

O Inferno de Assassin's Creed

Nelson
Zagalo

12 de Novembro de
2014

Já não é a primeira vez que comparo os videojogos com os livros, nomeadamente por causa da duração das experiências [1]. Um livro e um videojogo regulares envolvem-nos ao longo de 10 a 20 horas, usando cada um à sua maneira formas de nos manter interessados, de nos manter agarrados, realizando várias sessões, desligando para voltar mais tarde e tornar a investir mais um par de horas, ou mais... Por vezes conseguimos fazer a primeira parte de uma assentada, outras vezes, depois de chegar a meio da jornada, não conseguimos parar e ficamos pela noite dentro em busca de virar a última página ou dar o último clique e sentir o prazer da "cutscene" final. Sabendo que nada existe no vazio, e que a única forma de aferir real valor é por comparação, resolvi comparar duas experiências muito próximas, embora originadas em media completamente diferentes: o livro "Inferno" (2013) de Dan Brown e o videojogo "Assassin's Creed II" (2009) da Ubisoft.

Surge de imediato uma questão, porque não uma comparação entre "Inferno" de Brown e "Dante's Inferno" (2010) da Visceral Games? Porque são experiências demasiado distintas. Desde logo porque "Dante's Inferno" é uma representação, em videojogo, da primeira parte do livro "A Divina Comédia" de Dante Alighieri. Enquanto Brown usa apenas "A Divina Comédia" como fundo de desenho dos enigmas e puzzles, "Dante's Inferno" faz-nos mergulhar no universo imaginado por Dante, seguindo na pele deste através de cada um dos nove círculos do Inferno. Brown concentra-se sobre a personagem de Dante, levando-nos até à sua terra natal Florença, daí a Veneza e por fim a Istambul. Daí que em termos de universo visitado, assim como do fundo histórico da Renascença Italiana, "Inferno" se aproxime bastante de "Assassin's Creed II".



O escritor Dan Brown.

Assim a primeira constatação que podemos realizar da leitura de "Inferno" é que antes de ser um trabalho narrativo, ele é um projeto de jogo. Não tendo acesso a materiais de produção da obra, acredito que este deve ter realizado vários mapas, gráficos e diagramas antes e durante a escrita do livro. Porque aquilo que temos em "Inferno" é uma construção em etapas, níveis, que o leitor vai desvendando à medida que avança na leitura, e que lhe vão permitindo ganhar conhecimento do que se está a passar, e criar expectativas do que se irá ainda

passar. E é com essas expectativas que Brown joga, e nos faz jogar. Lançando indícios e apresentando problemas ao nosso herói, obriga-nos a construir hipóteses de resolução dos enigmas, leva-nos a acreditar em determinadas soluções até confirmação, ou até nos tirar o tapete e obrigar-nos a reiniciar o pensamento, a eliminar soluções que pareciam certas, e a partir em busca de novas.

Ora é exatamente isto que fazemos, não apenas em “Assassin’s Creed II”, mas na maior parte dos jogos narrativos, de aventura gráfica ou ação/aventura. Para cada nível temos de encontrar as respostas certas que nos permitam avançar e chegar ao nível seguinte. Se no livro as respostas certas nos são dadas pelo narrador, e aqui somos nós que as temos de encontrar, a verdade é que não deixamos de em ambos ter de as imaginar. A diferença está assim mais na ação, e menos na cognição. Porque comparando as experiências de um livro e um videojogo, levanta-nos inevitavelmente a questão de que na leitura somos obrigados a processar visualmente o que lemos, enquanto no videojogo, o que visualizamos é o que está ali na nossa frente. Deste modo a busca de soluções num livro transforma-se numa perseguição mental de pistas e associações de ideias, refletindo sobre esse mundo, enquanto no jogo, perseguimos diretamente no ecrã à nossa frente, tomando decisões sobre esse mundo, agindo sobre ele.



Ezio Auditore da Firenze . Assassin's Creed II.

Não quero de todo concentrar-me sobre as diferenças entre media, texto e audiovisual, nem tão pouco sobre as questões da interatividade, até porque “Assassin’s Creed” é um jogo profundamente linear em termos narrativos, não nos dando qualquer papel verdadeiramente interativo nesse domínio. Mas quero antes concentrar-me nas semelhanças, no que os aproxima. E nesse sentido, se como já vimos ambos são jogo, ambos se fundamentam num mesmo espaço e num mesmo fundo histórico, e isso contribui tremendamente para aproximar as experiências estéticas.

ambos são jogo, ambos se fundamentam num mesmo espaço e num mesmo fundo histórico...

Deste modo o mais interessante desta comparação acaba por surgir no decalcar do fio cronológico de ambas as histórias, assim como nas escolhas dos métodos de viagem no tempo. Em ambos os trabalhos somos iniciados num mundo próximo, de grande familiaridade porque em pleno século XXI, mas em ambos somos depois levados até à Renascença Italiana, séculos XV e XVI. No livro, o “Inferno” de Dan Brown, o objecto que nos permite viajar no tempo, é exatamente outro livro, “A Divina Comédia” de Dante. Já em “Assassin’s Creed II” o modo de viajar, é um simulador de realidade virtual, que em tudo se assemelha ao videojogo que jogamos. É verdade que “A Divina Comédia” não é apresentado como máquina do tempo, mas as descrições daí retiradas, e o contexto dado sobre a obra, transportam inevitavelmente o leitor para esse momento da história. Do mesmo

modo, um simulador de realidade virtual, é apenas isso mesmo, um simulador, mas o suficiente para nos fazer esquecer durante quase todo o jogo que este tem também uma linha temporal no século XXI.

Assim, por meio de Dante ou de realidade virtual, somos levados a deambular exatamente pelas mesmas cidades, de Florença e Veneza, ainda que no livro apenas mentalmente, e no videogame por simulação audiovisual. Mas mais do que essas cidades, respiramos Renascença por meio dos monumentos majestáticos desse período - desde o Palazzo Vecchio ao Duomo ou Catedral de Santa Maria del Fiore, até à Campanile di Giotto e Basilica de San Lorenzo em Florença, passando em Veneza pela Basilica di San Marco, pelo Doge's Palace, e claro através do Grand Canal.

Ambos, “Inferno” e “Assasins Creed II”, brincam com a cronologia temporal, levam-nos em viagem até um mesmo fundo histórico, mesmo espaço, mesmos costumes e elementos, assim como ambos se servem das mesmas lógicas, puzzles e enigmas, para nos manter envolvidos. O seu interesse, ou a sua capacidade para nos dar prazer, depende mais desta construção - entre espaço, tempo e jogo - do que das personagens e histórias que nos contam.

-
- [1] Zagalo, Nelson, (2013), “**Videogame como livro, não como filme. Capítulos, duração e resistência**”, Eurogamer.PT, 20 Setembro 2013. <http://www.eurogamer.pt/articles/2013-09-20-videojogo-como-livro-nao-como-filme>