UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – DCH IV
CURSO DE LICENCIATURA EM LETRAS LÍNGUA INGLESA E LITERATURAS

FELIPE CEZAR MENEZES

A CRUZADA SECRETA: TRANSMIDIAÇÃO DE UMA NARRATIVA ERGÓDICA

JACOBINA
2016

FELIPE CEZAR MENEZES

A CRUZADA SECRETA: TRANSMIDIAÇÃO DE UMA NARRATIVA ERGÓDICA

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras Língua Inglesa e Literaturas, Departamento de Ciências Humanas – Campus IV, Universidade do Estado da Bahia – como requisito parcial para obtenção do grau de licenciado em Letras Língua Inglesa e Literaturas.

Orientadora: Professor Dra. Juliana Cristina Salvadori
Co-orientador: Professor Dr. Luiz Adolfo de Paiva Andrade

JACOBINA
2016

FELIPE CEZAR MENEZES

A CRUZADA SECRETA: TRANSMIDIAÇÃO DE UMA NARRATIVA ERGÓDICA

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura em Letras Língua Inglesa e Literaturas, Departamento de Ciências Humanas – Campus IV, Universidade do Estado da Bahia – como requisito parcial para obtenção do grau de licenciado em Letras Língua Inglesa e Literaturas.

Aprovado em: ___ de _____ de 2016

_____

Professora Dra. Juliana Cristina Salvadori (orientadora)

Universidade do Estado da Bahia

_____

Professor Dr. Luiz Adolfo de Paiva Andrade (orientador)

Universidade do Estado da Bahia

_____

Professora Dr. Mauren Pavão Przybylski (Banca Examinadora)

Universidade do Estado da Bahia

_____

Professor Me. Ricardo Barbosa Bitencourt (Banca Examinadora)

Universidade do Estado da Bahia

JACOBINA
2016

O todo sem a parte não é todo,
A parte sem o todo não é parte,
Mas se a parte o faz todo, sendo parte,
Não se diga, que é parte, sendo todo.
[...]
Gregório de Matos

RESUMO

O presente trabalho apresenta uma pesquisa de Iniciação Científica realizada entre o segundo semestre de 2014 e o primeiro de 2015, com bolsa FAPESB, e prosseguida no formato monografia. O objetivo central da pesquisa foi discutir a tradução intersemiótica literária dos jogos *Assassin's Creed* (2007) e *Assassin's Creed: Bloodlines* (2009): o romance *A Cruzada Secreta* (2012). Ambas as obras são representativas de fenômenos narrativos recentes: um jogo cinematográfico e uma adaptação literária deste – aqui leva-se em conta que usualmente os romances é que são adaptados. A relação entre as mesmas se complexifica quando o romance estende a sua narrativa para além da história contada nos jogos, formando, assim, o que Henry Jenkins (2009) compreende como *composto narrativo transmidiático*. Neste sentido, a pesquisa adotou dois focos: o primeiro, dividido em duas seções – ou capítulos –, naturalmente, trata-se do estudo dos postulados de Murray (2003), Aarseth (1997) e Johnson (2012), para, no capítulo seguinte, avaliar a composição do primeiro jogo [uma vez que o segundo segue a mesma estrutura, não repetimos nele a mesma tarefa], a qual se mostra um tanto contraditória porque o formato escolhido – o mundo aberto – não se coaduna com o encaminhamento da história, que se fecha as possibilidades que se espera de um jogo eletrônico; o segundo foco volta-se às modalidades de *storytelling* em curso, através da obra literária, baseado em Hutcheon (2006) e Jenkins (2009), dentre as quais, nos debruçamos principalmente na *transmídia*, a qual nos ressignificou a contradição anteriormente apontada como uma forma de se estabelecerem vias entre as obras: o jogo torna-se mais fechado e centrado no enredo, enquanto o romance é acelerado, de modo que as *obras* (ergon) se encontrem no meio do *caminho* (hodos).

PALAVRAS-CHAVE: Jogos Eletrônicos. Adaptação Literária. Transmídia. Assassin’s Creed.

ÍNDICE DE IMAGENS

Figura 1 – Altair chega na fortaleza dos Assassinos 27

Figura 2 – Chegada de Altaïr a Damasco 28

Figura 3 – A entrada da cidade de Acre 29

Figura 4 – A entrada da cidade de Jerusalém 30

Figura 5 – O joystick do PlayStation 3 32

Figura 6 – Demonstração de Assassinato no *Memory Corridor* 33

Figura 7 – Mapa do distrito pobre de Acre 34

Figura 8 – Altaïr entre cidadãos e guardas 37

Figura 9 – Altaïr em frente aos exemplos de esconderijo 38

SUMÁRIO

RESUMO 5

INTRODUÇÃO 8

ANIMUS E O HOLODECK 10

UMA CRUZADA MULTIMODAL 24

ENTRE ADAPTAÇÕES E CONVERGÊNCIAS 43

CONSIDERAÇÕES FINAIS 59

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 61

INTRODUÇÃO

Baseado nos jogos *Assassin's Creed* (2007) e *Assassin's Creed: Bloodlines* (2009), desenvolvidos pela empresa Ubisoft, *A Cruzada Secreta* (2012) é o terceiro romance de uma franquia de livros adaptados da série homônima de videogame por Oliver Bowden, historiador e escritor inglês. Ambientado na Jerusalém do século XII, o livro narra a história de Altaïr Ibn La-Ahad, um mestre assassino cujas atitudes arrogantes lhe custam seu alto posto na irmandade. O romance é representativo de um fenômeno recente: as adaptações literárias de jogos eletrônicos. Este novo gênero de adaptação, que conta com cada vez mais títulos, percorre o caminho inverso do usual, no qual os textos literários são hipotextos, na acepção de Genette (2010), levados/adaptados a outras mídias. É preciso considerar que a franquia adaptada impacta nas práticas de leitura desses leitores contemporâneos e jovens: abre as portas da literatura para um grupo de novos (e jovens) leitores, ao passo que também realiza o papel inverso: levar ao mundo dos jogos aqueles habituados à literatura, uma entrada geralmente mediada por um jogador experiente, um agente de "leitura" desta forma multimodal. É a partir desta perspectiva que abordamos o objeto deste trabalho – a saber, a adaptação/transmidiação dos dois jogos citados para o romance *A Cruzada Secreta* –; compreender os mecanismos que estão em jogo, nos processos de construção e adaptação de tais obras, é o que nos motivou nesta cruzada transmidiática.

O trabalho aqui apresentado pretendeu, portanto, por meio do aporte teórico fornecido pela teoria literária, pela literatura comparada e pelos estudos da narrativa de jogos eletrônicos e da indústria cultural, estudar como se deu a reestruturação narrativa de dois jogos em um romance, de modo a compreender as possibilidades e limitações das mídias multimodal (dos jogos) e logográfica (da literatura), sendo norteado pelas questões a seguir: 1º) Quais elementos estruturais e temáticos são priorizados nesta adaptação/transmidiação? 2º) Como os conceitos de tradução/adaptação e transmídia podem nos ajudar a compreender esta nova matriz narrativa representada pelos games? 3º) Qual modalidade de *storytelling* está em jogo na relação entre as obras estudadas? Dito de outro modo, objetivou-se analisar, embasados nos estudos de Murray (2003), Aarseth (1997) e Johnson (2012), como os aspectos estruturais do hipotexto videolúdico foram adaptados/transmidiados, a partir das discussões relativas ao conceito de transmídia de Henri Jenkins (2006). O eixo final desta pesquisa busca compreender como os aspectos transmidiados se manifestam, na obra adaptada, e quais marcas da obra videolúdica foram deixadas no palimpsesto literário, na acepção de Gérard Genette (2010).

A primeira seção, intitulada ANIMUS E O HOLODECK, inicia o presente trabalho apresentando um panorama dos itinerários narrativos percorridos pelos jogos eletrônicos, seguido de alguns conceitos estruturantes da mídia videolúdica, à qual pertencem os jogos da série *Assassin's Creed*, analisada na segunda seção. Fazendo uso dos conceitos estudados, UMA CRUZADA MULTIMODAL analisa a estrutura e a narrativa dos nossos objetos videolúdicos: os jogos *Assassin's Creed* (2007) e *Assassin's Creed: Bloodlines* (2009). Para isso, voltaremos às definições básicas de Janet Murray e Espen J. Aarseth acerca do ambiente virtual e do tipo de relação que ele exige com o seu público – a saber, a leitura multimodal [o que inclui até mesmo a textual] seguida da participação na obra. A análise segue sob a ótica dos modos de trabalho concedida por Steven Johnson, através da qual discutiremos o modo em que opera a participação da qual requisita o ambiente virtual, segundo os autores supracitados; ademais, estruturar-se-á, também, as normas eletrônicas – ou regras – por onde se dá esta interação. Uma vez que, entre essas regras e jogabilidade, a evolução de recursos técnicos audiovisuais, como discutido no capítulo de introdução, deu espaço para a existência de uma narrativa cinematográfica – a qual passa a disputar o predomínio do jogo sobre os outros elementos –, entrecortamos toda a análise estrutural com o aspecto narrativo-ficcional que costura as tarefas do jogador. Por fim, contamos com a análise de Chris Kohler, jornalista americano especializado, do primeiro jogo da série, através da qual entregamos a nossa análise ao próximo capítulo, que dará sequência e *convergirá* tudo o que se foi discutido, até o momento, na obra final dessa narrativa compartilhada: o romance de Oliver Bowden.

Doravante, ENTRE ADAPTAÇÕES E CONVERGÊNCIAS, a terceira seção, passará a pôr em consideração um construto narrativo emergente da última década – e, portanto, ainda mais recente que a narrativa videolúdica –, que consiste na construção de um universo compartilhado por várias mídias, no qual a última peça da saga do personagem Altaïr, protagonista dos jogos analisados, é publicada em forma de livro – se apresentando como adaptação/tradução intersemiótica, mas revelando-se mais que isso: o composto narrativo transmidiático, o qual, como apontado por Jenkins (2006), configura-se enquanto totalidade formada a partir de partes distribuídas em diferentes mídias. Ao fim das três seções, faz-se as considerações finais, retomando e reelaborando as conclusões parciais e confrontantes que vieram antes, mas, desta vez, de um ponto mais privilegiado da pesquisa.

ANIMUS E O HOLODECK

Tal qual a sua própria estrutura progressiva, a história do *videogame* remonta uma trajetória de ascensão: de lazer marginal, localizada em ambientes públicos, para atividade lúdica social, doméstica e sem nicho bem definido por faixa etária ou gênero – aliás, ele ingressa na *mainstream* justamente por atender às demandas dos mais variados públicos, podendo inclusive abarcar narrativas de linguagem textual, fonológica e visual, *remediadas* da literatura e do cinema, em sua jogabilidade. Nesta introdução, acompanharemos o processo evolutivo do jogo eletrônico, no qual esse parte de uma estrutura estética zenital, baseada na mecânica de um tabuleiro [conforme o modelo de arcade eletrônico fornecido pelos games *Pinball*, desenvolvidos na década de 1930] e então progride se absorvendo os princípios estéticos e culturais dos formatos anteriores, conforme os avanços tecnológicos permitem o uso de recursos audiovisuais que incluem trilha sonora, dublagem e modelagem 3D, até atingir a maturidade fotorrealista da qual os jogos aqui estudados – a saber, *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) e *Assassin's Creed: Bloodlines* (Ubisoft, 2009) – puderam ser produzidos. Tal trajetória precisa ser descrita, pois será importante para a compreensão dos conceitos dispostos à pesquisa, uma vez que foram, possivelmente, a importância majoritariamente atribuída pela produção dos jogos a tais recursos que refrearam as possibilidades rizomáticas – que também precisarão ser estudadas –, em prol de uma proximidade com a narrativa cinematográfica – ou, possivelmente, como será discutido, literária.

Podemos dizer que o pontapé inicial dos jogos eletrônicos atrelados a um console[1] foram os lançamentos do arcade *Computer Space*, em 1971 e do console Magnavox Odyssey, logo no ano seguinte; deles se sucederam o jogo Pong, em suas versões arcade (Atari, 1972) e console (Atari, 1975) [a segunda após o sucesso comercial da primeira][2]. Porém, foi com o game Space Invaders (Taito Corporation, 1978) que os arcades deram início à sua Era de Ouro, a qual perdurou até antes da metade dos anos 80, quando amarga uma queda da qual só se recupera no fim da década, onde precisou dividir lucros com os consoles. Desse período, Brandão (2015) destaca os jogos Pac-man (Namco, 1980) e Donkey Kong (Nintendo, 1981), pelo uso rudimentar da planificação imagética e enquadramento – elementos importantes para a expressão do game que já podem ser vistos como remidiados do cinema, em gráficos 2D.

---

[1] Há discussões se Spacewar! (1961) não foi o primeiro jogo eletrônico (https://jogos.uol.com.br/reportagens/historia/1961.jhtm), além da hipótese do surgimento de outros jogos já na década de 50.

[2] Não se pretende afirmar, através desse encadeamento das ideias, que o jogo da Atari foi necessariamente baseado nos 2 primeiros jogos citados. Durante todo o parágrafo, ressalta-se apenas os lançamentos mais relevantes para o objeto da presente pesquisa, sem estabelecer relações de influencias entre eles.

Brandão regressa a 1979, ano de lançamento de *Space Invaders Part II*, percebendo esse jogo como precursor do uso da narrativa em jogos eletrônicos:

> No encerramento de cada nível do jogo, o último alienígena foge em um disco voador enquanto transmite uma mensagem de socorro. Essas cenas de transição que intercalam o jogo e possuem interatividade nula ou limitada, são denominadas *cutscenes*. Sua função é desenvolver a narrativa, fortalecer o desenvolvimento do protagonista, introduzir antagonistas e prover informações de fundo, a atmosfera, os diálogos e as pistas. Também conhecidas como *cinematics* e *in-game movies*, as *cutscenes* podem ser animações, filmes *live-action* e também utilizar os gráficos do próprio jogo para criar eventos de roteiro (BRANDÃO, 2015, p.167).

Essa expressão narrativa é, então, retrabalhada em Ninja Gaiden (Tecmo, 1988), já se valendo de alguns movimentos de câmera, como estudado por Brandão (2015). O autor aponta o quão intrínseca estava se tornando a relação entre a narrativa e os jogos dos gêneros *adventure* e RPG [que sempre foram concebidos, mesmo antes dos videogames, em torno de uma história], cujas características envolvem "exploração, coleta de itens, solução de quebra-cabeças, orientação em labirintos e decodificação de mensagens" (NOVAK *apud* BRANDÃO, 2015, p. 167); até que jogos como *Project Firestart* (Dynamix, 1989), *Metal Gear* (Konami, 1987) e *Street Fighter* (Capcom, 1987) iniciam gêneros videolúdicos incorporando narrativas: respectivamente, *survival horror*, *stealth* e luta. Nos dois últimos exemplos, ressalta-se que o primeiro é responsável pela criação do gênero no qual *Assassin's Creed* está incluso e o segundo por rentabilizar a cultura de convergência de um enredo que parte dos videogames.

Voltando a *Project Firestart*, podemos destacar que este retoma o uso das *cutscenes*, trabalhado pelo *Ninja Gaiden*, para exibir elementos da narrativa de horror de forma mais evidente, com o objetivo admitido por um dos criadores, Jeff Tunnel[3], de surpreender os jogadores. Tal efeito é justificado por Brandão (2015, p. 168) quando este afirma que a combinação dos recursos remidiados de matrizes estáticas e dinâmicas provoca uma maior imersão no jogo, uma vez que integram os elementos do jogo a um roteiro. Entre esses recursos, inclui-se o uso de *paratextos*, na acepção de Genette (2010) – dispositivos com conteúdo que, à parte do roteiro, ajudam a construir a imersão, através da atmosfera planejada para o jogo: "Primeiro, o jogador deve estar mais assustado pelo o que ele não vê do que com o que ele vê. Isso foi um dos motivos de ter textos para leitura na mansão, que poderiam contar uma história que você não pode mostrar" (RAYNAL *apud* BRANDÃO, 2012).

Com isso, o desenvolvedor nos apresenta uma das possíveis funções do dispositivo textual num jogo eletrônico, sendo que isso só é possível graças à capacidade enciclopédica deste, aliada à procedimental, elementos que estudaremos no capítulo de análise da obra, uma

[3] Em entrevista concedida à IGN. Disponível em: <http://www.ign.com/articles/2009/10/30/ign-presents-the-history-of-survival-horror>.

vez que esse recurso também é utilizado, junto aos demais supracitados, por *Assassin's Creed* – mas já herdando quase duas décadas de modificações que aprimoraram esses recursos. Além desse viés estético-estrutural da narrativa, esse tipo de jogo é bem-sucedido na imersão do jogador, também, pela sensibilidade em tocar em alguns temas; eixo em que Metal Gear também precede os jogos aqui estudados (além do gênero *stealth*), já que desenvolve o seu roteiro em torno de conflitos políticos.

A linguagem cinematográfica afeta a jogabilidade, uma vez que o jogo passa a subordinar-se ao enredo que um jogo cinemático escolhe contar, tendo os jogos God of War (Santa Monica, 2005) e Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013) como bons representativos de reinvenções do gênero, justamente, estabelecendo essa subordinação; basicamente, são filmes interativos. O primeiro jogo parte do gênero *Hack and Slash*[4] e desenvolve uma narrativa cinematográfica em torno dele, contando com recursos ludonarrativos como o *Quick-time Event*[5], cuja proposta é engajar o jogador ativamente em um evento previsto no roteiro – isso quer dizer que a cena já foi projetada e dirigida, mas o seu seguimento depende da participação do jogador. Relação similar à do segundo caso, onde temos a recomposição da história, da personagem e do modo como a série pertencia ao gênero aventura, agora mais ativa, mas um tanto subordinada a um roteiro. *Assassin's Creed*, localizado temporalmente entre esses dois jogos, nos mostra, ao correlacionarmo-nos que esta relações entre jogabilidade e narrativa ainda não estão muito bem definidas, sendo variantes de acordo com a conveniência do jogo eletrônico em termos de produção de significância e sentido e de experiência de jogabilidade – se tomarmos emprestado a definição de Genette de arquitextualidade, podemos enxergar uma tensão entre a *arquitextualidade* do gênero aventura em suas vertentes literária, cinematográfica e videolúdica. Neste sentido, o grande paradoxo dos jogos eletrônicos é precisar, na busca por uma expressividade própria, arrefecer a tensão entre a experiência de jogabilidade – que pode ser o centro em torno do qual girará uma história – e a narrativa – que pode se impor, de cima para baixo, ao jogo –, de modo que estes elementos trabalhem harmoniosamente, onde é preciso ter cuidado ao orquestrar todos os elementos multimodais que nele são permitidos.

Por essa origem sinérgica os *game studies*[6], se debruçaram sobre o fenômeno dos jogos eletrônicos, investigando justamente esse composto de elementos tensionados, ou até mesmo a própria tensão. Sob a perspectiva ludologista[7], os jogos independem de uma narrativa,

[4] Estilo de jogo de Ação/Aventura que privilegia o combate corpo-a-corpo generalizado a vários oponentes.
[5] Recurso cinemático e interativo que combina uma narração dirigida com comandos exibidos na tela (HUD).
[6] Campo de estudos voltado ao exame de aspectos do design de *games*, podendo perpassar outras áreas, como sociologia, antropologia, artes, etc.
[7] Exame de jogos que privilegia a jogabilidade, em detrimento do enredo.

funcionando a partir de sua própria mecânica, um conjunto de regras e convenções estabelecidas para cada jogo, ao invés de eventos específicos, como é o caso do cinema (JUUL, 2001). Além disso, alguns teóricos, como Eskelinen (2001), ainda defendem que tratar o caso dos jogos eletrônicos como *narrativas interativas* ou *remediated cinema* é não enxergar as possibilidades narrativas desta mídia, em decorrência de uma visão limitadora (ou limitada) de um jogo eletrônico, "sistema dinâmico que permite que várias pessoas diferentes interajam, gerando diversos resultados possíveis" (JUUL, 2001, tradução minha). É valido ressaltar que, de fato, os jogos funcionavam somente a partir da sua mecânica, tendo como exemplos principais os jogos *Tetris* e *Pac-Man*. O avanço tecnológico possibilitou o acréscimo de outros elementos à mecânica-base do jogo (trilha sonora, programação de inteligência artificial – AI, modelagem 3D, efeitos especiais, *cutscenes*, diálogos, etc), dando ao gênero videogame um caráter híbrido, no qual se faz necessário o estudo das teorias de outras mídias, como a literatura e o cinema, para compreender melhor a sua estrutura narrativa, a esse grupo de pesquisadores foi dado o nome de narratologistas.

O fato é que o videogame, em sua matriz narrativa, combina enredo, simulação e probabilidades, em um sistema dinâmico, conclusão que fez esses estudos separados vencerem as suas diferenças, tornando narratologia vs. ludologia uma discussão datada. Além do seu caráter multimodal[8], que constitui uma convergência de sistemas de construções de sentido de naturezas diversas, já que compartilham características com as demais mídias narrativas, os videogames exigem uma interação ativa, que não se atém ao ato interpretativo. Aliás, a interpretação é um fator que influencia na procedência da narrativa, como defendido pelo pesquisador norueguês Espen J. Aarseth (1997) na definição de *literatura ergódica*; nela, a função interpretativa é uma função entre várias outras, visto que esse tipo de obra requer do leitor ações não-triviais. Numa obra não ergódica, o esforço de leitura seria o de mover os olhos pelo texto e passar as páginas, sendo a interpretação o ato principal e, ao mesmo tempo, último, já na ergódica, a interpretação não é o destino final da leitura, mas o ponto de partida do leitor/jogador sobre a situação apresentada, na qual ele pode definir o caminho a ser percorrido.

Sendo o principal exemplo em se tratar de história multiforme, Jorge Luis Borges, escritor, tradutor e poeta argentino, com o conto *Jardim dos Caminhos que se Bifurcam*, apresenta uma narrativa que não se mantém fixa a um único acontecimento, ou melhor, um único evento, entre os vários que podem vir a compor um enredo, mas que reflete sobre os eventos excludentes da vida cotidiana, pondo em conta os vários desdobramentos possíveis e

[8] Combinação de diversos modos de construção de sentido (texto, áudio, vídeo, etc), Rajewski e Ellestrom são algumas das referências na área.

apresentando consequências causais das escolhas dos personagens. É possível observar, através da análise de Murray (2003), que o pensamento do século XX, traduzido em pressões ao formato uniforme e linear da ficção, viria a ser aproveitado por um meio que, provavelmente, Borges não tinha em mente quando escreveu esta obra; a narrativa eletrônica.

Ao justapor consequências diferentes decorrentes das escolhas dos personagens, Borges captura o pensamento do século que reflete sobre os caminhos excludentes da vida cotidiana. O próprio conceito de "caminho" está presente na palavra "ergódica", nome atribuído por Espen J. Aarseth, criado através da junção das palavras gregas "*ergon*" e "*hodos*", que significam "obra" e "via", respectivamente, e subintitula a sua obra *Cibertexto* (1997). Na narrativa ergódica, mais facilmente do que nos romances ou filmes, esta possibilidade maior de experienciar a causalidade através de escolhas, sendo ainda permitido refazer o caminho em caso de uma consequência mais fatal. Os jogadores, de uma certa forma possuem uma certa ciência de que o universo ficcional da obra se dividirá em possibilidades a cada escolha importante a ser tomada. Ao passo que a acepção de Aarseth enfatiza a característica mecânica do texto, ou seja, a possibilidade de agir dentro da obra, Janet H. Murray, além de também estudar esta possibilidade, como será discutido mais à frente, emprega esta característica mecânica de navegação de espaço, envolvendo, no conceito de navegação, a noção dos vários caminhos existentes para discutir duas configurações narrativas que orientam os ambientes eletrônicos dos jogos: "o labirinto solucionável e o rizoma emaranhado" (MURRAY, 2003, p. 130).

Aarseth (1997) também discorre sobre esta relação entre as configurações de um texto escrito e de um jogo eletrônico e o labirinto. O autor, contudo, separa estas relações, atribuindo ao caso do texto narrativo e linear um caráter metafórico e ao caso do cibertexto um caráter lógico. Para ele, narrativa como labirinto é entendida como um mundo concebido na cabeça do leitor, por onde ele explora e se perde; descobre passagens secretas e rodeia; segue regras; quebra regras; ao leitor são dadas perspectivas a julgamento. Tudo isso pode confundi-lo sobre o que é uma representação de mundo e o que é um mundo de fato; de acordo com Aarseth (1997, p. 3), é possível que isto aconteça até mesmo com críticos literários. Segundo ele, "[...] o prazer do leitor é o prazer de um *voyer*. Seguro, mas impotente" (AARSETH, 1997, p. 4, tradução minha[9]). Brandão, nesse mesmo sentido, pondera a distinção nas formas de interatividade do jogo eletrônico em comparação com o cinema:

[9] "*The reader's pleasure is the pleasure of the voyeur. Safe, but impotent*", no original.

> Enquanto assiste a um filme, o espectador adota uma postura lean back, mas recebe estímulos, decodifica-os, interpreta-os, arquiva-os e os evoca em seu sistema nervoso. Essas habilidades demandam diversas funções cognitivas, como a percepção, a linguagem, a memória e a consciência. O fade out é um efeito cinematográfico de transição interativo, já que espera que o espectador preencha o implícito com sua interpretação baseada no contexto do filme e em seu universo cognitivo [...]. Assim como o cinema, os jogos eletrônicos também utilizam a imagem e o som para estabelecer comunicação, mas necessitam de feedback imediato por meio de uma interface manual como o joystick, o teclado e o mouse. Entretanto, essas mídias convergentes se diferenciam quanto ao desenvolvimento da narrativa, pois nos games só ocorre mediante a intervenção do jogador em seus espaços navegáveis (BRANDÃO, 2012, p. 2).

Tais analogias são viáveis justamente porque o jogo deriva do cinema, em diversos modos, assim como das outras mídias anteriores, em que se pode enxergar essas contribuições analisando obras vídeolúdicas em buscas dessas características hipertextuais e remidiadas.

Murray, em *Hamlet no Holodeck*, apresenta um panorama geral da narrativa eletrônica, trazendo as modificações histórias pelas quais as mídias anteriores passaram que, de certa forma, contribuíram para a construção da convenção narrativa à qual o jogo *Assassin's Creed* se apoia, onde ela aponta que o labirinto é o elemento que, nos jogos eletrônicos (após usado desde as narrativas clássicas até a modernidade), transforma o espectador passivo em um explorador heroico. O labirinto ficcional dos jogos é físico e cognitivo, ao qual Aarseth atribui o supracitado caráter lógico do cibertexto, mas também pode ser emocional, moral e psicológico; ele pode ser meramente exploratório, com passagens secretas, becos sem saída, *puzzles* para abrir portas trancadas e avançar, e caminhos que regridem o percurso do jogador personagem, como pode apresentar uma metáfora de labirinto que apresente um personagem incluso num contexto social, com *Quests* a serem cumpridas no lugar de "simples" quebra-cabeças, uma vez que "[e]sse tipo de narrativa não precisa se limitar a um conteúdo tão simplista quanto este ou a uma interface explicitamente labiríntica. Nas mãos certas, uma história de labirinto poderia ser uma aventura melodramática com subtextos sociais complexos" (MURRAY, 2003, p. 131). Na busca por essa expressividade, registramos os itinerários percorridos pelos games, décadas antes do jogo que estamos a estudar, nos quais se desenvolvem as narrativas visuais através de recursos básicos como o 2D acompanhado de elementos textuais – como ocorreu em 1979, com Space Invaders Part II e, mais tarde, possibilitou o jogo Metal Gear entregar uma narrativa um tanto complexa para os padrões de 1987, como apontado por Brandão (2012). Esse último jogo antecede *Assassin's Creed* tanto em termos de gênero videolúdico, já que inaugura o gênero *stealth*, quanto pela sensibilidade

em tocar em temas como a guerra e a política, trazendo a própria História como *hipotexto*[10], na acepção de Genette (2010).

Podemos atribuir ao quesito "subtexto social" a força dos jogos da série *Assassin's Creed*, pelo seu forte teor historiográfico – ainda que sem um grande compromisso com o retrato fiel dos fatos, privilegiando a conveniência do enredo –, no qual a aventura individual do protagonista de cada título, seus interesses pessoais e características particulares são elementos adjacentes às doutrinas Ordem[11], cujas missões são ficcionalizadas de forma que se sustentem com fatos históricos, num enredo que elide as fronteiras da ficção com "a verdade" – esta que é, inclusive, a grande problemática de toda a série. Percebe-se, neste sentido, que o primeiro jogo – e, portanto, o terceiro livro –, se vale do arquétipo do herói trágico; aquele que despenca de sua alta posição devido a um erro de julgamento, cujas características podem ser atribuídas à figura de Altaïr Ibn La'Ahad. O protagonista das obras analisadas no presente trabalho realiza o mesmo movimento decadente do seu alto posto na Ordem dos Assassinos, decorrência de ações movidas pelo orgulho. Para reparar esse erro e recuperar o posto que lhe é tomado, ele recebe uma nova tarefa, uma *quest*: a busca por nove alvos postos pelo seu mestre, enquanto reaprende a ser um Assassino. Tais tarefas, por sua vez, se encontram inclusas num determinado subtexto social: a batalha entre as ordens dos Templários e Assassinos, sendo a primeira amplamente conhecida e a última baseada em uma seita também real no século XI. Cada jogo da série traz uma nova adaptação do propósito dos Assassinos a um contexto histórico diverso, em que se conste a tentativa de desconstrução do paradigma maniqueísta apresentado no primeiro jogo que, por sua vez, já é herança da própria mídia videolúdica, marcada por demarcações dualistas de bem e mal – que são representados, respectivamente, nas figuras do jogador e dos NPCs[12]. Essa perspectiva fornece ao jogador uma dimensão de desumanização dos antagonistas de uma forma ainda maior do que nas outras mídias, uma vez que, além de apresentarem uma caracterização gradualmente genérica, a qual se intensifica, de acordo com a sua hierarquia (os oponentes mais fracos são réplicas de um mesmo modelo enquanto os chefes são melhores trabalhados), não consta sequer um indivíduo por trás daqueles personagens, uma vez que estes – ao contrário do protagonista – são automatizados e não controlados com humanos. Servem eles, então, a um único propósito: "são meros empecilhos na minha narrativa".

[10] Faremos uma análise mais detida desses aspectos *transtextuais* da obra no capítulo seguinte.
[11] Sobre a Ordem dos Assassinos.
[12] *Non-player character*, em inglês, "Personagem não jogável", em tradução livre. São personagens que fazem parte do jogo, mas não são manipulados por pessoas de verdade, e sim, por programação. São coadjuvantes, figurantes e desafios.

Pode-se destacar que nos jogos eletrônicos é cada vez mais notável a presença de vários labirintos – ao invés de um único grande labirinto – que constituem a obra como um todo. Dito de outro modo, o que conhecemos por *fase* constitui um caminho parcial a ser percorrido, sendo possível notar que a saída do labirinto geralmente significa a entrada em outro, gerado uma cadeia de labirintos que formam uma narrativa ou o simples percurso de um jogo, no caso deste não se apoiar em uma história. Em *Assassin's Creed* podemos observar essa coexistência de vários labirintos, ainda que pensemos de forma superficial: tomando como exemplo os mapas do jogo que, abertos e exploráveis, como convencionado pelo gênero *Sandbox*[13], podem tanto significar um suborno visual para o jogador, que aprecia cenários muito bem elaborados, graficamente impressionantes e visualmente próximos dos lugares reais aos quais referem, como confundir os mesmos nas metas a serem atingidas. Além disso, são por eles que os jogadores passam, cumprindo metas menores, e mesmo o grande objetivo de curto prazo pode ser observado como conclusão parcial do todo narrativo/cognitivo.

Steven Johnson nomeia esta narrativa como construto de vários objetivos parciais e a habilidade dos jogadores de administrar simultaneamente todos eles, mantendo as noções de longo e curto prazo com o termo *telescopia*, "[...] pela maneira como os objetivos se encaixam uns nos outros, tal qual um telescópio recolhido" (JOHNSON, 2012, p. 48). Um vislumbre superficial de telescopia no jogo *Assassin's Creed* é ilustrado na figura dos vilões que o personagem Altaïr precisa combater; personalidades relevantes na Terra Santa, em Jerusalém, cada um é baseado em figuras históricas da Terceira Cruzada. Enquanto o personagem precisa entender a ligação entre seus alvos menores e Robert de Sablé – seu grande antagonista, até determinado momento –, o jogador precisa administrar todas estas tarefas, que abarcam as tarefas menores, também organizadas em telescopia, a serem realizadas como cumprimentos parciais. É durante a jornada em busca destes nove alvos que se inicia uma grande exploração de espaço que percorre as cidades de Masyaf, Acre, Damasco e Jerusalém, além do Reino, um lugar central que serve de ponte entre os outros lugares já citados.

Numa história cujo desenrolar envolve a navegação do espaço e o cumprimento de tarefas e objetivos de curto e longo prazo, elementos como a *sondagem* e a *agência* trazem recompensas parciais, ou seja, a conclusão de etapas menores do enredo, como também a passagem por uma parte do labirinto. Janet H. Murray chama de *agência* a experiência de

[13] *Sandbox* é um estilo de jogo onde um menor limitações são atribuídas ao jogador, em relação a um jogo linear, onde o número e a ordem de missões é estático. Num *Sandbox*, parte das missões são opcionais e, em alguns casos, possuem uma ordem de cumprimento mais maleável, além de apresentar um cenário aberto para a livre exploração do jogador, enquanto os cenários de um jogo linear são pensados para guiar o jogador por um único caminho.

participar da narrativa, realizando tarefas que geram resultados tangíveis (MURRAY, 2003, p. 127). Esta é uma premissa básica que pode ser observada em todos os jogos eletrônicos, pois, como aponta Aarseth (1997, p. 2), o papel do leitor/jogador no desenrolar da história é justamente o diferencial da narrativa ergódica para as não-ergódicas. O pesquisador norueguês ilustra essa diferença com a metáfora de um espectador de um *jogo* de futebol que pode especular, supor, extrapolar, mas não terá o prazer da influência de um *jogador*: "[O] que acontece quando eu faço isso" (AARSETH, 1997, p. 4). Frase que ilustra, também, o processo de *sondagem*, cunhado por Steven Johnson, que se dá quando o jogador explora a *física do jogo* de acordo com as instruções básicas oferecidas no início (JOHNSON, 2012, p. 40). Johnson explica melhor o processo de sondagem com a divisão feita por James Paul Gee, pesquisador especializado em videogames, onde o jogador deverá sondar o mundo virtual; refletir sobre a sondagem feita, de modo a desenvolver uma hipótese; sondar a veracidade da sua hipótese nesse mundo virtual e avaliar o efeito para aceitar ou reavaliar a hipótese. Esse ciclo é chamado por Gee de "sondar, criar hipóteses, sondar de novo, repensar" (GEE, *apud* JOHNSON, 2012, p. 42).

Tomando como exemplo o momento em que Altaïr precisa atingir seu primeiro alvo, Tamir, podemos acompanhar (seja como expectador ou participante ativo) o personagem explorando a cidade de Damasco, onde o seu alvo se encontra; pedindo informações a pessoas, observando, ouvindo conversas, etc. Em todas estas tarefas estão inclusos processos de diversas naturezas exploratórias que podem ser chamadas de sondagem, ao passo que são objetivos parciais para a chegada ao *souk*[14], onde Tamir possui um comércio ilegal de armas, a serem organizados pelo jogador, que não deixa de tê-los todos em mente. O jogo dá a possibilidade de algumas missões serem dispensadas, isto fica a critério do jogador, mas existe uma quantidade mínima de informações que ele precisa colher para poder ter acesso ao local onde o seu alvo se encontra. Essa hierarquização de objetivos também configura o que entendemos por telescopia. Isso demonstra uma relação de interdependência ente sondagem e telescopia, se retomarmos este segundo conceito como a forma de organizar as tarefas em conjunto com a noção do primeiro, pensando-o como a forma de exploração que guiará o jogador no cumprimento destas. Nesse caso, o jogador explora a mecânica do jogo e, a partir disso, desenvolve suas estratégias, ou seja, a participação gera resultados tangíveis. A saída deste labirinto, porém, desencadeia um evento fixo, pré-concebido no enredo da história e comum a todos os jogadores da obra: a morte de Tamir.

[14] Zoco, em português, termo que designa um uma feira periódica nos países árabes. Optou-se por manter no texto a nomenclatura utilizada no jogo.

Na acepção de Murray, agência vai além da participação e da interatividade; ela atenta para uma influência real sobre o mundo visitado e sobre o comportamento dos personagens envolvidos. A autora exemplifica a interatividade com o ambiente participativos de algumas peças, onde a plateia pode até fazer algum comentário, interagir com os personagens, o enredo, porém, foi "[...] projetado para se desenvolver do mesmo modo, não importa o que os membros individuais da audiência façam[...]" (MURRAY, 2003, p. 127). Agência, neste sentido, seria vivenciada nos resultados de nossas decisões e escolhas, e isto implica que para um jogo não se tornar uma mera narração interativa, onde as diferentes atitudes culminem sempre nos mesmos resultados, ele precisa apresentar um vasto número de possibilidades e um mundo que se rompa em vários a cada escolha iminente – como as bifurcações ficcionalizadas por Borges. Este ponto também é tocado por Aarseth (1997), quando este atenta para a presença dos ecos das estratégias inacessíveis ou não escutadas, caminhos não percorridos dos quais o jogador é constantemente lembrado, como vozes que não foram escutadas (p. 3). "Cada decisão fará algumas partes do texto mais, outras menos, acessíveis, você poderá nunca saber os resultados exatos das suas escolhas; ou seja, o que você perdeu" (AARSETH, p. 3, tradução minha[15]). Nesse sentido, a grande limitação do labirinto é inibir percursos mais ousados dos personagens, uma vez que conduz a apenas uma única saída. Essa discussão torna-se pertinente como provocação ao caso dos jogos eletrônicos, quando levamos em conta que estes já apresentam características mecânicas que implicam a possibilidade de existirem bifurcações no enredo e finais menos limitados. Em *Assassin's Creed*, Altaïr, dotado de uma variedade considerável de armas e golpes, tem à sua disposição um número ainda maior de formas possíveis de matar os seus alvos, os modos silenciosos não afetarão as pessoas em volta, enquanto modos mais espalhafatosos vão alterar o comportamento delas, sendo que, entre essas pessoas, incluem-se os guardas que defendem o alvo, obrigando o jogador a reformular a sua estratégia de assassinato que agora será pautada em um combate aberto; isto pode ser considerado agência. Ao fim da missão, o mesmo vídeo da morte do alvo será exibido, independente da estratégia adotada. Nesse ponto, os jogos de ação, gênero ao qual a franquia se encaixa, de modo geral, apresentam estruturas de enredo um tanto conservadoras; os mapas são amplos e possuem vários caminhos, os objetivos/tarefas são mais abrangentes ao jogo e extrapolam o enredo, mas os eventos fixos continuam limitando de forma causal os resultados destas tarefas.

É inegável o avanço dos elementos cinematográficos dos *videogames*, possibilitando que os títulos apresentassem dublagem e trilha sonora de qualidade, *cutscenes* e modelagens

[15] "*Each decision will make some parts of the text more, and others less, accessible, and you may never know the exact results of your choices; that is, exactly what you missed*", no original.

3D que tornam os personagens e cenários muito próximos da realidade, que, somados à sofisticação mecânica adquirida nas últimas décadas, demandam um esforço intelectual maior do jogador, tanto em relação à manipulação de controles, que tem se tornado cada vez mais complexa, quanto à leitura de códigos provenientes de diversas naturezas, como a imagem (e isto inclui o movimento), o som, e os elementos textuais, que caracteriza o que chamaremos de letramentos multimodal e ludológico[16]. Se por um lado esse avanço significou uma melhora na forma como os jogos eletrônicos representam o mundo, por outro o investimento, em grande parte dos casos, recaiu massivamente sobre estes recursos, em detrimento da atenção voltada à criação de rumos conflitantes, cuja visão estética é representada pela figura de um *rizoma*.

Dentro da noção botânica, o rizoma se ramifica de qualquer ponto que tanto pode ser visto como raiz, talo ou ramo. Desse conceito, Murray cita o filósofo Gilles Deleuze, no que tange os emaranhados que se conectam e reconectam em qualquer ponto, não obedecendo a uma hierarquia autoritária – no caso dele, as ideias, no dela, os jogos eletrônicos; um tipo de princípio narrativo/teórico/ideológico que subjuga os caminhos seguintes. Para os jogadores, este processo provoca um efeito ambíguo, pois ao mesmo tempo em que o seu percurso seria um tanto nublado; na ausência de um caminho certo e definitivo, "[...] encena-se uma história de perambulações, de atração por rumos conflitantes, [...] de uma sensação de impotência para se orientar ou encontrar uma saída, [...] tal história é também estranhamente reconfortante; [...] o fato de o enredo não se resolver significa que nenhuma perda irreparável será sofrida" (MURRAY, 2003, p. 133).

A liberdade dada pelo rizoma ou mesmo a navegação com limites do labirinto, que também possui interatividade e seus níveis de sondagem e agência, podem causar no jogador uma sensação de autoria sobre a história; a interação com os lugares e outros personagens aliada aos efeitos causados pelas suas ações dão ao jogador a ilusão de poder máximo sobre o mundo navegado. Espen J. Aarseth define este desejo, muitas vezes frustrado, do jogador por algo que transcenda o ato interpretativo, constituindo um controle sobre a narrativa: "Eu quero contar a minha história; a história que não seria possível sem mim" (AARSETH, 1997, p. 4, tradução minha[17]). Ele argumenta que de fato existe um certo controle, até certo ponto, mas que este senso de consequência individual é, na maioria das vezes, ilusório. Janet Murray, por sua vez, aponta uma distinção entre agir, ainda que de forma criativa, dentro de um ambiente pré-concebido e construir seu próprio ambiente. A autora atenta para o fato de que os jogadores

[16] O letramento multimodal refere-se à leitura de construções de significados provenientes de vários modos semióticos enquanto o ludológico refere-se à leitura dos elementos de um jogo eletrônico.
[17] "*I want this text to tell my story; the story that could not be without me*", no original.

recebem possibilidades prescritas pela programação, que delineia, também, os limites da experiência de navegação, além de já ser um tanto limitada no processo de autoria (o autor dificilmente conseguirá atender à demanda de todos os jogadores possíveis durante o processo criativo). A este processo criativo, possível através do meio ludológico e reforçado com a mídia digital a autora dá o nome de *autoria procedimental*.

Para Murray, autoria procedimental "significa escrever as regras para o envolvimento do interator, isto é, as condições sob as quais as coisas acontecerão em respostas às ações dos participantes" (MURRAY, 2003, p. 149). Isso quer dizer que as ações de personagens como Altaïr e as atividades dos jogadores foram prescritas através de padrões e normas estabelecidos. Enquanto o programador pensa em um repertório de ações e resultados, cabe ao jogador fazer a história progredir através da sua interferência, improvisando, através da já discutida sondagem, um percurso particular dentre as muitas ações possíveis previstas pelo autor e postas ao seu dispor através da programação e prescrição de regras. Murray compara os papeis do programador e do jogador, comparando os jogos com um parque de diversões, quando ela afirma que "[...] a participação num ambiente imersivo deve ser cuidadosamente estruturada e restringida" (MURRAY, 2003, p. 108). Para ela, esta seria uma forma de evitar destruir a trama da ilusão; fazer o jogador se sentir parte do enredo, sem que a mesma seja comprometida, uma vez que, assim como as regras, o enredo também foi prescrito para ser executado da forma prevista, desencadeando os eventos fixos dos quais discutimos anteriormente e aos quais daremos mais espaço e exemplos em outro capítulo. Para isto, as regras são adotadas de modo a estruturar a interação do jogador em tom de visita, isto serve como fronteira entre o universo virtual e real, onde "[...] a própria tela é a tranquilizadora quarta parede" (MURRAY, 2003, p. 109) e a programação, ou *autoria procedimental*, ou o ANIMUS, no caso do *Assassin's Creed*, delimita explicitamente tempo e espaço.

Os jogos eletrônicos destacam-se das demais plataformas pela forma como estas regras são distribuídas e apresentadas; elas não são todas entregues de cara, mas escondidas e apresentadas ao longo do jogo, de acordo com a sua relevância para os objetivos mais imediatos. Diferente do texto escrito, ainda que neste os eventos possam se bifurcar, como exemplificado na obra de Borges, o jogo traz como diferencial a interferência do jogador no desencadear dos eventos, caracterizando um ambiente participativo, gerado através de regras. Os jogos eletrônicos destacam-se das demais plataformas pela forma como estas regras são distribuídas e apresentadas ao longo do jogo. Um jogo de xadrez, por exemplo, deixa claras as suas regras logo no início do jogo: "Peões movem-se apenas uma casa para frente, e comem na diagonal", "Rainha move-se e como outas peças para quantas casas quiser, em qualquer direção".

Jogadores experientes desenvolvem táticas para avançar no território inimigo e vencer a partida, mas a dinâmica do jogo se mantém a mesma. Steven Johnson ressalta os jogos eletrônicos, diferente dos de tabuleiro, não apresentam todas as regras de uma vez, cabendo ao jogador ir descobrindo algumas, enquanto outras vão sendo reveladas, conforme o jogo desenvolve.

Dados do manual do primeiro *Assassin's Creed* para PC apresentam apenas o perfil do(s) protagonista(s), seus controles básicos e modos de verificar o seu status, enfim o que Janet Murray nomeia com o termo *Interatividade*; o jogador aprende como interagir com o jogo, mas o que ele de fato terá que fazer com isso, os objetivos e as formas de alcançá-los só serão revelados no momento em que forem relevantes, estes estarão mais ligados à procedência da narrativa, uma vez que os objetivos serão revelados junto com a história e os métodos são, na maioria das vezes, intuitivos, e precisam ser descobertos, através do já apresentado processo de sondagem. "Essa é uma das razões pelas quais os videogames podem ser frustrantes para os não iniciados. Você senta ao computador e pergunta: 'O que devo fazer?' Quem costuma jogar vai responder: 'Você precisa descobrir o que precisa fazer'" (JOHNSON, 2012, p. 40).

Além do manual, o jogo apresenta um recurso chamado *Memory Corridor*, um cenário multifuncional do jogo que, primeiramente, se apresenta como uma sala de treinamento dos recursos do jogo e ações possíveis. Como o jogo é apresentado em camadas, onde você joga com um personagem contemporâneo que acessará as memórias de Altaïr através de um programa, processo que será melhor detalhado no capítulo a seguir, recursos como o *Memory Corridor* podem ser vistos como uma forma metalinguística de ditar as instruções do jogo, sem que isso o torne menos verossímil. Neste caso, o jogo *Assassin's Creed* parece estar visando não só os jogadores já letrados na mídia videolúdica, como também os jogadores casuais e também os não-jogadores, o que talvez justifique, também, a existência da adaptação literária do enredo dos jogos. Caso que será estudado mais adiante.

Johnson argumenta que a percepção dos jogadores *ludoletrados*[18] em relação à sondagem é semiconsciente, que não muitos deles serão capazes de narrar o que fizeram e descobriram; eles apenas têm os seus resultados em mente, "simplesmente sentem que certas estratégias são corretas" (p. 44). Como toda programação, os jogos apresentam padrões; abertamente expostos ou sutilmente visíveis, que o jogador deverá ter em mente de acordo com a sua percepção. Steven Johnson apresenta exemplos relacionados a massa e velocidade, bem como relacionados a fisiologia, características que se mostram intuitivas. Os resultados destas estratégias – "tangíveis" como Murray aponta –, são descobertas em relação à mecânica do jogo

[18] Junção dos conceitos de letramento e ludologia, para definir os jogadores com uma boa bagagem de jogos e que lidam bem com o universo eletrônico.

que, por sua vez, é criada através das regras. Isso mostra que Murray almeja uma participação mais profunda e complexa, que vá além da mera interatividade, mas se constitua em forma de ações que de realmente definam o curso da narrativa. Do contrário, a participação ativa que poderá ser considerada "[...] um indicativo precário do prazer da agência que um jogo oferece" (MURRAY, 2003, p. 127).

Dialogando a agência de Janet Murray com o conceito de história multiforme, um espaço aberto a múltiplas possibilidades – enredo que se rompe em caminhos bifurcados definidos através das escolhas dos personagens –, lemos o caso do Assassin's Creed como uma história interativa, na qual todos os grandes eventos são fixos; o jogador até pode traçar o seu caminho até estes eventos físicos e, até certo ponto, interferir no comportamento do personagem, mas os pontos onde eles chegarão através destas ações já foram pré-concebidos. Isto não quer dizer que apenas os jogos que seguem a linha narrativa da série possuem essa característica. De certa forma, todos os jogos são desenvolvidos com ações e efeitos pré-concebidos, esta é a própria noção de programação e desenvolvimento, abordada pelos estudos complementares de *autoria procedimental* por Janet Murray e *física do jogo* por Steven Johnson, a diferença é que existem jogos muito mais abertos que dão a liberdade ao jogador para não seguirem um *script* sem que isto torne o deixe estagnado no mundo ficcional no qual está imerso.

UMA CRUZADA MULTIMODAL

No presente trabalho, estudamos, até aqui, alguns conceitos estruturantes da mídia videolúdica, à qual pertence os jogos da série *Assassin's Creed*, sendo eles a linguagem cinematográfica, a expressão narrativa, subtexto social, quests, telescopia, sondagem, interatividade, agência e autoria procedimental. Este capítulo segue, neste sentido, fazendo uso desses conceitos em prol da análise estrutural e narrativa desses objetos. Para isso, voltaremos às definições básicas de Janet Murray e Espen J. Aarseth acerca do ambiente virtual e do tipo de relação que ele exige com o seu público – a saber, a leitura multimodal [o que inclui até mesmo a textual] seguida da participação na obra. A análise segue sob a ótica dos modos de trabalho concedida por Steven Johnson, através da qual discutiremos o modo em que opera a participação da qual requisita o ambiente virtual, segundo os autores supracitados; ademais, estruturar-se-á, também, as normas eletrônicas – ou regras – por onde se dá esta interação. Uma vez que, entre essas regras e jogabilidade, a evolução de recursos técnicos audiovisuais, como discutido no capítulo de introdução, deu espaço para a existência de uma narrativa cinematográfica – a qual passa a disputar o predomínio do jogo sobre os outros elementos –, entrecortamos toda a análise estrutural com o aspecto narrativo-ficcional que costura as tarefas do jogador. Por fim, contamos com a análise de Chris Kohler, jornalista americano especializado, do primeiro jogo da série, através da qual entregamos a nossa análise ao próximo capítulo, que dará sequência e *convergirá* tudo o que se foi discutido, até o momento, na obra final dessa narrativa compartilhada: o romance de Oliver Bowden.

Assassin's Creed foi desenvolvido pelo estúdio canadense *Ubisoft Montreal*, subsidiária da empresa francesa *Ubisoft*, que lançou o jogo em 2007, para os consoles *PlayStation* 3 e *Xbox* 360, e para PC, em 2008. A empresa foi também desenvolvedora do jogo *Prince of Persia*, do qual *Assassin's Creed* foi originado[19]. *Assassin's Creed: Bloodlines* é uma sequência direta do primeiro jogo, lançada em 2009. Os jogos de ação/aventura se encaixam em mais dois gêneros não muito conhecidos por não-jogadores: *stealth*, gênero marcado pelo uso da furtividade, uma vez que o jogador é desafiado a evitar inimigos ao invés de enfrenta-los, ou planejar uma emboscada que chame o mínimo de atenção possível, atenções indevidas serão punidas com combates corpo a corpo, já que geralmente há pouca ênfase nas habilidades de combate físico do personagem; e *sandbox*, relacionado ao caráter espacial do jogo, abertos à exploração e mais

[19] *Assassin's Creed* havia sido originalmente desenvolvido como um spin-off de *Prince of Persia* subintitulado *Assassin*, que também se passaria em Jerusalém.

permissíveis quando aos caminhos que o jogador pretende tomar, sendo que este pode, muitas vezes, burlar as prescrições de enredo e desenvolvimento.

Como em muitos outros casos de jogos eletrônicos, em *Assassin's Creed*, acompanhamos uma narrativa ergódica, dados os esforços não triviais para moverem a história, porém com todos os grandes eventos fixos; o jogador pode traçar seu caminho até estes eventos fixos e, até certo ponto, interferir no comportamento do personagem, mas os pontos do enredo onde eles chegarão através destas ações já foram pré-concebidos. Isto torna o uso do estilo *sandbox*, de certa forma, contraditório; um jogo caracterizado pela liberdade de ações do jogador, mas que não permite que este influa no caráter do personagem – tampouco moldar o enredo – não pode ser considerando aberto. Vale ressaltar que, de certa forma, todos os jogos são desenvolvidos com ações e efeitos pré-concebidos, esta é a própria noção de programação e desenvolvimento, abordada pelos estudos complementares de *autoria procedimental* por Janet Murray e *física do jogo* por Steven Johnson. A diferença é que, mesmo que Assassin's Creed dê liberdade ao jogador para não seguir um *script* sem que isto o deixe estagnado no mundo ficcional no qual está imerso, isto implica dar as costas à história, nos momentos de livre diversão/exploração do mundo, enquanto alguns jogos apresentam um enredo que se abre em possibilidades a cada escolha iminente. Por outro lado, isto denota, também, uma proximidade narrativa entre as mídias – jogo e literatura – o que torna a relação dos textos um ponto facilitador da adaptação, em termos de enredo.

O jogo é narrado em duas camadas: a primeira, numa espécie de narrativa em primeira pessoa, constituída pelo núcleo de Desmond Miles, um jovem sequestrado pelas Indústrias *Abstergo* por conta da sua descendência. Na mitologia do jogo, as memórias dos seres vivos são passadas hereditariamente, sendo possível acessá-las através de um programa chamado *ANIMUS*. Detentora do programa, a empresa sequestra Miles, descendente de Altaïr Ibn-La'Ahad – um membro da Ordem de Assassinos surgida no mediterrâneo –, para acessar as memórias deste Assassino, o qual combateu os cavaleiros templários, no período da terceira cruzada. Desmond é controlado como num jogo de terceira pessoa, podendo ser visto na tela[20], mas a forma como ele é tratado pelo ANIMUS (na segunda pessoa do singular) passa a impressão de estar conversando com o jogador, além de Altaïr ser tratado como "seu ancestral", outra vez se dirigindo ao jogador. Contudo, Desmond Miles e todos os elementos ficcionais do seu núcleo não existem na obra literária, sendo este o maior ponto de divergência entre as duas obras. É válido ressaltar que, buscando equivalência em termos de ponto de vista, o romance

[20] Em jogos de primeira pessoa, o jogador explora o mundo ficcional pelos olhos do personagem.

mantém a narrativa em primeira pessoa, mas na perspectiva de Niccolò Polo, pai de Marco, e aquele que vai contar a história de Altaïr.

Para compreendermos os jogos a serem estudados, antes de partirmos para o contraste com o romance, contaremos com as concepções de pensadores da narrativa eletrônica, algumas já discutidas no primeiro capítulo, com enfoque nos estudos de Janet H. Murray, quando esta discute as características próprias dos games, afirmando que estes são procedimentais, participativos, espaciais e enciclopédicos. Optou-se por organizar estes conceitos em meio às ideias de outros autores de acordo com a característica dos jogos a ser discutidas em cada momento da análise.

A primeira característica a ser delineada, de acordo com a acepção de Murray, é a apresentação de espaços navegáveis, ou caráter espacial. Em qualquer narrativa é essencial que se haja um espaço onde a história possa ser ambientada, ao passo que em um ambiente digital, marcado pela interatividade, este espaço será essencial para a participação ativa do interator. "Os meios lineares, tais como livros e filmes, retratam espaços tanto pela descrição verbal quanto pela imagem, mas apenas os ambientes digitais apresentam um espaço pelo qual podemos nos mover" (MURRAY, 2003, p. 84).

Devido ao crescente uso da narrativa como incremento de um novo estilo de jogo que estava surgindo e se consolidando entre as décadas de 80 e 90, os jogos acabaram adotando, ironicamente, uma postura progressiva em termos de estruturação do enredo e, portanto, linear. Nesse meio, era permitido ao jogador se mover no espaço apresentado e explorá-lo, até certo ponto, porém, dada uma história completa ao jogador, não era possível, para este, fugir do caminho que o era imposto pelo enredo. Ainda no fim dos anos 90, começa a surgir um ambiente digital cuja proposta era justamente diminuir essas limitações; um universo aberto, como *open-world*, uma das suas titulações, sugere, e amplamente explorável, cuja visão estética assemelha à de uma caixa de areia: um espaço simulado que proporciona às crianças ou aos gatos uma miniatura de mundo por onde estes podem realizar o seu circuito, sem um propósito definido ou direção fixa. Isto é *free-roaming*, característica peculiar e inerente ao gênero *sandbox*[21].

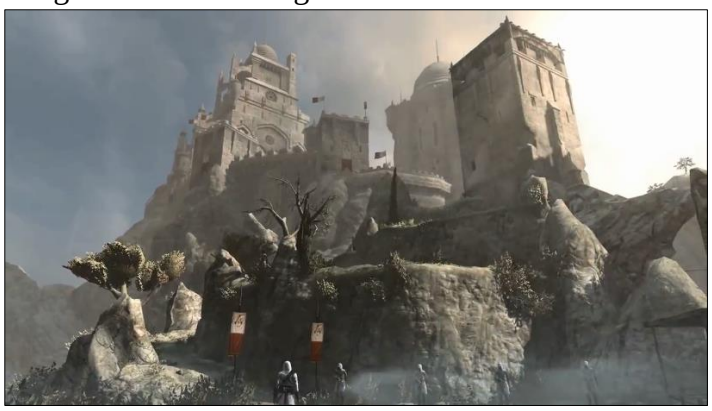
Murray (2003, p.84) acentua que esta propriedade foi largamente explorada em aplicações gráficas. Em *Assassin's Creed*, por exemplo, encontramos as propriedades espaciais em Masyaf, Damasco, Acre e Jerusalém, devidamente mapeadas pelo próprio jogo, que apresenta legendas e indicadores que iluminam a navegação do jogador. Aqui serão descritas as características dos espaços por onde ocorrem as perambulações de Altaïr, alternando entre

[21] Em tradução livre, *free-roaming* significa circuito livre e *sandbox*, caixa de areia

observações sobre as apresentações gráficas do jogo e descrições textuais do romance. Um detalhe a ser esclarecido é que alguns mapas são divididos em três distritos, contudo, devido à proximidade de características entre estes, sendo a quantidade de elementos a mais ressalvável variação, optou-se por descrever apenas o primeiro distrito de cada cidade.

Masyaf, nossa primeira parada, é situada em uma região montanhosa do Vale Orontes, Síria, e é onde fica localizada a torre e base de treinamento dos Assassinos, no topo da cidade. Uma torre bastante alta guarda os aposentos do mestre Al Mualim e é constantemente vigiada por soldados, assim como toda a área dos Assassinos, cercada por uma parede paliçada. É possível ver um pequeno lago que corre ao lado destas montanhas. As duas obras nos dão um vislumbre desta imponente torre logo em seus inícios. No jogo, quando Altaïr retorna da sua fracassada missão no Templo de Salomão e, no romance, quando Niccolò Polo chega ao local para iniciar a história de Altaïr para seu irmão, Maffeo Polo:

Figura 1 – Altair chega na fortaleza dos Assassinos



Fonte: captura de tela de Assassin's Creed, 2007.

> [...] a Fortaleza de Masyaf. Um castelo imponente com muitas tores e cercado por rios reluzentes, que ocupava uma posição de destaque diante da movimentada aldeia abaixo, o assentamento em um ponto alto dentro do Vale do Orontes. Um oásis de paz. Um paraíso. (BOWDEN, 2014, p. 10)

Descendo as montanhas onde se encontra a Fortaleza dos Assassinos, situa-se a cidadela de Masyaf. É o local mais simples do jogo. Íngreme, com poucas ruas – todas levam a um único caminho, direto para a fortaleza. Durante o jogo é possível realizar algumas missões e atividades menores, interações com o cenário e com os personagens que circulam nas cidades, como será melhor discutido ao falar do caráter participativo do jogo. Um detalhe interessante sobre este cenário é a presença de jardins junto à fortaleza, fazendo referência à real sede dos Assassinos, onde supostamente um jardim paradisíaco foi criado por Hassan-i Sabbāh, o fundador da ordem histórica, para assegurar seus seguidores do caráter divino da sua missão.

Saindo de Masyaf, e após percorrer a cavalo um longo caminho que beira o lago e perpassa altas montanhas e antigas construções, chegamos ao mapa intermediário do jogo, *The Kingdom*, ou "O Reino". Este lugar dá acesso a todos os mapas do jogo, sendo plano, mas rodeado por montanhas, constituído de uma quantidade considerável de povoados e acampamentos, dividida e militarizada por Ricardo Coração de Leão e Salāḥ ad-Dīn e constantemente defendida por templários, que se organizam ao redor de torres de vigia, um dos tipos de *viewpoints*[22] presentes no jogo, outro elemento que integra o caráter participativo do jogo.

Damasco é o primeiro lugar que conhecemos após passarmos do reino, pois é onde se encontra o primeiro alvo de Altaïr, Tamir, um comerciante do mercado negro. É uma grande cidade da Síria antiga e, por conseguinte, dividida em distritos e revisitada por Altaïr, uma vez que outros alvos se encontram nesta cidade, Abu'l Nuqoud, do distrito rico, e Jubair al Hakim, do distrito médio. Tamir foi encontrado no distrito pobre. O jogo evidencia, como em Masyaf, a sua fachada, assinalada pelos seus "[...] imensos e imponentes portões [...], onde os guardas sarracenos estavam em vigia" (BOWDEN, 2014, p. 52):

Figura 2 – Chegada de Altaïr a Damasco

Fonte: captura de tela de Assassin's Creed, 2007.

É possível ver uma grande movimentação mesmo no distrito mais pobre, sendo caracterizada pela configuração de uma mesquita, com seus "[...] pontudos minaretes que interrompiam um mar desigual de telhados [...], mercados, pátios e santuários [...]" (BOWDEN, 2014, p. 53), onde "mulheres se movimentavam perto de uma barraca que vendia lustrosas lâmpadas a óleo, tagarelando freneticamente, e, não muito distante, dois homens discutiam" (BOWDEN, 2014, p. 55). Vale ressaltar que desde antes da entrada da cidade já é possível ver

[22] Pontos de observação, em tradução livre. São os minaretes do jogo, torres altas por onde o Assassino tem uma visão ampla das cidades. Desta forma ele completa o mapa do jogo e se orienta nas cidades.

vendedores em suas barracas. É também no distrito pobre que ficam localizados o *Bureau dos Assassinos*, uma sede escondida onde Altaïr troca informações sobre seus alvos e o Souk Al-Silaah, o maior ponto comercial da cidade e lugar exato onde se encontra o mercenário Tamir.

O próximo lugar a ser visitado é Acre. Localizado ao leste do mediterrâneo, é também muito grande, e, portanto, dividido nos mesmos 3 distritos, no pobre se encontra Garnier de Naplouse, seu primeiro alvo na cidade, Sinbrand e William de Montferrat, localizados nos distritos médio e rico, respectivamente. O jogo mantém o padrão de exibição da paisagem frontal da cidade, assim que Altaïr a alcança, enquanto o livro opta por apresenta-la contando uma história recente que explica a sua atual situação "[...] de sítio, doença, fome, crueldade e derramamento de sangue" (BOWDEN, 2014, p. 68), descrevendo Acre como "Uma cidade cujos habitantes conheciam muito bem o sofrimento, cujos olhos escondiam dor e cujos ombros estavam curvados pela tristeza" (BOWDEN, 2014, p. 68). Podemos notar que o romance pinta melhor detalhadamente a imagem cidade que o vislumbre dado pelo jogo, o que não quer dizer que este deixe de informar sobre a situação financeira inferior da cidade, que apresenta uma muralha mais simples e não tão imponente como as anteriores:

Figura 3 – A entrada da cidade de Acre

Fonte: captura de tela de Assassin's Creed, 2007.

É valido ressaltar que o jogo também apresenta o estado miserável da cidade, o que tentamos comparar no parágrafo acima foi o primeiro vislumbre, não as informações totais que são dadas pelas obras. Logo após a entrada na cidade, e levando em conta que a visita é situada no distrito pobre, já vemos cadáveres espalhados pelo chão das primeiras ruas e becos, consequência de "[...] um prolongado e sangrento cerco que durou quase dois anos" (BOWDEN, 2014, p. 67). Acontece que o livro comporta informações históricas que o jogo não apresenta.

Novamente, o Bureau se encontra no distrito pobre. Jabal é seu representante em Acre, aquele que dá a Altaïr a permissão para seguir sua missão e encontrar o seu próximo alvo,

Garnier de Naplouse, que trabalha no hospital da Ordem ao noroeste do Bureau. A fortaleza dos Hospitalários, onde se encontra de Naplouse é a instituição que comanda o distrito. É um local fechado, guarnecido por soldados e arqueiros, como a base dos Assassinos em Masyaf, o que obriga Altaïr a adotar uma medida furtiva de invasão. Ao passar pela fortaleza, o Assassino desce no pátio por onde vagam os pacientes maltrapilhos de Naplouse; “Pobres miseráveis [...] com as expressões vazias e os olhos vidrados” (BOWDEN, 2014, p. 71).

A última cidade prevista no trajeto de Altaïr é Jerusalém. Na verdade, o jogo se inicia no Templo de Salomão, mas a cidade, de fato, só conhecemos durante a missão de Talal, traficante de humanos, localizado em um armazém do distrito rico da cidade. Altaïr ainda possui mais dois alvos neste local, Majd Addin e Robert de Sable, seu grande alvo e causa da sua queda. O jogo novamente dá uma visão da fronte da cidade, seguida da entrada de Altaïr, em meio a um grupo de intelectuais, enquanto o livro não traz as impressões do Assassino na narrativa.

Figura 4 – A entrada da cidade de Jerusalém

Fonte: captura de tela de Assassin’s Creed, 2007.

É válido ressaltar que se misturar aos intelectuais como disfarce para os soldados, já que a cidade é muito bem guarnecida, foi o mesmo método usado para adentrar Damasco, na missão de Tamir e, provavelmente, por isso, o livro preferiu omitir esta parte, narrando diretamente a chegada de Altaïr no Bureau dos Assassinos, onde ele encontra Malik, seu companheiro na missão do Templo de Salomão.

O romance, nesse caso, demonstra um certo cansaço da repetitividade do jogo, em questões procedimentais e narrativas, que serão melhor desenvolvidas mais à frente. Mesmo após a entrada do Assassino, o livro não faz questão de descrever a cidade, com seus habitantes e demais características, indo direto aos objetivos da missão: do Bureau para o armazém de Talal, onde se passa grande parte do capítulo que narra a missão. A impressão que dá é que as cidades são diferentes apenas visualmente, mas possui padrões conceituais. A própria escrita

desta parte do trabalho, com todo o cuidado necessário para diferenciar as cidades na descrição é uma certa confirmação desta repetitividade. Jerusalém dá uma primeira impressão de possuir características mais exageradas das outras cidades, mais cidadãos, soldados e minaretes, além de uma paisagem mais bonita. É bom lembrar, porém, que esta é a única cidade do jogo que é visitada primeiramente pelo distrito rico.

Um *plot twist* leva Altaïr de volta ao reino, só que desta vez como localidade da missão, não a passeio. O reino esconde uma cidade antiga chamada Arsuf, cenário do confronto histórico entre o rei Ricardo I e Salaah ad Diin (Apolónia da Palestina) e da batalha de Altaïr contra Robert de Sablè. Não há muito o que descrever da região além da forte militarização aparente, no jogo, é palco de uma sucessão de batalhas desiguais entre Altaïr e dezenas de soldados, cruzados e sarracenos.

O ambiente espacial de um cibertexto se diferencia das outras formas de representação, pela participação ativa do jogador, "[...] celebrando o prazer de ter à disposição ambientes computacionais cada vez mais reativos" (MURRAY, 2003, p. 81); sem isso, não haveria distinção entre a navegação em um jogo e um passeio num parque temático. Podemos tomar outras palavras da autora para assinalar a própria diferencia entre o romance e os jogos analisados, quando ela afirma que o jogador não está apenas lendo a narrativa de um evento passado; o fato acontece no ato do jogo e, diferentemente da ação no livro impresso, está acontecendo com o jogador (MURRAY, 2003, p. 86).

Com isso, percebemos que o jogo apresenta todo um material gráfico para estabelecer o ambiente digital onde ocorrer-se-á a interação ativa do jogador. A esta capacidade, Janet Murray dá o nome de propriedade participativa, "[...] porque podemos induzir o comportamento [dos personagens e demais elementos envolvidos]" (MURRAY, 2003, p. 80). Discutamos, a seguir, como e em quais níveis se dão os processos de interação do jogo Assassin's Creed, trazendo à baila as traduções feitas pelo romance. Em outras palavras, detalharemos o que o personagem pode fazer no universo ficcional gerado pelo jogo.

Como discutido anteriormente, Espen J. Aarseth entende como literatura ergódica um texto que "[...] centra a sua atenção no consumidor ou utilizador do texto como uma figura ainda mais integrada do que os próprios teóricos da recepção reivindicariam" (2005, p. 19); um médium que estabelece diálogo com o receptor. Mais do que isto, requer este diálogo, pois o texto não progride sem que o jogador percorra pelos caminhos propostos. Já sentimos a necessidade de participação desde o início do jogo, quando baixamos a guarda de Altaïr e abordamos um homem protegido por uma quantidade considerável de soldados, sabendo que

corremos um alto risco agindo desta forma. Isto se dá simplesmente porque precisamos fazer algo que está previsto no enredo – ou escrito, na história de Altaïr.

O jogo apresenta um recurso chamado *Memory Corridor*. O cenário se apresenta como um lugar vago, sem chão, paredes e céu delineados; apenas o personagem e um nebuloso "nada", mas já permite uma sensação espacial. O recurso multifuncional do jogo oferece, primeiramente, uma sala de treinamento dos recursos do jogo e ações possíveis. Basicamente, ensina o jogador a interagir com o jogo, ou "induzir o comportamento do personagem". É nesta faceta que vamos nos ater por agora. Mas, antes, vamos apresentar o joystick do PlayStation 3, um dos consoles onde o jogo foi lançado:

Figura 5 – O joystick do PlayStation 3[23]

Fonte: Techtudo[24].

Um sistema automatizado de locução com voz sintética anuncia que o ANIMUS utiliza um *puppeteering concept*[25] para controlar as ações de Altaïr, enquanto uma imagem aparece na tela para explicar quais serão os botões necessários para estas ações, sendo o botão triangulo (△) dedicado aos movimentos com a cabeça, o botão quadrado (□) ativa os movimentos da mão armada, enquanto bola (○) da mão livre e o botão × manipula os pés.

Uma barra de status localizada no canto superior direito da tela exibe, durante todo o jogo, as opções explicadas: sendo a superior (△) a visão de primeira pessoa, que pode ser usada para observar o ambiente ao redor do personagem; a da direita (○) o empurrão leve, que afasta as pessoas da frente do personagem, no caso de um tumulto, sem que este às derrube, como fará

[23] As funções apresentadas na imagem são gerais, e não específicas do jogo *Assassin's Creed*.
[24] Disponível em: <http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2013/07/guia-do-playstation-3-para-iniciantes-veja-como-configurar-facilmente-seu-console.html> Acesso em: 19 jun. 2015.
[25] Conceito de marionetes, em tradução livre.

quando estiver correndo; a da esquerda (□) o soco; e a inferior (×) o *blend*[26], um recurso que, como o nome sugere, faz o personagem "se misturar" na multidão de forma harmoniosa, o que não desperta a atenção dos soltados.

Um detalhe interessante do jogo é a divisão das ações em dois perfis base; *high* e *low profile actions*. As ações de *low profile* são socialmente aceitáveis (com excessão do soco, talvez), pois não despertam a atenção dos civis e soldados, enquanto as de *high profile* são ações mais agressivas. O botão R1 serve como chave para alternar entre os perfis, pressioná-lo vai modificar as opções detalhadas acima, a barra de status, por sua vez, exibe as novas opções: a visão de primeira pessoa não é alterada; o empurrão de leve (○) passa a ser o *grab and throw*, que agarra um oponente e o atira na direção desejada[27], isto vai atordoá-lo por um tempo, ou até mesmo fazer com que ele caia, permitindo que este receba ataques sem oferecer resistência; o botão *blend* (×), se torna *sprint*[28], um arranque no passo do Assassino, bastante útil em fugas e perseguições, mas também o torna mais vulnerável a tombos e quedas. O último recurso é talvez o mais característico do jogo, o *stealth assassination*[29] é ativado no lugar do soco (□), é uma ação ofensiva utilizando as armas do Assassino: espada, facas de arremesso, lâmina oculta ou o próprio soco. O jogador tem opções de armas para escolher, através dos botões direcionais, as quais vão sendo acrescentadas conforme o progresso do jogo. Além da chave que alterna o perfil das ações e dos direcionais para a escolha das armas, é necessário, também, "marcar" o alvo do assassinato, utilizando o L1, para então realizar esta ação. No caso do arremesso das facas, o botão terá servido como mira e no da espada, decidirá qual será o alvo dos ataques, se estiver lutando conta um grupo de soldados. Para a lâmina oculta, resta aproximar-se furtivamente do alvo (por isso é também importante ter em mente todo o alarde que um assassinato indiscreto possa causar), surpreendendo-o com o ataque:

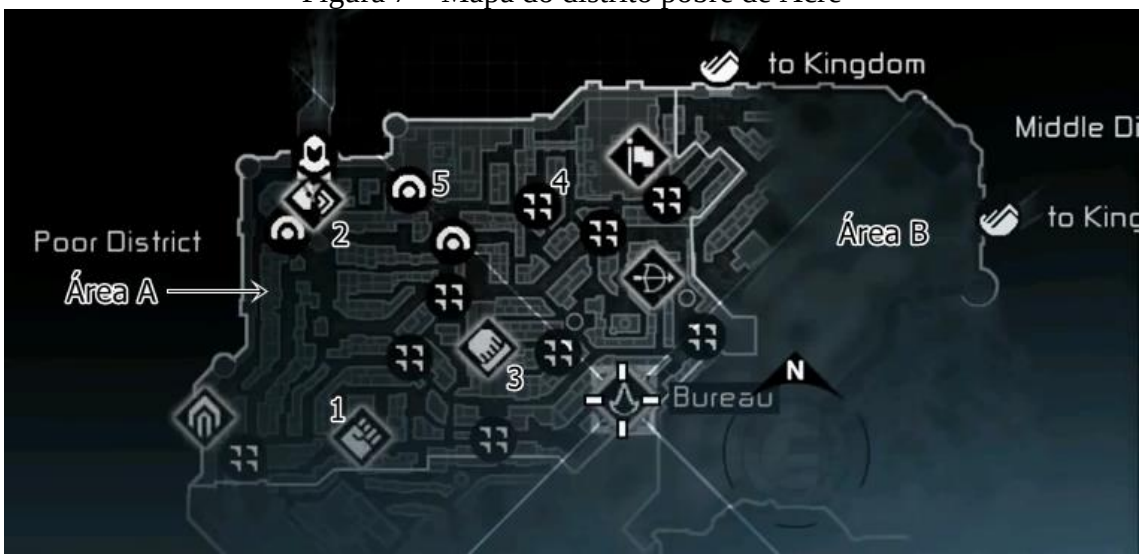
Figura 6 – Demonstração de Assassinato no *Memory Corridor*

[26] Misturar, harmonizar, em inglês.
[27] Movendo a alavanca esquerda (R3) para esta direção.
[28] Arranque, ou o ato de correr em alta velocidade, em inglês.
[29] Assassinato silencioso/furtivo, em tradução livre.

Fonte: captura de tela de Assassin's Creed, 2007.

Toda esta gama de ações possíveis precisa ser articulada da melhor forma em prol das missões, e com "melhor" se quer dizer "a mais discreta". O Assassino precisará buscar informações sobre os seus alvos e sobre os lugares onde se encontram, para poderem, então, planejar um ataque de sucesso, sendo a sua primeira parada os minaretes, já mencionados anteriormente como *viewpoints*, que lhe dá um vislumbre de parte da área ao redor, que vai sendo aberta no mapa da cidade[30]. Além das ruas da cidade, o mapa também aponta os lugares específicos onde o Assassino possui atividades para serem feitas: missões menores, pontos de investigação/informação, etc.

Figura 7 – Mapa do distrito pobre de Acre



Fonte: captura de tela de *Assassin's Creed*, 2007.

O segundo passo, após abrir os mapas, é conseguir o maior número informações sobre o alvo que for possível. Inevitavelmente, esta etapa acaba se apoiando em 4 processos: interrogações (1), *eavesdropping* (2), *pick-pocketing* (3), ou através da ajuda de alguns

[30] As regiões do mapa são embaçadas (Área B da figura 7), até que o Assassino veja a região pelos minaretes.

Assassinos informantes[31], infiltrados nas cidades. Nas interrogações, o Assassino escuta o discurso de um orador, aguardando o seu fim para, então, segui-lo até um local vazio, onde ele deverá surrá-lo o bastante para fazê-lo soltar informações; outra forma de conseguir informações é através do *eavesdropping*[32], ou, simplesmente, espionagem, já que só é necessário escutar uma conversa, sentado entre duas pessoas num banco; a terceira forma, *pick-pocketing*[33], é mais parecida com a primeira, Altaïr deve aguardar um diálogo seguido da entrega de um pergaminho, que contém alguma informação relevante para a missão, para então seguir e roubar o seu portador. Neste caso, não será necessário o contato direto e caso o Assassino seja notado pelo seu alvo, a missão é dada como fracasso; por último, um companheiro infiltrado lhe dará informações em troca da realização de uma pequena tarefa, a qual pode envolver o assassinato de algum alvo menor.

Esse último recurso adquirido, se apoiando na logo mais estudada capacidade enciclopédica do ambiente eletrônico, estabelece com o enredo central uma relação oficiosa, onde se oferece um aparato de informações obsequiosas que se esforçam para serem úteis ao jogador. Por outro lado, dado o seu caráter *paratextual* – um certo afastamento da obra, como discutido por Genette (2010) –, a não aquisição [ou mesmo a não leitura] de um deles não constitui necessariamente uma desvantagem impossibilitadora do seguimento da missão. Dito de outro modo, é um recurso aditivo, mas não essencial:

> O segundo tipo é constituído pela relação, geralmente menos explícita e mais distante, que, no conjunto formado por uma obra literária, o texto propriamente dito mantém com o que se pode nomear simplesmente seu *paratexto*: título, subtítulo, intertítulos, prefácios, posfácios, advertências, prólogos, etc.; notas marginais, de rodapé, de fim de texto; epígrafes; ilustrações; release, orelha, capa, e tantos outros tipos de sinais acessórios, autógrafos ou alógrafos, que fornecem ao texto um aparato (variável) e por vezes um comentário, oficial ou oficioso, **do qual o leitor,** o mais purista e o menos vocacionado à erudição externa, **nem sempre pode dispor tão facilmente como desejaria e pretende** (GENETTE, 2010, p. 15, grifo meu).

Então, mesmo sendo um recurso disponível no jogo, uma vez que ele precisa ser encontrado – ao contrário dos paratextos encontrados nos livros –, não será usufruto de todos os jogadores. Ao mesmo tempo, o próprio jogo isenta o jogador de fazer a leitura dessas informações, uma vez que no mapa (outro recurso paratextual da interface do jogo, ou HUD[34]) são marcados os locais que as informações indicaram.

---

[31] O ícone não aparece durante a missão onde foi tirada a captura de tela.
[32] O ato de escutar intencionalmente sem a pessoa saber.
[33] Traduzível no jargão "*bater carteira*".
[34] Do inglês "*heads-up display*", uma espécie de barra de ferramentas com os objetos informativos do jogo (barra de vida, comandos, mapa, armas, etc).

Durante as investigações, existem missões que consistem em salvar cidadãos assediados por guardas. Não são obrigatórias, nem interferem no enredo; completá-las, contudo, lhe trará recompensas futuras em forma de ajuda. Ao salvar uma cidadã, adulta ou jovem, esta espalhará, em gratidão, a sua ajuda para alguns amigos, entre eles estará seu marido ou pai, que lhe retribuirão distraindo guardas em suas eventuais fugas (4). Salvar um homem incentivará a aparição de grupos de eruditos[35] (5) no local.

> Salah Aldin incentivara os eruditos a visitarem Damasco para estudos [como outros líderes também faziam em suas respectivas cidades] – havia muitos madraçais por toda a cidade – e, desse modo, gozavam de privilégios especiais e tinham permissão de andar à vontade por ela. (BOWDEN, 2014, p. 52)

O manto dos Assassinos é feito para se confundir ao dos eruditos. Sendo assim, para Altaïr, favorecer a presença de eruditos nas cidades significa a existência de mais disfarces que lhe darão acesso às áreas mais restritas das cidades.

Apuradas as informações (não é necessário que sejam todas as disponíveis no mapa, mas há um número mínimo), o Assassino precisará ir até o Bureau, uma base dos Assassinos, escondida na cidade, e conversar com o líder local, para receber a permissão/ordem para a busca do alvo. Ele, então, recebe uma pena, a qual deverá ser devolvida suja com o sangue do alvo, como prova de que o serviço foi cumprido. Tratamos, anteriormente, a abordagem mais discreta como a melhor, isto, porém, não quer dizer que o sucesso do ataque dependa apenas da discrição do Assassino. Para isto, existem as habilidades de combate, que não são o ponto forte do jogo, justamente pelo enfoque à furtividade, mas, quando bem usadas, podem garantir o êxito da missão.

Jogadores mais atentos rapidamente percebem que há um padrão nas ações que movem as missões do jogo; pontos repetidos em todas as cidades, abordagens de investigação semelhantes e padrões nas reações dos NPCs. Aos menos letrados e iletrados, o *memory corridor* explicará esses padrões, até certo ponto. É valido concluir que estes padrões não são falhas, mas uma forma do jogo propor ao jogador que este evolua naquele mundo, apenas aumentando a dificuldade, fato que é claramente reforçado pelo enredo e, portanto, também presente no romance. Na verdade, este padrão é o que destaca a arte literária na área da computação: o grande potencial do computador em gerar e executar regras.

Murray (2003) chama atenção para a metáfora do condutor (ou caminho) que, apesar de apropriada para as mídias literária e cinematográfica, é limitado para o poder procedimental do

[35] Tradução do romance para "*scholars*".

computador. “Ele não foi projetado para transmitir informações estáticas, mas para incorporar comportamentos complexos e aleatórios” (MURRAY, 2003, p. 78). A autora prefere, então, compará-lo a um motor, pois este irá identificar e gerar as regras gerais de comportamento, sendo ele natural ou induzido, retomando o tópico da participação, anteriormente discutido. Nesse sentido, é a engenhosidade dos programadores que cria a ilusão de que os NPCs do jogo veem, sentem e interpretam o que ocorre com eles, com os demais personagens e com as cidades, quando estes reagem às várias formas possíveis de interação do jogador. Estes caráteres – procedimental e participativo – evocam a já discutida agência, que trata da influência do jogador sobre o universo no qual está inserido. Observemos a seguir algumas ações possíveis ao jogador e quais resultados tangíveis podem ser gerados por elas.

Quando conectado ao *ANIMUS*, Desmond, através do seu ancestral, Altaïr, aparece incógnito em meio à população da Terra Santa e todas as suas atitudes básicas, ou *low profile actions*, são socialmente aceitáveis – isto significa que andar pelas ruas não influenciará o comportamento dos outros personagens (NPCs). Contudo, atos extravagantes, como iniciar uma briga, assassinar alguém em público, ou simplesmente esbarrar com algum soldado enquanto “caminha” pela rua, ou mesmo pelos tetos das casas, expõem o Assassino. Algo que poderia sinalizar o sentido da visão destes personagens ficcionais é explicado apenas pela programação do jogo, uma vez que o mero vislumbre de um personagem tão singular já delataria a sua origem suspeita:

Figura 8 – Altaïr entre cidadãos e guardas

Fonte: captura de tela de *Assassin’s Creed*, 2007.

O Assassino anda com vários equipamentos que o manto, que o enredo aponta como disfarce (pois se parece com o dos eruditos), não cobre. No entanto, a sua delação não acontece com tanta facilidade, já que o *blend mode* (botão ×), por exemplo, permite que Altaïr passe na frente de soldados em vários momentos do jogo, sem ser notado como suspeito. Além do mais, durante eventuais fugas, os soldados perdem de vista o Assassino: isto é sinalizado por um

indicador no canto superior esquerdo da tela[36], em alguns momentos em que seria fisicamente possível ele ser visto. Disto podemos concluir que estes sentidos e reações são apenas atitudes previstas na programação do jogo, ou autoria procedimental.

Em relação aos soldados, podemos observar que eles apresentam três tipos de comportamento: *unaware*, *suspicious* e *informed*. No primeiro, relativo às ações socialmente aceitáveis do Assassino, os soldados estão completamente *alheios* à sua presença, estes só irão reagir diante de um assassinato ou ataque direto a si próprios ou algum membro do seu grupo; no segundo comportamento, estão mais *suspeitos*, já estão com uma mão no cabo da espada e irão reagir a uma mínima esbarrada; os *informados* já sacaram a espada e reconhecerão o Assassino assim que este passar por eles (coisa que não voltarão a fazer ao, em modo *unaware*, revê-lo em *blend mode*). O indicador, citado no parágrafo anterior, possui um olho no centro, que muda de cor de acordo com o comportamento dos soldados[37].

Outro fato que reforça a ideia da programação de comportamento é a forma na qual (e os lugares onde) o Assassino se esconde, quando escapa da linha de visão dos soldados, mas ainda está foragido (*unseen*). Ele precisa, então, esperar que a busca acabe, escondido em um dos lugares a seguir: um banco em um lugar vazio, entre duas pessoas (1); palheiros (2); jardins de telhado (3); entre os eruditos (4).

Figura 9 – Altaïr em frente aos exemplos de esconderijo

Fonte: captura de tela de Assassin's Creed, 2007.

[36] O indicador em questão mostra o *Status social* de Altair. Sendo vermelho, quando este está exposto (*exposed*); amarelo, quando despista os soldados (*unseen*); azul, quando está escondido (*vanishing*); ficando verde para sinalizar que os soldados o perderam de vista (*vanished*) e, por fim, branco, quando o Assassino volta ao incógnito (*anonymous*).

[37] Olho branco indica que os soldados estão alheios, ou desatentos; quando suspeitos, o olho se torna amarelo; olho vermelho indica que estão informados.

Qualquer jogador, até mesmo um dos iniciantes, vai estranhar a súbita estupidez dos soldados em não notar o Assassino escondido em qualquer destas opções; seja simplesmente ignorando um homem armado, sentado, de cabeça baixa, em um banco entre dois cidadãos, ou caminhando entre os eruditos e a semelhança forçada entre eles, que não convence principalmente pela baixa quantidade destes (visualmente é notável a presença do Assassino entre apenas quatro eruditos). Contudo, a falha mais notável dos soldados está em não conferir dentro dos jardins suspensos, quando uma mudança no ângulo da câmera expõe para o jogador a posição do Assassino, enquanto o soldado simplesmente desiste da busca e volta do ponto mais próximo da captura do foragido. Isto reforça o automatismo do qual se sustenta as relações entre os elementos do jogo, bem como a do jogador com os mesmos, na qual nota-se a limitação da autoria procedimental em lidar com situações que requerem leituras e reações mais complexas.

Por fim, chegamos às interações mais cruciais do jogo: os alvos. Ao cumprimento de parte das missões requeridas para se chegar ao alvo (apontadas na figura 7), o Assassino tem a permissão concedida para ir buscá-lo, com a condição de que ele traga de volta uma pena suja com o seu sangue, o que atesta o cumprimento da missão. O trailer do jogo mostra uma abordagem de assassinato onde Altaïr faz um excelente uso das oportunidades disponíveis no cenário para realizar um bom trabalho, seguida de uma fuga de qualidade igual ou superior, o que contribuiu para uma boa primeira impressão em quem o assiste, acompanhada de uma forte expectativa pelo mesmo. Na prática, com o jogo em mãos, a situação é diferente: a possibilidade de reprodução dessas façanhas é baixa. Provavelmente, decorrência do uso desarmonioso da propriedade a seguir.

A última propriedade discutida por Murray é a âncora que firma todas as outras características dos jogos eletrônicos: a capacidade enciclopédica, inerente a qualquer ambiente digital. Esta foi aumentada, exponencialmente, graças à rede de dados globais fornecida pela internet, conhecida por interligar quantidades massivas de informações entre vários computadores que, sozinhos, já comportam uma quantidade considerável delas:

> Computadores são o meio de maior capacidade jamais inventado, prometendo recursos infinitos. Devido à eficiência da representação de palavras e números no formato digital, podemos armazenar e recuperar quantidades de informação muito além do que antes era possível. A memória humana foi estendida, com o meio digital, de uma unidade básica de disseminação portátil de 100 mil palavras (um livro médio, que ocupa cerca de um *megabyte* de espaço em sua versão completamente formatada), primeiro, para 65 milhões de palavras (um CD-ROM de 650 *megabytes*, o equivalente a 650 livros) e, agora, para 530 milhões de palavras (um videodisco de 5,3 gigabytes, equivalente a 5,300 livros), e daí pra cima. [...] podemos agora conceber uma única e compreensível biblioteca global de pinturas, filmes, livros, jornais, programas de televisão e bancos de dados, uma biblioteca acessível de qualquer parte do globo. É

> como se a versão moderna da biblioteca de Alexandria, que continha todo o conhecimento do mundo antigo, estivesse a ponto de se remasterizar na vastidão infinita do ciberespaço. (MURRAY, 2003, p. 88)

Neste sentido, o computador é capaz de agregar em si formas de representação que vão do audiovisual ao logográfico, comportar mundos inteiros caracterizados pela riqueza de detalhes abrangentes e particulares, o que em *Assassin's Creed* significou poder representar a terra santa com fidelidade histórica ao período das cruzadas, fazendo jus à propriedade espacial; oferecer um sistema de interação com este lugar, tal qual um bom ambiente interativo; e, por último, estruturar esta participação, definindo os limites da interatividade e orquestrando comportamentos naturais e induzidos, através das regras. Com tudo isso, não seria exagero dizer que a mídia ludológica se tornou bastante "[...] promissora para a criação de narrativas [...]" (MURRAY, 2003).

Em oito anos de existência, também não seria exagero dizer que Assassin's Creed trouxe uma proposta inovadora: um jogo *sandbox* em que a navegação se daria em uma representação fiel a uma cidade em seu contexto histórico, seja ele a Síria das Cruzadas, ou a Itália Renascentista – ou qualquer outro trabalhado posteriormente na franquia –, além de trazer um enredo que proporciona uma experiência ainda mais profunda do período apresentado. Em cada narrativa, é possível acompanhar a história individual de um Assassino de cada período em questão que [nos jogos] são perpassadas por uma trama dos dias atuais.

Ao aceitar entrar no ANIMUS para viver a história do seu ancestral, em busca de algo que nem mesmo ele sabe do que se trata, Desmond Miles se depara com Altaïr Ibn-La'Ahad, um mestre Assassino no ápice do seu posto na irmandade; e da sua arrogância. A missão era clara: recuperar um antigo tesouro, responsável por grandes reviravoltas na história da humanidade, confinado nas ruinas do Templo de Salomão. O local já estava sendo invadido pelos Templários, mas Altaïr era habilidoso, localizou o tesouro tão rapidamente quanto silenciou os "obstáculos" até ele, já alcançado pelos membros da expedição rival, liderados por Robert de Sablé, O Grão-Mestre Templário. Por mais habilidosos que fossem os Assassinos, e com certeza Altaïr ainda era o melhor entre eles, havia três regras da Ordem que precisavam ser respeitadas em qualquer missão: "Detenha sua lâmina do corpo de um Inocente"; "Mantenha-se invisível e se torne mais um na multidão"; "Jamais comprometa a Irmandade". E Altaïr desobedece todas, "[...] desfrutando do próprio poder e preparo físico" (BOWDEN, 2014, p. 27).

A desobediência e, por conseguinte, queda do Assassino ecoa as derrotas sofridas nas grandes tragédias gregas. A desobediência às vontades divinas da Ordem, uma vez que o Mestre

Al Mualim é abertamente ligado à figura de um deus, escancara a sua imperceptível (para ele) arrogância e transforma Altaïr: "Naquele momento, percebeu que não era De Sablé o arrogante: era ele mesmo. De repente, não se sentiu mais como Altaïr, o Mestre Assassino. Sentiu-se como uma criança frágil e indefesa. Pior, uma criança vaidosa" (BOWDEN, 2014, p. 31). Destronado, o personagem passa a ter seus níveis de bondade e maldade mais equilibrados, quando o seu cátodo o torna mais humano ao expectador. A tragédia grega é conhecida por desaguar dois sentimentos: piedade e/ou terror:

> Piedade é o sentimento que detém a mente na presença de tudo o que é grave e constante nos sofrimentos humanos e a unifica com o humano sofredor. O terror é o sentimento que detém a mente na presença de tudo o que é grave e constante nos sofrimentos humanos e a associa com uma causa secreta (JOYCE *apud* CAMPBELL, 2004, tradução minha[38]).

No caso estudado, Altaïr atrai a nossa empatia e conseguinte piedade, não só por se mostrar falho, como todos nós somos, mas, também, porque não deixa de ser um herói; um personagem de moral elevada. A sua queda é mais alta porque seu posto era mais alto do que o nosso – um herói trágico.

A capacidade eletrônica de comportar uma rede densa de arcos narrativos, contando as narrativas que se abrem dentro de outras, e ainda mais se formos contar com as histórias dos outros jogos, além do fato de que cada um destes arcos se ambienta em um universo ficcional incrivelmente rico em detalhes históricos, particulares ou abrangentes, é um vislumbre da propriedade enciclopédica de um ambiente digital. Além disso, ela também comporta os recursos paratextuais já discutidos nesse mesmo capítulo. Retomando aquela discussão, o jogo também apresenta recapitulações do enredo até o momento, no menu de pausa.

Com todos esses recursos postos juntos numa obra de estrutura tão complexa quanto a inteligência da sua proposta, era de se esperar que o jogo gerasse grandes expectativas e fosse um sucesso enorme. Contudo, ao invés de trabalharem de forma harmoniosa, as propriedades do jogo acabaram colidindo, o que torna a experiência de um jogo, de fato, um tanto implosiva para o produto final. A série constrói um mundo aberto, grande e explorável por onde o jogador deverá executar as tarefas de modo furtivo e calculado, como manda o gênero *stealth*. A grande questão, também postulada por Chris Kohler (2007), jornalista e autor especializado em jogos eletrônicos americano, é que um *stealth* deve ser constituído de cenários desenhados cuidadosamente, onde cada elemento é colocado de modo a precisar ser devidamente

[38] "*Pity is the feeling which arrests the mind in the presence of whatever is grave and constant in human sufferings and unites it with the human sufferer. Terror is the feeling which arrests the mind in the presence of whatsoever is grave and constant in human sufferings and unites it with the secret cause*", no original.

interpretado pelo jogador, que deverá traçar, de forma igualmente cuidadosa, o seu trajeto de acordo com a sua leitura das informações. Entretanto, *Assassin's Creed* apresenta uma quantidade massiva de soldados dispostos de forma completamente aleatória pelo cenário, o que dificulta, ou melhor, impossibilita, o planejamento.

Kohler (2007) afirma que o conceito de mundo-aberto não contribui em nada com Assassin's Creed, enxergando a tendência deste tipo de jogo como única razão para o seu uso na série. "A Ubisoft passou uma incrível quantidade de tempo e energia trabalhando amorosamente neste mundo vivo e então, aparentemente, quase se esqueceu de pôr um jogo, de fato, nele" (KOHLER, 2007, tradução minha[39]). Nos jogos da franquia a serem analisados, os mundos são, com certeza, maiores do que os jogos ditos "progressivos", que prendem o jogador a um único caminho, mas o que se há para fazer nestes mundos é pouco se comparado aos dos segundos; a sensação de vazio é quase proporcional ao tamanho destes cenários.

Por sua vez, a inclusão da narrativa torna as coisas um pouco piores, já que limita as possibilidades do jogador dentro daquele universo. Por exemplo, na já citada missão de abertura do jogo, nas ruinas do Templo de Salomão, mesmo sabendo que é arriscado e estúpido, além de trair as regras da ordem (costuma-se respeitar bastante as regras dentro um jogo), o jogador precisa fazer Altaïr abordar Robert de Sablé abertamente; caso contrário, a história não progride. Isto torna o uso do mundo aberto contraditório para o jogo, que deveria justamente deixar os jogadores livres de um *script*. O ANIMUS deixa claro que estas limitações foram intencionais, uma vez que este pede que Desmond reviva a história de Altaïr em sincronia com a forma como o seu ancestral de fato viveu, e sincronia é uma coisa importantíssima do jogo, uma vez que esta fica no lugar da energia vital (HP) do Assassino. Tudo isto, apesar de ser prejudicial ao jogo, torna-se conveniente, no que se refere à adaptação, que vai partir de um enredo fixo, por onde os caminhos possíveis já foram escolhidos.

[39] "*Ubisoft spent an incredible amount of time and energy lovingly crafting this living, breathing world, and then, from all appearances, nearly forgot to actually put a videogame into it*", no original.

ENTRE ADAPTAÇÕES E CONVERGÊNCIAS

Os capítulos anteriores desta pesquisa trouxeram os percursos teóricos em prol da análise de uma narrativa ergódica, termo cunhado por um dos teóricos usados para designar uma história cujo curso depende de recursos não-triviais do leitor, na qual este passa a fazer parte daquela. A análise realizada em seguida acabou por considerar que a mídia videolúdica, plataforma mais recente, ao receber recursos técnicos advindos da mídia cinematográfica, passa a se apropriar cada vez mais de seus elementos da sua forma narrativa, bem como os da literatura. Isto, no caso do objeto aqui analisado, os jogos *Assassin's Creed* e *Assassin's Creed: Bloodlines*, como em tantos outros jogos de propostas semelhantes, significou uma postura um tanto conservadora de permitir que a jogabilidade fosse tão subordinada ao enredo, o que culminou na limitação das possibilidades participativas de ambos. Doravante, a análise passará a pôr em consideração um construto narrativo emergente da última década – e, portanto, ainda mais recente que a narrativa videolúdica –, que consiste na construção de um universo compartilhado por várias mídias, no qual a última peça da saga do personagem Altaïr, protagonista dos jogos analisados, é publicada em forma de livro – se apresentando como adaptação/tradução intersemiótica, mas revelando-se mais que isso. Este fenômeno da convergência é o que discutiremos a seguir.

Henry Jenkins, maior referência no estudo dessa interação entre mídias, atualmente, concebe a cultura de convergência como a ressignificação de conceitos antigos, de modo que estes estabeleçam relações cada vez mais complexas; mais complexas, inclusive, do que ele mesmo se admite capaz de compreender. Ele toma como base o conceito delineado por Ithiel de Sola Pool, quem ele considera como "o profeta da convergência". Em 1983, Pool (*apud* Jenkins, 2008) vislumbra que as fronteiras entre os meios de comunicação estavam caindo e, graças a isso, serviços que antes eram oferecidos separadamente passam a ser transportados em um único meio físico; podemos oferece-lo, como exemplo, anacronicamente, os aparelhos *smartphones*, que convergiram as funções de telefone, TV, rádio, cinema, videogame, livros, computador, câmera fotográfica, filmadora, etc., em que se ressalve que estes já eram convergências de outros serviços, como o correio e a imprensa. Jenkins, partindo disso, desconstrói um discurso contemporâneo a respeito da convergência que alegava que o fim do fenômeno que Pool começou a estudar seria um único aparelho que dominasse todas as funções necessárias a qualquer situação. A isso, o autor concede o nome de *Falácia da Caixa Preta*.

O ponto é que, apesar de, de fato, os aparelhos estarem agregando cada vez mais funções advindas de outras tecnologias, não se pode afirmar que apenas um deles resolva todas as

necessidades e expectativas do usuário, fazendo-se necessária a aquisição de várias caixas pretas; estamos diante, assim de um momento em que se estabelece uma relação entre funções midiáticas cada vez mais específicas, ao passo em que os aparelhos se tornam mais genéricos. Um dos sintomas disso é a divisão do conteúdo em vários hardwares distintos, também conhecida como *narrativa transmidiática*. E o videogame, ou melhor, o console, foi uma das caixas pretas que impulsionou essa expansão das narrativas.

Nos painéis sobre consoles da *New Orleans Media Experience*, em outubro de 2003 (JENKINS, 2009, p. 31), muito se discutiu qual seria o papel dessa caixa preta na convergência dos meios de comunicação, visto que o console também assimilava características de outros dispositivos – como os CD e DVD-players –, a grande questão era quais planos deveriam ser delineados para essa mídia, de modo que a necessidade do uso do seu dispositivo fosse efetivamente fomentada;

> [e]sses produtores e diretores de cinema haviam crescido como *gamers* e tinham suas próprias idéias [sic] sobre o cruzamento criativo entre as mídias; sabiam quem eram os *designers* mais criativos e incluíram a colaboração deles em seus contratos. Queriam usar os games para explorar idéias [sic] que não caberiam em filmes de duas horas.
> Tais colaborações significariam tirar todo mundo de suas "zonas de conforto", como explicou um agente de Hollywood. Seriam relações difíceis de sustentar, já que todas as partes temiam perder o controle criativo, e já que o tempo necessário para desenvolvimento e distribuição era radicalmente diferente. A empresa de games deveria tentar sincronizar seu relógio ao imprevisível ciclo de produção de um filme, na esperança de chegar ao Wal-Mart no mesmo fim de semana da estréia [sic] do filme? Os produtores do filme deveriam aguardar o também imprevisível ciclo de desenvolvimento do game, esperando sentados, enquanto um concorrente rouba sua idéia [sic]? O game seria lançado semanas ou meses após todo o barulho em torno do filme já ter acabado ou, pior, depois de o filme fracassar nas bilheterias? O game deveria se tornar parte do planejamento publicitário para um grande lançamento, mesmo que isso significasse iniciar o desenvolvimento antes mesmo de o estúdio dar "sinal verde" para a produção do filme? Trabalhar com uma produção para TV é ainda mais desgastante, já que o tempo é bem mais curto, e o risco de a série nem ir ao ar, bem mais alto (JENKINS, 2009, p. 33-34, grifo meu).

Como vimos, o papel do videogame seria desempenhado menos tecnologicamente do que midiaticamente, ou seja, ao invés de fomentar a venda do aparelho através da sua multifuncionalidade, seria preciso pensar no conteúdo que cabia à sua particularidade: os jogos. Porém, essa relação já apresentava obstáculos, tanto em questões de produção quanto de leitura, como podemos inferir, a partir do experimento transmidiático realizado pela franquia *Matrix*, utilizada por Jenkins para estudar o caso dessas narrativas; "Alguns argumentaram que os irmãos [sic] Wachowiski, que escreveram e dirigiram os filmes de Matrix, forçaram a narrativa transmidiática além do ponto que a maioria do público estava preparada para ir" (JENKINS, 2009, p. 47).

A distância temporal dessa conferência – junto a obras como as que estamos a analisar – nos mostrou que a convergência através da narrativa transmidiática foi um experimento bem-sucedido, mas ainda não dominado – e, portanto, suscetível a fracassos. Isto reflete a própria mudança da postura do público, que tem se afastado cada vez mais da passividade em direção a um maior controle do seu consumo, o que pode até mesmo incluir um comportamento migratório, relegando às empresas do entretenimento o cada vez mais complexo papel de sintonizador de tendências.

> Convergência não significa perfeita estabilidade ou unidade. Ela opera como uma força constante pela unificação, mas sempre em dinâmica tensão com a transformação.... Não existe uma lei imutável da convergência crescente; o processo de transformação é mais complicado do que isso (POOL *apud* JENKINS, 2009, p. 38).

Como vimos até aqui, a narrativa transmidiática é parte do fenômeno da cultura de convergência, mas não é a única – apenas a única contemplada pelo nosso recorte. Ademais, compreendemos que esta nova forma, curiosamente, não possui uma forma bem delineada, o que, provavelmente, não conseguirá, considerando a fala acima. Sendo assim, cada empresa precisará encontrar o[s] seu[s] modo[s] de explorar a cultura de convergência, como podemos perceber ao analisar casos distintos. Neste sentido, o foco dessa pesquisa será, a partir de agora, investigar a expansão do universo de *Assassin's Creed*, o primeiro jogo da série principal, lançado para os consoles domésticos *PlayStation 3* e *XBOX360*, em 2007, por meio da sua sequência direta, o jogo spin-off *Assassin's Creed: Bloodlines*, em 2010, lançado para o console portátil *PlayStation Portable*, e o romance *A Cruzada Secreta*, publicado no Brasil pela editora Galera Record, em 2012. Conta-se que a obra literária desempenha dois papéis, dentro desse composto narrativo: ela é, primeiramente, uma adaptação dos enredos dos dois jogos supracitados, tornando-os convergentes; mas ela passa a integrar essa narrativa transmidiática, ao explorar os pontos mais intimistas apresentados pelo jogo, se inscrevendo, assim, como uma transposição criativa; e, por fim, estende esta narrativa através das ideias que, possivelmente, não cabiam num jogo de ação. Assim, a análise segue o deslocamento nos estudos da adaptação como transposição criativa, repensando o lugar do texto de chegada nas matrizes narrativas e propondo que este seja considerado como um texto em si, pensado a partir de seu contexto de produção, audiência e papel na *narrativa transmidiática*. Está descrito o trajeto que percorreremos, nesta última batalha da nossa *cruzada*.

Henry Jenkins (2006) afirma que a discussão em torno da *narrativa transmídia* veio a público por meio do projeto *A Bruxa de Blair* (1999) – um caso de criação de universo que

ultrapassa a obra cinematográfica, portanto, precisava ser pensada em termos do projeto maior do que o filme:

> *A Bruxa de Blair* criou uma base de fãs na web, mais de um ano antes da sua chegada aos cinemas. Muitas pessoas conheceram online a bruxa de Burkittsville e o desaparecimento da equipe de produção, o qual constitui a história central do filme, por meio de um curioso Website que parecia ser absolutamente real em cada detalhe. O site provia documentações dos numerosos aparecimentos da bruxa, durante os séculos passados, muitos dos quais não são diretamente referenciados no filme, mas formam o pano de fundo para a sua ação. A pseudodocumentário investigando a bruxa foi ao ar no canal Sci Fi que se distinguia muito pouco dos muitos outros documentários sobre fenômenos sobrenaturais exibidos periodicamente naquela rede. Depois do lançamento do filme, a Oni Press lançou vários quadrinhos que se afirmavam baseados nos relatos de outra pessoa que havia encontrado com a bruxa enquanto caminhava na floresta próxima a Burkittsville. Até mesmo a trilha sonora foi apresentada como uma fita encontrada no carro abandonado (JENKINS, 2006, p. 101-102, tradução minha[40]).

Com isso, como aponta Jenkins, o filme – filmado à mão e atuado de improviso – tem a sua autoproclamação de realidade reforçada através de todo esse aparato de obras marginais que, na acepção de Genette (2010) – como apresentado no parágrafo anterior -, poderiam ser consideradas paratextos. O que talvez difira o conceito de convergência, ou *transmídia*, da relação paratextual que algumas obras desenvolvem com uma narrativa central não demoraria muito a aparecer: iniciada no mesmo ano de *A Bruxa de Blair*, a franquia *Matrix* distribui a narrativa entre várias mídias, deslocando peças essenciais da história para nichos marginais, como os Animes e Games. A trilogia continuada em 2003 [os dois filmes seguintes foram lançados no mesmo ano], ao contrário do primeiro experimento, se esforça pouco em fornecer ao expectador uma sensação de totalidade, pois o foco deste novo projeto era justamente encorajá-lo, ou pelo menos parte dele, a continuar o percurso através dessas outras mídias, com a pseudo-promessa de que a soma de todos esses aparatos resultaria numa concepção própria de completude daquele universo ficcional:

> O anuncio pré-lançamento do primeiro filme provocou os consumidores com a pergunta "O que é a Matrix?", enviando-os para a Web em busca de respostas. Sua sequência, *Matrix Reloaded* (2003), se abre sem recapitular, assumindo que já compreendemos quase por completo a sua complexa mitologia e sua quantidade sem-número expansível de personagens. [...] Para apreciarmos de verdade o que estamos

[40] "*The Blair Witch Project had created a fan following on the Web more than a year before it hit any theaters. Many people learned about the Burkittsville witch and the disappearance of the production crew that forms the central plot of the movie by going online and finding this curious Web site that seemed to be absolutely real in every detail. The site provided documentation of numerous witch sightings over the past centuries, most of which are not directly referenced in the film but form the backdrop for its action. A pseudodocumentary investigating the witch aired on the Sci Fi Channel, with little to set it apart from the many other documentaries about supernatural phenomena the network periodically airs. After the film's release, Oni Press released several comic books that it claimed were based on the accounts of another person who had met the witch while walking in the woods near Burkittsville. Even the soundtrack was presented as a tape found in the abandoned car*", no original.

> assistindo, precisamos fazer o nosso dever de casa (JENKINS, 2006, p. 94, tradução minha[41]).

Estas duas formas distintas de convergir narrativas – a saber: prover um aparato de dispositivos em torno uma narrativa central, realizada dentro dos moldes do gênero (no caso de *A Bruxa de Blair*, menos do gênero "terror", do que "documentário"); ou construir uma narrativa cuja totalidade depende da soma de partes de importância análoga – deram início a uma espécie de "estética de narrativas transmidiáticas", cujos critérios ainda não foram muito bem definidos e, por consequência ou causa, cada franquia fará uso da convergência [caso faça] à sua maneira. Pode inclusive acontecer de uma mesma franquia construir diversas narrativas transmidiáticas de formas distintas, como é o caso de *Assassin's Creed*, da qual estamos analisando apenas a narrativa do primeiro jogo – continuada em um spin-off e um romance.

Não é o mérito desta pesquisa investigar se a história de Altaïr já havia sido concebida como transmídia ou não – apesar de parecer mais provável que a expansão da história se deu como consequência do sucesso comercial do segundo jogo da franquia, *Assassin's Creed II* (2009), cujo protagonista, Ezio Auditore, teve mais dois jogos para ter a sua história concluída. Neste sentido, é importante frisar que a obra que deu início às expansões literárias da franquia foi *Renascença* (BOWDEN, 2012), adaptada/transmidiada/convergente do segundo jogo, e que *A Cruzada Secreta* precede uma parte da história de Ezio na qual o personagem italiano precisa refazer os passos de Altaïr, em busca da sua biblioteca. Isso indica que, na literatura, a história do primeiro assassino é, de certa forma, subordinada à do segundo – e expressa o sucesso comercial deste. Contudo, também não é o foco desta pesquisa analisar *A Cruzada Secreta* no contexto dos quatro primeiros romances – e seus respectivos jogos –, mas o papel desempenhado por este, no composto narrativo do primeiro jogo.

O romance, neste sentido, se mostra tateante em relação à direção que deverá percorrer em prol da expansão da narrativa. Para melhor compreendermos esta decisão, vejamos as considerações do responsável pela expansão transmidiática de *Senhor dos Anéis* – os jogos da EA Games –, Neil Young (*apud* Jenkins, 2006, p. 126, tradução minha[42]) afirma que

---

[41] "*The prerelease advertising for the film tantalized consumers with the question, "What is the Matrix?" sending them to the Web in search of answers. Its sequel, The Matrix Reloaded (2003), opens without a recap and assumes we have almost complete mastery over its complex mythology and ever-expanding cast of secondary characters. […] To truly appreciate what we are watching, we have to do our home-work*", no original.

[42] "*The more layers you put on something, the smaller the market. You are requiring people to intentionally invest more time in what it is you are trying to tell them and that's one of the challenges of transmedia storytelling…. If we are going to take a world and express it through multiple media ate the same time, you might need to express it sequentially. You may need to lead people into a deep love of the story. Maybe it starts with a game and then a film and then television. You are building a relationship with the world rather than trying to put it all out there at once*", no original.

> [q]uanto mais camadas você põe em algo, menor o mercado. Está requerendo que pessoas intencionalmente invistam mais tempo no que quer que esteja tentando dizê-los e este é um dos desafios da narrativa transmidiática.... Se estamos indo explorar um universo através de múltiplas mídias ao mesmo tempo, você pode precisar expressá-lo sequencialmente. Pode precisar guiar as pessoas em um amor profundo pela história. Talvez se inicie com um jogo e então um filme e então TV. Você está construindo uma relação com o universo ao invés de tentar impô-lo todo de uma vez.

Uma vez que, aparentemente, *Assassin's Creed* (2007) não foi concebido como transmídia desde o início, a história de Altaïr não abre pontos de exploração intencionais ou dá dicas de que algo a mais está acontecendo em outro lugar. A única abertura deixada é a da franquia como um todo, por meio do núcleo de Desmond – discutido no capítulo anterior e inexistente nas obras literárias – que dá margem para a exploração de outros ancestrais.

Com isso, o problema da condução que Young discutiu é resolvido, apresentando a sequência transmidiática do jogo, o romance *A Cruzada Secreta*, inicialmente como uma adaptação do primeiro jogo e seu spin-off *Assassin's Creed: Bloodlines*, ou seja, fazendo a recapitulação que Jenkins apontou como falta em *The Matrix Reloaded*. Com isso, a obra literária adquire uma independência dos jogos que os filmes de Matrix não tiveram; afinal, como o próprio autor aponta, a experiência transmidiática não precisa ser uma obrigação do expectador. Assim, dentro do viés da adaptação, a obra passa a enfrentar outros paradigmas da crítica tradicional, indo agora de encontro com a teoria literária, que tem pensado a adaptação como secundária, derivada e, portanto, inferior a um original e pensa o texto literário como o texto original/fonte.

Se Jenkins (2006) afirma que as partes de uma narrativa transmidiática desempenharão papéis diferentes, mas complementares, através dos seus diferentes estilos de representação – ou semióticas –, a proposta de Hutcheon (2006) é a de implodir as hierarquias estabelecidas entre original e adaptação, bem como repensar fenômenos narrativos pensados como adaptação e ignorados pela mídia original, como os jogos eletrônicos, por exemplo, e seu modo de engajar seus leitores/espectadores/jogadores. O caso aqui estudado, porém, fez dos jogos eletrônicos a "mídia original", o que expressa os resultados da implosão da tal hierarquia. Dito isso, acompanhemos essa obra derivada e sua forma de se relacionar com o seu hipotexto.

Para Linda Hutcheon (2006, p. 12), assistir a uma história acontecer é diferente de ouvi-la ser contada; esta diferença se torna ainda maior se pensarmos o caso de participar da história, ou "experienciá-la diretamente". Foi esta diferença que a presente pesquisa pôs em conta ao formular os seus objetivos: "Como se dá a adaptação de uma obra ergódica – que requer participação ativa –, marcada pela abertura à exploração e interferência na história, em um formato em que cada evento do enredo acontece, ou melhor, é narrada, da mesma forma?".

Já sabemos que, no caso específico de *Assassin's Creed* e *Assassin's Creed: Bloodlines*, os jogos – e os jogadores – são guiados pela história, como um script no qual devem seguir, ao invés de terem liberdade de fato para agirem como desejarem. Para se manter o enredo de acontecimentos fixos que se clama bio e historiográfico – uma vez que Assassin's Creed propõe ao jogador que este reviva a história de Altaïr da forma mais próxima de como esta, de fato/supostamente, aconteceu e este se encontra imerso num contexto histórico que também não pode sofrer grandes mudanças -, um jogo aberto, não-linear, e rizomático não seria viável, uma vez que este certamente culminaria em desenrolares não previstos na história canônica. Assim, o *ANIMUS*, representando um papel semelhante ao do *Holodeck* de Janet Murray, age como um moderador que estabelece as limitações das possibilidades de ambos, jogador (através de Desmond) e Altaïr, sem que o primeiro questione o formato conservador do enredo do jogo. Pelo contrário, ele será capaz de se policiar de todas as formas para manter fidelidade ao que consideramos ser a história verdadeira do Assassino. Ao garantir que as coisas fluam como previsto no enredo, *ANIMUS* acaba entregando ao romance uma obra já "adaptada" ao seu formato. Acontece que, ainda que o enredo do jogo seja narrado de forma conservadora para uma obra eletrônica e ergódica, o fato é que o produto final não deixa de apresentar características peculiares, decorrente desta *transmidiação*. Gerard Genette, crítico literário francês e teórico da literatura, define esta relação entre as obras como *hipertextualidade*. Genette chama o texto B, que neste caso é o romance *A Cruzada Secreta*, de Oliver Bowden, de *hipertexto*, que está relacionado a um texto A, que neste caso são dois jogos, *Assassin's Creed* e *Assassin's Creed: Bloodlines*. O crítico literário ainda defende que todo hipertexto carrega marcas do seu texto fonte, relação que nomeia a sua obra *Palimpsesto*, na qual ele discute esta teoria. "Um palimpsesto é um pergaminho cuja primeira inscrição foi raspada para se traçar outra, que não a esconde de fato, de modo que se pode lê-la por transparência, o antigo sob o novo" (GENETTE, 2010, p. 7). A partir deste conceito, é possível notar, além da fidelidade semântica, vestígios das já discutidas propriedades características dos videogames na obra literária.

De acordo com Hutcheon (2006, p. 10), no processo de adaptação, são encontradas formas de equivalência nas formas de se construir vários elementos da história. Possivelmente incompatível com a mídia literária, o ANIMUS, que simula as atitudes interativas de um jogo eletrônico, e toda a trama de Desmond Miles é simplesmente apagada e substituída pela narração de Niccolò Polo – onde podemos perceber uma tentativa de sustentar a perspectiva de *passado* na história de Altaïr. Outro ponto que pode ser visto como "uso da equivalência" é a forma como a narrativa encontra para construir a personalidade arrogante do protagonista, desenvolvida de forma direta e aural nos jogos. O narrador, por outro lado, "[...] tem um ponto

de vista e grandes poderes sobre tempo e espaço e algumas vezes pode até entrar nas mentes dos personagens" (HUTCHEON, 2006, p. 13, tradução minha[43]), sendo permitido usar de julgamentos próprios destes em sua narrativa dos fatos; estes mecanismos apoiados na subjetividade da escrita podem ser vistos como uma vantagem sobre a narrativa iconográfica, onde ações são mostradas ao invés de descritas. A construção da personalidade dos personagens em um jogo eletrônico se dá de forma performática, o que se torna problemático se pensarmos que é alguém que manipula os personagens [como garantir que o personagem será arrogante se o jogador não o for?]. Como já discutido, sabemos que a história do jogo força o interator a agir dessa forma, uma vez que dessas atitudes depende o progresso da história. Um exemplo do poder do narrador pode ser visto na já discutida cena da derrota de Altaïr nas mãos de Sablé: "Naquele momento, percebeu que não era De Sablé o arrogante: era ele mesmo. De repente, não se sentiu mais como Altaïr, o Mestre Assassino. Sentiu-se como uma criança frágil e indefesa. Pior, uma criança vaidosa" (BOWDEN, 2014, p. 31). Nesta cena, o narrador expõe o julgamento do personagem sobre si próprio, algo que ele já vinha fazendo trechos antes, exaltando exageradamente as habilidades do Assassino. Enquanto no romance temos uma tangível exposição dos sentimentos dos personagens, no jogo, apenas assistimos à sua derrota.

Em alguns momentos, pode-se perceber que o jogo traz elementos que marcam a sua proximidade com a mídia literária – retomando a nossa discussão sobre possíveis características facilitadoras da adaptação. *Assassin's Creed: Bloodlines* apresenta as reflexões de Altaïr em um diário, ao fim de algumas missões. Linda Hutcheon (2006) argumenta que algumas vezes as mídias visuais utilizam recursos próprios do texto escrito, como o *telling*, ou contar/narrar; nos filmes – ou jogos, nesse caso – esse recurso é utilizado através do *voice over*, onde o ator grava a sua voz que é sobreposta a cena. É o que acontece no exemplo de Altaïr, onde os seus monólogos internos podem ser simplesmente transcritos no livro, sem alterações:

> *Quem eram Aqueles Que Vieram Antes? O que os trouxe aqui? O que os expulsou? O que são esses artefatos? Mensagens em uma garrafa? Ferramentas deixadas para trás para nos ajudar e nos guiar? Ou lutamos pelo controle da sua recusa, dando um propósito e um significado divinos a pouco mais do que brinquedos jogados fora?* (BOWDEN, 2014, p. 243).

A cultura de convergência de Jenkins (2006) nos fornece, nesse sentido, uma chave de interpretação dessa proximidade, ao citar a mudança instaurada no cinema em 1999, como postulado pela *Entertainment Weekly*, com os filmes *Matrix*, *Clube da Luta*, *A Bruxa de Blair*, *Quero Ser John Malkovich*, *Corra, Lola, Corra*, *Beleza Americana* e *O Sexto Sentido*, os quais,

[43] "[...] *the narrator has a point of view and great power to leap through time and space and sometimes to venture inside the minds of characters*", no original.

segundo eles, apresentam lógicas narrativas não-lineares muito provavelmente advinda do letramento tanto dos diretores quanto dos novos consumidores em mídias mais recentes e de narrativas não-lineares, como os videogames. O caso citado acima é um tanto semelhante, mas oposto; o que vimos foi justamente uma mídia não-linear incorporando uma lógica narrativa linear – o que torna o seu material mais propenso à adaptação literária.

Neste sentido, a perspectiva de aprofundamento do enredo, pensada numa lógica semelhante à conclusão chegada pelos produtores e diretores de cinema quanto ao papel do jogo no universo compartilhado que eles pretendiam criar – a saber, "[...] usar os games para explorar idéias [sic] que não caberiam em filmes de duas horas" – interseciona os enredos dos textos fonte [apresentados com os detalhes permitidos pela mídia literária, como, por exemplo, a dimensão íntima/emocional das personagens ou as pequenas narrativas historiográficas que acompanham a introdução dos lugares] com um conteúdo novo, pensado especialmente para ser contido neste formato. Um exemplo desse novo conteúdo foi tratado, no capítulo anterior, e está relacionado à apresentação dos cenários das obras, onde a videolúdica se vale de seus recursos imagéticos, enquanto a literária não apenas descreve o espaço físico, como expande a descrição com detalhes históricos. Vejamos a apresentação da cidade de Acre [figura 3]:

> Acre fora conquistada com dificuldade. Os cristãos a retomaram após um prolongado e sangrento cerco que durou quase dois anos. Altaïr desempenhara seu papel, ajudando a impedir que a água da cidade fosse envenenada pelos Templários.
>
> Ele, porém, nada pudera fazer sobre o envenenamento que de fato ocorrera: cadáveres na água tinham disseminado doenças igualmente para muçulmanos e cristãos — tanto dentro quanto fora dos muros da cidade. Os suprimentos haviam se esgotado e milhares tinham simplesmente morrido de fome. Então mais Cruzados chegaram para construir mais máquinas, e seus ataques fizeram buracos nas muralhas da cidade. Os sarracenos tinham reagido por tempo suficiente para poderem tapar as brechas, até o exército de Ricardo Coração de Leão simplesmente esgotar os muçulmanos e estes se renderem. Os Cruzados haviam avançado para reivindicar a cidade e tomar sua guarnição como refém.
>
> Negociações entre Salah Al'din e Ricardo pela libertação dos reféns haviam começado, com seus pontos mais importantes complicados por um desacordo entre Ricardo e o francês Conrad de Montferrat, que não estava disposto a entregar os reféns feitos pelas forças francesas.
>
> Conrad voltara para Tiro; Ricardo estava a caminho de Jaffa, onde suas tropas encontrariam as de Salah Al'din. E deixado como encarregado estava o irmão de Conrad, William.
>
> William de Montferrat havia ordenado que os reféns muçulmanos fossem mortos. Quase três mil foram decapitados (BOWDEN, 2014, p. 67).

Como abordado por Jenkins (2006), as diferentes mídias encontram diferentes modos de engajar o interator. O autor ainda aponta o enriquecimento que a presença de colaboradores especialistas no assunto traz para o produto, fenômeno chamado de *autoria colaborativa*. No caso acima, vemos as potencialidades historiográficas do roteiro original de Dooma Wendschuh e Corey May sendo exploradas por Oliver Bowden – que é historiador da Renascença [na qual

se passa o segundo jogo e primeiro romance], como apresentado na orelha da edição brasileira dos livros da saga –, através da narração da situação de Acre, durante a terceira cruzada: sitiada pelos cristãos, liderados por Ricardo Coração de Leão.

Voltando à questão da apropriação de características provenientes de outras mídias, observamos a reciprocidade que o romance desenvolve com o jogo, que, como dito anteriormente, entrega uma narrativa linear e, portanto, conveniente à mídia literária: o romance devolve o enredo, trazendo marcas preponderantemente videolúdicas. Começando pela quantidade de vilões; É característico dos jogos eletrônicos a divisão da narrativa em fases, objetivos menores a serem cumpridos que vão, parcialmente, construindo a história do jogo e que, geralmente apresentam um *Boss Character*, popularmente conhecido no Brasil como "Chefão". Em obras literárias, o mais comum é que haja um grande vilão; então, os 9 alvos – apenas no primeiro *Assassin's Creed* – recebidos em lista para serem combatidos por Altaïr, que integram cada um o seu próprio enredo, podem tornar a narrativa um pouco mais rápida e movimentada do que os leitores dos romances vitorianos, por exemplo, estão acostumados. Ao mesmo tempo, esta "novidade" dá a esses leitores uma noção de como funciona esta dinâmica ludológica de fases:

> Tenho aqui uma lista. Nove nomes fazem parte dela. Nove homens que precisam morrer. São causadores de pestes. Fabricantes de guerras. Seu poder e influência corrompem a terra... e asseguram a continuação das Cruzadas. Você os encontrará. E os matará. Ao fazer isso, estará plantando as sementes da paz, tanto para a região quanto para si mesmo. Desse modo, talvez possa ser redimido (BOWDEN, 2014, p. 51).

Por meio da antecedência em apresentar as nove missões que acontecerão, a partir deste momento, o romance também pode proporcionar um vislumbre do que seria a hierarquização dos seus objetivos de longo e curto prazo, que caracterizam a *telescopia*. Ao passo que o detalhamento das estratégias de exploração dos lugares realizada pelo próprio Altaïr, seguidas dos seus planos de ação, nos dão semelhante noção de *sondagem*:

> Primeiro, entrar. **O sucesso da missão dependia de sua habilidade de se movimentar anonimamente pelas ruas**. Uma recusa dos guardas não seria o melhor começo. Desmontou e amarrou o cavalo, estudando os portões, onde os guardas sarracenos estavam de vigia. Ele teria de tentar outro meio, mas isso era mais fácil de dizer do que fazer, pois Damasco era notoriamente segura, e seus muros — olhou para cima mais uma vez, sentindo-se minúsculo — eram altos demais e muito íngremes para serem escalados pelo lado de fora.
>
> Então ele avistou um *grupo de intelectuais* e sorriu. Salah Al'din incentivara os eruditos a visitarem Damasco para estudos — havia muitos madraçais por toda a cidade — e, desse modo, gozavam de privilégios especiais e tinham permissão de andar à vontade por ela. **Ele se aproximou e se juntou a eles, adotando uma postura de devoção ao grupo e, na companhia deles, passou facilmente pelos guardas,** deixando o deserto para trás ao entrar na grande cidade.

> **Lá, manteve a cabeça baixa**, andando depressa mas com cuidado pelas ruas, até chegar a um minarete. Deu uma rápida olhada em volta antes de **saltar para um peitoril, puxando o corpo para cima, encontrando mais apoios para as mãos na pedra quente e escalando cada vez mais alto**. Descobriu suas antigas habilidades voltarem, embora não estivesse se movimentando tão velozmente ou com tanta segurança quanto antes. Sentiu-as retornar. Não — despertar novamente. E com elas a velha sensação de alegria.
>
> Chegou então na ponta do minarete e ali se agachou. Como uma ave de rapina acima da cidade, olhando em volta de si, vendo as mesquitas abobadadas e os pontudos minaretes que interrompiam um mar desigual de telhados. **Avistou mercados, pátios e santuários, assim como a torre que marcava a posição do Bureau dos Assassinos** (BOWDEN, 2014, p. 52, grifo meu).

No parágrafo acima, marcamos em negrito o detalhamento textual de procedimentos detalhados no capítulo anterior desta pesquisa. A começar pela própria noção da importância do anonimato naquela missão, semelhante à instrução implícita recebida pelo jogador, por se tratar de um jogo *stealth* – marcado pelo uso da furtividade, como dito anteriormente. Na sequência, temos – destacado em itálico – o grupo de intelectuais; na figura 9, vimos que eles são o quarto exemplo de "esconderijo" possível, de modo a se manter não-visto pelos guardas. Já "a cabeça baixa" é representativa da função *bend*, a qual é ativada por meio do botão (×). Em seguida, o Assassino utiliza as suas habilidades no *parkour* para escalar, através do mesmo botão – o qual passa a servir para esse novo propósito, em conjunto com o R1, que alterna as ações de *low profile* [para ações pacíficas e furtivas] para *high profile* [para combate, fuga e habilidades mais ativas]. Por fim, a narração detalha o acesso a um *viewpoint*; o que no jogo foi a abertura de um mapa anteriormente turvo – como exibimos na figura 7 –, no romance se torna uma descrição da vista aérea do local – que cumpre com a mesma função de definir um ponto do local, antes turvo, na concepção do leitor.

A obra, neste sentido, dá passos além dos seus textos fonte, de forma que os estudos da tradução como transposição criativa sozinhos não poderiam dar conta de analisá-la, pois, as novidades do seu enredo, na verdade, retornam e se incorporam às ditas obras de origem. Por "novidades", intendemos tratar da exploração de outras dimensões dos mesmos episódios da história – como o detalhamento psicológico do protagonista –, mas também da expansão da mesma história, por meio da inclusão de novos fatos. Esse fenômeno é o que compreendemos por *narrativa transmidiática*, na acepção de cultura de convergência, cunhada por Jenkins (2009, p. 27), que consiste no fluxo de conteúdos através de múltiplos suportes midiáticos.

No caso aqui estudado – a saber, a narrativa composta pelos jogos *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2007) e *Assassin's Creed: Bloodlines* (Ubisoft, 2009) e pelo romance *A Cruzada Secreta* (Penguin, 2011) – os jogadores/leitores são guiados de forma linear pelas obras, onde há uma relação sequencial entre os jogos, como defendido por Young (*apud* JENKINS, 2006,

p. 126). Na obra literária, por sua vez, ocorre uma subversão dessa sequencialidade, quando a sua narrativa incorpora os itinerários percorridos pelos dos jogos, mas os expandindo em todas as direções. Tomamos como modelo o relato de Jenkins da relação estabelecida entre as *peças* de *Matrix*, adaptando-a à necessidade dos nossos objetos – dos quais a análise contará com as referências de página do romance mesmo que se tratando de detalhamentos relativos aos jogos.

Como dito no capítulo anterior, o primeiro jogo é narrado em duas camadas: a primeira, numa espécie de narrativa em primeira pessoa, constituída pelo núcleo de Desmond Miles, um jovem sequestrado pelas Indústrias *Abstergo* por conta da sua descendência. Na mitologia do jogo, as memórias dos seres vivos são passadas hereditariamente, sendo possível acessá-las através de um programa chamado *ANIMUS*. Detentora do programa, a empresa sequestra Miles, descendente de Altaïr Ibn-La'Ahad – um membro da Ordem de Assassinos surgida no mediterrâneo –, para acessar as memórias deste Assassino, o qual combateu os cavaleiros templários, no período da terceira cruzada. A memória de Altaïr é dividida pelo ANIMUS em sete capítulos – ou *Memory Blocks*, como nomeado no jogo – como detalharemos a seguir:

O *primeiro bloco* inicia a história do Assassino *in medias res*, com a sua falha no Templo de Salomão, devida a um erro de julgamento causada pela sua arrogância. No romance, ele é coberto pelos capítulos 4, 5, 6 e 7 (BOWDEN, 2014, p. 23-48). A história segue, no *segundo bloco*, com uma oferta de redenção, advinda do seu mestre, Al Mualim. Tendo sido deposto e perdendo a permissão de usar de algumas armas e privilégios, Altaïr recebe uma lista com "[n]ove homens que precisam morrer. São causadores de pestes. Fabricantes de guerras. Seu poder e influência corrompem a terra... e asseguram a continuação das Cruzadas" (BOWDEN, 2014, p. 50-51). É por meio dessas nove missões que o Assassino recomeça a sua trajetória de baixo – sendo, desse modo, coerente com um jogo progressivo. O romance contempla o segundo bloco com os capítulos 8, 9, 10 (BOWDEN, 2014, p. 49-66).

O primeiro alvo, Tamir, é encontrado ainda no segundo bloco, na cidade de Damasco [figura 2]. Após isso, alguns blocos passam a contar com mais de um alvo/missão: o *terceiro bloco* apresenta Garnier de Naplouse, em Acre [figura 3], e Talal, em Jerusalém [figura 4], sendo adaptado pelos capítulos 11, 12, 13 e 14 (BOWDEN, 2014, p. 67-89); o *quarto bloco* Abu'l Nuqoud, William de Montferrat e Majd Addin, correspondente aos capítulos 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22 e 23 (BOWDEN, 2014, p. 97-135); e o *quinto bloco* Jubair e Sinbrand, 24 (BOWDEN, 2014, p. 136-138), 26 e 27 (BOWDEN, 2014, p. 142-154). Dito isso, algumas considerações se fazem relevantes: a primeira é que cada bloco é uma espécie de "pré-requisito" do anterior – analisando metalinguisticamente, constatamos que isto é uma forma de garantir

que o jogador não atropele a Ordem[44]; dito de outro modo, assim o jogador não desrespeitará a narrativa, visitando lugares, encontrando e desmascarando precocemente; mas, dentro do jogo, é explicado que a Abstergo está em processo de decodificação dessas memórias; a segunda consideração é a de que, a ordem [ou mesmo a feitura de algumas] das tarefas de cada bloco fica a critério do jogador. Curiosamente, Maffeo, que ouve a narrativa de Niccolò, também é impaciente e tem as suas expectativas subordinadas à estruturação que o irmão dá à história: " – O seu discurso faz com que elas [as histórias de Altaïr] soem menos do que interessantes. Sabe quando você diz que tenho tendência a gostar mais de crueldade nas histórias que você me conta? [...] Bom, tem razão, tendo mesmo" (BOWDEN, 2014, p. 10). A "crueldade nas histórias", por sua vez, é um dos grandes atrativos de jogos eletrônicos. Tudo isso expressa o quão Maffeo está para Desmond como o leitor do romance está para o jogador.

Os dois últimos blocos apresentam reviravoltas que garantem a continuação da história: a primeira é a de que um soldado que Altaïr combate, acreditando ser Robert de Sablé, seu último alvo, é na verdade uma guarda-costas. Maria Thorpe passa a ser importante no jogo seguinte e no período após este, coberto pelo romance, por desenvolver uma relação romântica com Altaïr. A segunda reviravolta acontece após o assassínio de Sablé, quando este revela o envolvimento do seu mestre, Al Mualim, com os nove alvos, sendo ele o décimo templário encarregado de encontrar e fazer uso da Maçã, um artefato responsável por diversas ilusões e guerras na "história da humanidade", o qual Altaïr tentava proteger. Este último bloco reforça a necessidade de um controle da história através dos blocos de memória: caso contrário, um jogador bem informado – tenha ele já jogado uma vez ou lido o romance – poderia assassinar o mestre nos primeiros encontros com ele. Esses blocos são narrados diretamente pelos capítulos 29, 30, 31, 32 e 33 (BOWDEN, 2014, p. 160-194).

O segundo jogo, *Bloodlines*, desenvolve melhor as ambições dos Templários, apresentando o seu novo Grã-Mestre, Armand Bouchart, localizado na ilha de Cyprus [não detalhada no capítulo 2], como antagonista maior. A trama apresenta mais seis vilões menores – por ser um jogo de menor duração do que o primeiro –, distribuídos, no entanto, na mesma quantidade de *blocos de memória*. Isto faz com que os vilões sejam desvendados de forma mais complexa do que uma lista; neste jogo, acontecem mais imprevistos – descobertas de relações ocultas entre os alvos, sequestros, represálias, mudanças de lado, etc., os quais não cabe a essa pesquisa analisar detalhadamente.

[44] A palavra aqui assume três sentidos, sendo um deles a ordem da lista (no sentido de "sequência"), o outro a ordem do jogo (no sentido de "regra") e o último a Ordem dos Assassinos (no sentido de "irmandade").

O *primeiro bloco* se passa apenas um mês após os eventos ocorridos no primeiro jogo, iniciando com uma tentativa de fuga de um grupo de Templários da cidade de Acre; o vilão desse bloco é Maria Thorpe, a guarda-costas de Sablé, no primeiro jogo, a qual é derrotada e feita refém; o evento é narrado no capítulo 35 (BOWDEN, 2014, p. 200-204). O *segundo bloco* já ocorre na localidade central do jogo – a ilha de Cyprus – que agora está sob o controle de Bouchart. Nessa ilha, concentra-se um grupo de resistência ao domínio Templário, ao qual Altaïr toma parte. Assim, Altaïr acaba recebendo informações do seu primeiro alvo, Frederick "The Red", cuja derrota – e posterior fuga do Assassino e ida – encerra o bloco; o romance cobre esta parte da história nos capítulos 36, 37 e 38 (BOWDEN, 2014, p. 206-218). O *terceiro bloco* se passa após a viagem de barco à Kyrenia, onde foi informado que Bouchart estaria – o que ocorre, porém, é a descoberta de um outro templário, Moloch; no romance, esse bloco acontece nos capítulos 39, 40, 41 e 42 (BOWDEN, 2014, p. 219-237). O *quarto bloco* revela o filho de Moloch, Shalim, mas tem como principal alvo um oráculo, cujas previsões e localizações culminam no sequestro de Maria – que a essa altura já foi tomada pelos Templários como ajudante de Altaïr; este bloco, que termina com a derrota do oráculo é narrado apenas no capítulo 43 (BOWDEN, 2014, p. 238-243). No *quinto bloco*, nos deparamos não com um, mas dois filhos de Moloch, Shalim e Shahal, os quais são derrotados juntos por Altaïr; o bloco é levado a cabo pelos capítulos 44, 45 (BOWDEN, 2014, p. 244-251). Já o *sexto bloco* prolonga um pouco a narrativa confrontando Altaïr com o chefe do grupo de resistência – que é revelado um impostor – e alguns soldados e civis enfeitiçados, fazendo-o usar a maçã para evitar o conflito e a morte de inocentes; só foi necessário o capítulo 46 (BOWDEN, 2014, p. 252-256). O desfecho da saga de Bouchart fica a cargo de um bloco de memória e um capítulo – o 47 (BOWDEN, 2014, p. 257-262), dos quais temos como principal ponto de seguimento à história a união entre Altaïr e Maria – que resolvem "[...] explorar as bibliotecas do mundo, e aprender todos os segredos da natureza e do universo" (BOWDEN, 2014, p. 262), motivados também em tentar compreender melhor o artefato que tinham em mãos: o pedaço do Éden.

Como podemos observar, por meio desse detalhamento, os capítulos que constituem o que compreendemos por adaptação deixam certas lacunas, sendo as maiores delas o início e o fim. Seu conteúdo e contribuição à narrativa de Altaïr, como um todo, é o que faz do romance uma extensão transmidiática dos dois jogos, uma vez que opta-se por dar um início à história de Altaïr, a qual, como dito anteriormente, começa *in medias res*. Sendo assim, os capítulos 2 e 3 (BOWDEN, 2014, p. 13-22) recuperam, através da narrativa de Niccolò Polo, a infância do Assassino, período no qual o pai de Altaïr, Umar Ibn-La'Ahad, é enviado para deixar uma mensagem a um inimigo, que havia armado um circo em torno da Fortaleza dos Assassinos, em

Masyaf [figura 1]. Umar consegue, incógnito, deixar a carta nos aposentos de Salah Al'din, mas é percebido pelo sultão quando deixava o local; no confronto causado, o Assassino acaba matando um dos homens de Al'din. O sultão, em sinal de represália, oferece a Al Mualim, mestre da Ordem dos Assassinos, um tratado de paz, em troca da cabeça do responsável, apresentando Ahmad, um outro Assassino infiltrado, que fora descoberto e capturado como refém. Umar acaba oferecendo-se para morrer no lugar de Ahmad, mas este último não suporta a vergonha trazida à irmandade, cometendo suicídio – algo que só é revelado no capítulo 15 (BOWDEN, 2014, p. 90-94). Ambos, desse modo, deixam seus respectivos filhos, Altair e Abbas, órfãos, sendo criados por Al Mualim. Esses capítulos cumprem, majoritariamente, com duas funções: ajudar a construir uma credibilidade ainda maior para o Mestre Al Mualim e introduzir Abbas – antagonista do romance.

A partir daí a trama de Abbas é desenvolvida nos interstícios dos capítulos adaptados, através de *flashes* da memória de Altaïr – que, lembrando, foi quem contou a própria história a Niccolò –, nos capítulos 15, 25 (BOWDEN, 2014, p. 139-141) e 28 (BOWDEN, 2014, p. 155-159). Até que o romance assume a saga Abbas como núcleo principal da história, após o fim da adaptação da narrativa dos dois jogos, ou seja, no que compreende todo o seu restante, a partir do capítulo 49 ao 57 (BOWDEN, 2014, p. 270-323). Nesse período, Abbas renega o suicídio do pai, como contado por Altaïr em sinal de compaixão ao sofrimento do amigo, a partir daí, Abbas se torna cada vez mais rancoroso com relação a Altaïr até se tornar o seu derradeiro inimigo. Nesse sentido, infere-se que esses primeiros capítulos que cruzam caminhos com a adaptação do enredo dos jogos cumprem com a função principal de uma narrativa transmidiática de alertar o leitor de que algo mais está acontecendo; nisso ele não somente vai instigando o leitor pelo momento em as suas cortinas de fato se abram, de forma concreta, como também acomoda a expansão de modo natural à história adaptada. Um exemplo disso são as considerações de Niccolò de que a inveja de Abbas é uma das razões da personalidade de Altaïr que nos é apresentada no início da trama:

> A injustiça aumentou seu ódio por Altaïr, o qual lentamente passou a ver Abbas como uma figura amargurada, patética. Quando a cidadela esteve sob ataque, foi Altaïr quem salvou a vida de Al Mualim, sendo elevado a Mestre Assassino. Nesse dia, Abbas cuspiu na terra diante dos pés de Altaïr, mas este apenas olhou-o com desprezo. Abbas, decidiu ele, era fraco e ineficaz como o fora seu pai.
>
> Talvez, olhando para trás, tivesse sido por isso que ele fora contaminado pela arrogância (BOWDEN, 2014, 159).

Essa inferência se torna ainda mais interessantes se a pensarmos como uma das justificativas para a expansão da história, numa forma um tanto mais complexa do que a

sequência, dado o seu nível de integração com a obra original. Dito de outro modo, o romance nos ajuda a entender melhor o jogo, bem como o seu protagonista, de modo que este tenha mais tempo e espaço[s] para cativar o público. Aqui é preciso considerar novamente esse terceiro romance dentro do contexto criado pelo primeiro – que dá início à saga de Ezio Auditore. Considerado por boa parte dos fãs como o melhor personagem da franquia, Ezio expressa o sucesso comercial de Assassin's Creed pela quantidade de obras lançadas para narrar a sua história – a saber, três jogos e suas respectivas adaptações, uma minissérie, um curta em animação e um jogo para facebook. É inclusive pela necessidade de uma introdução ao quarto romance, a adaptação do jogo homônimo *Revelations* na qual Ezio parte em busca de um tesouro escondido por Altaïr, que *A Cruzada Secreta*, possivelmente, existe. Infere-se isso a partir dos sinais dados nos capítulos 1, 48, 58, 59 e Epílogo da saga de Altaïr de que algo a mais está acontecendo.

Usurpando a centralidade anteriormente projetada para os jogos[45] e entregando uma narrativa autossuficiente, *A Cruzada Secreta* aparenta se subordinar ao enredo de Ezio inclusive no uso do modelo de construção de personagem fornecido pelo mesmo, que tem a sua história contada do nascimento à morte – como virá a ser feito com Altaïr. Certos pontos mais psicológicos ou afetivos dos personagens, como por exemplo, o romance desenvolvido entre Ezio e Cristina, como volta a acontecer entre Altaïr e Maria, além do adentramento ao passado do último Assassino como forma de justifica-lo, são elementos que proporcionam a eles um novo nível de profundidade, o qual, como já ressaltado, encontra melhor possibilidade de exploração no texto escrito.

Dito isso, ao fim dessa pesquisa, pensamos que a escolha do terceiro romance como ponto de partida para o estudo de um composto de três obras advindas de mídias diferentes – encaixado num plano ainda maior, como o da franquia Assassin's Creed, que tem explorado mercados cada vez mais diversos, como comprova o recente anúncio de uma obra cinematográfica prevista para o fim deste ano –, foi positiva, visto que havia-se projetado a pesquisa em torno de uma composição mais complexa, como dito anteriormente: a iniciada no segundo jogo. De todo modo, o epílogo do romance aqui analisado nos conduz à saga de Ezio, na qual, como já percebemos, há a possibilidade da análise por meio do cotejo de todas as suas peças transmidiáticas – inclusive em contraste com o material aqui produzido. Mas isso é assunto para outro trabalho.

[45] "Os jogos" enquanto mídia, como discutido no início deste mesmo capítulo, não apenas as obras aqui estudadas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Como desdobramento de um subprojeto de Iniciação Científica, financiada com bolsa FAPESB e agora reformulada como monografia para obtenção do grau de Licenciatura em Letras, Língua Inglesa e Literaturas, este trabalho segue e conclui a pesquisa iniciada em 2014. A pesquisa buscou estudar o fenômeno da tradução intersemiótica dos jogos *Assassin's Creed* e *Assassin's Creed: Bloodlines* da desenvolvedora Ubisoft no livro *Assassin's Creed: A Cruzada Secreta*, amparadas nos conceitos estruturantes da mídia videolúdica e das teorias da adaptação e *transmídia*. No decorrer da análise, no entanto, constatou-se que o romance analisado era representativo de um fenômeno além da adaptação: o composto narrativo transmidiático, o qual, como apontado por Jenkins (2006), configura-se enquanto totalidade formada a partir de partes distribuídas em diferentes mídias. Como pontuamos na terceira seção, o jogo eletrônico viria a desempenhar um papel importante nessa nova forma narrativa, ao estabelecer diálogo com as mídias antecessoras – como a literária e a cinematográfica por ter se desenvolvido através da transmidiação das características dessas mídias.

Nota-se através desta análise que a obra original assume um caráter conservador no que se refere ao enredo. Num primeiro momento, o jogo aparenta ser um mundo aberto a exploração não-linear, e até certo ponto o é, de fato. Contudo, para se manter o enredo de acontecimentos fixos como um enredo que se clama historiográfico, um jogo aberto, não-linear, e rizomático não seria viável, uma vez que este certamente culminaria em desenrolares não previstos na história canônica. Dito de outro modo, os jogadores de Assassin's Creed – e os personagens Desmond – se deparam com limitações das possibilidades sugeridas pelo gênero *sandbox*, tendo o ANIMUS como um moderador da sua conduta dentro daquele mundo e reforço de um pacto ficcional firmado para que estes não questionem o formato conservador do enredo do jogo. Pelo contrário, eles serão capazes de se policiarem de todas as formas para manter fidelidade ao que consideramos ser a história verdadeira do Assassino.

Enquanto isso, a obra adaptada assume um caráter que transcende a noção de tradução/transmutação de Jakobson. Num primeiro momento, o livro aparenta manter a fidelidade de um *blockbuster* cinematográfico, e sendo produzido no mesmo período e, portanto, contexto cultural, pode deduzir-se que foi destinado ao mesmo público do jogo. A teoria da cultura de convergência de Jenkins ajuda a reforçar esta ideia. Por fim, um olhar mais atento enxerga uma tentativa de mediar não somente este enredo, como também o gênero, visando um novo público. Pode-se considerar, ainda, que os vestígios observados, na acepção de Genette, podem ter sido deixados de forma consciente. Neste caso, o autor supostamente

tivera em mente que parte do seu público não conhecia as convenções do gênero videolúdico e não eram, portanto, letrados. A partir disso pôde-se delinear uma pesquisa que visava a confluência de duas teorias que se combinam para explicar o fenômeno estudado.

Dito isso, voltando do romance aos jogos e os examinando os dados da presente análise, podemos, agora, enxergar as obras videolúdica não como apenas conservadoras, no sentido de que a subordinação que o mundo aberto dos jogos teve ao enredo foi uma escolha pensada apenas por pouca inclinação a explorar as possibilidades ergódicas que a mídia tem a oferecer. Juntas, pelo viés da transmídia, as obras analisadas compõem uma forma narrativa cujas perspectivas são tão futuristas que nem mesmo os pensadores da área conseguem mensurar as suas possibilidades propriamente, tampouco estabelecer parâmetros estéticos a julgamento; como o próprio Jenkins reconhece, ainda não há ponto privilegiado para se observar esse fenômeno. Nesse sentido, percebemos que a franquia Assassin's Creed, como um todo, se mostra tateante quanto ao seu modo de se fazer transmídia, apresentando cronologias distintas, dependendo de qual seja a mídia de entrada: pelos jogos, inicia-se na Irmandade pelos ensinamentos um tanto tortuosos de Altaïr, na terceira cruzada; pela literatura, o renascentista Ezio é privilegiado ao ponto, inclusive, de subordinar a narrativa de Altaïr à sua própria.

Enfim, sobre a narrativa de Altaïr, consideráramos [precocemente, diga-se de passagem] que a proposta de um enredo que se nega a bifurcar e abrir em possibilidades acaba se tornando algo facilitador ao trabalho do escritor, que na ausência dos ecos de estratégias não adotadas – caminhos não seguidos evocados por Aarseth (1997) – pode não ter tido, na adaptação, uma grande sensação de perda. Contudo, o que passa a ser também de possível consideração é a hipótese de apropriação mútua entre as formas narrativas: o jogo sendo mais devagar e *plot-driven* quando comparado a outros do mesmo gênero, enquanto o enredo romance é narrado de forma mais ativa e rápida, como um jogo seria. Finalmente, podemos inferir que o jogo literário e o romance ludológico, como transmídia, são, nada mais, nada menos, formas de se estabelecerem *vias* de mão dupla pelas *mídias*. Afinal, é de meios, caminhos (*hodos*), e/ou mídias que vive a narrativa.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

AARSETH, A. J. **Cibertext: perspectives on ergodic literature**. London: The Johns Hopkins University Press, 1997.

Assassins Creed. Ubisoft Montreal, Montréal - QC, 2007.

Assassins Creed: Bloodlines. Ubisoft Montreal, Montréal - QC, 2009.

Assassins Creed II. Ubisoft Montreal, Montréal - QC, 2009.

BRANDÃO, L. **Jogos Cinematográficos ou Filmes Interativos? A semiótica e a interatividade da linguagem cinematográfica nos jogos eletrônicos**. In: *Anais do XI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Brasília: SBGames, 2012. Disponível em: <http://sbgames.org/sbgames2012/proceedings/papers/artedesign/AD_Full21.pdf> Acesso em: 28 mar. 2016.

BOWDEN, O. (2012). **Assassin's Creed: A Cruzada Secreta**. Tradução de Domingos Demasi – 18ª edição. Rio de Janeiro: Galera Record, 2014.

_____. (2011). **Assassin's Creed: Renascença**. Tradução de Ana Carolina Mesquita – 16ª edição. Rio de Janeiro: Galera Record, 2012.

Donkey Kong. Nintendo, Quioto - KY, 1981.

ESKELITEN, M. **The Gaming Situation**. In: Game Studies: the International Journal of Computer Game Research, 1(1). 2001. Disponível em: <www.gamestudies.org/0101/eskelinen/>. Acesso em: 29 set. 2014.

GENETTE, G. **Palimpsestos: a literatura de segunda mão**. Tradução de Cibele Braga, Erika Viviane Costa Vieira, Luciene Guimarães, Maria Antônia Ramos Coutinho, Mariana Mendes Arruda, Miriam Vieira. Belo Horizonte: Edições Viva Voz, 2010.

God of War. SCE Santa Monica Studio, Santa Monica - CA, 2005.

HUTCHEON, L. **A Theory of Adaptation**. New York: Routledge, 2006.

JENKINS, H. **Convergence Culture**. New York: New York University Press, 2006.

_____. **Cultura da Convergência**. Tradução de Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2009.

JOHNSON, S. **Tudo o que é Ruim é Bom para Você: como os games e a TVnos tornam mais inteligentes**. Tradução de Sérgio Góes. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

JUUL, J. **Games Telling stories?**. In: Game Studies: the International Journal of Computer Game Research, 1(1). 2001. Disponível em: <www.gamestudies.org/0101/juul-gts/>. Acesso em: 27 set. 2014.

KOHLER, C. **Review: Why Assassin's Creed Fails** [Online] Wired. Disponível em: < http://www.wired.com/2007/11/review-why-assa/>. Acesso em: 30 jul 2015.

MARTIN. **The Gaming Industry – An Introduction** [Online] Cleverism. Disponível em: <http://www.cleverism.com/gaming-industry-introduction/>. Acesso em: 18 abril 2016.

Metal Gear. Konami Computer Entertainment Japan, Tóquio - HO, 1987.

MURRAY, J. H. **Hamlet no holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. Tradução de Elissa Khoury Daher, Marcelo Fernandez Cuzziol. Unesp, São Paulo, 2003.

Ninja Gaiden. Tecmo, Tóquio - HO, 1988.

Pac-Man. Namco, Tóquio - HO, 1980.

PESSOA, M. P. L. **De Volta ao Inferno: um caso de tradução entre literatura e videogame**. 2011. 143 f.. Dissertação (Mestrado em Educação e Contemporaneidade) - Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia, Salvador, 2011.

Pong. Atari, San Francisco - CA, 1972.

Project Firestart. Dynamix, Eugene - OR, 1989.

Space Invaders. Taito Corporation, Taito - HO, 1978.

Street Fighter. Capcom, Osaka - KA, 1987.

Tomb Raider. Crystal Dynamics, Redwood City - CA, 2013.