

Notandum, ano 23, n. 54, set./dez. 2020

CEMOrOC-Feusp / GTSEAM

NOVAS VISÕES SOBRE A ROMA ANTIGA: O PASSADO ENTRE
VAMPIROS E ASSASSINOS

NEW VISIONS ON ANCIENT ROME: THE PAST AMONG VAMPIRES
AND ASSASSINS

NUEVAS VISIONES DE LA ROMA ANTIGUA: EL PASADO ENTRE
VAMPIROS Y ASESINOS

Nelson de Paiva Bondioli

Doutor em História pela Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP). Fez estágios de Pós-Doutorado na Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho (UNESP), na Universidade Federal do Espírito Santo (UFES) e na North-West University, NWU, África do Sul. E-mail: nelsonbondioli@live.com.

DOI: <http://dx.doi.org/10.4025/notandum.vi54.52969>

Recebido em 04/04/2020

Aceito em 25/08/2020

Resumo

O presente estudo visa abordar questões relacionadas à recepção do passado romano na Cultura Pop atual, especificamente em dois nichos diferentes: dos Jogos Digitais (Games) e do RPG – *Roleplaying Games* (Jogos de Interpretação). Para esse fim, dois materiais serão objetos de análise: o *game Assassin's Creed Origins* (2017), lançado pela Ubisoft Montreal, e o suplemento de RPG: *Requiem for Rome* (2007), publicado pela White Wolf. A escolha desses objetos se deu, principalmente pela relação estabelecida por eles mesmos com o período histórico, que é do interesse deste estudo, proclamando uma relação/ligação com o mundo romano. O objetivo desta análise é tecer algumas considerações sobre a produção desses objetos, sobretudo acerca do papel do historiador nas equipes de sua produção, observando também como certos temas aparecem/reaparecem com certa constância e levando em consideração os diferentes movimentos de aproximação e distanciamento da Historiografia.

Palavras-Chave: Cultura Pop; Recepção; RPG; Games.

Abstract

The present study aims at assessing questions related to the reception of the Roman past by current pop culture productions, specifically in two different areas: *Digital Games* and *Roleplaying Games*. Two material are analyzed: the *game Assassin's Creed Origins* (2017), developed by Ubisoft Montreal, and the RPG supplement book: *Requiem for Rome* (2007), published by White Wolf. These objects were selected mainly due to their relation with the historical period of interest, claiming a relation/connection to the Roman world. The main goal of this analysis is to provide some considerations about their production/development, taking a closer look at the role played by Historians in their creation teams, observing also, how certain topics appear/reappear as certain tropes in pop culture, taking in consideration movements of convergence with and distancing from Historiography.

Keywords: Pop culture; Reception; RPG; Games.

Resumen

El presente estudio tiene como objetivo plantear preguntas acerca la recepción del pasado romano por las producciones actuales de la cultura pop, específicamente en dos áreas diferentes: juegos digitales y juegos de *RPG* (*interpretación de papeles*). Se analizan dos materiales: el juego *Assassin's Creed Origins* (2017), desarrollado por Ubisoft Montreal, y el libro de RPG: *Requiem for Rome* (2007), publicado por White Wolf. Estos objetos fueron seleccionados principalmente debido a su relación con el período histórico de interés, reclamando una relación / conexión con el Mundo Romano. El objetivo principal de este análisis es proporcionar algunas consideraciones sobre su producción / desarrollo, observando más de cerca el papel desempeñado por los historiadores en sus equipos de creación, observando también cómo ciertos temas aparecen / reaparecen como ciertos tropos en la cultura pop, en movimientos de convergencia y distanciamiento de la historiografía.

Palabras Clave: Cultura Pop; Recepción; RPG; Games.

Introdução

O presente texto baseia-se na apresentação oral realizada no VII CIEAM – Ciclo Internacional de Estudos Antigos e Medievais, ocorrido na UNESP/ Campus de Assis em 2019. A proposta era realizar uma avaliação/apontamentos acerca das formas como a cultura pop, em dois nichos específicos – o dos *games* e o dos jogos de interpretação – tem recebido e, portanto, relido, o passado romano.

Acredito que existe um passo importante inicial para esta discussão: fazer um comentário de natureza pessoal sobre como este tema, a ser tratado, considera diferentes aspectos relacionados a interesses pessoais e sob a visão do historiador.

O primeiro ponto, que trago e considero merecedor de ênfase, é a máxima, segundo a qual, a pesquisa histórica nasce, sempre, do interesse do/a pesquisador/a. Como já apontou Barros (2013, p. 34), as escolhas de um tema de pesquisa, assim como os próprios caminhos

que a pesquisa segue, dependem diretamente do indivíduo que realiza a pesquisa. Certamente, porém, como foi profundamente elaborado por Certeau (2008), nesses interesses existe uma série de restrições, limitações e possibilidades impostas ou suscitadas por questões sociais, institucionais e etc., mas, ainda assim, não há como haver pesquisa histórica sem a figura do/a historiador/a para operacionalizá-la e, por consequência, sem que se desligue de seus interesses pessoais.

Nesse sentido, é possível dizer que busco, em minha atual linha de pesquisa, unir uma gama de diferentes interesses – considerada essa polivalência cultural que forma cada um de nós que, no caso, fazemos parte de uma cultura acadêmica e, especificamente, também de uma cultura *gamer* (isto é, envolvida com os jogos digitais) e *roleplayer* (ligada aos RPG conhecidos, igualmente, como *Jogos de Interpretação*).

Cabe mencionar que esses interesses não são, de forma alguma, exclusivos ou inexplorados: são inúmeros os trabalhos, nacionais e internacionais, que já foram apresentados sobre eles, e permanece como tema riquíssimo a relação entre essas duas áreas (Games e RPG), bem como da cultura pop com a História em diferentes vertentes, sobressaindo as suas relações com o ensino (cf. MENDES; BOECHAT, 2019; PEDROSA; PESSANHA-SOARES, 2019; SOUSA, 2019 – para citar apenas alguns exemplos recentes).

Neste estudo, o foco encontra-se em algumas questões diferentes, em que busca-se tratar, no que tange ao mundo *gamer* e *roleplayer*, questões que, como acredito, são apropriadas a este tempo, em que vivemos, e dizem respeito à História, como ciência, à Produção Historiográfica e ao seu consumo pela sociedade, especificamente no que tange ao passado romano na atualidade.

História, Historiografia e Consumo

Para trabalhar as questões citadas, as reflexões que faço baseiam-se em dois objetos que são, por um lado, consideravelmente diferentes em sua natureza, mas, por outro, têm traços que os unem. Os objetos selecionados estão apontados no subtítulo deste artigo, de forma a deixar mais claro o termo assassinos, que se refere ao *game Assassin's Creed Origins*, lançado em 2017 pela empresa Ubisoft Montreal; ao passo que o termo vampiros refere-se ao rpg *Vampiro - Réquiem*, no suplemento: *Réquiem para Roma (Requiem for Rome)*, tradução livre) lançado em 2007 pela empresa White Wolf.

Antes de tudo devo explicar por que seleciono esses objetos para análise. A razão dessa escolha está no fato desses objetos e as mídias apresentarem convergência de fatores bastante relevantes para minha análise, ainda que em proporções diferentes, no que tange às visões atuais

a respeito de identidade, poder, gênero e vários outros itens caríssimos a nós historiadores da atualidade, que articulamos tais visões com as do passado ou com alguma ideia do passado de Roma e dos romanos.

Esses objetos têm, uns e outros, algumas características especiais que, porém, não foram de ensino de história ou de debate historiográfico – existem, todavia, algumas questões referentes a elas às quais retornarei, oportunamente. Nas produções há convergência de interesses historiográficos e não-historiográficos, além de explicitamente terem contado com um apoio/respaldo histórico/acadêmico para sua elaboração.

Na questão referente ao “consumo”, verifico que esses objetos foram amplamente consumidos dentro das expectativas de cada mídia. *Assassin's Creed Origins* vendeu mais de 5 milhões de cópias (considerando-se apenas os dados relativos às plataformas PC e Playstation 4, segundo dados consolidados em janeiro de 2018¹ - VGCHARTZ). Quanto a *Requiem for Rome* é difícil fazer uma estimativa dos números, uma vez que a empresa White Wolf, que publicou o livro se desmembrou em outras três na última década, sendo quase impossível encontrar os registros de vendas dos livros do período selecionado². Presume-se, no entanto, que *Requiem for Rome* tenha tido sucesso dentro do seu nicho, uma vez que o livro teve continuidade com a publicação de *Fall of the Camarilla* (BAILEY *et al.*, 2007), naquele mesmo ano.

O que busco mostrar com essas observações é que tais objetos culturais possuem grande procura; é diversificado o público que por eles se interessa, sobretudo a população mais jovem (a partir dos 17 anos, que segue as tabelas indicativas de idade referentes a esses produtos).

Se, em popularidade esses objetos se equiparam, em outros quesitos eles diferem consideravelmente. *Assassin's Creed Origins*, mídia híbrida, um jogo digital extremamente popular no mundo inteiro (estou falando de uma franquia de mais de 140 milhões de unidades vendidas e de 95 milhões de usuários únicos (UBISOFT PRESS KIT – 2019), mas que no seu conteúdo é mais restritivo em relação ao passado romano: *Origins* se passa nos anos de 49-44 a. C., tendo como pano de fundo a chegada de Júlio César ao Egito e sua relação com Cleópatra até o seu assassinato no Senado Romano.

¹ Considerando-se que o jogo foi lançado em 27 de outubro de 2017 e que os dados não incluem toda a lista de plataformas (não são consideradas as vendas para Xbox One, Steam, Origins etc.), é razoável supor que o número de vendas tenha superado os 10 milhões de cópias.

² O autor do texto entrou em contato com a empresa solicitando as informações. A resposta oficial, que recebeu, dizia que, devido às mudanças da empresa, os números solicitados não estavam disponíveis.

Conforme observado em outro artigo recentemente publicado sobre esse objeto (BONDIOLI; TEIXEIRA-BASTOS; CARNEIRO, 2019), ainda que o jogo se passe no Egito, a influência romana e de Júlio César é central no desenvolvimento do plot principal ou, como chamamos, a campanha oficial do jogo. Dessa forma, qualitativamente, Júlio César e a relação entre Egito e Roma é de importância significativa.

Já *Requiem for Rome* é um livro-suplemento para o cenário *Vampiro Réquiem*. Explicando: *Vampiro Réquiem* é um cenário de jogo de interpretação, no qual encontram-se regras e caracterizações do mundo que fazem com que os jogadores atuem como vampiros. Esse mundo é similar ao real em que vivemos, mas apresentado na forma de um espelho distorcido: a ambientação e caracterização da realidade é mais sombria, negativa e decadente, contando com a existência de horrores e criaturas sobrenaturais. *Requiem for Rome* oferece aos jogadores regras e caracterizações para histórias ambientadas no passado, especificamente na Antiguidade Romana, sobretudo a partir do século III E.C., embora o seu conteúdo esteja bastante direcionado/escrito a partir fontes do século I e II E.C.

Diferentemente de *Assassin's Creed Origins*, *Requiem for Rome* foca especificamente o mundo romano: trata-se de um livro de 260 páginas dedicado a explorar principalmente a cidade de Roma, como um cenário, um *background*/ contexto dos jogadores atuais, que interpretam vampiros.

Além disso, cabe notar que, embora não faça parte de uma indústria do tamanho da dos *videogames*, *Requiem for Rome* é um nicho com uma considerável capilaridade social: O RPG corresponde hoje a um negócio de cerca de 35 milhões de dólares/anuais (algo em torno de 2.9% da indústria do entretenimento). Trata-se de um nicho cultural bastante significativo, principalmente desde a década de 90 – nesse sentido, não se deve deixar de mencionar o recente documentário *World of Darkness* (2017 - *Mundo das Trevas*, traduzido livremente pelo autor) que discute o impacto cultural do jogo de *Vampiro – A Máscara* (HEIN-HAGEN *et al.*, 1991 - livro antecessor de *Vampiro Réquiem*), na literatura, moda e mesmo cinematografia daquela década.

A importância desta discussão a respeito de mercado, vendas e consumo desses produtos conforme tem sido observado, pode-se constatar pelo fato de que há um consumo intenso de produtos *pop* relacionados ao passado, notadamente ao passado romano. Há oferta desses produtos e, considerando-se os imperativos econômicos de nossa sociedade, tais produtos são consumidos por diferentes grupos sociais mais intensamente que qualquer produção acadêmica congênere. É impossível negar a relevância social dessas discussões e delas distanciar-se o historiador; ao contrário, justamente por sua relevância e importância

social, elas devem fazer parte dos estudos historiográficos e ocupar-se da produção, qualidade e consumo desses bens da cultura *pop* que lidam com o passado.

Feitas estas apresentações gerais sobre os objetos de análise, volto-me a estas duas discussões centrais: a historiografia relacionada a esses produtos e à especificidade de certas visões propiciadas por eles, tomando como exemplo as representações de Júlio César.

Na pesquisa que venho desenvolvendo atualmente, e que dá origem a este artigo, um dos objetivos que persigo é ensaiar uma resposta para a seguinte problemática: “Compreender a relevância – ou irrelevância – da produção historiográfica atual no momento da produção de bens da cultura *pop*”.

Conquanto seja pequeno - afinal estão sendo discutidos apenas dois objetos – o espaço amostral aqui tratado não deixou de ser, de certa forma, surpreendente pela seguinte razão: houve na elaboração desses bens, uma assessoria acadêmica, não obstante ser necessário reconhecer – e enfatizar – que se trata sobretudo de bens da indústria do entretenimento cujo objetivo principal é divertir e entreter.

Nesse sentido, a franquia *Assassin's Creed* tem por base/contexto, como um todo, um fundamento histórico – são, a bem dizer, aventuras do e no passado – e conta com uma equipe de historiadores que fazem pesquisas sobre os temas/períodos históricos nos quais ocorrem os jogos.

De fato, *Assassin's Creed Origins*, além dos historiadores, contou com uma série de especialistas em áreas correlatas, como filólogos, egiptólogos e arqueólogos, especialistas em seus campos. Na área da Arqueologia, por exemplo, participou Jean Claude Golvin com o encargo de fazer o desenho de alguns sítios e recriações hipotéticas desses espaços (como, por exemplo, o Platô de Gizé e a cidade de Alexandria). No campo linguístico, foram contratados filólogos para assessorar os desenvolvedores do jogo e reproduzir as conversas em grego antigo e em egípcio, para o qual foram utilizados materiais conhecidos como a gramática de Alan Gardiner e as obras de Raymond Faulkner.

Nesse quesito, parece pertinente recordar uma entrevista do historiador da Ubisoft, Maxime Durand, para o jornal *The Guardian* (Out. 2017), em que ele explicita um ponto significativo do trabalho dessa equipe de desenvolvedores em relação aos especialistas: A equipe partiu de estudos acadêmicos e de pesquisas científicas, além de recorrer a enciclopédias sobre os temas dos jogos, mas admitiu que é importante observar como determinados temas já foram tratados pela cultura *pop*, como em historiografia / *pop*-historiografia paralela, que tem grande peso no imaginário coletivo, sendo necessário considerar as expectativas criadas por essas produções no público.

Requiem for Rome é, por sua vez, um livro para o qual contribuíram seis autores. Todos eles (re)conhecidos por seus livros de RPG, fantasia/ficção e mesmo Histórias em Quadrinhos. Há dois, entretanto, que nos chamam mais atenção: David Chart, doutor em Filosofia da Ciência (Cambridge), e Howard David Ingham, mestre em estudos clássicos (Swansea University).

Em uma postagem de seu *blog* pessoal (2007), David Chart refere que, ao trabalhar no livro *Requiem for Rome*, pôde contar com o auxílio de um dos outros autores, que tinha diversos estudos a respeito do período e, por isso, pôde indicar-lhe uma bibliografia para sua pesquisa. Tal informação foi confirmada quando o autor deste texto entrou em contato com David Howard Ingham, que lhe explicou alguns pontos a respeito do desenvolvimento do livro.

De acordo com Ingham³, não obstante já ter prestado serviços escrevendo outras obras para a White Wolf, ele foi contratado especificamente para o trabalho em *Requiem for Rome* justamente por possuir o *background* em estudos clássicos. Essa contratação impactou significativamente o produto final. Ingham teria sido abordado pela editora, a princípio, para escrever sobre o período inicial do Principado Romano; no entanto, ele sugeriu alterar o foco do livro para o século III E.C., uma vez que era esse o período no qual ele adquirira especialidade. Além disso, ainda de acordo com o autor, puderam ser inseridas no conteúdo do livro, diversas passagens de sua dissertação.

Devo esclarecer, ainda, que os autores dos artigos deste livro trabalharam de forma autônoma, de modo que muitas decisões tomadas na elaboração do livro diziam respeito mais à coerência e à qualidade da estória/ambientação do que preocupação com pormenores históricos.

É possível perceber, assim, que de maneira similar a *Assassin's Creed Origins*, houve preocupação com elementos históricos e que, no direcionamento principal, a preocupação foi com a questão do entretenimento, em que a influência acadêmica foi reduzida.

Observa-se, portanto, conforme assinali, ao contrário de expectativas pessoais iniciais, um movimento de aproximação considerável das produções culturais, que tratam do passado, com a produção historiográfica sobre esse passado, claramente subordinada, todavia, ao fator “entretenimento”.

Busca essa indústria do entretenimento, em suas produções, algum tipo de “realismo histórico”, como respaldo científico, de modo a entrar para o produto final como um “*feature*”, isto é, uma qualidade/ característica que agrega valor ao produto.

³ Essas questões foram apontadas em troca de *e-mails* no mês de outubro de 2019.

Tal apontamento leva-nos novamente ao consumo do passado, à necessidade e ao interesse de grupos sociais em conhecer o passado, especialmente aquele dito “clássico”. A indústria cultural do entretenimento existe porque há um mercado que lhe interessa, de modo que se entrelaçam discussões sobre o papel do historiador nessas produções, conforme dito acima, como também – e de maneira mais geral – sobre a acessibilidade, disponibilidade, direcionamento das produções historiográficas e não-historiográficas.

Ainda é preciso perceber que, de um ponto de vista teórico e metodológico, a História, como o fez já com a Literatura, deve realizar diálogos intensos – mesmo que com possíveis desentendimentos no caminho – com a cultura *pop* e suas produções.

Sob o ponto de vista teórico, tem-se a percepção de que esses diálogos com a cultura *pop* podem ocorrer, de uma maneira bastante adequada, através da perspectiva dos estudos de Recepção, uma área para qual muitos estudos têm sido realizados atualmente, direcionados, porém, para outras temporalidades como, por exemplo, para a recepção clássica vitoriana, recepção clássica na modernidade etc., de modo que a problemática referente à temporalidade atual está sendo pouco visitada.

Caracterizados assim, os objetos e a relação do conhecimento científico/acadêmico com essas produções, convém, por fim, tecer algumas considerações sobre as visões de identidade e poder que elas têm a respeito da sociedade romana. Para poder unir esses objetos em um diálogo, o debate se concentrará, aqui, em alguns aspectos da representação de Júlio César.

Por um lado, conforme detalhadamente apontado em outro artigo (BONDIOLI; TEIXEIRA-BASTOS; CARNEIRO, 2019), *Assassin's Creed Origins* apresenta-nos um mundo dividido política e socialmente, a partir de um corte de representações de gênero. Por outro lado, ao contrário do que se poderia esperar, há o mundo político dominado pelas mulheres, notadamente por Cleópatra. Aos homens, especificamente a Júlio César, cabe espaço apenas em um mundo bélico: se Cleópatra é o cérebro, Júlio César seria os músculos; ele combate inimigos na frente de batalha, sendo respeitado e obedecido por seus soldados.

Aqui, no entanto, foco outro elemento da representação de César, que é, segundo *Assassin's Creed Origins*, o seu desejo de realeza. De maneira bastante clara, ao final do jogo – *spoiler alert!* – Júlio César aparece como uma figura sedenta de poder; seu desejo é tornar-se rei em Roma.

No mundo do jogo, César toma conhecimento de objetos/artefatos mágico-tecnológicos de grande poder, como parte de uma organização que conspira para governar o mundo, a que ele adere prontamente.

Os diálogos entre César e seu “guarda-costas” Septimius, anteriores a seu assassinato no Senado são particularmente significativos quanto a essa visão⁴: “O povo o ama, César. Você é um Deus!”⁵, diz o guarda-costas. “O Senado não se curvará tão facilmente”, responde César.

Já, dentro do Senado, a discussão torna-se mais explícita e os elementos retóricos mais sofisticados, é até perceptível o uso da documentação do período: “Peço apenas isto, que vocês se juntem a mim, na construção de uma nova Roma”, ao que Cícero responde: “Uma Roma com você como o rei? [...]”, e com tréplica de César: “[...] Eu não sou ditador para a vida toda, uma honra dada a mim, pelo povo de Roma. Você preferiria que eu tivesse recusado tal presente?”.

De fato, as acusações contra César de que busca o poder de um rei continuam sendo colocadas, por outros membros do Senado, enquanto César se defende da maneira como pode, ao dizer, por exemplo: “[...] Marco Antônio me ofereceu a coroa durante o Festival da Lupercália e eu a recusei”. Os jogadores, entretanto, podem notar – inclusive pela própria conversa anterior com Septimius – que essas recusas de César são apenas jogos políticos, cheios de cinismo, para amenizar a animosidade/dissidência do Senado contra ele.

Requiem for Rome traz aos leitores/jogadores uma concepção curiosa da família Júlia, até a figura de Júlio César. De acordo com o cenário (BAILEY *et al.*, 2007, p. 28), Remo, após ser morto por seu irmão Romulo, foi transformado em um Vampiro: o primeiro de uma linhagem de vampiros “romanos”. O segundo vampiro dessa linhagem teria sido *Aulus Julius* que, ao contrário do primeiro, se manterá na cena romana durante séculos, envolvendo-se nos assuntos mortais, moldando a família dos *Julii* a sua própria imagem:

Para os *Julii*, que um dia trarão à tona César, ele (Aulus), é tanto um Lar quanto um Manes. [...] usa uma mão secreta para guiar as ambições desta das mais ambiciosas e devassas das famílias nobres. Para os patriarcas Julianos que sabem de sua existência, ele é o demônio da família, o segredo mais embaraçoso em uma linhagem que já tem mais do que a sua cota de pecados secretos. Eles são seus escravos. Ele é dono de seu sangue; suas correntes estendem-se a mente deles. Conforme o tempo passa, a família Julia ganha uma reputação por imoralidade e estranheza. (BAILEY *et al.*, 2007, p. 33).

Às vezes, [...] (ele) os atormenta porque ele está bravo. As vezes ele brinca com eles por puro capricho. Ele se deleita ao jogar com suas memórias e desejos, levando-os ao suicídio e à loucura. [...] (ele) demonstra as coisas que pode fazer com eles, atormenta-os da maneira que deseja, mesmo

⁴ Todas as cenas de Júlio César no jogo podem ser assistidas na compilação realizada pelo canal Gamer’s Little Playground, no youtube, em: <https://www.youtube.com/watch?v=89AuX-noZg&t=2s>

⁵ As traduções que se seguem tanto das falas do jogo *Assassin’s Creed Origins* quanto das passagens do livro *Requiem for Rome*, são traduções livres do autor do texto.

quando mostra a eles como avançar na sociedade dos vivos. Ele os ama. Ele os odeia. (BAILEY *et al.*, 2007, p. 34).

Ao explorar a relação entre esse antecessor e a família Júlia, podemos observar um antigo tropo, presente em muitos documentos antigos, tais como os referidos n'as *Vidas* de Suetônio, a respeito dos problemas congênitos da família Júlia, e sua capacidade de produzir homens ambiciosos e tão profundamente destemidos quanto depravados.

Nesse sentido, Júlio César é um exemplo paradigmático dessa família, uma forma de espelho “vivo” de seu ancestral: um gênio militar, um conquistador sanguinário, senhor da vingança e da clemência conforme sua vontade e planos políticos, um homem de apetite insaciável “o marido de todas as mulheres e a mulher de todos os homens” (BAILEY *et al.*, 2007, p. 37).

Se essa caracterização não assinala Júlio César como um indivíduo que busca a realeza, a descrição de suas ações já o coloca como detentor de um poder real, conforme apontado em uma carta que teria sido escrita por Júlio César em fevereiro de 44 a.E.C:

(Aulus) veio até mim, com a mesma aparência de quando eu era um garoto, mas pálido como um fantasma. [...] (ele) perguntou a mim, com o tom de um amigo familiar, como estava minha saúde e meus negócios no Senado. [...] Eu perguntei a ele por que tinha vindo. Ao que ele respondeu que tinha negócios a tratar [...]. Ele me disse que era um decreto, o qual eu deveria assinar. [...]. Eu li o decreto. Ele declarava que da mesma forma como eu detinha a autoridade durante o dia, *Invictus* deveria governar a noite, e garantia a este *Invictus* outros privilégios de acesso e propriedade. Eu perguntei ao meu tio quem era este *Invictus*. Ele respondeu: “Eu sou *Invictus*” [...]. (BAILEY *et al.*, 2007, p. 37-38, grifo nosso).

A capacidade de Júlio César para assinar tal decreto, considerando-se os “poderes” que estavam em jogo, não deixa espaço para dúvidas a respeito da ideia de poder que estava sendo construída em torno deste personagem na sociedade romana.

Em tudo isso percebemos aproximações e distanciamentos entre nossos objetos: De um lado, em *Assassin's Creed Origins*, o Senado representa uma força com a qual é preciso dialogar, de outro ficam patentes as reais intenções de César de governar como um rei. Em *Requiem for Rome*, o Senado praticamente não aparece relacionando-se com César, que, sozinho, é capaz de distribuir e delegar autoridade conforme sua vontade.

As construções do personagem também são feitas de maneira diferente: em *Assassin's Creed Origins*, a figura de César é construída em contraponto, principalmente, em relação à figura de Cleópatra – ainda que sejam também importantes para essa construção as relações

com os personagens fictícios Bayek e Aya (cf. BONDIOLI; TEIXEIRA-BASTOS; CARNEIRO, 2019); em *Requiem for Rome*, César é construído em comparação com seu ancestral vampírico Aulus Julius.

O que essas construções a respeito de Júlio César podem nos dizer, a nós historiadores, e, de maneira mais geral, a todos aqueles que tenham acesso a esses materiais na atualidade?

De um lado, existe a questão da consulta sobre a documentação antiga, de outro, um problema historiográfico que diz respeito às diferentes visões existentes sobre figuras históricas, especificamente Júlio César, neste caso, bem como a adesão a determinados discursos não-historiográficos sugeridos por esses objetos culturais.

Em relação à consulta sobre a documentação, tanto em *Assassin's Creed Origins* quanto em *Requiem for Rome*, é possível notar que houve uma extensa pesquisa. A questão, por exemplo, da recusa de César na Lupercália, apresentada em *Assassin's Creed Origins*, é um elemento presente em diversos documentos como, por exemplo, em Cícero *Phil.* 3.12, Suetônio *Caes.* 79.2, Plutarco *Caes.* 61.1-7.

Requiem for Rome, por sua vez, está repleto de citações e contextualizações de diversos documentos antigos, tais como: Sêneca (p. 1, 3), Tácito (p. 2, 24, 45, 50) Suetônio (p. 2-5), Tito Lívio (p. 4). Em outras palavras, é observável o esforço, conforme já referido, de buscar um respaldo histórico na construção desses objetos.

A historiografia sobre Júlio César, por sua vez, é bastante extensa, e o debate sobre suas ações e intenções permanece até os dias de hoje como ponto de reflexão. Todavia, o tom da maior parte dos trabalhos distancia-se das apresentações feitas em *Assassin's Creed Origins* e *Requiem for Rome*. Stevenson (2015, p. 132-133), por exemplo, caracteriza César como um “poderoso, carismático e galante... político racional, e dinâmico homem de ação”. Essa caracterização ecoa nos demais trabalhos sobre César, como os de: Welch & Powell (1998); Kamm (2006); Griffin (ed. 2009).

O fato de encontrarmos um Júlio César tão diferente daquele do debate historiográfico, se dá, principalmente pela adesão desses objetos a uma visão do personagem que provém, justamente, não da historiografia, mas de outras fontes de inspiração, principalmente da própria cultura popular.

Apontei anteriormente a questão, evidente em *Assassin's Creed Origins*, da preocupação com outras fontes não-historiográficas para o desenvolvimento do jogo, bem como o compromisso em *Requiem for Rome* dos diversos autores, em primeiro lugar, com o fator entretenimento e diversão.

Nesse sentido, é interessante observar como a representação do assassinato de César, feita em *Assassin's Creed Origins*, ecoa de maneira bastante singular, muito mais como uma criação de Shakespeare, na qual Júlio César é figurado como um tirano e seus assassinos defensores da liberdade (CARSON, 1957), do que propriamente como questões ligadas ao debate historiográfico e como disputas de poder entre César e o Senado.

Não que esses elementos em si sejam problemáticos. Não se deve deixar de enfatizar a que se prestam, primariamente, esses objetos. Maxime Durand é taxativo ao apontar que o papel do *game*: “Eu acredito que muitos historiadores jamais irão ver o valor disto, ou eles verão apenas o valor enquanto produto de entretenimento, e isto está tudo bem, porque é para isso que nós *o construímos em primeiro lugar*” (THE GUARDIAN 2017 – *nossa ênfase*).

Já, em *Requiem for Rome* um aviso semelhante é invocado:

Na verdade, História é realmente importante, mas dentro do contexto do jogo, contar uma história é *mais* (sic) importante. Estudantes sérios de História Antiga poderiam achar que nós estamos realizando uma abordagem acrítica das narrativas antigas, aparentemente tomando mentiras escabrosas e invenções fantásticas dos escritores que deveriam saber melhor [...] E tais estudantes estariam corretos. Nós estamos. Ninguém vai ser aprovado em uma prova de História Antiga usando este material como fonte. E nós acreditamos que isso está tudo bem, porque ele é sobre contar histórias excitantes, e não sobre conseguir um diploma em Estudos Clássicos. (BAILEY *et al.*, 2007, p. 25).

De fato, nenhum desses objetos, apesar de suas preocupações com a História, busca ser, em si, uma ferramenta de ensino de História ou de discussão historiográfica. Entretanto, cabe aos historiadores avaliar esse material, se bem que não como uma questão a que se responda “certo/errado” ou com precisão histórica, mas, partindo de um ponto diferente, discutir o porquê destas representações quais as questões sociais, políticas, econômicas etc. de nossa atualidade que permitiram esse tipo de interpretação da documentação antiga, esse posicionamento sobre momentos do passado (BATSTONE, 2006).

Assim, mais do que avaliar esses objetos numa perspectiva historicista e de “realismo” histórico, abre-se o caminho para uma quantidade – e qualidade – diferente de questionamentos e hipóteses a serem investigadas.

Nesse sentido, é possível supor, como uma forma de interpretação desses objetos, que ao vivermos um momento precedido, há décadas, por crescentes movimentos políticos de caráter autoritário, com diversas problemáticas a respeito de identidades, xenofobia e envolvidos em crises democráticas, tais elementos e características apareçam em produções

culturais, inclusive como uma forma de crítica, segundo a agenda política de seus desenvolvedores.

Por fim, é necessário atentar, também, para as características específicas de cada objeto. No caso de *Assassin's Creed*, numa franquia, que tem como mote a luta de um pequeno grupo de rebeldes contra uma corporação global, com o objetivo de libertar a humanidade, é fácil percebermos a clara relação entre o assassinato de César e o papel do jogador em meio aos conspiradores.

Requiem for Rome, por sua vez, representa um espelho distorcido de nossa própria realidade, um *Mundo das Trevas*, em que as relações perversas e sádicas, como a de Aulus Julius com seus descendentes, ocorrem de maneira natural e, por consequência, em toda representação de personagens, tende-se dar ênfase aos aspectos mais negativos das personalidades. Narram-se histórias trágicas, em que a tragédia está no horror pessoal, nos monstros interiores.

Considerações Finais

Neste estudo, busquei, a partir de diferentes perspectivas, observar não apenas a produção de determinados bens da cultura pop, mas, de maneira mais geral, apontar para as relações desses produtos com a História, o Historiador e a Sociedade.

A partir das considerações feitas, diversos pontos aparecem para a reflexão, dos quais, parece importante enfatizar aqueles relativos à relação do trabalho do historiador com a demanda social.

Percebe-se que há espaço e demanda por grupos sociais relacionados ao passado, de modo que se questionam as formas como os historiadores vêm ocupando esses espaços e respondendo a essas demandas – ou ainda, deixando de ocupar aqueles e de responder a estas.

Enquanto determinados nichos da indústria do entretenimento têm buscado uma aproximação com a História e o profissional da área, ao historiador cabe avaliar não só esse material, produzido e lançado ao público, mas também a forma como o diálogo com a cultura pop vem sendo sido construído, ou deixado ser.

Produtos da cultura pop possuem uma inserção social muito extensa e uma capacidade geradora de novos conteúdos, novas abordagens e novos interesses, de cujo debate os historiadores não podem se ausentar, mas sim participar dele intensamente, tendo em os imperativos de disponibilidade e acessibilidade próprios da pesquisa científica e do ambiente acadêmico sua razão de continuar sendo uma peça chave da sociedade.

Referências

Assassins' Creed Origins. Desenvolvido por Ubisoft Montreal, 2017.

BAILEY, R. *et alii*. **Requiem for Rome**. Stone Mountain: White Wolf, 2007.

Fontes Clássicas

CÍCERO. **Philippics**. Transl. by Shackleton Bailey. Cambridge: D. R. Loeb Classical Library; Harvard University Press, 2010.

SUETÔNIO. **The Life of the Twelve Caesars**. Transl. by Rolfe. Cambridge: J.C. Loeb Classical Library; Harvard University Press, 1914.

PLUTARCO. **Parallel Lives**. Transl. by Perrin. Cambridge: B. Loeb Classical Library; Harvard University Press, 1919.

Livros, Capítulos e Artigos

BATSONE, W. 'Provocation: The point of reception theory'. In: MARTINDALE, C.; THOMAS, R. (eds.). **Classics and the uses of reception**. Oxford: Blackwell Publishing, 2006. p. 14–20.

BAILEY, R. *et al*. **Fall of the Camarilla**. Stone Mountain: White Wolf, 2007.

BARROS, J. D'A. **O Projeto de Pesquisa em História: Da escolha do tema ao quadro teórico**. 9ª. Ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2013.

BONDIOLI, N. P.; TEIXEIRA-BASTOS, M.; CARNEIRO, L. C. History, design and archaeology: The reception of Julius Caesar and the representation of gender and agency in *Assassin's Creed Origins*. **In die Skriflig / In Luce Verbi**, v. 53, n. 2, p. 1-12, 2019.

CARSON, R. A. G. Caesar and the monarchy. **Greece & Rome**, v. 4, n.1, p. 46–53, 1957.

CERTEAU, M. de. **A Escrita da História**. 2ª. Ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GRIFFIN, M. (ed). **A companion to Julius Caesar**. Oxford: Wiley-Blackwell, 2009.

HEIN-HAGEN, M. *et al*. **Vampire: The Masquerade**. [s.l.]: White Wolf, 1991.

KAMM, A. **Julius Caesar: A life**. London: Routledge, 2006.

MENDES, L. F. de O.; BOECHAT, L. T. Rolando dados históricos: o role-playing game (rpg) e o ensino de história. **Educação & Linguagem**, ano 6, n. 2, p. 110-121, 2019.

PEDROSA, S. M. P. A.; PESSANHA-SOARES, K. Sobre Dewey, jogos digitais e ensino de História. **Rev. Diálogo Educ.**, v. 19, n. 62, p. 1253-1272, 2019.

SOUSA, G. S. O mundo medieval no Brasil do século XXI visto através da série de cartas colecionáveis Dracomania. **Epígrafe**, v. 7, n. 7, pp. 187-207, 2019.

STEVENSON, T. **Julius Caesar and the Transformation of the Roman Republic**. London: Routledge, 2015.

WELCH, K.; POWELL, A. (eds.). **Julius Caesar as Artful Reporter: The War Commentaries as political instruments**. Swansea: The Classical Press of Wales, 1998.

Filmes

WORLD of Darkness. Direção: Giles Alderson. Produção: Kevin Lee. Londres: Figi Productions, LuckyDay Productions, 2017. 1 DVD (89min).

Sites

Assassin's Creed Origins PS4/PC – VGCHARTZ.

Disponível em:

<<http://www.vgchartz.com/gamedb/games.php?name=Assassin%27s+Creed+Origins>>.

Acessado em: 20 set. 2019.

David Chart Personal Blog.

Disponível em: <<https://www.davidchart.com/Books/wod.html>>. Acessado em: 20 set. 2019.

The Guardian: Assassin's Creed Origins: how Ubisoft painstakingly recreated ancient Egypt.

Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2017/oct/05/assassins-creed-origins-recreated-ancient-egypt-ubisoft>>. Acessado em 25 abr. 2019

UBISOFT: Facts and Figures – Press Release Kit June/2019. Disponível em:

<<https://ubistatic->

[a.akamaihd.net/0090/PROD/ubigroup/PressKit/20180611/2019_06_Press_Kit_Facts_Figures-EN.pdf](https://ubistatic-a.akamaihd.net/0090/PROD/ubigroup/PressKit/20180611/2019_06_Press_Kit_Facts_Figures-EN.pdf)>. Acessado em: 25 set. 2019.