece ser reavaliada: “Somos capazes de imaginar uma narrativa literária envolvente que se baseie nessa estrutura de jogos sem ser diminuída por ela?” (Ibid., p.129). Acrescento aqui: ou seria apenas um modo custoso de reescrever uma obra clássica para a máquina de fliperama ou para os consoles?

Por último, de acordo com Murray, “o terceiro prazer característico do ambiente digital é o da transformação” (Ibid., p.153). Aqui, é possível vermos hoje o fascínio que o computador causa ao criar avatares ou transformar os usuários em personagens ou figuras distintas da realidade. “A explosão terapêutica do inconsciente” (BENJAMIN, 1994, p. 190), tal como dissera Walter Benjamin ao ver o camundongo Mickey, da Disney, aparece no tempo presente de uma forma impressionante. Interatores ou jogadores se tornam Batman, Mulher-Maravilha, elfos, ladrões de carros, sobreviventes de um futuro apocalíptico ou até mesmo Cristiano Ronaldo. O mais interessante é o efeito da *gameplay* no jogador, que poderá interromper ou prosseguir com a experiência quando desejar. Ou ainda, pode enveredar por outros rumos caso não se satisfaça, bastando para isso o reinício da narrativa.

Ora, se até as histórias de Sherazade, por exemplo, nós percebíamos que o ato de contar histórias funcionava como um agente de transformação pessoal, foi a partir das narrativas virtuais e digitais que um elemento foi potencialmente ampliado, a saber, “a oportunidade de encenar as histórias em vez de simplesmente testemunhá-las” (MURRAY, Op. cit. p. 166). Sobre a reprodução de comportamentos sociais inadequados e proibidos, Murray observou que:


Quanto mais plenamente construtivo for o ambiente da história, maiores oportunidades ele oferecerá para ir além da encenação de padrões destrutivos. O objetivo de ambientes ficcionais maduros não deve ser o de excluir conteúdos antissociais, mas sim incluí-los de forma que eles possam ser acessados, remodelados e trabalhados até o fim (Ibid., p. 168).

Figura 4: Percurso de Parkour inspirado e reproduzido no cenário de *Assassin's Creed Unity*, em San Diego, na *Comic Con*.



Fonte: Elaborada pelo autor.

Ora, a reprodução de um cenário com um percurso e obstáculos de uma série deve nos mostrar o poder de transformação das narrativas digitais. Ao termos um



espaço assim representado e reconstruído, percebemos que os sujeitos identificam elementos essenciais de uma franquia. Além disso, apresenta o efeito *blockbuster*, até então pertencente ao cinema, nos games. Com isso, uma comunidade de fãs é estimulada a se encontrar e a trocar experiências sobre o que os aguarda.

Para que isso ocorra, a transformação não se dá apenas pela interação entre jogo e jogador, mas também por meio de outros textos que fazem referência ao universo do game. A linguagem é fundamental para esse entendimento, pois os textos irão contribuir com as características de seus próprios meios, mas também os elementos que caracterizam aquele universo ficcional devem estar presentes na circulação cultural. Isso é parte de uma narrativa transmídia, como definiu Jenkins:

Na forma ideal de narrativa transmídia, cada meio faz o que faz de melhor – a fim de que uma história possa ser introduzida num filme, ser expandida pela televisão, romances e quadrinhos; seu universo possa ser explorado em games ou experimentado como atração de um parque de diversões. Cada acesso à franquia deve ser autônomo, para que não seja necessário ver o filme para gostar do game, e vice-versa. Cada produto determinado é um ponto de acesso à franquia como um todo. (JENKINS, 2009, p. 138).

Assim, observaremos que *Assassin's Creed* veicula seus conteúdos de forma a ofertar novas experiências narrativas ao público. Vemos nele uma relação de um universo para muitos textos a fim de compor diversos universos narrativos. Segundo a pesquisadora Marie-Laure Ryan, uma das formas de relacionar universos ficcionais é a expansão:

A expansão amplia o escopo do universo narrativo original ao acrescentar mais existentes, ao transformar personagens secundárias em heróis da narrativa que elas vivem, ao fazer com que os personagens visitem novas regiões do universo narrativo e ao expandir o tempo coberto pela narrativa original através de prequelas e sequências. (RYAN, 2013, p. 101).

Um projeto transmídia não apresenta adaptações de um meio para o outro, mas sim narrativas que se complementam e que podem existir de maneira independente, sem que o consumidor de cada uma dessas mídias seja prejudicado se desejar não ampliar a experiência narrativa. Dois casos são significativos para pensarmos a expansão por

apresentarem diferentes versões do *Leap of Faith* de *Assassin's Creed*: os quadrinhos da série e o filme baseado na franquia.

Figura 5 – Imagem de um personagem em *Assassin's Creed: Desmond* executando um “Salto de Fé”.




Fonte: Elaborada pelo autor.

Figura 6 – Callum Lynch, em *Assassin's Creed* (o filme).



Fonte: Elaborada pelo autor.

Para quem assistiu a *Assassin's Creed* na grande tela, viu um personagem novo na franquia de *Assassin's Creed*, porém com elementos essenciais da franquia, tais como a lâmina oculta, as fugas sobre telhados e o “Salto de Fé”. Entretanto, esse último aparece apenas em um único momento do filme, quando da sincronização completa da



memória do ancestral de Callum Lynch. Diferente dos games, esse ato ganhou o efeito de algo raro e condicionante para o acesso à memória do descendente do personagem principal. Nos jogos, ele é uma atitude furtiva e realizada várias vezes ao longo de cada game da série com o intuito de descobrir novos itens no mapa ou até mesmo ampliá-lo.

Já nos quadrinhos, na imagem que apresentamos acima, o personagem Altaïr ibn-La’Ahad executa o *Leap of Faith* de maneira muito semelhante ao que acontece no game, de forma que o cenário apareça para mostrar o risco do ato do Assassino durante esse movimento. Além de apresentar a ideia de fuga, soma a concepção de liberdade, enfatizando a missão da Irmandade na sua luta contra os Templários.


Dessa forma, podemos notar que a expansão de narrativas audiovisuais e, nesse caso, digitais, veiculam conteúdos que remetem aos seus universos narrativos originais. Todavia, a proposta de narrativa transmídia, que tem a expansão como sua característica principal, pode apresentar falhas caso os elementos presentes nos games não sejam incorporados a determinado suporte, tal como no cinema, pois, enquanto no jogo de videogame o personagem é construído pelo jogador, nas telas de cinema, a trama é muito mais direta e o personagem já possui de antemão características definidas, uma vez que a ação é muito mais direta em sua interação com o espectador. As histórias em quadrinhos, por sua vez, ao apresentarem fatos não revelados nos games, e que explicam as ações decorrentes no segundo jogo da franquia de *Assassin’s Creed*, ou seja, prequelas, contribuem para que o projeto transmídia cumpra a sua proposta de fornecer uma experiência narrativa diferente e ampliada ao consumidor dessa mídia e ao mesmo tempo daquele universo transficcional.

Referências bibliográficas

Assassin’s Creed: Black Flag. Paris: Ubisoft; 2013, mídia digital.

BENJAMIN, Walter. *Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura*. Tradução. Sérgio Paulo Rouanet. 7. ed. São Paulo: Brasiliense, 1994.

CORBEYRAN, David. *Assassin’s Creed*. Volume 1: Desmond. São Paulo: Editora Record, 2013.



_____. *Assassin's Creed*. Volume 2: Aquilus. São Paulo: Editora Record, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. Trad. Susana Alexandria. 2. Ed. São Paulo: Aleph, 2009.

KURZEL, Justin. *Assassin's Creed*. Estados Unidos: Ubisoft Motion Pictures; 2017, filme.

MURRAY, Janet. *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. Tradução. Elissa Khoury Daher e Marcelo Fernandez Cuzziol. São Paulo: Itaú Cultural: UNESP, 2003.

RYAN, Marie-Laure. Narrativa transmídia e transficcionalidade. **Celeuma**. Publicado em: dez. 2013. Disponível em <<https://www.revistas.usp.br/celeuma/article/view/87713>>. Acesso em: 06 set. 2017.