UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO
UNIRIO - CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS
Programa de Pós-Graduação em História

PALOMA MARIA MENDES DA CUNHA

CONSUMO DO PASSADO, QUESTÃO RACIAL E NEOLIBERALISMO: A REPRESENTAÇÃO DE CLEÓPATRA E SEUS CONTEMPORÂNEOS EM *ASSASSIN'S CREED ORIGINS*

RIO DE JANEIRO
2024

UNIVERSIDADE FEDERAL DO ESTADO DO RIO DE JANEIRO – UNIRIO
CENTRO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS – CCH
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM HISTÓRIA – PPGH

PALOMA MARIA MENDES DA CUNHA

CONSUMO DO PASSADO, QUESTÃO RACIAL E NEOLIBERALISMO: A representação de Cleópatra e seus contemporâneos em *Assassin's Creed Origins*

Rio de Janeiro
2024

Catalogação informatizada pelo(a) autor(a)

M972 Mendes da Cunha, Paloma Maria
CONSUMO DO PASSADO, QUESTÃO RACIAL E NEOLIBERALISMO: A representação de Cleópatra e seus contemporâneos em Assassin?s Creed Origins / Paloma Maria Mendes da Cunha. -- Rio de Janeiro, 2024.
149

Orientador: Rodrigo Turin.
Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, Programa de Pós-Graduação em História, 2024.

1. Teoria da História. 2. Consumo do Passado. 3. Videogames. I. Turin, Rodrigo, orient. II. Título.

PALOMA MARIA MENDES DA CUNHA

CONSUMO DO PASSADO, QUESTÃO RACIAL E NEOLIBERALISMO: A representação de Cleópatra e seus contemporâneos em *Assassin's Creed Origins*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em História (PPGH) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como pré-requisito para a obtenção do grau de Mestre em História.

Orientação: Prof. Dr Rodrigo Turin.

Rio de Janeiro

2024

PALOMA MARIA MENDES DA CUNHA

CONSUMO DO PASSADO, QUESTÃO RACIAL E NEOLIBERALISMO: A representação de Cleópatra e seus contemporâneos em *Assassin's Creed Origins*

Dissertação apresentada ao Programa de Pós- Graduação em História (PPGH) da Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, como pré-requisito para a obtenção do grau de Mestre em História.

Rio de Janeiro, 27, de fevereiro de 2024.

Banca Examinadora:

_____

Prof. Dr. Rodrigo Turin (orientador)

Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro

_____

Profª. Drª. Nathália Sanglard de Almeida Nogueira (membro externo)

Universidade do Estado do Rio de Janeiro

_____

Prof. Dr. Robson Scarassati Bello (membro externo)

Universidade de São Paulo

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de agradecer à Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro, ao corpo docente do Programa de Pós-graduação em História e a todos os demais funcionários da instituição. Esse projeto não seria possível sem o esforço coletivo de todos para o bom funcionamento da universidade.

Gostaria de agradecer também ao meu orientador, Rodrigo Turin, por ter sido meu guia no meio acadêmico por todos esses anos. Sua paciência e compreensão foram de vital importância para minha formação como pesquisadora, obrigada por ter acreditado no meu potencial desde a Iniciação Científica no período da Graduação.

Agradeço também à professora Maria da Conceição Francisca Pires por ter estendido a mão para mim em momentos sofridos. Seus puxões de orelha e correções minuciosas contribuíram muito para meu desenvolvimento como profissional e como pessoa, então espero ser uma boa orientanda pelos próximos quatro anos.

Aos meus queridos amigos Tayná Dutra, Thiago Magdaleno, Isabelle Poli, Daniela Camões e Vitor Galvão por terem me acompanhado ao longo de toda essa trajetória. Amo vocês com todo o meu coração, estaremos sempre juntos.

Agradeço também aos queridos amigos que a UNIRIO me proporcionou, especialmente à Mylena Correia por todos esses anos de amizade e parceria. Você é a irmã que a universidade me deu, e eu agradeço por cada pontapé e esporro dado para que eu acreditasse no meu potencial e tivesse coragem para desenvolver esse projeto.

Por fim, agradeço à Andressa Cortes, minha namorada e melhor amiga. Sem você esse projeto nunca teria saído do papel. Sou grata por cada dia ao seu lado e pela família que estamos construindo, você e Amora foram essenciais para que eu tivesse a calma e a persistência para ingressar no Mestrado e levar essa dissertação até a banca final. Te amo para sempre.

RESUMO

Em um contexto no qual as representações históricas são cada vez mais vistas como objetos de consumo, é preciso entender como as mudanças sociais influenciam nas formas de desenvolvê-las. A presente dissertação tem como objetivo entender como *Assassin's Creed Origins* se insere na dinâmica de consumo do passado e nos embates contemporâneos a respeito dos direitos da comunidade negra e das escolhas para a construção da figura de Cleópatra. Para isso, embasamentos teóricos a respeito dos regimes de historicidade, a historiografia a respeito do movimento negro e do progresso dos videogames como forma de entretenimento e, por fim, estudos de pensadoras feministas negras a respeito de imagens que visam propagar ou romper com uma lógica de hierarquia racial formaram a base para essa pesquisa. Para além disso, o entendimento a respeito do contexto neoliberal no qual estamos inseridos também é parte importante dessa pesquisa.

Palavras-chave: Cleópatra; *Assassin's Creed*; videogames; usos do passado; neoliberalismo.

ABSTRACT

In a context which historical representations increasingly have been consumed, it is necessary to understand the influence of social changes in the developing of this objects. This work aims to understand how *Assassin's Creed Origins* is inserted in this consuming dinamics, contemporaries racial conflits for black comunity rights and the choices to represent Queen Cleopatra. For this to happen, theoretical bases about historicity regimes, historiographic debates about the black ativism and the history of vídeo games and works made by black feminist about images and racial hierarchies were essential. Finally, studies about the neoliberal context in whitch we all are inserted was also vital for this work.

Key words: Cleópatra; *Assassin's Creed*; vídeo games; uses of the past; neoliberalismo.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Imagem 1 Representação gráfica do valor de mercado das ações da Ubisoft entre 2019 e 2022 26

Imagem 2 Avaliações de críticos e jogadores para *Assassin's Creed Origins* 28

Imagem 3 Bayek, o protagonista do jogo 54

Imagem 4 Aya, também protagonista do jogo 55

Imagem 5 Gráfico mostrando a relação entre elencos brancos, multirraciais e negros em relação ao orçamento de cada filme dos principais estúdios de Hollywood 59

Imagem 6 Cartão postal feito em homenagem às apresentações de Thomas Rice 63

Imagem 7 Cena do filme *Gone with the Wind* (1940), no qual Hattie McDaniel interpreta a personagem Mammy 66

Imagem 8 Capa do livro *Uncle Tom's Cabin*, escrito por Harriet Beecher Stowe em 1852 67

Imagem 9 Quadrinho *How Sleeps the Beast*, feito por Don Tracy e publicado pela Lion Books em 1945 69

Imagem 10 Sapphire representada em um acesso de fúria no cartão postal da cidade de Dixie 70

Imagem 11 Palitos para misturar drinks no formato do corpo de mulheres negras, vendidos entre as décadas de 1910 e 1920 72

Imagem 12 Capa do livro *Little Pickaninnies*, escrito por Ida Chubb em 1929 76

Imagem 13 Litografia do início do século XX representando o Zip Coon 78

Imagem 14 Charge publicada no *Huffington Post* que se utiliza da caricatura da *Welfare Queen* para criticar os programas de assistência social promovidos pelos candidatos democratas 79

Imagem 15 Capa do livro *Mulatto*, publicado por Jeane Wilson em 1978 81

Imagem 16 Khemu 83

Imagem 17 A versão macabra de Khemu, que assombra Bayek em alguns momentos do jogo 84

Imagem 18 Shadya 84

Imagem 19 A Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* 101

Imagem 20 Cleópatra debochando de Ptolomeu XIII depois de se infiltrar em seu palácio..... 103
Imagem 21 A cerimônia do touro Ápis, curado pelo jogador a mando de Cleópatra..... 104
Imagem 22 Cartão postal que usa como modelo a caricatura de Jezebel para sexualizar mulheres negras..... 106
Imagem 23 Cleópatra sendo seguida por César (à esquerda) e Bayek (à direita) em direção à tumba de Alexandre, o Grande..... 108
Imagem 24 Theda Bara como Cleópatra..... 114
Imagem 25 A Cleópatra de Claudette Colbert e Júlio César..... 115
Imagem 26 A Cleópatra de Elizabeth Taylor em suas roupas luxuosas..... 116
Imagem 27 Entrada destinada a "pessoas de cor" de um teatro em Belzoni, Mississipi. 119

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO **13**

2 A QUESTÃO DO CONTEXTO E O CONSUMO DE JOGOS **18**

2.1 Considerações iniciais 18

2.2 Sobre *Assassin's Creed Origins* e a Ubisoft 19

2.2.1 Aspectos gerais sobre o jogo e a franquia 19

2.2.2 Informações sobre a empresa 25

2.3 O consumo do passado e o Neoliberalismo 30

2.3.1 O presentismo e o consumo do passado 30

2.3.2 O contexto neoliberal 34

2.4 Uma aparente antítese 37

2.4.1 Movimentos pelos direitos civis e a nova *Black Middle Class* 38

2.4.2 Novo Jim Crow e o Multiculturalismo 45

3 OS PERSONAGENS DO JOGO E A QUESTÃO RACIAL DOS EUA **51**

3.1 Considerações iniciais 51

3.2 O protagonismo negro 52

3.2.1 O protagonismo no jogo 53

3.2.2 A luta histórica pelo protagonismo no entretenimento 56

3.3 Aspectos positivos da representação negra em *Assassin's Creed Origins* 62

3.3.1 Caricaturas racistas 63

3.3.2 O rompimento com caricaturas consolidadas 65

3.3.3 O histórico de violência nas representações de pessoas negras 82

3.4 Os problemas que persistem 87

3.4.1 A ideia de Excepcionalidade Negra 88

3.4.2 *Black Rage* 91

3.4.3 A questão financeira 95

4 CLEÓPATRA **98**

4.1 Considerações iniciais 98

4.2 Cleópatra e o entretenimento 99

4.2.1 A Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* 100

4.2.2 Os escritos para a posteridade 109

4.2.3 As múltiplas “Cleópatras” ao longo do tempo..... 112
4.2.4 O consequente processo de embranquecimento de Cleópatra..... 127
4.2.5 A importância do movimento feminista negro..... 120
4.3 Os problemas que persistem..... 124
4.3.1 As armadilhas do Multiculturalismo e o empoderamento dentro dos padrões..... 125
4.3.2 A perpetuação de uma imagem específica de Cleópatra..... 128
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... **132**
6 REFERÊNCIAS..... **135**

1. Introdução

A presente pesquisa se propõe a investigar como as questões raciais norte-americanas estão diretamente vinculadas às representações do passado a respeito da figura de Cleópatra e de seus contemporâneos presentes no jogo *Assassin's Creed Origins*. A partir de elementos da história dos Estados Unidos, principalmente no que se refere à questão racial, poderemos vincular o jogo e os usos do passado ali presentes ao que pensadoras feministas negras contemporâneas – como Patrícia Hill Collins – chamam de Imagens de Controle. Além disso, a lógica neoliberal de produção e de consumo do passado, bem como todos os movimentos negros pelo rompimento com os padrões brancos e europeus de beleza, também serão levados em consideração para entendermos como as imagens negras são utilizadas dentro da narrativa.

Não há como pensar na questão do tempo sem levarmos em consideração nosso contexto de análise, pois somos diretamente influenciados por ele. Em um contexto contemporâneo de presentismo, no qual demos adeus à ideia de um futuro glorioso, a transformação do passado em um bem de consumo se acelera, como nos mostra François Hartog (2013). Mais do que isso, a sociedade inserida na lógica de globalização ocidental passa a exigir também que esse passado seja o mais visível e claro possível, com delimitações precisas a respeito de heróis, vilões e fatos – já que a margem para interpretação reduz a velocidade de consumo que se poderia atingir (MENEZES, 2010, p. 78). Vale destacar que, além da questão do presentismo, devemos levar em consideração também o contexto neoliberal de política e economia no qual vivemos e suas influências na construção e disseminação das representações históricas.

Logo, a história teria se transformado em um produto, vendido como experiência e entretenimento no mundo inteiro. Naturalmente, não é o passado acadêmico que é anunciado como produto, mas sim o que chamamos de representações históricas – formadas a partir da mistura dos fatos com a ficção, arquétipos de heróis e vilões conhecidos pelo público e, ainda, questões de nosso próprio presente. Esse passado, portanto, se torna uma parte de uma grande indústria de entretenimento e consumo, voltada para atender uma demanda cada vez mais acelerada por entretenimento (DE GROOT, 2009, p. 8-10). Em meio a esse contexto, Rodrigo Turin (2020) nos chama a atenção para o fato da história e das representações históricas atualmente serem colocadas como um serviço, ou seja, agora precisam agradar seus consumidores para venderem mais. Se torna, portanto, mais importante atender as expectativas do público, já que que

as grandes empresas do entretenimento não difundem esse passado com o intuito de educar e democratizar o acesso a ele, mas sim para lucrar com um produto que parece ser cada vez mais popular e com os dados de seus consumidores – vendidos para grandes empresas de marketing.

Podemos dizer, portanto, que se estabelece um padrão de história como serviço, no qual prevalece é a relação serviço-consumidor. A partir disso, ainda segundo Turin (2020), a lógica de mercado se insere tanto na produção histórica para entretenimento quanto na produção voltada para o conhecimento, modificando as formas como nos relacionamos com o passado, privatizando as representações históricas, acelerando transformação do passado em um bem de consumo e modificando a forma de se fazer história dentro do ambiente científico – tirando a autonomia da academia e limitando as produções de entretenimento a um discurso padronizado.

Para Jerome De Groot (2009), a variedade de produtos de entretenimento usando o passado como base, e a demanda que eles possuem, demonstra como ele se tornou uma fonte lucrativa. Eventos históricos considerados "relevantes" são amplamente utilizados pelas grandes mídias e remodelados de forma a atrair o público, chamando-o para consumir a "verdadeira história" de uma forma descontraída e divertida, ao mesmo tempo em que esse passado se torna alvo de "modas" e "tendências". Ou seja, são produzidas representações de acordo com a demanda do público e da mensagem que se deseja passar para esse público, não mais a partir de uma demanda científica de fato. Isso acontece, como Carlo Ginzburg (1989) nos mostra, porque cada indivíduo olhará para um produto cultural de uma forma distinta, de acordo com suas experiências de vida ou o intuito para o qual olha para aquilo, mas parece haver determinados padrões difíceis de romper em nossa sociedade - como veremos ao longo da pesquisa.

Falando agora especificamente do tipo de mídia que usamos como fonte principal durante essa pesquisa, os videogames se tornaram uma das áreas que mais crescem no entretenimento contemporâneo, alcançando faturamentos de bilhões de dólares (BELLO, 2017, p. 1). Saindo dos jogos simples presentes nos fliperamas, a indústria dos videogames invadiu o âmbito privado, aglomerando em torno de si um público cada vez mais abrangente e a tecnologia necessária para desenvolver narrativas mais complexas. Ao que tudo indica, os videogames estariam seguindo o padrão de Hollywood de apropriação do passado para desenvolver representações históricas que atendam às demandas do público pelo entretenimento ambientado em determinados tempos históricos, e a saga *Assassin's Creed* seria um dos principais exemplos desse fenômeno.

Apresentando um processo evolutivo semelhante ao do cinema, o videogame também apresenta "padrões" que seguem sendo repetidos por desenvolvedores, em uma cultura própria daqueles produtos de entretenimento. Para Robson Bello (2016), contudo, o videogame não se restringe apenas ao jogar, mas também se apresenta como uma nova fonte de renda para a cultura do consumo dos meios de entretenimento. Seria essa lucratividade, inclusive, uma das maiores responsáveis pela expansão desses jogos em uma escala global, criando uma cultura transnacional que compartilha esses códigos e experiências. Adam Chapman (2016) complementaria essa argumentação ao afirmar que o fato de permitir aos jogadores "agirem" no espaço histórico recriado pelos desenvolvedores torna os jogos representações históricas peculiares e extremamente imersiva, e é essa interação - misturada à narrativa - que cria a imersão no jogador de estar realmente "vivendo" o passado.

Não se pode deixar de citar o fato dos videogames, assim como muitos filmes, terem se tornado fenômenos globais, que moldam a forma de um contingente enorme de pessoas de ver o passado. Essa visão a respeito do passado, portanto, deixa de ser local e se torna algo globalizado, dentro dos moldes daqueles que produziram as representações mais difundidas pelo globo, enquanto a resistência a esse modelo geralmente é limitada a um nicho específico (BELLO, 2016, p. 273-274). Logo, por mais que seja produzido por uma empresa[1] que se afirme como multicultural, os jogos de *Assassin's Creed* seguem um padrão europeu/norte-americano de representação do passado. Os grupos sociais, portanto, se identificam com a narrativa e os personagens apresentados por conta do compartilhamento de uma experiência global com o jogo, que gera um fluxo cultural – potencializado pelo neoliberalismo - de modelos europeus e norte-americanos de entretenimento, cultura, moral, estética e passado.

Mas o que isso teria a ver com a questão racial? Para bell hooks (2005), as imagens mentais construídas por nós, grandes responsáveis por pautar nossa forma de ver o mundo, seriam desenvolvidas a partir daquilo a que somos expostos no cotidiano, pois essas imagens têm o poder de moldar visões de mundo – e um poder que se expande conforme a sua capacidade de difusão. Em um país que fora marcado pela colonização europeia, escravidão negra e o Jim Crow – com o apoio daqueles que detém o poder financeiro – as imagens que visam representar os afro-americanos serão pautadas por uma visão racista.

[1] A marca *Assassin's Creed* pertence a empresa franco-canadense Ubisoft, que se afirma como multicultural nas telas de abertura de seus jogos, redes sociais e campanhas de marketing.

Denominadas por Patrícia Hill Collins (2000) como Imagens de Controle, a imagem propagada pelos grandes veículos de comunicação de notícias e entretenimento nunca teve a intenção de retratar os afro-americanos como indivíduos complexos e dignos de direitos e cidadania, mas sim perpetuar a ideia de que essas pessoas possuem comportamentos moralmente inaceitáveis e são incapazes de viver em sociedade se não forem controladas. Ao tornar os afro-americanos o "outro" perante a opinião pública branca, legitima-se a violência e a segregação destinada a essas pessoas. Se, para hooks (1992), os supremacistas tem usado sua influência para reforçar a hierarquia racial pelas imagens e representações do período colonial até o mundo contemporâneo, podemos dizer que as imagens de pessoas negras no entretenimento de massa e nas grandes mídias seguem reforçando a supremacia branca, pois reforçam estereótipos negativos e os colocam em uma posição de inferioridade em relação aos brancos - sempre protagonistas.

Alguns indivíduos podem argumentar que essas Imagens de Controle estão no passado, pois o racismo teria sido superado nos EUA com o fim das Jim Crow Laws. Para as feministas negras - como Patrícia Hill Collins (2004), Angela Davis (2018) e Michelle Alexander (2020) -, todavia, um novo racismo teria se implementado na sociedade norte-americana, se apoiando nas estruturas de supremacia branca anteriormente formadas ao mesmo tempo em que prospera ao dificultar uma organização social contra ele ao propagar a ideia de *Colorblindness*[2]. Nesse novo racismo, a mídia de massa tem um papel essencial, pois além de difundir a ideia de que não existiria mais racismo no mundo, ela também perpetua novos estereótipos preconceituosos a respeito dos afro-americanos - principalmente daquelas que pertencem às classes mais baixas.

Entendermos como estereótipos e caricaturas racistas funcionam nos permite perceber como as Imagens de Controle têm se mostrado e naturalizado perante a opinião pública - mesmo em um contexto no qual o racismo é visto como algo já "superado", já que por mais que acreditemos que certos comportamentos e realidades são "naturais", muitos deles são aprendidos por nós, se tornando "naturais" em nossas mentes exatamente porque nunca pudemos pensar além daquilo. Logo, situações transformadas em únicas alternativas podem ser tomadas como verdades universais, impedindo que indivíduos ou grupos possam pensar em uma realidade distinta. Quando esses "limites tradicionais" são

[2] Em tradução literal, algo como "cego em relação a cor", ou seja, a ideia de uma sociedade que já não é mais contaminada pelos preconceitos raciais porque seus indivíduos e instituições não identificariam mais as pessoas pela cor da pele.

rompidos, podemos ter novas perspectivas e comportamentos, bem como enxergar a vida e o mundo de uma forma distinta (GINZBURG, 1989, p.103).

Sendo a última soberana do Egito antes da conquista romana, Cleópatra se tornou alvo de teorias e especulações que permeiam as representações histórica ao longo do tempo. Como, no entanto, a narrativa mais difundida sobre o reinado e morte Cleópatra a construída por seus opositores - como o Imperador Otaviano Augusto e autores romanos como Plutarco - há uma tentativa de colocar a opinião pública do Império contra a rainha. Para Mary Beard (2017), a partir dos próprios preconceitos de seu povo, os autores puderam desenvolver um perfil exótico, ostentador, sensual, bárbaro e pouco disciplinado para seus oponentes egípcios, o que faria com que os romanos os vissem como os inimigos a serem batidos, justificando a guerra contra o Egito e Cleópatra. Renata de Souza (2014) e Gregory Balthazar (2010) complementariam essa argumentação ao afirmarem que, seguindo os escritos de Plutarco, muitos autores de representações históricas apresentaram em suas obras "Cleópatras" sedutoras e inescrupulosas, atrelando a rainha e seu universo a um estereótipo de misticismo, sensualidade e exotismo.

Como, então, poderíamos pensar em Cleópatra em um contexto contemporâneo de representação? É preciso levar em conta as disputas raciais no que se refere à questão da imagem quanto da naturalização de determinadas perspectivas que possuímos a respeito dela. Ao analisarmos as fontes, podemos perceber que em todas as suas representações mais conhecidas, inclusive em *Assassin's Creed Origins*, Cleópatra seguiu sendo representada como uma mulher sensual, objeto de desejo dos homens mais poderosos do mundo. Enquanto isso, em um contexto de preconceito racial explícito nos EUA - país de origem da maioria das representações da personagem - a imagem de Cleópatra teve que ser adequada ao que era considerado belo para o público-alvo das obras, ou seja, uma beleza branca e europeia (SOUZA, 2014, p. 106); no jogo, em contrapartida, vemos uma Cleópatra negra, o que poderia nos indicar que certos padrões de beleza foram rompidos e que um novo público parece surgir. Logo, para entendermos a imagem de Cleópatra que vemos no jogo, é preciso ter consciência de todos os fatores que a influenciaram.

Definir a etnia de Cleópatra se trata de um trabalho complexo, mas para autores como Anderson Oliva (2017), as tentativas de embranquecer a personagem nas representações históricas são reflexo de um processo europeu de "branquear" qualquer coisa que possua valor no mundo, enquanto o negro é diretamente vinculado ao que é considerado inferior e ruim. Como representar o passado inclui diretamente projetar o presente nele, Ella

Shohat (2004) argumenta que as questões de cor contemporâneas às produções naturalmente estarão presentes nas escolhas que faremos a esse respeito.

Logo, termos uma Cleópatra não branca em uma representação histórica poderia ser um indício de que estamos avançando no que se refere à questão racial, mas não podemos deixar de lado o contexto do *Colorblindness* e do neoliberalismo para analisar obras como essas. Esses fatores devem ser pensados em conjunto porque as Imagens de Controle seguem presentes em nosso cotidiano, apenas foram repensadas para se adequarem ao novo racismo, e fatores como o Neoliberalismo Progressista podem mascarar atitudes preconceituosas por parte de grandes empresas.

2. A questão do contexto e o consumo de jogos

2.1 Considerações iniciais

No capítulo de abertura dessa dissertação, discutiremos as principais características de *Assassin's Creed Origins*, da franquia de jogos a qual ele pertence e da empresa que produz o jogo – a Ubisoft. Para isso, informações fornecidas pela própria empresa, discussões bibliográficas a respeito do jogo - e do universo dos videogames como um todo - e números referentes às vendas e lucros da saga e do nosso objeto de pesquisa serão utilizados como base para a análise. A partir da reflexão a respeito desses dados, será possível entender quem são as pessoas que fazem parte do desenvolvimento do jogo, como essa indústria se insere no mercado atual e como os desafios a respeito de preconceito e inclusão – principalmente no que se refere à questão racial - se apresentam nesse universo.

Além disso, a questão do consumo do passado e do neoliberalismo serão apresentados como forma de inserir o jogo em seu contexto de produção e venda. Nesse tópico, discussões bibliográficas de autores que trabalham com Teoria da História e estudam a questão neoliberal serão largamente utilizadas para traçar um panorama a respeito dos temas, a seguir, inserir os videogames dentro dessa discussão. Durante o tópico, pretendemos entender como a questão neoliberal transcende o meio econômico e se propaga para os meios sociais e culturais, influenciando diretamente na forma como experienciamos o passado – agora visto como um objeto de consumo – e se relacionando com um dos regimes de historicidade experienciados na atualidade – o presentismo.

Por fim, a questão racial e suas disputas contemporâneas entre igualdade de direitos e opressão serão abordadas no último tópico. A partir das análises majoritariamente feitas por pensadoras feministas afro-americanas, poderemos apresentar os avanços

conquistados pelo movimento negro e os desafios que os ativistas enfrentam no mundo atual no que se refere à luta contra o racismo. Se trata de um tópico voltado para embasar as análises sobre *Assassin's Creed Origins* que serão desenvolvidas nos próximos capítulos no que se refere à questão racial, pois as contradições presentes na sociedade podem ser projetadas para a narrativa do jogo.

2.2 Sobre *Assassin's Creed Origins* e a Ubisoft

Para utilizar um objeto como fonte, é preciso entender suas origens, principais características e contextos de produção. Inserido em um meio de entretenimento relativamente recente, o dos videogames, *Assassin's Creed Origins* apresenta características peculiares em relação aos demais frutos do audiovisual, ao mesmo tempo em que utiliza como base determinados aspectos de seus antepassados – como o cinema – para desenvolver suas narrativas e até a forma de organização de sua empresa desenvolvedora.

Nesse tópico, poderemos ver algumas das principais características dos videogames como um todo, da franquia *Assassin's Creed* e da Ubisoft, em uma tentativa de contextualizarmos o jogo que utilizaremos como fonte no que se refere à indústria cultural, ao meio dos jogos digitais, à própria franquia na qual está inserido e ao ambiente das grandes corporações contemporâneas. Buscaremos, a partir disso, entender as particularidades de *Assassin's Creed Origins* e suas semelhanças com os demais produtos culturais, no intuito de caracterizá-lo de forma mais eficiente.

2.2.1 Aspectos gerais sobre o jogo e a franquia

Para tentarmos analisar que tipo de passado os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* buscaram construir por meio do jogo, como ele se insere na lógica de consumo da história e que como essa representação se assemelha ou diferencia das anteriores a respeito desse mesmo período histórico[3], precisamos entender como o jogo funciona. Desenvolvido pela Ubisoft e publicado em 27 de outubro de 2017, *Assassin's Creed Origins* se propõe a levar seus espectadores para explorarem o Egito durante a ascensão e governo de Cleópatra VII.

Para fazermos uma análise sobre um jogo de videogame, contudo, devemos levar em consideração tanto seus aspectos narrativos – como as informações fornecidas por jogos

[3] Por se tratar de um período histórico múltiplas vezes retratado em representações históricas, podemos traçar um comparativo para percebermos as semelhanças e diferenças entre elas.

anteriores, se houverem – quanto por seus aspectos técnicos – como a *gameplay*[4], as *cutscenes*[5] e os recursos tecnológicos utilizados para desenvolver o jogo. Isso acontece porque *Assassin's Creed Origins*, assim como todos os produtos do meio do entretenimento, está inserido em uma dinâmica que mistura a progressão gradual – tecnológica e narrativa - com a perpetuação de modelos considerados essenciais para a garantia da identidade da franquia (BELLO, 2016, p. 78). Dentro dessa lógica, novos elementos podem ser implementados ao longo do tempo, mas Bello (2016) afirma que os modelos se colocam como uma forma de construir uma tradição que leve o jogador a identificar aquele ambiente lúdico como pertencente à uma franquia de jogos específica.

No que se refere ao aspecto narrativo, é preciso contextualizar o jogo dentro de um dos maiores cânones da franquia, a disputa entre Assassinos e Templários, para que sua história possa ser entendida de forma mais completa. Tanto nos arcos do passado quanto os do presente[6], os Assassinos seguiriam na luta pela liberdade dos oprimidos, enquanto os Templários teriam como foco a aquisição de mais poder e riquezas pela força e pela opressão. Se trata, portanto, de um conflito que atravessa o tempo histórico e que se adapta a cada um dos períodos representados nos jogos, promovendo o que Chapman (2016) chama de universalização dos conceitos de liberdade e opressão - para que os Assassinos sempre sejam vistos como heróis e os Templários como vilões pelo jogador.

Se as mídias, ainda segundo Chapman (2016), conseguem influenciar nas visões de mundo e nas representações culturais de indivíduos ou grupos, ao mesmo tempo em que são diretamente influenciados por eles, precisamos pensar nos sinais e símbolos (CARDOSO; BELTRÃO, 2013, p. 2013) deixados pelos desenvolvedores para que o público siga vendo os personagens dentro da dicotomia estabelecida. No que se refere aos Templários, suas atitudes são moldadas a partir do que os espectadores poderiam considerar como imoral, escolhem personagens históricos que já são associados à maldade pelo público - ou que tiveram atitudes malvistas e que possam ser ressaltadas na narrativa - e, por fim, colocam seus representantes nos chamados lados errados da história. Já os Assassinos teriam atitudes majoritariamente atreladas ao que os

[4] O termo *gameplay* é utilizado para se referir aos momentos nos quais o espectador controla ativamente seu personagem dentro do jogo, desde que esteja dentro dos limites estipulados pelos desenvolvedores.
[5] Já o termo *cutscenes* faz referência a momentos narrativos do jogo, por meio de interações entre personagens, nos quais o jogador não pode interferir.
[6] No presente de *Assassin's Creed Origins*, somos apresentados a Layla Hassan, uma descendente de egípcios que estaria trabalhando para a *Abstergo* - que representaria os Templários no mundo contemporâneo - ao acessar as memórias de seu antepassado e protagonista do jogo, Bayek. Em meio a intervalos da narrativa principal, descobrimos que Layla se junta aos Assassinos após membros da *Abstergo* terem tentado matar a ela e a sua amiga, passando a investigar o passado em prol de seus novos aliados.

espectadores consideram como virtudes, seriam sempre representados por personagens históricos queridos pelo público e sempre defenderiam o que entendemos por liberdade (BELLO, 2016, p. 243).

Vale destacar, todavia, que todos os conceitos apresentados como máximas no jogo - como liberdade e autoritarismo - e a moralidade vigente nele são sempre fruto do presente, não do passado representado (BELLO, 2019, p. 318). Esse processo é feito porque, no geral, os jogos buscam ser de fácil interpretação no que se refere à moralidade dos personagens de sua narrativa, para que o jogador possa se identificar com os protagonistas e se sinta mais motivado a continuar a campanha para derrotar os inimigos apresentados (CHAPMAN, 2016, p. 89-90). Sendo os videogames produtos de entretenimento de consumo ativo, é preciso manter esse jogador imerso e conectado com aquele universo por meio da identificação com os personagens, mesmo que suas crenças e moralidades sejam projetadas em um tempo em que não necessariamente existiam ou eram vistas como padrão.

Para perpetuarem essa dicotomia entre Assassinos e Templários, portanto, os desenvolvedores se utilizariam do passado de forma a encaixar os eventos, espaços e personagens históricos do período retratado - sejam eles reais ou ficcionais - na lógica moral pré-estabelecida e que esteja de acordo com a visão de mundo do público-alvo. Se utilizando do que Rosenstone (2006) chama de *Vision Contest* e *Revision History*, bem como apelando diretamente para as emoções dos espectadores, os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* moldaram a disputa dinástica entre Ptolomeu XIII e Cleópatra VII de forma a tornar a rainha uma aliada dos Ocultos e seu irmão uma marionete da Ordem dos Anciãos.

Logo, ao longo de toda narrativa, os Ocultos e seus aliados são representados como aqueles que estão dispostos a lutar em prol dos oprimidos e pela liberdade, enquanto os membros da Ordem dos Anciãos seriam aqueles que se utilizariam do poder para corromper as instituições e explorar tanto o povo quanto as riquezas do Egito em benefício próprio. Alguns momentos específicos do jogo reforçam essa argumentação, como o fato dos protagonistas terem fundados os Ocultos em resposta aos abusos de poder romanos e da Ordem dos Anciãos em relação ao Egito e, durante a DLC[7], o assassinato brutal de aliados dos protagonistas, os ataques com fogo e surpresa a sede dos Ocultos no Sinai e a crucificação do protagonista por parte dos Anciãos como forma de tortura.

[7] Conteúdo adicional acrescentado ao jogo, geralmente por um valor extra a ser pago pelo espectador.

Desde o início do jogo, portanto, os alvos dos protagonistas são apresentados como indivíduos influentes e sem escrúpulos - capazes de utilizar o poder que tem para abusar do povo. Em inúmeros momentos da *gameplay*, podemos perceber que os mecanismos utilizados por eles para tomar o poder são sempre vinculados a armações que prejudicam inocentes em prol da aquisição de mais poder. O apelo ao emocional do público (ROSENSTONE, 2006, p. 118) também está muito presente na narrativa para motivá-lo a finalizar o jogo e derrotar os inimigos, principalmente quando personagens e locais que se tornam queridos pelos espectadores - como Apolodoro e a cidade natal do protagonista, Siuá - são atacados pelos Anciãos. Vale destacar que todas as *sidequests*[8] também são voltadas para reforçar os ideais dos Assassinos e dos Templários, pois geralmente incluem um indivíduo que está sendo explorado pela Ordem dos Anciãos e é ajudado pelo protagonista.

Em uma tentativa de manter os Ocultos como heróis perante o público, mesmo que eles matem indivíduos durante suas missões, os desenvolvedores seguem recorrendo a um recurso que Robson Bello (2019) chama de Desumanização da Morte. A partir dele, os alvos e as razões pelas quais eles precisam morrer são constantemente demarcados e reforçados, enquanto os soldados e guardas que se colocam no caminho dos protagonistas são transformados em homens e mulheres sem face, para que suas mortes não sejam sentidas pelo jogador. Em contrapartida, todas as mortes causadas pelos Anciãos são apresentadas como terríveis, brutais e injustas - pois são sempre cometidas contra inocentes ou personagens queridos pelo público - em uma tentativa de despertar as emoções do jogador e motivá-lo a continuar jogando. Matar um inocente faz com que o jogador seja punido com o *game over* ou, caso a morte esteja prevista na narrativa, que o protagonista se martirize em culpa - como uma forma de anuviar seu comportamento.

É importante destacar que a maioria dos Ocultos e protagonistas são representados como pessoas negras e egípcias, enquanto boa parte dos membros da Ordem dos Anciãos são apresentados como brancos e romanos – sendo a própria influência de Roma sobre o Egito exposta como algo negativo para os egípcios, fruto da ganância e das más atitudes de governantes romanos. Além disso, apesar de alguns indivíduos negros serem representados como vilões e certos brancos se apresentarem como aliados dos heróis – o Escaravelho e Apolodoro, respectivamente -, se trata de uma mudança de perspectiva em relação às outras representações históricas a respeito desse período. Logo, podemos dizer

[8] Missões secundárias que não precisam ser concluídas para finalizar o jogo, mas que geralmente oferecem recompensas para o jogador e enriquecem a narrativa.

que há uma modificação nas estruturas de repetição utilizadas pelas representações históricas a respeito desse período histórico específico (KOSELLECK, 2014, p. 14-15), mas será preciso entender o que causou essa modificação e o quão profunda ela foi.

No que se refere aos aspectos técnicos, podemos dizer que uma das particularidades do videogame seria sua capacidade de criar espaços nos quais o jogador pode, se utilizando de um controle, interagir com uma representação espacial do passado. Ao desenvolverem ambientes que visam simular locais históricos e *NPCs*[9] que representam personagens históricos famosos, os autores dessas obras permitiriam aos espectadores vivenciarem essa experiência a respeito do passado de uma forma lúdica e interativa, fornecendo-lhes uma sensação de imersão. Os jogos, então, se constituiriam tanto da narrativa quanto da exploração do espaço histórico desenvolvido, revolucionando as formas de se representar o passado pelo fato de permitir ao espectador interagir com a imagem construída a respeito de um tempo histórico, sendo um participante e explorador ativo desse ambiente (BELLO, 2016, p. 33).

Em meio a construção de uma narrativa e de uma ambientação imersivas, que deem aos jogadores a sensação de "caminhar pelo passado", os desenvolvedores também prezam pelo direcionamento do jogador, tanto por meio da própria linearidade da narrativa quanto por ícones de direcionamento – que indicam pontos de interesse ou para onde ir em prol do prosseguimento da história. Vale destacar que, no caso dos chamados *History Games*[10], esses ícones podem ser utilizados para fornecer informações a respeito do tempo e do espaço histórico que está sendo explorado, contribuindo para a construção da ideia de que o jogo trabalharia com fatos para construir uma "verdade absoluta" e apresentá-la ao jogador de uma forma dinâmica e divertida.

É importante ter em mente, todavia, que, por mais que os desenvolvedores de *Assassin's Creed* pareçam ter uma real preocupação com a veracidade científica de suas obras - ao ponto de contarem com historiadores[11] em seu corpo de desenvolvedores - suas representações históricas sempre visarão atender às demandas do público, mesmo que isso signifique renunciar à história científica em prol da ficção - pois sua função é vender, não educar (BELLO, 2015, p. 12). Essa preocupação com as vendas pode ser percebida

[9] Sigla para *Non-Playable Character*, ou Personagem Não Jogável. Faz referência aos personagens com os quais o jogador pode interagir durante sua *gameplay*, mas não podem ser diretamente controlados por ele. Geralmente, os NPCs são utilizados para direcionar o jogador e enriquecer a narrativa.
[10] Assim são chamados os jogos que têm como tema a representação do passado.
[11] Dentre eles, podemos destacar Maxime Durand, formado na Universidade de Montreal e envolvido com inúmeros projetos da franquia.

também pelo fato de a franquia *Assassin's Creed* seguir, ao longo dos anos, modelos que visem agradar seu público-alvo e que funcionam como sinais semióticos de que aquele jogo pertence a uma franquia de jogos.

Ou seja, mudanças em relação à forma de se desenvolver a narrativa e aos avanços tecnológicos podem ser feitas, mas os padrões de representação que garantem a identificação do público consolidado com o jogo e com a franquia – como a disputa entre Assassinos e Templários e o *parkour* como elemento chave da *gameplay* – se mantém nas obras. Para Bello (2016), os desenvolvedores não partem de ideias soltas para desenvolver os jogos, se inspirando em modelos de *gameplay* estruturas de *cutscenes* desenvolvidos por jogos anteriores[12] para construir uma cultura de representação própria a partir de elementos que geram familiaridade nos jogadores.

Assim como todos os outros produtos desenvolvidos pela Indústria Cultural, portanto, *Assassin's Creed Origins* é fruto de seu contexto de produção, o que influencia diretamente nas formas de se ver o passado representadas durante sua narrativa e *gameplay*, nas demandas do público em relação a esse bem de consumo e nas mensagens que os desenvolvedores da obra podem tentar passar. Ao não historicizarem o passado, os produtores tomam suas realidades como universais - as projetando-as em tempos históricos completamente distintos - para que os espectadores possam se identificar com a narrativa que está sendo apresentada a eles (BELLO, 2016, p. 146). Vale destacar que isso acontece porque, como nos mostra Umberto Eco (2009), a linguagem utilizada para se representar um passado é modificada conforme novas demandas surgem, já que essa linguagem não é algo natural e imutável, mas sim algo construído a partir das interações sociais, contextos culturais e demandas variadas. Nas palavras de Neves, Alves e Bastos:

> Os *History Games*, como qualquer outra linguagem, trazem embutidas as escolhas dos seus desenvolvedores e do contexto no qual foram produzidos. Esses são motivos suficientes para que os conteúdos neles inseridos não sejam tomados imediatamente como verdade ou retrato fiel de uma época. Portanto, cabe a quem utilizá-los decodificar os filtros e os ícones, para ir além das dimensões visíveis, além daquilo que é dado na forma explícita. (NEVES; ALVES; BASTOS, 2012, p. 195.)

[12] Em meio a cultura dos videogames, há um consenso a respeito das ações que determinados botões do controle levarão seu personagem a fazer caso sejam ativados (por exemplo, o botão X do controle do Playstation realiza a maior parte das interações com o cenário). Em jogadores mais experientes, determinadas ações são quase instintivas, pois os comandos são repetidos em inúmeros jogos.

Ou seja, se um fato histórico pode ser visto de formas diferentes por indivíduos ou grupos sociais distintos, essa impressão pode ser usada por nós como uma fonte muito rica para o entendimento das visões de mundo, questões sociais, relações com o tempo e anseios e medos referentes ao passado, ao presente e ao futuro que uma determinada sociedade pode ter (KOSELLECK, 2019, p. 193), mesmo que isso seja manifestado de forma inconsciente. Nos próximos tópicos, poderemos entender especificamente quem está por trás do desenvolvimento desse jogo e como ele é visto pelo público.

2.2.2 Informações sobre a empresa

Para Ulpiano Bezerra (2005), nenhuma imagem seria isenta de significados ou passiva em relação ao mundo, pois todas elas carregariam sentidos e intenções próprias, oriundas das visões de mundo e dos contextos daqueles que as desenvolveram. Ainda segundo o autor, essas imagens carregam uma história própria e são capazes de dar sentido para as ações sociais a partir das interpretações que os indivíduos fazem a respeito delas. Naturalmente, apesar de serem uma expressão visual distinta das "tradicionais", os videogames também se inserem nessa lógica, e para entender possíveis sentidos e significados ali implícitos, é preciso entender quem são as pessoas que fazem esses jogos.

Fundada no ano de 1986 pelos irmãos Gullermot, na França[13], a Ubisoft é um dos maiores estúdios de videogame do mundo contemporâneo, sendo uma empresa de aporte internacional, com valor de mercado de US$ 7.4 bilhões[14] e alcançando as dez milhões de cópias vendidas no ano de 2020[15]. Dentre os onze jogos citados como mais vendidos pela empresa, três deles foram jogos históricos – *Assassin's Creed Unity*, *Assassin's Creed Origins* e *Assassin's Creed* Odyssey. Esses números nos mostram que a saga *Assassin's Creed* tem um grande poder de influência nas imagens que muitos grupos possuem a respeito do passado, modificando-as de acordo com seus próprios interesses ao longo dos anos.

Logo, seguindo os padrões consolidados pela indústria do entretenimento, dos videogames e da própria saga, os desenvolvedores de *Assassin's Creed* conseguiram criar

---

[13] Informações fornecidas pela própria empresa em seu site oficial. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-story>.

[14] Dados disponíveis no site oficial da Forbes. Disponível em: <https://www.forbes.com/sites/paultassi/2022/01/20/the-most-valuable-video-game-companies-that-microsoft-could-buy-next/?sh=38ec67257dc9>

[15] Informação divulgada pelo CEO da Ubisoft, Daniel Ahmad, em seu perfil oficial do Twitter. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/pc/onze-jogos-da-ubisoft-venderam-mais-de-10-milhoes-de-copias-nesta-geracao>.

um produto extremamente lucrativo, que se expandiu em uma escala global, gerando uma cultura transnacional de consumo e de compartilhamento de códigos e experiências semelhantes a partir do gameplay e da narrativa presente nos jogos. Mas o que isso pode nos dizer sobre *Assassin's Creed Origins*?

Imagem 1: Representação gráfica do valor de mercado das ações da Ubisoft entre 2019 e 2022. Fonte: <https://br.investing.com/equities/ubisoft-chart>

Faremos uma análise mais profunda nos próximos capítulos, mas o principal fator que chama a atenção quando vemos o primeiro *trailer* do jogo seria o fato de Cleópatra e os protagonistas autorais – Bayek e Aya – serem personagens negros. Visando se adequar a um mundo que aparenta prezar cada vez mais pela representatividade, graças às históricas lutas pelos direitos civis das minorias, empresas como a Ubisoft parecem se esforçar para produzir uma imagem sobre o passado que agrade a essas novas demandas, rompendo com a lógica de representação do Egito historicamente construída em Hollywood – com protagonistas e uma Cleópatra branca. Apesar disso, não podemos deixar de citar o fato

de que certos modelos consagrados de representação do passado e de pessoas negras seguem presentes na obra.

Presentes na indústria cultural dos EUA desde o século XX, e exportados para o mundo por meio da disseminação dos produtos de Hollywood, esses modelos de representação e de narrativa são largamente explorados (BELLO, 2016, p. 86-87) para que se facilite a conexão entre as obras e os espectadores - já familiarizados com esses modelos pelo consumo prévio de outras formas de entretenimento que o utilizam (CARDOSO; BELTRÃO, 2013, p. 1). Logo, por mais que se afirme como uma "empresa multicultural" e que tenha em seu escopo filiais nos mais variados países, a Ubisoft acaba cedendo aos modelos norte-americanos de desenvolvimento de produtos de entretenimento. Apesar disso, e da tendência de certos produtores a se recusarem a inserir uma maior em suas obras, a Ubisoft parece tentar adequar os padrões tradicionais com as novas demandas do público.

Seguindo pela lógica da adaptação a um público mais diverso, um dos maiores indicativos de que a Ubisoft estaria se adequando a uma nova realidade seria o fato da empresa ter desenvolvido um produto da linha principal de jogos da saga *Assassin's Creed* - uma de suas maiores fontes de lucro - completamente focado em personagens negros, algo raro dentro da indústria dos videogames. É possível problematizar múltiplos aspectos do jogo, mas não há como negar que se trata de um rompimento com a maioria das imagens prévias que o entretenimento construiu a partir do Egito e de Cleópatra. Se trata, portanto, de uma forma de se enxergar o passado que parece se preocupar mais com o consumidor negro e com as representações desse grupo.

Uma mudança tão brusca na forma de se representar o Egito – consolidada no imaginário popular por anos de representações históricas cinematográficas - poderia, no entanto, obter respostas negativas do público - principalmente dentro da comunidade de jogadores de videogame[16]. O equilíbrio entre o rompimento com a tradição e a manutenção de determinados modelos – como a estética dos personagens – parece ter sido bem-feito, pois diferentemente do documentário que Jada Pinkett Smith dirigiu sobre Cleópatra no ano de 2023[17], *Assassin's Creed Origins* é mais bem avaliado pela crítica e

[16] O portal da BBC no Brasil fez uma matéria exclusiva a respeito da questão do preconceito constante dentro da comunidade dos jogos, dando enfoque para o machismo e o racismo presentes nesse meio. Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/brasil-39287008>.

[17] Produzida e disponível na Netflix, o documentário *Queen Cleópatra* foi alvo de críticas e comentários abertamente racistas pelo fato de Adele James, uma atriz negra, ter sido escalada para o papel principal. Entre os críticos, estão arqueólogos e egiptólogos egípcios. Disponível em:

pelos jogadores do que alguns de seus colegas de franquia que tem protagonistas brancos e se passam na Europa - como *Assassin's Creed Unity* e *Assassin's Creed Syndicate*. Além de não ter recebido críticas abertamente racistas no *Metacritics*[18], o jogo também vendeu o dobro de cópias de seu antecessor, *Assassin's Creed Syndicate*[19].

Imagem 2: Avaliações de críticos e jogadores para *Assassin's Creed Origins*. Fonte: <https://www.metacritic.com/game/playstation-4/assassins-creed-origins>

Mas quem são as pessoas responsáveis pelo desenvolvimento de *Assassin's Creed Origins*? Assim que iniciamos o jogo, a frase "*Inspirada em personagens e eventos históricos, essa obra de ficção foi projetada, desenvolvida e produzida por uma equipe multicultural de diversas crenças, orientações sexuais e identidades de gênero*." surge na tela, o que nos leva a crer que se trata de um projeto que preza pela diversidade se seus colaboradores e traz como máxima a inclusão. Por mais que tenhamos pessoas de todas as religiões, cores, gêneros e sexualidades realmente sendo creditadas no desenvolvimento do jogo[20], homens brancos parecem continuar sendo a maioria nos

<https://egyptindependent.com/egyptian-jurists-demand-2-bln-compensation-from-netflix-over-cleopatra-controversy/>.

[18] Um dos principais sites utilizados para que usuários e críticos especializados deem notas para os jogos. Se trata de uma plataforma tão importante para indústria que suas notas positivas são, muitas vezes, colocadas nas capas dos jogos físicos ou disponibilizadas nos sites oficiais das desenvolvedoras.

[19] Informação divulgada por Yves Guillermont, um dos CEOs da empresa, em suas redes sociais. Na época, alguns sites voltados para o mundo dos jogos fizeram reportagens sobre o caso, comentando a declaração de Guillermont. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/199320-assassin-s-creed-origins-vendeu-dobro-copias-syndicate.htm>.

[20] Informações disponíveis nos créditos do jogo, acessáveis no Menu Principal de *Assassin's Creed Origins* e ao final da narrativa principal do jogo.

cargos mais poderosos[21], o que se enquadraria no que Nancy Fraser (2017) chama de Neoliberalismo Progressista.

Para Fraser (2017), o Neoliberalismo Progressista seria a união de pautas pró direitos civis com os setores mais selvagens do capitalismo norte americano, que se mantém juntos por uma visão de que essas pautas podem gerar lucros - mesmo sendo seguidas só na teoria - ao mesmo tempo em que reconhecem falsamente o "mérito" dessas pessoas de ascenderem na vida. Esse novo formato da ideologia neoliberal seria uma tentativa de integrar diversos grupos sociais dentro da lógica de mercado, desenvolvida a partir da suposta união de pautas pró direitos civis das minorias com os ideais mais radicais do capitalismo neoliberal – a partir da ideia de que trabalhar em prol da diversidade poderia gerar lucros para as grandes empresas.

A partir disso, essas empresas passaram a lucrar por se apresentarem como bastiões da diversidade, apesar de promoverem a ascensão social de apenas uma pequena parte das classes oprimidas, enquanto seguiriam explorando a maioria desses indivíduos em cargos mais baixos e menos remunerados. Ainda segundo a autora, ao aglomerarem essas minorias ao redor de si mesmos e promovendo uma falsa representatividade, o Neoliberalismo Progressista teria minado os movimentos que poderiam lutar por mudanças sociais mais profundas.

No que se refere aos diretores, produtores e historiadores de *Assassin's Creed Origins*[22], apenas o *Game Director* Ashaf Ismael é um indivíduo não branco, enquanto a diretora de composição Sarah Schachner e as historiadoras Evelyne Ferron e Perrine Poiron – todas brancas – são as únicas mulheres a integrar o time principal de desenvolvimento do jogo[23]. Já sobre os atores que dublam os principais personagens do jogo na versão em inglês, podemos dizer que houve uma tentativa de contratar indivíduos que fossem da mesma etnia dos personagens que estavam dublando, mas Alix Wilton Regan e Zora Bishop – que dublam, respectivamente, Aya e Cleópatra – são atrizes brancas[24].

---

[21] Informações disponíveis nos créditos do jogo e nos perfis pessoais dos funcionários em redes sociais, como o Linkedin, e páginas de portifólio pessoais.

[22] Informações retiradas do perfil pessoal dos funcionários na rede social LinkedIn e do site oficial da Ubisoft. Disponível em: <https://www.ubisoft.com/en-us/company/about-us/our-people>.

[23] O Creative Director Jean Guerdon, os produtores Martin Schelling, François de Billy e Julien Laferrière, o diretor de programação Frederick Champoux, o diretor de arte Raphael Lacoste, os diretores das quests Eric Porowski, Eric Porowski e Daniel Tremblay e, por fim, o historiador Maxime Durand são todos homens brancos.

[24] Os atores Abubakar Salim, que interpreta Bayek; Gerald Kyd, interpretando Apolodoro; a atriz Chantel Riley, que interpreta Layla Hassan; Michael Nardone, interpretando César e Jonny Glynn, que interpreta o vilão Septimus, são exemplos de personagens principais cujos dubladores têm a mesma etnia.

Logo, a Ubisoft parece ter se empenhado para garantir que seus estúdios, espalhados por inúmeros países, contem com um *staff* plural no que se refere a fatores como etnia, sexualidade, gênero e crença, mas é preciso expandir essa prerrogativa e garantir que pessoas não brancas ocupem posições de poder e protagonismo dentro da empresa – assim como supostamente ocupam dentro do jogo que estão produzindo. A seguir, contextualizaremos *Assassin's Creed Origins* e a Ubisoft em seus contextos de produção e trabalho, com o intuito de compreender a que influências esses fatores estão sendo expostos e como elas podem modificar as formas como o jogo é desenvolvido. Fatores como os regimes de historicidade e o neoliberalismo serão os centros da análise.

2.3 O consumo do passado e o Neoliberalismo

Sabemos que nossas visões sobre o passado e formas de experienciá-lo variam de acordo com o contexto no qual estamos inseridos e são diretamente influenciadas por nossas vivências, a importância que damos aos eventos ocorridos em tempos distintos, e o modo como temos acesso a eles, está diretamente relacionada com a forma como somos ensinados a lidar com a temporalidade. Se as influências em relação à questão do tempo variam de acordo com a sociedade a qual estamos nos referindo, então seria preciso delimitar os objetos de estudo e os grupos sociais aos quais estamos nos referenciando.

Essas afirmações nos levariam a pensar que fatores de grande impacto para uma sociedade - como os regimes de historicidade e estruturas hegemônicas de influência cultural e econômica, por exemplo – moldam a forma como nos relacionaremos com o passado e, ainda, como teremos acesso a ele. Nos tópicos a seguir, veremos como duas características contemporâneas, o regime de historicidade presentista e o neoliberalismo, causam esse impacto, sendo responsáveis por desenvolver e influenciar múltiplas representações históricas contemporâneas produzidas pelo que chamamos de "sociedade Ocidental" – sendo *Assassin's Creed Origins* o centro de nossa análise.

2.3.1 O presentismo e o consumo do passado

Se Hartog (2013) nos mostra que a forma como as sociedades experienciam o tempo e o passado variam de acordo com o contexto, mas todas elas o fazem de alguma forma, os historiadores puderam desenvolver uma ferramenta que auxilia no entendimento sobre como indivíduos de um determinado contexto lidam com o tempo e enxergam o passado, o presente e o futuro - a qual chamamos de regimes de historicidade. Mas como o regime

de historicidade presentista seria capaz de influenciar no desenvolvimento de representações históricas como *Assassin's Creed Origins*?

Oriundo das mudanças sociais do final do século XVIII, como a Revolução Industrial e Francesa, o conceito moderno de história é caracterizado pela transformação do futuro no sentido da história e por uma aceleração responsável por alargar a distância e ampliar a tensão entre o que Koselleck (2015) chama de espaço de experiência e horizonte de expectativa - separando, nas linguagens, o que se viveu, o que se vive e o que se projeta para o amanhã. Durante esse processo, desenvolve-se uma filosofia da história e passa a se acreditar em um futuro inédito, que não mais pode ser previsto pelo passado, ao mesmo tempo em que se enxerga o presente como algo transitório na busca pelo futuro glorioso. Logo, o espaço de experiência é visto como um guia e uma ancestralidade a ser superada para que se alcance do glorioso horizonte de expectativa que está sendo projetado, e que seria garantido pelas novas tecnologias e pelo progresso.

Os eventos traumáticos do século XX, como o Holocausto, fizeram com que a visão utópica a respeito do futuro do conceito moderno de história, contudo, fosse substituída por um temor a respeito do que estaria por vir. Em meio a essas mudanças, a linha do tempo progressiva dá lugar a um presente hipertrofiado, um passado que se tenta resgatar a qualquer custo e a um futuro incerto. Com as perspectivas de um futuro glorioso se esvaindo, intensifica-se o processo de consumo do passado por meio da aceleração, o que leva o presente a se sobrepor cada vez mais sobre os demais tempos e separar o espaço de experiência do horizonte de expectativa ao ponto da quase ruptura entre eles. A esse regime de historicidade, que tem forte influência na nossa forma contemporânea de experienciar a temporalização, Hartog (2013) dá o nome de presentismo.

Como vimos, parece ser comum que os indivíduos se voltem para o passado no presentismo, a partir de múltiplos usos desse tempo histórico (GUIMARÃES, 2007, p. 17) que variam conforme a intenção e o contexto, geralmente na forma do que chamamos de representações históricas. A partir da coleta de fatos a respeito de um determinado tempo passado, e da mistura desses fatos com a ficção, o autor de uma representação histórica desenvolve uma obra responsável por aplacar o desejo de um determinado público-alvo pelo consumo do passado, ao mesmo tempo em que lhes passa uma determinada mensagem a partir dos sinais que inseriu em seu produto (ROSENSTONE, 2004, p. 181).

Para Hayden White (2018), a questão com a veracidade seria deixada de lado nessas representações históricas porque os desenvolvedores e o público prezariam mais a

imersão experienciada durante a *gameplay* e o desenvolvimento de uma narrativa envolvente do que a precisão dos fatos apresentados – pois a função principal dos jogos seria fidelizar o público para garantir que ele siga consumindo os demais produtos da empresa. Logo, um jogo seria construído a partir do que o autor chama de Passado Prático, cuja construção narrativa é totalmente distinta do Passado Histórico.

Apesar de ambos se utilizarem da narrativa como linguagem de expressão, o Passado Histórico faz referência apenas ao que já ocorreu, sendo construído obrigatoriamente nos ambientes acadêmicos e a partir do método científico. O Passado Prático, em contrapartida, estaria diretamente a serviço do presente e de seus dilemas, sendo composto pela tradição popular e pelo acúmulo do que os indivíduos cotidianamente têm contato em relação ao passado - seja ele oriundo de uma fonte científica ou ficcional. Vale destacar que esse Passado Prático tem sido atualmente utilizado como uma das principais fontes para o desenvolvimento de produtos voltados para o consumo do passado, que transformaram a história em mais um dos múltiplos produtos culturais consumidos de forma acelerada na contemporaneidade e influenciam diretamente nas imagens passadas construídas pelos indivíduos (CHAPMAN, 2016, p. 347-348)

Para a presente pesquisa, portanto, não importa avaliarmos o grau de veracidade das representações históricas, mas sim o grau de aceitação que ela terá em relação ao seu público-alvo e se lhe parece verossímil, pois White (1987) nos mostra que o valor de uma representação - que é uma obra de ficção - é medido pela identificação e pela aceitação de seus espectadores. A projeção de questões e moralidades presentes, bem como o bom andamento da narrativa, serão, portanto, prioridades em relação à precisão histórica. Não se pode esquecer, todavia, que, como qualquer fonte, as representações históricas podem ser interpretadas de múltiplas formas, mas existe um limite interpretativo que se impõe quando as analisamos de forma acadêmica (KOSELLECK, 2015, p. 170).

Assim como no meio do cinema, marcado por inúmeras representações históricas, os videogames que se propõem a desenvolver representações históricas também as fazem a partir das influências do contexto, das limitações tecnológicas a disposição e, ainda, se baseando em padrões de produção oriundos de décadas anteriores. Ou seja, caberia ao historiador perceber todos esses fatores e levá-los em consideração ao utilizar uma obra desse tipo como fonte, bem como entender que, apesar dos autores tentarem transmitir uma ideia de universalidade em suas obras - como se os padrões do presente fossem uma realidade em todos os tempos históricos - eles jamais conseguirão se desprender

completamente de suas visões de mundo, temporalidades e contextos ao produzirem algo. Logo, o videogame também não estaria imune às influências externas a ele.

Essas influências fazem com que, mesmo com suas particularidades, a maioria dos jogos históricos se adequa às principais características dos dramas históricos tradicionais, apontadas por Rosenstone (2006). A primeira das características explicitadas pelo autor seria o fato de a história sempre trazer uma "lição moral" ao final, adequada à moralidade vivida pelos espectadores, não a da época retratada. Além disso, os personagens principais geralmente são indivíduos, colocados no centro da narrativa e dos eventos históricos. O passado, ainda, se apresenta como algo único, a verdade universal tão desejada pelo público, enquanto emoções e moralidades são aumentadas para cativar o público. Investe-se, vale destacar, imensamente na ambientação, até os mínimos detalhes, para que o espectador realmente se sinta olhando para o passado. A história, por fim, sempre é representada como um processo, que se desenvolve ao longo da narrativa.

A partir do exposto, podemos dizer que os videogames, assim como outras representações históricas, evidenciam múltiplas formas de se ver o passado e as projeções presentes que fazemos nele. Neles, visões sobre um mesmo tempo podem se mostrar completamente distintas, pois novas interpretações surgem e são aceitas conforme as sociedades mudam (BELLO, 2019, p. 334). Ao reconstruírem o passado a partir de seus arquétipos, moralidades, estereótipos e contextos, os autores desenvolvem obras que encaixam personagens e eventos históricos nessa lógica, adaptando-os de acordo com a necessidade. O resultado desse processo seria o desenvolvimento desse Passado Prático (WHITE, 2014, p. 92) pautado pelas ficções de grande alcance, capazes de agradar a múltiplos espectadores.

Em meio a explicação sobre o que seriam representações históricas e como o videogame poderia ser parte delas, deixamos de lado a questão do consumo, algo extremamente marcante no presentismo. A aceleração característica desse regime de historicidade também se aplica às formas de se representar o passado, gerando um volume cada vez maior de produção e consumo do passado e a descentralização do controle das narrativas históricas. Dentro dessa lógica, Turin (2020) argumenta os indivíduos deixam de depender das instituições de ensino e materiais didáticos para ter acesso ao passado, pois as grandes empresas de comunicação começam, no século XX, a se apropriar dele para disseminar versões desse passado na forma de produtos – em um processo que permanece ocorrendo.

As representações históricas do mundo contemporâneo, portanto, se tornaram um produto de consumo, a ser produzido e consumido de forma cada vez mais acelerada e voraz. Para garantir que os investimentos se transformem em lucros para os produtores, há uma adequação ao público que se espera que irá consumir essas representações, pois é preciso agradá-lo para vender cada vez mais. Logo, não há uma preocupação real com a educação dos espectadores ou com a democratização do acesso à informação, mas sim com o lucro com um produto que parece ser cada vez mais popular entre múltiplos públicos (TURIN, 2020, p. 20-21).

É preciso ter em mente, todavia, que o presentismo, os traumas do século XX e a hipertrofia do presente podem ter gerado em boa parte da sociedade Ocidental um desejo pela materialização do passado, mas esses fatores sozinhos não seriam capazes de transformar a história no objeto de consumo que se tornou. Para que esse processo se tornasse uma realidade, foi preciso que ele estivesse inserido em uma lógica de mercado voraz, com capacidade para adequar os mais variados fatores à lógica de mercado e gerar receita o suficiente para que estúdios como a Ubisoft pudessem desenvolver jogos com aportes milionários. A essa lógica damos o nome de neoliberalismo.

2.3.2 O contexto neoliberal

Para Pierre Dardot e Christian Laval (2016), o neoliberalismo seria um modelo econômico que surge a partir de experiências passadas com menores intervenções estatais nas questões do mercado, como durante o liberalismo. Não se trataria, todavia, de um reestabelecimento do modelo liberal clássico, pois apesar de se basear em algumas de suas características para se desenvolver, o neoliberalismo se afirma como um modelo novo e não natural, que precisa ser implementado e se estabelecer em todos os aspectos da vida do indivíduo para funcionar. Logo, o estabelecimento do modelo neoliberal seria feito a partir da apropriação de conceitos liberais e do trabalho conjunto de governantes e empresas para que ele se estabelecesse em todos os âmbitos sociais e econômicos, se mostrando como algo natural e inescapável mesmo não sendo.

Ainda segundo os autores, o neoliberalismo teria se popularizado e expandido a partir da década de 1980, ao se tornar uma máxima nos governos de Margareth Thatcher e Ronald Reagan – que buscavam um modelo econômico capaz de pôr fim às políticas de bem-estar social estabelecidas por governos de esquerda nos anos anteriores. No que se refere aos EUA, o governo Republicano se aliou aos eleitores e políticos cristãos e/ou conservadores para obter a base de apoio necessária para implementar o neoliberalismo,

utilizando como justificativa para essa mudança a retórica que culpava as minorias sociais e os mais pobres pelos problemas e crises econômicas – já que os recursos do Estado necessários para o crescimento econômico seriam todos drenados por uma parcela da população que se recusaria se sustentar de forma autônoma.

Complementando essa argumentação, David Harvery (2008) nos mostra que, dentro dessa lógica, dissemina-se a ideia de que os indivíduos seriam os únicos responsáveis por seus sucessos ou fracassos, e o papel do Estado seria garantir as condições mínimas de segurança para que o mercado pudesse existir e prosperar, e não auxiliar aqueles que eram mais pobres e socialmente marginalizados. Agora, ao invés de investir no estado de bem-estar social, o Estado seria responsável por garantir apenas as liberdades individuais – principalmente de indivíduos mais abastados – e o bem-estar do capitalismo e de suas trocas comerciais, tendo o apoio de boa parte da sociedade para fazer isso.

Para impedir que os indivíduos reflitam a respeito dessas mudanças, e fazer com que eles aceitem circunstâncias de vida e trabalho inaceitáveis, a questão da incerteza é constantemente estimulada pelo neoliberalismo. Enquanto isso, o coletivo dá lugar para o indivíduo empresa, ou sujeito neoliberal, completamente adaptado à precariedade na qual se encontra e sem meios para romper com ela mesmo que queira. Vale destacar que essa instabilidade formadora do sujeito neoliberal também é fomentada pela concorrência, que se aplica tanto no meio empresarial quanto nos demais aspectos da vida e rompe com laços afetivos em prol da construção de uma individualidade cada vez mais incisiva. Como se cria uma lógica social e de mercado cada vez mais acelerada e exigente, resta aos indivíduos se adaptarem cada vez mais para conseguirem sobreviver a um modelo que exalta a capacidade de "adaptação" (TURIN, 2019, p. 22).

Mesmo não sendo vantajoso para a maior parte da população, colocada em um constante estado de ansiedade pelo novo padrão de instabilidade e abandonada pela falta de programas de bem-estar social, a implementação do neoliberalismo foi aceita por boa parte da sociedade norte-americana. Oferecendo supostas "vantagens" para o trabalhador, em troca da abdicação de seus direitos, o neoliberalismo conquistou o apoio de boa parte das massas, garantindo que seu estabelecimento e expansão não seriam amplamente contestados. Naturalmente, essas "vantagens" do Neoliberalismo foram amplamente disseminadas pelos âmbitos de conhecimento, mídias e meios sociais como algo vantajoso para a população como um todo, transcendendo os aspectos políticos e econômicos para tornar sua aceitação mais fácil e conquistando o apoio da sociedade

norte-americana exatamente por se encaixar na cultura de exaltação às liberdades individuais acima de tudo já estabelecida no país, como afirma Harvery (2008).

Ao ter seus ideais e benefícios propagados de forma intensa pela mídia e pelos demais veículos de comunicação, portanto, o neoliberalismo se tornou capaz de moldar a forma como os indivíduos enxergam a realidade, fazendo com que eles o adotem como uma realidade positiva e a única possível – mesmo que sua implementação lhes seja prejudicial. Dentro dessa lógica, a história se transformou em um produto, vendido como um entretenimento a ser consumido (DE GROOT, 2009, p. 10). Esse passado, portanto, se torna uma parte de uma grande indústria, voltada para atender uma demanda cada vez mais acelerada por entretenimento -, mas também se insere na lógica de propagação dos ideais neoliberais exatamente por, muitas vezes, ser fruto desse meio. Dentro desse contexto, jogos como *Assassin's Creed Origins* estariam sendo desenvolvidos e passando mensagens específicas para seu público consumidor.

Ao teorizar sobre o neoliberalismo, Turin (2020) nos mostra que a história e as representações históricas se tornam serviços que precisam agradar seus consumidores e atender suas expectativas para venderem mais. Se as representações históricas neoliberais têm o intuito de cativar os espectadores, agradando-os para mantê-los fiéis aos seus produtos, a verossimilhança com a imagem que o público espera do passado e com suas visões de mundo se mostra mais importante do que uma busca por uma histórica academicamente adequada. Além disso, não há espaço para dúvidas ou debates dentro dessas representações, apenas verdades contundentes que estejam de acordo com as expectativas dos consumidores em potencial, pois no modelo de história como serviço, o que prevalece é a relação serviço-consumidor.

Ainda segundo o autor (2019), a lógica de mercado se inseriria tanto na produção histórica para entretenimento quanto na produção voltada para o conhecimento, modificando as formas como nos relacionamos com o passado. Ou seja, a aceleração presentista sincronizaria os indivíduos em um tempo rápido, que exige cada vez mais dos indivíduos, enquanto o neoliberalismo trabalharia na sincronização dos indivíduos a partir da propagação de suas doutrinas e modos de vida, que se inserem no cotidiano a partir dos exemplos e da linguagem.

Por mais que a lógica neoliberal esteja inserida em boa parte das dinâmicas sociais e culturais contemporâneas, existem grupos que fazem oposição ao neoliberalismo e sua implementação, pois acreditam que o modelo favorece apenas os mais ricos. Para conter essa oposição, os líderes políticos atrelados aos interesses das grandes empresas fazem

uso da força e do autoritarismo para manterem o sistema funcionando. (HARVERY, 2008, p. 200).

Uma postura mais violenta de um governo neoliberal, no entanto, pode ser vista como uma ameaça para ele, já que feririam os direitos às liberdades individuais. Para se blindar de críticas ao rompimento com o ideal de democracia, a autoridade do neoliberalismo nem sempre atua pela figura de um ditador, mas sim partir de um líder democraticamente eleito, que faz uso do argumento de que todos aqueles que estão se opondo ao sistema são terroristas, cujo único objetivo seria destruir a harmonia social. (TURIN, 2019, p. 41).

Se apresentando como inevitável, portanto, o modelo neoliberal é implementado nas mais variadas áreas do cotidiano, ao mesmo tempo em que se legitima pelo argumento de que os indivíduos teriam, supostamente, optado por segui-lo. Enquanto isso, a lógica de mercado e um contexto presentista estimulam o intenso consumo do passado e a sua transformação em um produto do entretenimento. Em meio as essas disputas pelos direitos das pessoas marginalizadas e da hegemonia do ideal neoliberal, *Assassin's Creed Origins* surge como um produto dessas grandes mídias, supostamente dando protagonismo para parte dos indivíduos mais prejudicados por essa abordagem individualista – as pessoas negras. Por conta disso, nos próximos tópicos veremos como a questão racial se apresenta no mundo contemporâneo e está inserida nessa lógica de consumo e representação do passado.

2.4 Uma aparente antítese

Vivemos em um tempo que, apesar de que se diga que superou seus fantasmas, ainda conta com imensos problemas causados por um passado escravista. Por conta disso, embates entre ativistas e indivíduos que desejam manter o status quo da hierarquia racial foram e seguem sendo constante na história dos EUA, e esses embates transbordam para o meio do entretenimento. Enquanto os grupos marginalizados se utilizam das representações do passado para expor suas dores e reivindicações, a ideologia neoliberal também pode se apropriar delas para propagar seu modelo de vida – que geralmente culmina na defesa da hierarquia racial (TURIN, 2019, p. 8).

Anteriormente excluídos das obras de ficção e da própria narrativa histórica, os grupos negros parecem ter conseguido romper com alguns dos padrões hegemônicos no que se refere à representação ficcional e científica do passado (WHITE, 2014, p. 41-42). Logo, a história dos vencedores parece estar dando lugar, tanto no entretenimento quanto no passado histórico, para uma visão mais diversificada da história. É preciso ter em mente,

todavia, que certas imagens preconceituosas seguem marcando as produções contemporâneas, o que demonstraria uma certa resistência do status quo na sociedade e nos veículos de produção de entretenimento. Não se trata de um processo espontâneo de mudança e uma luta que está encerrada, mas sim um embate histórico e constante por mais direitos e representatividade do povo negro – que se perpetua até os dias de hoje.

Mas que fatores relacionados à questão racial teriam promovido esses embates na forma de se representar as pessoas negras, e as antíteses de *Assassin's Creed Origins*? É possível pensar nos movimentos por direitos civis, na ascensão da chamada *Black Middle Class* e no que Michelle Alexander (2020) chama de Novo Jim Crow.

2.4.1 Movimento pelos direitos civis e a nova Black Middle Class

Sobre a questão do ativismo negro, podemos dizer que os afro-americanos e sua luta por direitos civis se fez presente desde o início do período escravista nos EUA, encontrando seu auge de organização nacional durante as manifestações da década de 1960. Essa movimentação política, social e estética influenciou diretamente na forma de se fazer entretenimento nos EUA, pois enquanto a NAACP[25] lutava para desmobilizar o sistema de segregação da indústria cinematográfica, o público que apoiava as lutas negras passara a desejar que essas pessoas ocupassem espaços de maior protagonismo no entretenimento - não mais limitados a vilões, serventes ou figurantes sem importância (GRANT, 2008, p. 10-12).

No que se refere ao cinema, Barry Grant (2008) nos mostra que os afro-americanos se tornaram mais presentes quando o ativismo se estendeu para as questões de representatividade em Hollywood, sendo um dos marcos desse processo a derrubada do *Motion Picture Produce Code*[26]. Cedendo à pressão dos ativistas dos consumidores brancos engajados no movimento negro, filmes sobre a questão racial e denúncias ao racismo norte-americano, principalmente no Sul, começaram a ser produzidos. Até mesmo as utopias cinematográficas dessa época demonstravam uma mudança de paradigmas, pois mostravam uma América na qual brancos e negros viviam em paz.

[25] Em inglês, a sigla se refere à *National Association for the Advancement of Colored People* (em portugues, Associação Nacional para o Progresso das Pessoas de Cor), fundada em 1910, nos EUA para lutar juridicamente pelos direitos dos afro-americanos.

[26] Estabelecido em 1934, esse código definia determinadas condutas a serem seguidas pelos produtores da indústria cinematográfica. Dentre essas regras, podemos citar a proibição da representação de casamentos interraciais (TISCHAUSER, 2012).

As narrativas que Hollywood construía na década de 1960 podem ser problematizadas na atualidade, exatamente por ainda trabalharem com estereótipos racistas, mas é importante destacar como a luta dos ativistas fez com que pessoas negras passassem a serem vistas também como público-alvo do cinema, ao ponto de serem representadas como protagonistas de filmes e casais interraciais se tornarem uma possibilidade de enredo. No que se refere às representações históricas da época, podemos dizer que elas seguiram o processo de representatividade gradual, pois os filmes históricos também mudaram suas formas de desenvolver suas narrativas (ROSENSTONE, 1997 p. 151).

Ainda segundo Grant, o cinema e a sociedade norte-americana estarem se mostrando mais inclusivos - devido à pressão dos afro-americanos às autoridades e a indústria do entretenimento para que sejam desenvolvidas imagens negras menos estereotipadas e obras mais inclusivas - foi um grande progresso, mas a violência contra os afro-americanos continuou sendo uma realidade e as produções cinematográficas de viés mais conservador seguiram recebendo maiores financiamentos e bilheterias. Podemos dizer, então, que a década de 1960 foi um período de transição para a história dos EUA, e é nesse contexto que o filme *Cleópatra* (1963) chega aos cinemas como uma superprodução, trazendo Elizabeth Taylor para interpretar a última rainha do Egito e trazer para o público a imagem dela como uma mulher branca.

Mas se esse embate segue ocorrendo, como o ativismo afro-americano se desenvolve na contemporaneidade e influência nas novas formas de representação? No final da década de 1990 e início dos anos 2000, os ativistas passaram a denunciar mais ativamente a atuação arbitrária da polícia no que se refere às majoritárias abordagens e encarceramentos de pessoas negras (TAYLOR, 2018, p. 110). Para os ativistas negros, portanto, os EUA contemporâneos são marcados por um regime de vigilância e violência policial contra pessoas negras, pois esses indivíduos são estatisticamente mais propensos a serem parados, revistados, agredidos, presos, condenados e mortos tanto pela polícia quanto pelo sistema judiciário - independentemente da postura antes e durante a abordagem - que têm suas ações voltadas para garantir que a discriminação racial, e seus principais perpetuadores sejam protegidos. (ALEXANDER, 2020, p. 163-165)

Angela Davis (2017) afirma que, em uma tentativa de se defenderem do sistema, muitos afro-americanos têm recorrido à tecnologia para registrarem e compartilharem as abordagens policiais desnecessariamente violentas, enquanto outros denunciam abertamente o racismo que estrutura o sistema judiciário como um todo. A indignação e organização do movimento negro norte-americano foram demonstradas durante o *Occupy*

Wall Street, em 2011, no qual ativistas interditaram a Wall Street para exigir que o sistema judiciário revertesse a decisão de mandar Troy Davis[27] para o corredor da morte, bem como nas manifestações de 2012 contra a absolvição de George Zimmerman, que assassinara o jovem Trayvon Martin a tiros.

Criado no mesmo dia em que Zimmerman foi absolvido pela justiça, o movimento *Black Lives Matter* tem sido o centro de boa parte dos protestos por direitos civis negros nos EUA contemporâneos. Dentre os objetivos do movimento, podemos citar o fim da violência policial contra pessoas negras inocentes e o acesso a direitos básicos e a uma educação, saúde e trabalhos de qualidade para a comunidade negra – o que diminuiria a pobreza nos guetos. Patrisse Cullors, Alicia Garza e Opal Tometi são as organizadoras do movimento, e seus principais objetivos são usar as manifestações e a disseminação de informação pelas mídias - seja a tradicional ou a internet - para pressionar o poder público e gerar empatia nos espectadores (TAYLOR, 2018, p. 229-233).

Podemos dizer, portanto, que o *Black Lives Matter* tem se mostrado eficiente tanto em pressionar os políticos por melhorias para a comunidade negra quanto em fazer com que a sociedade civil como um todo enxergue o racismo como o problema que persiste na contemporaneidade - e, assim, se engaje em uma luta ativa contra ele. Os meios de ação do movimento, que priorizam os protestos e manifestações, o uso das mídias sociais para divulgar informações e casos de racismo, a preocupação em agir de forma mais inclusiva e a pressão nos políticos e agentes do judiciário, parecem, portanto, eficientes em um contexto no qual o racismo se perpetua pela ocultação de sua existência (ALEXANDER, 2020, p. 263-265).

No que se refere ao meio do entretenimento, Maryann Erigha (2019) afirma que os atores e diretores negros seguem lutando por trabalhos de melhor remuneração e alcance, em uma tentativa de tornarem a indústria mais inclusiva ao trazerem novas visões de mundo para as obras ali produzidas. Anteriormente excluídos dos melhores trabalhos e restritos aos chamados *Race Movies*[28], os afro-americanos da indústria do entretenimento norte-americana lutaram ao lado dos movimentos por direitos civis para conquistarem uma maior igualdade em relação aos brancos, pressionando para que obras com grandes

[27] Condenado a morte por assassinar um policial, Troy Davis foi executado no ano de 2011. Por mais que a defesa alegasse que as provas contra Davis foram forjadas, apenas a forma como o sistema de justiça lidou com seu caso contrasta diretamente com o tratamento oferecido a policiais que assassinaram jovens negros durante abordagens. Disponível em: <https://g1.globo.com/mundo/noticia/2011/09/estado-da-georgia-nos-eua-executa-troy-davis.html> .

[28] Filmes de menor orçamento, geralmente feitos por estúdios menores, voltados para afro-americanos.

orçamentos fossem estreladas e dirigidas por pessoas negras e, com isso, permitindo que uma nova visão de mundo a respeito dos afro-americanos pudesse chegar ao público.

Naturalmente, os afro-americanos da indústria enfrentam a resistência da própria academia, pois muitos de seus membros continuam defendendo a perpetuação do protagonismo branco, o que dificulta o desenvolvimento de narrativas de longo alcancem que visem romper com o status quo (HOOKS, 1990, p. 36). A militância antirracista, contudo, segue lutando para que atores e diretores negros recebam o prestígio que merecem, por meio do boicote às principais premiações[29], o uso dos discursos de vencedores para denunciar o apagamento negro[30], a organização de manifestações virtuais contra o racismo da indústria[31] e o engajamento do público para fazer com que filmes com protagonistas e diretores negros sejam sucessos de bilheteria[32].

Logo a mídia e a cultura visual têm um papel cada vez mais relevante no que se refere à formação das visões de mundo e na forma como lidamos com o outro. É de vital importância para o movimento negro contemporâneo, portanto, continuar lutando para conquistar espaço na indústria do entretenimento e, assim, utilizá-las tanto para denunciar o racismo quanto para exaltar o protagonismo negro. Somente assim poderíamos pensar em uma conscientização em grande escala a respeito da questão da representatividade, das múltiplas possibilidades de vida para pessoas negras e do persistente racismo contemporâneo - ignorado por quem acredita se tratar de um problema já superado (HOOKS, 1990, p. 26).

Ter pessoas negras dentro da indústria do entretenimento seria, portanto, importante para o movimento negro porque - para Erigha (2019) - essas pessoas garantiriam que mais afro-americanos sejam contratados e valorizados no meio, o tornando mais inclusivo e desenvolvendo cada vez mais produções que levem ao público mensagens e modelos de sociedade mais inclusivos. Quando grupos dominantes e supremacistas tem o controle da indústria do entretenimento, as mensagens passadas em suas obras serão majoritariamente

---

[29] Em 2016, os diretores Spike Lee e Jada Pinkett Smith ameaçaram boicotar a edição do Oscar pelo fato de somente brancos terem sido indicados às principais categorias.

[30] Ao vencer o Emmy de Melhor Atriz em Série de Drama, no ano de 2015, Viola Davis usou seu discurso de agradecimento para explicitar a disparidade de oportunidades para brancos e negros na indústria do entretenimento.

[31] A hashtag #OscarSoWhite foi levantada pelo público nas redes sociais para criticar a ausência de atores e diretores negros nas principais premiações do Oscar de 2016.

[32] Filmes como *Black Panther* (2018) e *Run* (2017), que contam com atores e diretores negros, tem se mostrado grandes sucessos de bilheteria, contrariando a ideia de que filmes com grande diversidade racial não são rentáveis.

voltadas para a manutenção da hierarquia racial, enquanto a ocupação desses espaços por parte de pessoas negras representaria a possibilidade de novas histórias e perspectivas.

Em meio a esse contexto, jogos como *Assassin's Creed Origins* seriam reflexos da mudança de panoramas a respeito do protagonismo negro, conquistada pelo ativismo antirracista ao longo dos anos. Apesar de problemática em alguns aspectos, como veremos nos próximos capítulos, a representação de uma Cleópatra e protagonistas negros demonstraria que a sociedade está se tornando mais aberta para novas perspectivas sobre o papel das pessoas negras no meio audiovisual, o que explicita que novas formas de se representar o passado vem se tornado necessárias para que as demandas do público sejam atendidas e esse passado siga sendo consumido (WHITE, 1992, p. 210).

Para ser considerado um espectador em potencial, capaz de causar mudanças nas representações, todavia, grupos anteriormente excluídos precisam se mostrar capazes de gerarem lucros para as indústrias do entretenimento. Por conta disso, podemos afirmar que a ascensão social também é capaz de causar impacto nas formas de se representar o passado. Agora veremos como isso se aplica no que se refere aos afro-americanos, a partir de uma análise a respeito da chamada *Black Middle Class*, e como isso poderia ter impactado no desenvolvimento de *Assassin's Creed Origins*.

Sendo a pobreza um dos mecanismos utilizados pelos supremacistas para manter as pessoas negras segregadas, a ascensão de uma classe média afro-americana seria um indício de que os movimentos por direitos civis ocorridos nos EUA estariam fornecendo a essas pessoas maiores oportunidades e mecanismos para prosperarem, rompendo com a lógica branca de monopólio das riquezas. Enquanto alguns afro-americanos das décadas de 1960 e 1970 imigraram para o Norte em busca dos *White Collar Jobs*[33] e de melhores condições de vida – que lhes eram negados pelas leis de segregação racial – os ativistas seguiram lutando para que as leis de segregação racial, que empobreciam a população negra sulista, se tornassem inconstitucionais e os afro-americanos de todos os estados pudessem prosperar e ter acesso a oportunidades de emprego e educação. Vale destacar que, mesmo no Norte e com trabalhos mais bem remunerados, os afro-americanos não estavam imunes aos casos de racismo (LANDRY; MARSH, 2011, p. 375).

É possível dizer, então, que os movimentos por direitos civis das décadas de 1960 e 1970 auxiliaram as pessoas negras a ascenderem socialmente, pois enquanto os filhos de pais que já pertenciam a classe média puderam se manter dessa forma ou até prosperar,

[33] Nome dado pelos norte-americanos aos trabalhos mais bem remunerados e com maior prestígio social.

muitos filhos de membros da classe trabalhadora mais pobre tiveram acesso a educações e empregos melhores pelos programas de ações afirmativas, o que lhes permitiu ascender até a classe média e terem uma vida melhor (COLLINS, 2004, p. 77-78). Logo, o desejo de prosperar e evitar a segregação por meio da pobreza se tornam grandes influenciadores do movimento negro contemporâneo, que passa a pressionar o poder público por ações afirmativas, empregos de qualidade e igualdade jurídica e social. Apesar disso, os afro-americanos da classe média ainda podem ser segregados socialmente, e estão quase tão expostos ao racismo quanto seus colegas menos afortunados.

A ascensão social dos afro-americanos passou, portanto, a ser uma das pautas mais fortes do movimento negro, possibilitando que muitas dessas pessoas realmente conquistassem condições de vida melhores; como, no entanto, essa ascensão possibilitou a formação do que chamamos de *Black Middle Class*? Segundo bell hooks (2005), a empresa de cigarros Ebony teria começado, na década de 1960, a investir em propagandas e produtos voltados exclusivamente para os consumidores negros, como os cigarros *Kool,* aumentando significativamente seus lucros a partir disso. Percebendo que se tratava de um negócio lucrativo, já que os afro-americanos estavam conquistando maior poder aquisitivo, outras empresas também passaram a fazer propagandas voltadas para o público negro, pois enxergavam neles consumidores em potencial.

Em meio a esse novo contexto de consumo, cada vez mais empresários e comerciantes passaram a analisar quais eram as prioridades de compra e o cotidiano dos afro-americanos, com o intuito de explorar esse novo mercado consumidor em potencial. Os lucros foram consideráveis, principalmente pelo fato de, em um meio tão hostil, os afro-americanos com melhores condições financeiras priorizavam as empresas que lhes prestavam algum respeito como consumidores. Algumas empresas chegaram a apoiar os movimentos por direitos civis negros, já que viam nesse apoio uma forma de se aproximarem dos consumidores afro-americanos e a possibilidade de mais pessoas negras ascenderem socialmente e, assim, se tornarem novos consumidores em potencial (DAVIS; TADIAR, 2005, p. 86-87).

A questão das propagandas voltadas para os afro-americanos fora tão eficiente que levou os grupos negros com melhores condições financeiras a se identificarem culturalmente com algumas marcas e produtos específicos, e com os demais consumidores delas, os tornando fiéis a aqueles que não os segregavam. Logo, as campanhas de marketing voltadas para afro-americanos que foram produzidas na segunda metade do século XX foram as principais responsáveis para construir o que chamamos de

Black Middle Class, unindo os grupos negros mais abastados em torno de símbolos e produtos que geravam um senso de classe e de coletivo (DAVIS; TADIAR, 2005, p. 88). Mesmo ainda sendo tratados com preconceito, essa nova classe média negra pode passar a frequentar ambientes e consumir produtos anteriormente reservados para brancos pela questão do preço (LANDRY; MARSH, 2011, p. 388-389).

A partir desse novo contexto, os movimentos por direitos civis passaram a exigir que mais pessoas negras fossem escaladas para as obras da indústria cultural norte-americana, preferencialmente em papéis de destaque (DAVIS; TADIAR, 2005, p. 89), pois agora a *Black Middle Class* também era vista como público-alvo na lógica de consumo, e, como tal, exigia se ver representada no entretenimento para consumi-lo. Como a linguagem artística varia de acordo com as demandas dos novos contextos, boa parte da indústria cultural norte-americana parece ter se adaptado para lucrar com a ascensão do poder de consumo dos espectadores negros - produzindo obras que falavam de temáticas negras e escalando mais afro-americanos para os papéis principais[34].

Para se adequar às mudanças sociais e às novas demandas dos espectadores, portanto, a indústria cultural norte-americana precisou modificar suas formas de representar o passado e o modelo utilizado para desenvolver suas obras de entretenimento - principalmente cinematográficas. Deixara de ser aceitável reproduzir enredos focados exclusivamente em pessoas brancas porque os afro-americanos que ascenderam socialmente passaram a se afirmar como público consumidor e, com isso, exigiram que também fossem representados nas obras. A partir disso, uma mensagem de maior tolerância e aceitação das diversidades é promovida para a esmagadora quantidade de pessoas que consomem esses conteúdos diariamente nos EUA e no resto do mundo, contribuindo para o combate ao racismo.

Logo, podemos dizer que a ascensão da *Black Middle Class* foi de vital importância para que as visões de mundo e projeções a respeito do passado fossem modificadas no imaginário de boa parte dos norte-americanos, já que novos públicos-alvo demandam novas interpretações e formas de se representar os tempos históricos. A busca pela representação de um passado visto como real pelos espectadores passou a ser, portanto, pautada por uma maior pluralidade racial, bem como pela apresentação de afro-americanos como pessoas que podem estar em posições de poder e serem protagonistas de suas histórias. Dentro desse contexto, é possível entender por que a Ubisoft teria

[34] Filmes protagonizados por atores negros, como *Black Panther* (2018), tem batido recordes de bilheteria, ao ponto de uma sequência ser cogitada pelos estúdios da Marvel.

apostado no protagonismo negro dentro de um dos jogos de sua franquia mais lucrativa – apesar de um histórico de protagonistas brancos -, já que passaria a enxergar essa nova *Black Middle Class* como um público consumidos em potencial que precisava ser atendido e representado.

Não se pode deixar de comentar, todavia, que mesmo com a ascensão social de alguns afro-americanos, a maioria das pessoas negras nos EUA segue sem ter acesso a melhores condições de vida, pois um histórico de sucessivos governos neoliberais minou os programas de assistência social. A situação se torna ainda mais cruel a partir da disseminação da ideia, como nos mostra Patrícia Hill Collins (2004), de que os afro-americanos pobres estariam nessa situação por não terem se esforçado o suficiente para enriquecerem. Em meio a esses problemas, uma nova forma de segregação racial – o Novo Jim Crow, teorizado por Michelle Alexander (2020) – surge e se estabelece, driblando a militância ao se camuflar como um modelo "racialmente neutro", como veremos no próximo tópico, que deve ser analisada para que possamos entender como ela pode afetar as representações históricas negras do mundo contemporâneo – como *Assassin's Creed Origins*.

2.4.2 Novo Jim Crow e o Multiculturalismo

Para autoras como Patrícia Hill Collins (2004), um novo tipo de racismo teria surgido no mundo contemporâneo, diretamente inserido em um contexto de valorização cada vez mais exacerbada do mercado que aposta na segregação por uma via financeira – mais discreta do que leis de segregação explícitas. Nessa nova dinâmica, a mídia de massa tem um papel essencial, pois difunde a ideia de que não existiria mais racismo no mundo e perpetua novos estereótipos preconceituosos a respeito de pessoas negras, principalmente daquelas que pertencem às classes mais baixas.

Em meio a um novo contexto, o novo racismo se apropriaria de termos "racialmente neutros" para construir uma narrativa de superação dos preconceitos, com o intuito de manter as hierarquias raciais e, ao mesmo tempo, sufocar os movimentos de resistência. Para isso, se constrói a ideia de *Colorblindness* para defender o argumento de que o racismo teria acabado e que todos seriam iguais perante a lei e a sociedade como um todo, ao mesmo tempo em que se exerce o controle sobre os corpos negros a partir de uma retórica racialmente neutra (COLLINS, 2004, p. 121).

Cultivado e perpetuado por todo um histórico de escravidão e segregação, portanto, o racismo se tornou uma das bases da sociedade norte-americana atual, pautando boa parte

das atitudes cotidianas, produções culturais e ideologias socialmente disseminadas de forma sistêmica. Em uma sociedade como essa, as relações sociais e econômicas são diretamente afetadas pelo racismo, pois o status social, as formas culturais e a situação econômica de todos os indivíduos seguem desiguais, mesmo que avanços no que se refere à igualdade entre brancos e negros tenham sido conquistados (THOMPSON-MILLER, 2011, p. 54-59). Logo, o racismo institucional norte-americano molda e prejudica boa parte das instituições e relações sociais, sendo capaz de influenciar como o governo e a justiça lidam com problemas relacionados a essa questão.

Para Angela Davis e Neferti Tadiar (2005), essa institucionalização do racismo faz com que o preconceito e a violência cometidos contra os afro-americanos no mundo contemporâneo estejam completamente atrelados aos modelos anteriormente estabelecidos. Conforme os movimentos por direitos civis avançavam em suas conquistas, tornando inconstitucionais leis de segregação racial e garantindo uma maior representatividade e poder financeiro para os afro-americanos, novas estratégias precisaram ser utilizadas pelos defensores da supremacia branca para manter a hierarquia racial vigente. Se aproveitando das desigualdades sociais, econômicas e educacionais proporcionadas por um passado racista - que condenou muitas pessoas negras a pobreza, falta de estudos e trabalhos menos remunerados – grupos brancos conseguiram burlar as leis de direitos civis aprovadas no século XX e perpetuarem as hierarquias raciais no mundo contemporâneo.

Logo, apesar de muitos afirmarem que o racismo morreu com o Jim Crow, pessoas negras seguem sofrendo racismo diariamente nos EUA (BONILLA-SILVA, 2014, p. 92). Isso acontece porque, por mais que se tenha abolido a escravidão e tornado as *Jim Crow Laws* inconstitucionais, não é possível pensar em liberdade plena se os afro-americanos estão sendo perseguidos pela polícia, encarcerados em massa e tendo suas forças de trabalho exploradas para gerar lucro para empresas (DAVIS, 2018, p. 38). Em meio a esse contexto, a pobreza e o estigma da violência seguem fazendo parte do cotidiano dos afro-americanos no mundo contemporâneo, na forma de processos historicamente construídos que se apresentam de maneira mais "discreta".

No que se refere a pobreza, Collins (2004) comenta que, desde a escravidão, os afro-americanos foram obrigados a viver em uma lógica de empobrecimento e abuso de sua mão de obra, pois a lei os impedia de exercerem determinadas funções, poucos trabalhos eram oferecidos a eles e a emancipação não foi acompanhada de um processo de inserção dessas pessoas na lógica de trabalho livre e educação. Por mais que alguns indivíduos

negros tenham conseguido ascender socialmente e conquistar algum prestígio, a maioria dos afro-americanos segue preso a uma lógica de marginalização, pobreza e criminalidade, causada por uma desigualdade ativamente desenvolvida.

Já sobre à questão da violência, Davis (2018) afirma que a associação entre as pessoas negras e o crime também foi historicamente construída no imaginário branco, principalmente a partir de estereótipos, caricaturas e imagens amplamente divulgadas pelas mídias. Em uma tentativa de diminuir a empatia entre a opinião pública branca e os afro-americanos – fossem eles escravizados ou indivíduos livres -, essas Imagens de Controle (2004) se perpetuaram ao longo do tempo, legitimando tensões entre os grupos marginalizados e as instituições de poder, principalmente no que se refere a seus agentes de violência legítima – como a polícia do mundo contemporâneo.

Ainda segundo Davis (2018), a persistência da violência policial contra pessoas negras demonstra que um histórico de perseguições racistas por parte de agentes de segurança segue ocorrendo sem qualquer punição para os agressores e assassinos, só que agora com o aval do Estado e das empresas privadas. No mundo contemporâneo, portanto, afro-americanos seguem sendo diretamente associados ao crime, mais perseguidos e violentados pela polícia, condenados a penas mais longas pelo judiciário e mais propensos a serem condenados à pena de morte. É importante termos em mente, ainda, que mesmo que ocupem espaços privilegiados dentro da sociedade, os afro-americanos mais ricos não estão imunes ao estigma da violência.

Historicamente tendo menos oportunidades e perseguidos constantemente pela polícia, muitos afro-americanos são mandados para a prisão – sejam eles criminosos ou não – e são inseridos em uma realidade que não lhes dá qualquer perspectiva de vida, o que perpetua o ciclo de pobreza e violência. Quando o Estado neoliberal prefere investir nos lucrativos presídios e na iniciativa privada, em detrimento dos programas de bem-estar social, se agrava o processo que Michelle Alexander (2020) e outras pensadoras feministas negras chamam de Encarceramento em Massa.

Segundo Alexander (2020), se no mundo contemporâneo passa a não ser mais aceitável segregar explicitamente afro-americanos, investe-se nas Imagens de Controle historicamente utilizadas para vinculá-los ao crime para atrelar de forma mais intensa a imagem dessas pessoas com a de um grupo pouco querido e defendido pela opinião pública: os criminosos. A partir disso, muitos afro-americanos – principalmente os mais pobres – seriam inseridos na lógica de encarceramento em massa e, com isso, legalmente segregados dentro e fora dos presídios, por conta de uma série de restrições e supressões

de direitos impostas aos ex-presidiários. A partir disso, se estabelece uma segregação racial apresentada como racialmente neutra, pois supostamente o sistema judiciário não escolheria os condenados pela cor, e sim por suas atitudes.

Para além de toda a lógica de perseguição policial e a arbitrariedade dos promotores, a autora demonstra que a Guerra às Drogas estruturaria o novo Jim Crow por ter sido moldada para perseguir afro-americanos, encarcerá-los, suprimir seus direitos de forma legal e mantê-los na base de um sistema de castas supremacista. Iniciada na década de 1980 pelo então presidente Ronald Reagan, a Guerra às Drogas contou com a disseminação da ideia de que os EUA estavam vivendo uma epidemia de drogas nos guetos, e tanto a violência quanto os demais malefícios para a sociedade que essa situação causava estavam se espalhando pelo país.

Durante essa campanha, a mídia teve um papel central, disseminando imagens que vinculariam pessoas negras ao crime na mente da opinião pública, legitimando o encarceramento em massa e a ideia de que as operações policiais - majoritariamente feitas em guetos negros - e as abordagens para revistas focadas em indivíduos não brancos eram necessárias. O resultado disso, para Davis (2005), teria sido a criação de um pânico generalizado nas famílias norte-americanas, que passaram a temer e desprezar os criminosos das drogas, apoiando a perseguição policial aos afro-americanos que se encaixavam nesse "perfil" de criminoso da mídia.

Como consequência da Guerra as Drogas, os encarceramentos nos EUA aumentaram vertiginosamente, sendo o país o detentor do recorde de maior população carcerária do mundo. Logo, oferecendo uma linguagem neutra para segregar e controlar afro-americanos, a Guerra às Drogas permitiu que a segregação racial seguisse existindo nos EUA, o que garantiu seu prosseguimento no governo do sucessor de Reagan, o também conservador George Bush Sênior (ALEXANDER, 2020, p. 103). É importante destacar que a questão do combate à criminalidade se tornara uma retórica tão forte no país que até presidentes democratas, como Bill Clinton, ingressaram na causa, promovendo endurecimentos no combate ao crime durante seus mandatos. Além de intensificar a Guerra as Drogas, Clinton também endureceu o encarceramento ao promover o *Three Strikes and You're Out Law* e investiu bilhões no suposto combate ao crime (DAVIS, 2017, p. 27).

O sistema carcerário norte-americano seria, então, voltado para o controle social de indivíduos não brancos, mas a Michelle Alexander (2020) acredita que muitos ativistas não parecem reparar nessa problemática. Destinando seus esforços para a garantia das

cotas raciais e para a ascensão social das comunidades negras, muitos desses ativistas deixam de lado um problema que afeta os afro-americanos mais pobres – que são maioria. Para a autora, as ações afirmativas são uma conquista do ativismo negro, mas seriam utilizadas para manter os afro-americanos que pertencem à *Black Middle Class* afastados do engajamento nas lutas sociais e nas problemáticas enfrentadas pelos mais pobres. Logo, o racismo contemporâneo é agravado pelo afastamento entre os afro-americanos ricos e pobres, pois aqueles que ocupam posições de poder e prestígio na sociedade desconhecem a realidade dos guetos e não são impelidos a agir em prol dos que ali vivem.

Em meio a esse contexto, *Assassin's Creed Origins* é desenvolvido, apresentando uma nova perspectiva a respeito das representações do Egito de Cleópatra VII e do protagonismo negro. Devemos nos perguntar, todavia, para quem esse jogo está sendo desenvolvido, já que claramente podemos perceber que o mundo contemporâneo é marcado por tentativas de beneficiar alguns poucos afro-americanos em detrimento de uma maioria pobre que segue sendo explorada e segregada – agora por artifícios que se apresentam como racialmente neutros. Seria o jogo mais um desses artifícios ou ele estaria se apresentando como uma denúncia a esse sistema?

Agindo pelas sombras, portanto, a lógica de *Colorblindness* garantiria que as pessoas negras continuem segregadas e mantidas em uma situação de vulnerabilidade e pobreza, pois o racismo contemporâneo é ocultado do discurso público e praticado de forma escusa e implícita, mas segue sendo tão brutal quanto já foi um dia (BONILLA-SILVA, 2014, p. 41-42). Para se afirmar como um sistema racialmente neutro e afirmarem que os preconceitos teriam acabado, todavia, a mídia e o governo se apropriam de algumas ferramentas para perpetuar essas ideias para brancos e afro-americanos mais ricos, sendo uma delas o Multiculturalismo.

Com a ascensão da *Black Middle Class* e o aumento no interesse por ver pessoas negras no entretenimento durante os anos 1990, as mídias de massa precisaram desenvolver mecanismos para dar ao público o que ele buscava, ao mesmo tempo em que desenvolviam novas Imagens de Controle (2004) a respeito dos afro-americanos. Essas imagens, contudo, precisavam propagar a ideia de hierarquia racial de forma sutil, para não desagradar um público engajado pelas conquistas dos movimentos civis dos anos 1960 e 1970 e tornar os afro-americanos que estavam ascendendo socialmente consumidores em potencial.

A partir da implementação do Neoliberalismo Progressista teorizado por Fraser (2017), as grandes corporações aumentariam seus consumidores por meio de uma falsa

defesa da diversidade, que não é desenvolvida na prática principalmente por não ser aplicada no cotidiano empresarial – já que pouquíssimos integrantes das minorias defendidas recebem a oportunidade de ascender socialmente e a exploração desses grupos segue acontecendo em prol dos lucros. Dentro dessa lógica, as minorias oprimidas e suas tradições culturais se tornam alvos de uma falsa representatividade.

Por meio da apropriação, transformação e adequação dessas tradições em produtos, elas são inseridas em uma lógica de consumo voraz, que esvazia seus significados e particularidades em prol da homogeneização e do lucro. Em meio a esse processo, autoras como bell hooks (2005) nos chamam a atenção para o fato de propagandas e imagens acompanham o entretenimento como forma de difundir a ideia de que se trata de um projeto de inclusão, mas que na realidade culmina no apagamento das particularidades de determinados grupos pela comercialização de suas realidades e culturas.

Ainda segundo hooks (2005), podemos afirmar que esse novo cenário tem potencial para trazer benefícios para a comunidade negra, principalmente no que se refere à questão da autoestima e do protagonismo, mas não se pode deixar de comentar como o neoliberalismo progressista e o multiculturalismo se utilizam de pautas sociais para minimizar denúncias de racismo e de exploração contemporâneas – enquanto as empresas pouco fazem na prática para realmente empoderarem os afro-americanos. As mesmas empresas que exaltam imagens negras em suas propagandas e produções são aquelas que se aproveitam da pobreza endêmica que assola esses grupos para explorar sua mão-de-obra ou – como em Hollywood – não exerce um papel ativo na luta para que essas pessoas obtenham papéis de destaque dentro da corporação.

A partir de uma falsa utopia multicultural representada em suas imagens, portanto, as empresas ampliam seus mercados e conquistam mais poder para explorar exatamente as etnias que exaltam em suas propagandas, não fazendo o esforço necessário para realmente romper com a lógica racista de exploração do capitalismo no mundo contemporâneo (FRASER, 2017, p. 61). Logo, por mais que existam aspectos positivos na diversidade presente no entretenimento contemporâneo, hooks (2005) afirma que isso só fará um efeito real no combate ao preconceito quando as empresas passem a realmente tratar essas pessoas como iguais – principalmente no que se refere às oportunidades de ascensão e prosperidade dentro da dinâmica de trabalho.

No que se refere às representações históricas, o passado se torna algo padronizado dentro da lógica multicultural, com o intuito de ser vendido de forma globalizada. Por meio da difusão desse passado de forma massiva pelos principais veículos de

comunicação, De Groot (2009) comenta que certas visões a respeito dele são difundidas como verdades inquestionáveis em escala global, já que visões de passado e de tempo foram homogeneizadas e distribuídas em massa para grupos sociais completamente distintos. Em meio a esse contexto, devemos nos perguntar se *Assassin's Creed Orgins* visa realmente representar as particularidades negras ou apenas se adequa à uma lógica multicultural de esvaziamento das particularidades desses grupos e de perpetuação da ideia de uma falsa inclusão.

Nos próximos capítulos, veremos como os modelos, dinâmicas, eventos históricos e personagens presentes em *Assassin's Creed Origins* foram utilizados e se, durante esse processo, realmente foram capazes de romper com os padrões de representação negra da indústria cultural ou se esses padrões teriam sido adequados para o contexto de *Colorblindness*. Teria a Ubisoft realmente se dedicado a trazer uma nova visão a respeito de Cleópatra VII e de seus contemporâneos? Ou se trata de apenas mais uma empresa que se utiliza do Multiculturalismo para lucrar com uma falsa representatividade?

3. Os personagens do jogo e a questão racial dos EUA

3.1 Considerações iniciais

No segundo capítulo dessa dissertação, o enfoque estará na relação dos personagens fictícios desenvolvidos para *Assassin's Creed Origins* com todo o histórico de representações racistas no entretenimento norte-americano. O objetivo será perceber se esses personagens se adequam a padrões racistas de representação que, historicamente, marcaram boa parte do entretenimento de massa produzido pelos EUA, ou se teremos novas perspectivas no que se refere à representação de pessoas não brancas. Ou seja, a ideia desse capítulo é analisar as personagens negras que foram desenvolvidas pela Ubisoft em um contexto neoliberal, no qual a questão do racismo segue extremamente presente, mas mascarada pelo ideal de *Colorblindness*.

Para que essa análise seja possível, o primeiro tópico será focado nas disputas entre estruturas de poder e afro-americanos pelo protagonismo negro no entretenimento norte-americano ao longo do tempo, destacando as conquistas e retrocessos percebidos por autores como Michelle Alexander, David Pilgrin, Maryann Erigha, Angela Davis e bell hooks. A seguir, esse histórico será comparado com o protagonismo presente na narrativa do jogo, com o intuito de perceber se há um rompimento com os padrões de escolha de protagonistas ou se há realmente uma mudança de paradigmas.

No segundo tópico, as caricaturas e estereótipos racistas historicamente construídos no entretenimento norte-americano – também chamados por Patrícia Hill Collins (2004) de Imagens de Controle – serão expostos e comparados com os personagens ficcionais que, supostamente, seriam considerados "alvos ideais" para representarem essas caricaturas em produções anteriores, com o intuito de perceber se eles também estariam adequados a elas ou se apresentariam novas perspectivas para a construção de personagens negros. Vale destacar que, ainda nesse tópico, a questão da violência constante contra os corpos negros no entretenimento também será abordada, pois autores como David Pilgrim, Patrícia Hill Collins, bell hooks e Angela Davis consideram que também se trata de uma forma de estereotipar essas pessoas.

Por fim, no último tópico serão abordados os problemas presentes no jogo em relação à questão racial e a representação de seus personagens ficcionais negros. Por mais que tenha se proposto a desenvolver imagens que rompam com o padrão de representação, os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* ainda estão inseridos em uma sociedade marcada pelo que autores como Michelle Alexander (2020) chamam de Novo Racismo, e, por isso, podem ser diretamente afetadas por padrões e imagens racistas propagados no mundo contemporâneo – seja de forma proposital ou inconsciente. Mais sutis do que suas antecessoras, as imagens racistas contemporâneas não são menos problemáticas, então é preciso entender como identificá-las, principalmente em produções que alegam ser "multiculturais".

3.2 O protagonismo negro

Historicamente relegados a um papel secundário no discurso público, os afro-americanos têm buscado, desde a escravidão, uma maior visibilidade para suas realidades e lutas. Em meio a essas disputas, o meio do entretenimento surge como um novo palco para esses embates com a ascensão de Hollywood e dos filmes destinados às massas, pois se tratam de formas alternativas de disseminar ideologias e discursos para um grande público, com a capacidade de modificar visões de mundo de um grande número de pessoas pelo seu grande alcance.

Nesse tópico, veremos como os afro-americanos sempre lutaram pelo protagonismo no meio do entretenimento, e como esse meio também foi historicamente utilizado pelas estruturas de poder para propagar ideais que defendiam a hierarquia racial vigente. Além disso, veremos como *Assassin's Creed Origins* se insere nessa disputa, perpetuando a exclusão de pessoas não brancas do protagonismo ou oferecendo novas possibilidades.

Para que isso seja possível, compararemos os protagonistas presentes no jogo e suas imagens com o panorama histórico a respeito desse assunto desenvolvido por autores como Michelle Alexander, David Hilliard, Maryann Erigha, bell hooks e Angela Davis – dando enfoque para as produções que visam propagar o status quo e a resistência negra a esse processo ao longo do tempo.

3.2.1 O protagonismo no jogo

Já vimos como personagens históricos famosos podem ter seus passados misturados à ficção durante o desenvolvimento de uma representação histórica, mas não devemos esquecer que muitos personagens fictícios também são inseridos nessas narrativas (DE GROOT, 2009, p. 223), com o intuito de dar aos desenvolvedores uma maior liberdade criativa - já que um personagem autoral não possui uma imagem prévia no imaginário coletivo. Assim como nos filmes, esses personagens são transformados no centro da narrativa do jogo, sendo controlados pelo jogador ao mesmo tempo em que o guiam em meio ao *gameplay*. É por meio desses protagonistas, e dos personagens que os cercam, que os desenvolvedores tentam despertar emoções no espectador e fazer com que ele se sinta mais imerso no ambiente passado da representação (ROSENSTONE, 1997, p. 51-52). Logo, precisamos levar em consideração o contexto de produção e o público-alvo para podermos analisar como e porque esses protagonistas foram desenvolvidos.

Se o contexto de produção faz diferença nas formas de se representar os protagonistas, é preciso chamar a atenção para a construção dos personagens principais de *Assassin's Creed Origins* – em sua maioria, pessoas negras. Anteriormente excluídos das narrativas acadêmicas sobre o passado e das representações históricas, já que aqueles que controlavam sua produção e divulgação estavam dentro do grupo que White (2014) chama de vencedores, os grupos considerados "vencidos" parecem estar ocupando cada vez mais espaço no discurso público, principalmente, no caso dos afro-americanos, por conta dos movimentos pelos direitos civis ocorridos no país. Por mais que se trate de um jogo que se passa no Egito, o protagonismo em *Assassin's Creed Origins* reflete imensamente as consequências dessas disputas.

Se partirmos de narrativas anteriores a respeito do Egito governado por Cleópatra VII, como o filme *Cleópatra* (1963) de Joseph L. Mankiewicz, perceberemos que tanto a rainha quanto os demais protagonistas serão sempre representados como brancos, enquanto os coadjuvantes – principalmente os que estão em posições servis – são as únicas pessoas negras presentes na obra. Essa dinâmica não está presente em *Assassin's*

Creed Origins, pois tanto os protagonistas originais da trama – Bayek e Aya – quanto a personagem histórica mais famosa envolvida na trama – Cleópatra – são representados como pessoas negras. Veremos, ao longo dos próximos tópicos, como essas imagens também possuem aspectos a serem criticados, mas sua escolha para representar um passado já consolidado na mente do público demonstra como a luta pela tomada dos espaços também teve consequências no que se refere à escolha dos personagens principais de uma grande produção.

Como discutiremos as questões relacionadas ao protagonismo de Cleópatra no capítulo 3, podemos dar enfoque para os personagens originais criados para o jogo – Bayek e Aya. Protagonista do jogo com o qual o jogador mais interage, Bayek ofereceria a jovens e adultos negros a possibilidade de se projetar em um personagem considerado bom, honrado e corajoso. Sendo um dos fundadores da Ordem dos Assassinos – um dos símbolos mais importantes para a franquia -, ele tenta cativar a empatia do jogador a partir de seu comportamento "ideal" e de sua associação com imagens referentes a saga que historicamente causam sensações familiares com os jogadores – como o uso da *Hidden Blade*[35], a perda do dedo anelar[36] e a caracterização de vestuário semelhante à de outros protagonistas da franquia.

Imagem 3: Bayek, o protagonista do jogo. Imagem feita pela autora.

[35] Principal arma de todos os jogos da franquia, permanecendo acoplada no pulso dos protagonistas de cada jogo e podendo ser utilizada pelos jogadores para assassinatos mais "soturnos".

[36] No primeiro jogo da franquia, somos informados que os Assassinos devem remover o dedo anelar da mão esquerda, com o intuito tanto de demonstrar sua devoção à Ordem dos Assassinos quanto tornar possível o uso da *Hidden Blade*.

Como segunda protagonista do jogo temos Aya, uma personagem que marca sua presença na franquia, mesmo tendo menos tempo de tela e *gameplay* do que Bayek, por conta de sua atitude heroica e importância tanto na narrativa de *Assassin's Creed Origins* quanto na própria saga como um todo. Apesar de sua representação muitas vezes ser deixada em segundo plano, ela se mostra uma possibilidade de projeção para meninas e mulheres negras, pois sempre reforça como tem controle sobre o próprio destino e é exaltada por sua coragem e bondade, fazendo valer suas vontades mesmo em ambientes hostis. O protagonismo de Aya e sua importância na franquia, pois teria sido ela a fundadora principal da Ordem dos Assassinos, é um feliz contraste ao histórico das mulheres negras no entretenimento de grande orçamento, que as relegava sempre a papéis secundários e sem muita importância no enredo.

Imagem 4: Aya, também protagonista do jogo. Imagem feita pela autora.

Naturalmente, esses novos protagonistas só são possíveis porque o público-alvo do jogo parece compartilhar de uma nova visão de mundo, já que um indivíduo pertencente a um contexto cultural completamente distinto poderia ter uma interpretação diferente - ou até oposta (KOSELLECK, 2014, p. 35). Como, no entanto, essa visão de mundo teria

sido construída? Por que é tão importante destacarmos o protagonismo negro em um jogo de tamanho alcance? Veremos, no próximo tópico, como o protagonismo negro no entretenimento destinado as grandes massas nem sempre foi uma realidade, e o quão extensas foram as lutas dos afro-americanos para que representações como *Assassin's Creed Origins* fossem possíveis – apesar de algumas problemáticas ainda serem uma realidade.

3.2.2 A luta histórica pelo protagonismo no entretenimento

Para Michelle Alexander (2020), a diferenciação racial nos EUA surge a partir do processo de transformação, promovidos pelos europeus, das pessoas não brancas que viviam no país na figura do Outro. Por mais que, no princípio, as pessoas negras tenham chegado às Treze Colônias de forma livre, trabalhando em um regime de servidão semelhante ao implementado para os trabalhadores brancos, o crescimento das *plantations* fez com que a demanda pela mão de obra aumentasse cada vez mais, levando os colonos brancos a implementarem o sistema de escravidão negra em suas terras.

Ainda segundo a autora, com o crescimento no número de escravizados, e sua perigosa aliança com os trabalhadores livres e pobres brancos em revoltas por melhores condições, as lideranças políticas e proprietários de grandes fazendas das colônias do Sul iniciam um processo de separação ideológica desses grupos - a partir do estigma da escravidão e do privilégio de ser livre. As hierarquias raciais, portanto, se tornaram a base da sociedade norte-americana, mesmo nos estados chamados de "livres", e a escravidão seguiu existindo mesmo após a declaração de independência.

Mesmo com a derrota na Guerra de Secessão e abolição forçada da escravidão em seus territórios, os sulistas investiram na segregação racial e no controle dos afro-americanos por meio do reforço aos *Black Codes* - usados originalmente para tolher a mobilidade dos libertos e devolver os escravizados fugitivos a seus donos. Nesse processo, que intensificou as hierarquias raciais, "leis de vadiagem" e inúmeros empecilhos legais foram usados pelos brancos para impedir os negros de exercerem seus direitos (ALEXANDER, 2020, p. 71-72). Em meio a esse processo, os afro-americanos que buscavam desfrutar dos novos direitos conquistados na chamada *Reconstruct Era* – como votar, estudar e abrir negócios – sofreram com a repressão desses direitos e com a atuação violeta de grupos supremacistas – como a Klan.

A partir disso, Alexander (2020) nos mostra como leis de segregação racial cada vez mais rígidas passaram a ser aprovadas, limitando as liberdades e os direitos dos afro-

americanos. Para impedir possíveis alianças entre brancos e negros, esses grupos foram afastados em todos os aspectos da vida - das instituições ao trabalho e o lazer -, ao mesmo tempo em que as autoridades policiais faziam "vista grossa" para a violência que grupos supremacistas cometiam contra pessoas negras. Em meio a esse contexto, que chamamos de era Jim Crow, o encarceramento de pessoas negras, com o intuito de aproveitar sua mão de obra, cresceu vertiginosamente. Para que isso fosse possível perante a opinião pública, estimula-se a associação entre os afro-americanos, maioria esmagadora dos presidiários, com o crime.

O movimento negro, todavia, lutou intensamente contra o regime Jim Crow e, apesar da repressão violenta promovida pelos supremacistas, fizeram com que a segregação racial fosse considerada inconstitucional e as leis de direitos civis fossem aprovadas em 1964. Apesar de benéficas, essas leis não resolviam a questão da pobreza, que assolava a comunidade negra e os impedia de terem acesso a uma série de oportunidades. Ativistas, portanto, passaram a protestar por melhores condições de vida, estudos e trabalho, bem como maiores oportunidades de ascensão social (ALEXANDER, 2020, p. 80-81).

Percebendo que estavam perdendo para os movimentos de direitos civis, os supremacistas tiveram que se adaptar à nova realidade, desenvolvendo um sistema racista de segregação a partir de uma linguagem neutra, que perseguisse as pessoas pela questão da cor sem deixar isso explícito. Usando o concomitante aumento nas taxas de criminalidade com os protestos por direitos civis, os supremacistas reforçaram a narrativa de que os manifestantes seriam violentos defensores do caos, ao mesmo tempo em que utilizavam a mídia para atrelar a cultura negra presente nos guetos ao crime de uma forma "racialmente neutra".

Se tratava de uma retórica discreta, mas direcionada para o encarceramento de pessoas negras - principalmente mais pobres -, o que nos mostra que foi preciso institucionalizar o preconceito a partir de uma lógica mais discreta, estabelecendo uma forma de racismo no que chamamos de *Colorblindness*. É nesse contexto de luta, mas de persistência do racismo, que *Assassin's Creed Origins* é lançado para os consoles de videogame e computadores no ano de 2017.

Já que falamos de um jogo e da importância das imagens na construção do imaginário popular, podemos nos perguntar a importância das múltiplas formas de arte que chegaram até as massas norte-americanas - mais especificamente, os filmes produzidos por Hollywood - influenciaram na perpetuação do racismo ao longo do tempo. Trazendo ao leitor o conceito de *Hollywood Jim Crow*, Maryann Erigha (2019) demonstra como o

sistema de segregação racial influenciou diretamente na indústria cinematográfica de grande aporte financeiro, definindo pela cor os papéis e a importância que cada um teria dentro daquele meio. Para a autora, isso aconteceria porque o controle de Hollywood estaria nas mãos dos brancos, que teriam o poder de segregar atores, diretores e produtores negros para produções com menores investimentos, utilizando como justificativa o fato de que produções com esse enfoque não renderiam lucros.

Erigha (2019) demonstra, ainda, como o que os estúdios chamam de "inadequação racial" seria uma justificativa rasa para tentar livrá-los, em um mundo contemporâneo, das acusações de racismo. Partindo do princípio de que a maioria de seus espectadores serão brancos, os membros da indústria cinematográfica afirmam que não investem tanto em filmes com protagonistas, diretores e "temáticas negras" porque não terão um retorno em bilheteria que os impeça de ter prejuízos. Essa argumentação se mostra falha quando percebemos que inúmeros filmes com essas características foram sucessos de bilheteria e angariaram inúmeros prêmios[37].

Por mais que se saiba sobre todo esse esquema racista dentro de Hollywood, a autora comenta como a indústria cinematográfica continua tendo apelo popular, ou seja, a relevância de Hollywood faz com que seu racismo seja deixado em segundo plano e seu conglomerado siga angariando talentos - brancos e negros. Logo, a estrutura de hierarquia racial de Hollywood está totalmente atrelada a todo o histórico racista da sociedade norte-americana, pois os indivíduos que controlam a indústria estão inseridos nessa sociedade e a usam como termômetro para produzirem suas obras e lucrarem com elas (ERIGHA, 2019, p. 55).

Assim como no mundo, portanto, atores e diretores negros tem menos oportunidades do que os brancos, precisando se esforçar muito mais pela oportunidade de trabalharem em um filme altamente financiado. Erigha (2019) aponta, contudo, que a situação é ainda pior para as mulheres negras - que são segregadas tanto por serem negras quanto por serem mulheres –, pois poucas alcançam o estrelato como atrizes, e geralmente interpretando papéis extremamente estereotipados, e menos ainda alcançam o papel de diretoras de filmes com grandes orçamentos.

Conforme os movimentos por direitos civis foram avançando em suas conquistas, o cinema também se tornou um palco para essa luta. A partir da persistência em fazerem

[37] O filme *Guess Who's Coming to Dinner* (1967), por exemplo, foi um sucesso de bilheteria e venceu dois Oscares, sendo indicado a dez categorias, o que demonstra que filmes com protagonistas e temáticas negras podem sim fazer sucesso com o grande público.

valer suas demandas, os afro-americanos conseguiram tornar Hollywood menos excludente, pois passaram a ocupar papéis de destaque nos mais variados âmbitos da indústria e alcançarem um protagonismo que sempre lhes foi negado nas narrativas de maior orçamento.

Apesar disso, a ideia da "inadequação racial" continua sendo uma realidade em Hollywood, relegando a maioria dos afro-americanos a papéis de menos destaque e filmes com menores orçamentos. O gráfico abaixo, presente em *The Hollywood Jim Crow* de Maryann Erigha (2019), nos mostra a tendência persistente de filmes de maior orçamento terem apenas personagens brancos em seu elenco – utilizando dados coletados entre os anos de 2000 e 2016 dos principais estúdios de Hollywood, como Sony, Universal, 20th Century Fox e Paramount:

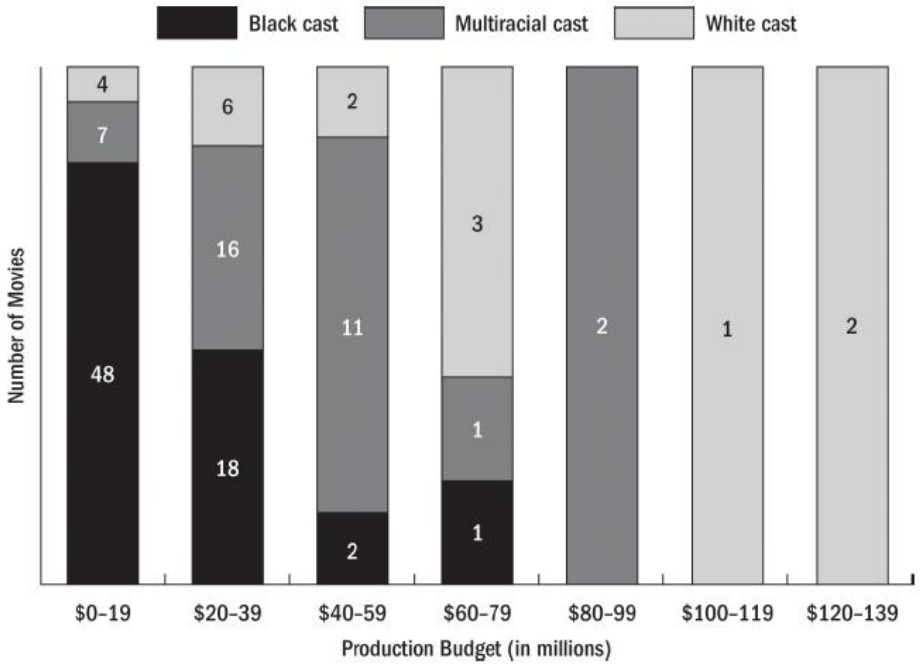

Imagem 5: Gráfico mostrando a relação entre elencos brancos, multirraciais e negros em relação ao orçamento de cada filme dos principais estúdios de Hollywood. (ERIGHA, 2019, p. 76.)

Podemos dizer, então, que enquanto os grandes estúdios de Hollywood têm a tendência de escalarem apenas pessoas brancas para suas produções, os alternativos parecem oferecer maiores oportunidades para pessoas racializadas, o que nos leva a crer que se trata de uma questão de princípios, não de questões orçamentárias. O resultado desse processo é a menor representação de grupos racializados indústria cultural como um todo, alimentando um ciclo de predominância branca que mina suas oportunidades (ERIGHA, 2019, p. 100-103).

Dentro dessa lógica de *Hollywood Jim Crow*, as histórias brancas são tratadas como universais, enquanto os afro-americanos são impedidos de mostrar a universalidade do cotidiano negro para o grande público por terem seus filmes limitados por baixos orçamentos e divulgações precárias (ERIGHA, 2019, p. 153-155). Logo, por mais que atualmente se viva nos EUA o que se chama de *Colorblindess*, o racismo segue sendo uma realidade para afro-americanos dentro e fora de Hollywood.

Não devemos nos esquecer, todavia, que tanto a arte quanto a indústria cinematográfica também pode ser utilizada pelos afro-americanos como forma de combater as limitações que lhes são impostas pelas hierarquias raciais. David Hilliard (2008) nos mostra que, para artistas negras como Emory Douglas, a arte seria uma forma de denunciar e expor as violências sofridas pelos afro-americanos, iniciando um movimento de mudanças nas mentalidades que uniria os grupos sociais em prol de mudanças.

Segundo Douglas, no entanto, o entretenimento de sua época estaria atrelado a uma lógica de consumo voltada para a perpetuação das hierarquias raciais, sendo poderosa ao ponto de se infiltrar dentro das produções da própria comunidade negra. Para ela, caberia aos próprios afro-americanos promoverem artes autorais que não seguissem os modelos estipulados pelos dominadores, pois somente esta arte teria o poder de levar às transformações sociais.

Erigha (2019) complementaria essa argumentação ao afirmar que a luta pelo fim das imagens que propagavam as hierarquias raciais se iniciou a partir das reivindicações de atores, produtores e diretores afro-americanos por mais oportunidades nas grandes produções ou maiores orçamentos para os filmes voltados para a conscientização social. Apesar de ainda serem minoria nesse meio, os grupos negros fizeram suas reivindicações valerem e garantiram maior espaço para seus trabalhos e produções dentro de Hollywood, provando que o público gostava de ver seus trabalhos e vivências expostos nos cinemas.

Ainda segundo a autora, ter pessoas negras em posição de poder dentro de Hollywood é importante porque essas pessoas passam a ter o poder necessário para pressionar pela contratação e valorização de mais afro-americanos dentro da indústria, tornando-a mais inclusiva. Logo, muitas das pessoas racializadas que conseguem ascender em Hollywood carregam consigo a responsabilidade de trazer seus iguais para aquele meio e levar suas realidades para o centro das discussões públicas, dando voz às vivências anteriormente ocultadas da narrativa hegemônica.

Mesmo quando seguem limitados aos *Black Films*[38], muitos afro-americanos da indústria muitas vezes conseguem utilizá-los para se destacarem e conquistarem prestígio dentro de Hollywood, bem como se apropriarem de uma categoria de filmes aos quais eram relegados para serem esquecidos para fazerem com que as narrativas dos grupos marginalizados alcancem a opinião pública, exaltando a cultura negra mesmo em um contexto de perpetuação dos preconceitos raciais. Vale destacar que essa argumentação não se trata de negar os prejuízos causados à comunidade negra por essa limitação temática e orçamentária, mas sim de uma denúncia ao persistente racismo na indústria do entretenimento e exaltação dos afro-americanos que lutam diariamente para que ela se torne um local mais inclusivo.

Se o cinema, e o entretenimento visual como um todo, não são desenvolvidos pensando nos olhares e consumidores negros, boicotar produções que perpetuam padrões racistas e apoiar os *Black Films* se mostram formas de luta ativa que os espectadores podem realizar para transformar o entretenimento de massa em algo mais inclusivo, pois a questão financeira interfere diretamente nos planejamentos daqueles que detém o poder dentro de Hollywood (HOOKS, 1996, p. 255-257). Seria preciso, então, que o público demonstre como filmes que quebram os paradigmas e modelos podem sim gerar lucro e agradarem ao público, como apontou Viola Davis durante a estreia de *The Woman King*[39] (2022) - estrelado por ela e por inúmeras outras pessoas negras.

Podemos dizer, então, que quando os grupos dominantes têm o controle de uma indústria como Hollywood, a mensagem que se passa para seu grande público é algo que visa manter o status quo e até a hierarquia racial. Quando, contudo, são pessoas negras atuando nesse meio, novas histórias e perspectivas, que estimulam a empatia e a tolerância, passam a ser difundidas, combatendo a hierarquia racial e dizendo para os espectadores negros que eles podem ser protagonistas de suas próprias histórias. Para bell hooks (2006), todavia, não basta que os espaços anteriormente restritos aos brancos sejam ocupados, é preciso que afro-americanos comprometidos com a causa estejam nessas posições e, a partir disso, promovam imagens que realmente visem levar a reflexão a respeito da emancipação de todas as pessoas negras.

---

[38] Categoria de filmes de baixo orçamento e divulgação, focada no público negro.

[39] Em uma entrevista para a o programa *e-talk* na *premiere* do filme, Viola Davis comenta como é importante que filmes com protagonismo negro tenham engajamento do público, para que Hollywood se torne uma indústria cada vez mais plural. Para ela, esse engajamento seria a forma de demonstrar para essa "máquina viciada em dinheiro" que o público não irá aceitar mais apenas protagonistas brancos nas produções. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=OQpu-8SsZk0&t=153s>

Ainda segundo a autora, devemos questionar as estruturas coloniais nos meios políticos, econômicos e culturais para podemos vencê-las e apresentar alternativas mais inclusivas a elas, ou seja, lutar para fornecermos um olhar mais inclusivo sobre o mundo. Para que seja possível fazer esses questionamentos em *Assassin's Creed Orgins*, fizemos, no primeiro capítulo, uma análise a respeito dos membros da empresa que desenvolveu o jogo para analisarmos se realmente se trata de um local que valoriza a diversidade de seus funcionários. No próximo tópico, entenderemos o que são estereótipos e caricaturas racistas com o intuito de perceber se eles estão presentes no jogo e no desenvolvimento de seus personagens principais e coadjuvantes.

3.3 Aspectos positivos da representação negra em *Assassin's Creed Origins*

Para além de retirar o protagonismo dos afro-americanos e excluir suas realidades e vivências do discurso público e das mídias de massa, as estruturas de poder dominante também utilizaram de caricaturas e estereótipos racistas para perpetuar no imaginário coletivo a ideia de que as pessoas não brancas seriam naturalmente inferiores e perigosas, e por isso deveriam ser mantidas na base das hierarquias raciais. Além disso, também perpetuaram a naturalização da violência contra os corpos negros, por meio de sua banalização em obras de ficção, como forma de minimizar as violências cotidianas sofridas por esse grupo e diminuir o impacto dos movimentos por igualdade de direitos. Por mais que muitos atores e diretores negros lutassem contra essas caricaturas, elas se inseriram de tal forma no entretenimento norte-americano que, com a ascensão de Hollywood, se tornaram a base para a representação negra na indústria cultural de massa, perpetuando ideais preconceituosos na mente da opinião pública.

Nesse tópico, veremos o que são caricaturas racistas, como elas surgiram e como se propagaram no entretenimento norte-americano ao longo do tempo. Para além das contribuições conceituais de David Pilgrim, veremos como Patrícia Hill Collins afirma que essas caricaturas seguem presentes no mundo contemporâneo, mesmo com as vitórias do movimento negro e a onda de maior representatividade no cinema a partir da década de 1960, modificadas para se adequarem ao novo racismo. Logo depois, veremos quais são as principais caricaturas racistas – e suas variações contemporâneas – e se elas estão presentes na construção dos personagens ficcionais de *Assassin's Creed Origins*. Por fim, será dado o enfoque na questão da violência contra os corpos negros, a partir do pensamento de Ruth Thompson-Miller e bell hooks, com o intuito de perceber se ela também está presente no jogo ou se novas abordagens foram desenvolvidas nessa obra.

3.3.1 Caricaturas racistas

Criadas no século XIX e difundidos pelos EUA por meio do entretenimento e das imagens, as chamadas caricaturas[40] racistas moldaram a forma de se representar pessoas negras, reforçando ideias que os atrelavam à submissão, violência, incapacidade de seguir preceitos morais e inferioridade em relação aos brancos. O personagem Jim Crow, por exemplo, foi uma das primeiras caricaturas, criada pelo humorista Thomas Dartmouth Rice em seus shows itinerantes pelos EUA - nos quais ele pintava o rosto de preto, se vestia como os escravizados norte-americanos e se apresentava a partir de músicas e danças que depreciavam os trejeitos dos afro-americanos ao representá-los de forma exagerada. Vale destacar que as suas apresentações fizeram tanto sucesso que o termo Jim Crow passou a nomear um sistema de castas raciais (PILGRIM, 2015, p. 29).

Imagem 6: Cartão postal feito em homenagem às apresentações de Thomas Rice.

Autoras como Patrícia Hill Collins (2000) afirmam que essas imagens não têm a intenção de representar as pessoas negras de forma realista, mas sim naturalizar a ideia de que elas seriam inferiores e perigosas, legitimando seu controle por parte do sistema de supremacia branca e das instituições estatais. Essas imagens e sua disseminação em

[40] O autor David Pilgrim utiliza essa denominação porque defende a ideia de que os personagens que serão a base desse tópico são construídos a partir do acúmulo de inúmeros estereótipos racistas, formando caricaturas completas a respeito dos afro-americanos.

massa, portanto, contribuem para que os afro-americanos sejam vistos como o Outro pela opinião pública, perpetuando um ideal de segregação na sociedade norte-americana a partir da ideia de que essa segregação seria natural e inevitável para manter a segurança e o bom funcionamento daquela sociedade.

Para garantir a consolidação desse processo, as caricaturas e estereótipos a respeito dos afro-americanos passaram a fazer parte dos mais cotidianos objetos, músicas[41] e imagens, se internalizando na mente dá opinião pública branca por sua constância. David Pilgrim (2015) nos mostra que, a partir do bombardeamento constante de imagens que vinculavam pessoas negras a animais selvagens, malandros oportunistas, preguiçosos que fugiam do trabalho, senhoras voltadas para o serviço doméstico, predadores sexuais e mulheres sexualmente insaciáveis, legitimava-se a segregação racial, a retirada de direitos básicos e a violência cometida contra pessoas negras em prol da "segurança" dos brancos.

Ainda segundo o autor (2018), apesar desses estereótipos serem utilizados para construir caricaturas de afro-americanos considerados "ideais" e "perigosos" para os brancos, todos personagens desenvolvidos dentro dessa lógica tem como intuito reforçar a ideia de que essas pessoas seriam moral e intelectualmente inferiores. Logo, por mais que alguns estereótipos representassem os negros como naturalmente submissos, ingênuos e dedicados aos brancos, outros eram usados para convencer os brancos de que a maioria deles era extremamente perigosa. Vale destacar que esse processo foi amplamente utilizado para banalizar a violência sofrida por eles tanto no cotidiano quanto nos meios de entretenimento, pois essas pessoas supostamente seriam "perigosas".

Podemos dizer, então, que essas imagens racistas não são perigosas apenas por depreciarem pessoas negras, mas também por limitarem seus modos de vida e oportunidades. Para manterem a exploração da mão de obra negra e o afastamento dessas pessoas do poder político, cria-se uma lógica que limita as oportunidades de ensino que essas pessoas podem ter acesso e as delega apenas aos trabalhos braçais e servis, com o intuito de garantir a perpetuação das hierarquias raciais (THOMPSON-MILLER, 2011, p. 53-54).

É importante termos em mente que foram imagens como essas que, majoritariamente, permearam os poucos papéis destinados a afro-americanos em Hollywood, consolidando

[41] As Coon-songs, por exemplo, eram cantadas e dançadas para intensificar a imagem grotesca, lenta e primitiva que as pessoas brancas tinham dos negros. Além disso, também serviam como alertas para que os brancos sempre ficassem atentos aos negros que se recusavam a se submeter, pois eles seriam perigosos, uma ameaça a ser controlada e combatida (PILGRIM, 2015, p. 55).

essas pessoas como o Outro em meio ao imaginário popular. Como nos mostram Lana Teles e Ashjan Adi (2008), esse processo seria uma tentativa de tentar manter as pessoas negras em uma "casta" inferior da sociedade ao lhes gerar menos empatia e apoio em sua luta por direitos. Por serem inseridos em uma lógica social de hierarquia de gêneros, os afro-americanos passaram também a serem explorados e vistos de acordo com o gênero ao qual eram relacionados pelos brancos, o que influenciava diretamente no tipo de estereótipo racista ao qual seriam encaixados.

Segundo hooks (2004), os homens negros eram retratados como sexualmente incontroláveis e dotados de uma violência inerente, o que foi amplamente utilizado para legitimar o controle dessas pessoas durante a escravidão e os linchamentos sob falsas acusações de estupro no Jim Crow. Enquanto isso, Teles e Adi (2008) afirmam que as mulheres negras são retratadas como naturalmente feitas para o trabalho servil – muitas vezes no ambiente doméstico – e também como sexualmente descontroladas, em uma tentativa de legitimar os múltiplos estupros cometidos por homens brancos contra as afro-americanas ao longo de toda a história.

Logo, a supremacia racial branca é perpetuada e legitimada por uma série de mensagens e estereótipos amplamente difundidos na mídia ao longo do tempo, de forma mais ou menos explícita, pois influencia no comportamento de seus espectadores (PILGRIM, 2018, p. 16). Por mais que, ao longo da história, o movimento negro tenha lutado contra essas caricaturas, no contexto atual podemos perceber que certos produtos de entretenimento seguem perpetuando-os de forma discreta, a partir de sua remodelação. Entendermos o que são estereótipos e caricaturas racistas e como eles funcionam nos permite perceber como essas formas de controle naturalizadas e mascaradas nas mídias podem estar presentes nos produtos de entretenimento contemporâneo (COLLINS, 2000, p. 72).

3.3.2 O rompimento com caricaturas consolidadas

Partindo, primeiramente, dos estereótipos rompidos pela representação dos protagonistas do jogo, começaremos com as caricaturas utilizadas para estimular no imaginário popular a imagem das pessoas negras como naturalmente servis, sendo os seus maiores exemplos os personagens da *Mammy* e do *Uncle Tom*. A *Mammy* seria a representação de uma mulher negra totalmente adaptada ao seu papel de servidão, devota à família branca para qual trabalha e extremamente maternal com os filhos de seus senhores - enquanto ignora os seus próprios. Essa *Mammy* sempre apareceria como uma

mulher retinta e assexuada, considerada feia para os brancos exatamente para manter a harmonia na casa de seus senhores (PILGRIM, 2015, p. 39-42).

Vale destacar que, durante o período anterior à abolição, a imagem da *Mammy* foi amplamente utilizada para difundir o ideal de lealdade aos brancos, pois ela seria contra a emancipação negra. Para Patrícia Hill Collins (2000), esse processo de "*mammification*" das mulheres negras dificultaria imensamente sua entrada em profissões que não estejam vinculadas à servidão e aos trabalhos domésticos, o que as manteria em uma camada social mais pobre exatamente por legitimar a exploração do trabalho dessas mulheres por parte dos brancos.

Imagem 7: Cena do filme *Gone with the Wind* (1940), no qual Hattie McDaniel interpreta a personagem Mammy.

Por mais que se dedique aos planos de Cleópatra em boa parte da narrativa do jogo, Aya não se enquadraria na caricatura de *Mammy* por não se submeter a ela ou a qualquer branco de seu pequeno conselho - como Apolodoro e César. Mesmo que a rainha lhe ofereça recompensas extensas por uma dedicação inquestionável e seus aliados sempre estimulem Aya a obedecê-la cegamente, a protagonista só concorda em ajudá-la por acreditar que seu governo acabaria com a opressão do Egito e por compartilharem um desejo de vingança contra a Ordem dos Anciãos - responsáveis pela morte do filho de Aya, Khemu. Falando em Khemu, ele seria outro fator que afastaria Aya da *Mammy*, pois seu amor e desejo de vingar o filho guiam suas ações, não a servidão.

Aya, portanto, não é submissa à Cleópatra ou a seus aliados, apenas acredita em seu projeto de governo e por isso o defende com todas as suas habilidades, mas não hesita em questionar e desobedecer a rainha quando ela ultrapassa os limites do que a protagonista considera como certo. Logo, as demonstrações de lealdade e afeto por parte de Aya não são vistas como servis exatamente porque, em outros momentos, ela contesta Cleópatra para fazer valer suas próprias vontades. Vale destacar que o rompimento definitivo entre as duas personagens se dá quando Aya funda os Ocultos, para combater a influência de Roma no Egito, e ameaça matar a rainha caso ela não governasse em prol do povo – o que ela realmente faz.

Já o *Uncle Tom* seria representado como um homem negro que defenderia a família branca a qual serve e seria prestativo e atencioso, ao mesmo tempo em que defenderia a submissão negra e não reclamaria da servidão ou do trabalho. Apesar de também ser representado como assexuado, o *Uncle Tom* podia aparecer no entretenimento na forma de um rapaz forte e educado - que adorava realizar trabalho braçal - ou de um senhor gentil e fisicamente limitado, que estava sempre disposto a oferecer sábios conselhos para os brancos e desestimulava as revoltas negras (PILGRIM, 2015, p. 45-49).

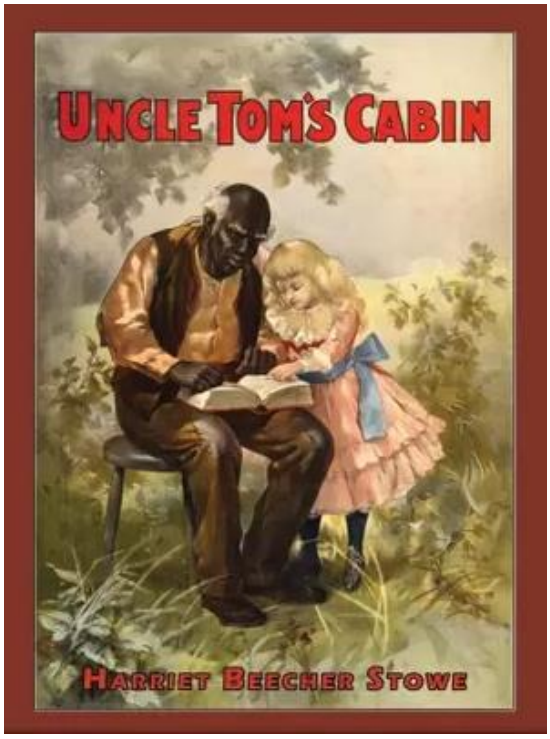

Imagem 8: Capa do livro *Uncle Tom's Cabin*, escrito por Harriet Beecher Stowe em 1852.

Por mais que Bayek se mostre disposto a trabalhar em prol do povo desde o primeiro momento do jogo, ele sempre deixa claro que não se submeterá a ninguém. Seus conflitos

com Cleópatra são inúmeros ao longo da narrativa e ele só aceita ajudá-la quando seus objetivos são os mesmos - combater a Ordem dos Anciãos e vingar a morte de Khemu. No que se refere aos brancos, Bayek parece ainda menos disposto a se submeter a eles e não parece ter problemas em discordar de seus aliados, como Apolodoro ou César, quando eles se mostram passivos em relação ao problema do controle romano sobre o Egito. Vale destacar que, mesmo colocando um branco no controle de Faium, seu amigo Hepzefa, Bayek não o faz por acreditar que os brancos são naturalmente feitos para governar, mas sim porque seu amigo se mostrara disposto lutar em prol do povo.

Enquanto, todavia, algumas caricaturas representavam os negros como naturalmente submissos – como vimos nos parágrafos anteriores -, outros foram largamente utilizados para convencer os brancos de que essas pessoas eram, na realidade, extremamente perigosas, pois se comportariam como animais fortes e violentos contra os brancos caso não fossem dominados por eles. Dentre esses estereótipos, podemos citar o *Brute* e a *Sapphire*, versões masculinas e femininas desse processo de animalização das pessoas negras como forma de controlá-las

No que se refere à caricatura do *Brute*, podemos perceber uma representação de um homem negro forte, animalesco, sexualmente incontrolável e inerentemente violento, legitimaria o controle dos afro-americanos sob rígidas leis pelo fato dessa figura oferecer perigo para as pessoas brancas. Naturalmente, o vínculo dos homens negros à violência tem mais a ver com uma justificativa criada para controlar as pessoas negras do que com uma característica inerente aos afro-americanos. Nesse contexto, o mito da mulher branca estuprada surge para criar falsas acusações que justificariam às violências da escravidão e, posteriormente, os linchamentos cometidos durante o Jim Crow e toda uma estrutura de controle policial e civil destinada a vigiar os afro-americanos (PILGRIM, 2015, p. 58).

Sendo a violência algo inerente à franquia de jogos *Assassins Creed*, os desenvolvedores tiveram que se valer novamente do conceito Bello (2022) de Desumanização da Morte e de outros recursos para manter Bayek longe da imoralidade e do estereótipo do *Brute* perante o espectador. Primeiramente, podemos citar a própria personalidade de Bayek, que o afasta do estereótipo de *Brute* exatamente por ele ser apresentado ao jogador como um homem bom, honrado e gentil com todos ao seu redor, bem como muito amado por seus amigos e parentes. Além disso, a frase *Um Medjai Protegia os Civis* aparece toda vez que o jogador ataca pessoas inocentes, sendo precedida por um *Game Over* em caso de insistência, para que a violência do protagonista seja limitada aos seus alvos - constantemente apresentados como pessoas a serem detidas.

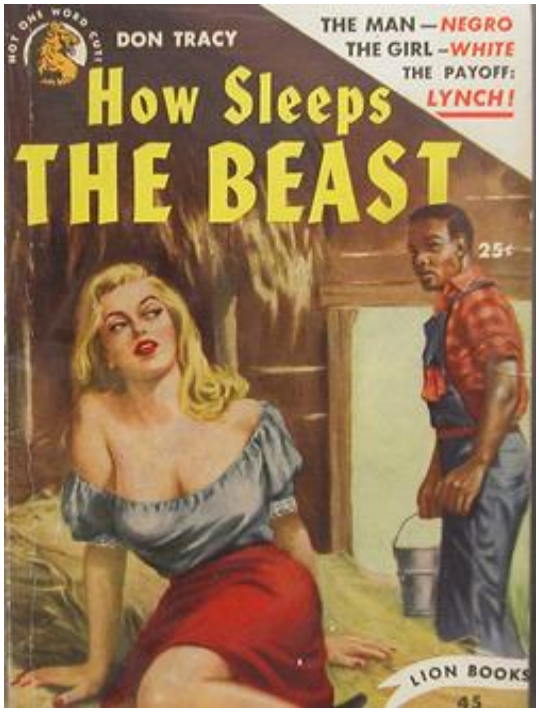

Imagem 9: Quadrinho *How Sleeps the Beast*, feito por Don Tracy e publicado pela Lion Books em 1945.

Ao longo de toda narrativa[42], podemos perceber que a violência é vista como um último recurso para Bayek, pois ele sempre dá seu melhor para conciliar os conflitos, como os ocorridos entre gregos e egípcios, e não hesita em demostrar misericórdia para todos aqueles que parecem arrependidos do mal que causaram - como ocorre durante a DLC, na qual o filho de um dos alvos de Bayek decide deixar de seguir o caminho do pai e é aceito nos Ocultos pelo protagonista. Vale destacar que, mesmo quando precisa ser violento, Bayek demonstra ser racional a respeito do uso de sua força e habilidades, pois analisa o que está acontecendo em seu entorno antes de transformar um indivíduo em alvo - como ocorre em seu encontro com o romano Vitrúvio, que aparenta ser um inimigo, mas se mostra um poderoso aliado e defensor da liberdade dos egípcios.

Já o estereótipo da *Sapphire*, também chamada de *Angry Black Woman*, teria se desenvolvido a partir de uma tentativa da supremacia branca de ridicularizar as mulheres negras que lutam para derrubar as estruturas sociais racistas. Essa representação seria feita a partir da imagem de uma mulher negra masculinizada e violenta com todos ao seu redor

[42] Vale destacar que, apesar de misturar as *cutscenes* com momentos de jogabilidade antiga para contar a história do jogo, bem como oferecerem pequenas opções de diálogo e ação para o jogador, não podemos nos desviar do caminho predeterminado pelos desenvolvedores, o que é reforçado pelo fato de Layla Hassan precisar reproduzir perfeitamente os movimentos de Bayek e Aya no passado para obter as informações que precisa.

- principalmente com homens negros, emasculados por suas atitudes (HOOKS, 1995, p. 71-73) - que reclama de absolutamente tudo de forma desnecessária, apesar de nunca se mover para resolver seus problemas. É importante termos em mente que as representações da *Sapphire*, geralmente feitas por atrizes negras consideradas fora do padrão de beleza, foram muito utilizadas em comédias para minimizar a luta das ativistas negras conta o racismo, pois a personagem é transformada em alvo de risadas por seus acessos de fúria e por seu jeito bruto (PILGRIM, 2015, p. 66-67).

Assim como Bayek, Aya se afasta desse estereótipo a partir de uma série de sinais introduzidos no jogo pelos desenvolvedores. Primeiramente, ela está longe do que se convenciona como cômico, pois todos ao seu redor fazem questão de exaltar seu poder e coragem, não vendo nada de engraçado em seu olhar penetrante e habilidades letais. Quanto à violência e emasculação do homem negro, o fato de compartilhar momentos de afeto com Bayek e respeitar as decisões dele, mesmo que eles discordem, demonstram que a personagem não exerce esse papel; ambos demonstram imenso respeito e desejo de trabalharem em conjunto durante toda a narrativa, não sendo uma relação pautada pelo desrespeito. Por mais que os dois protagonistas sigam caminhos separados durante alguns momentos do jogo, eles não deixam de respeitar e proteger, contando com o apoio mútuo um do outro para continuarem lutando contra os Anciãos.

Imagem 10: Sapphire representada em um acesso de fúria no cartão postal da cidade de Dixie.

No que se refere à suposta violência desenfreada, também vinculada às mulheres negras pelo estereótipo da *Sapphire*, os mesmos artifícios utilizados pelos desenvolvedores para afastar Bayek desse estereótipo também são aplicados a Aya - como a mensagem *Um Medjai Protegia os Civis* em caso de violência contra inocentes e os constantes momentos de reflexão antes de perseguir um alvo. Além de calcular como utilizará suas habilidades de combate e raciocinar antes de recorrer à violência, como ocorre quando a protagonista arquiteta a morte de César e inicia seu esfaqueamento no Senado, Aya também não se mostra imóvel para resolver seus problemas, ao ponto de ser a fundadora da Ordem dos Assassinos, trabalhar ativamente para expandi-la para todo Egito e Roma e, ainda, vigiar Cleópatra para garantir que ela se preocupará com as demandas do povo egípcio.

Sobre as tentativas de vincular afro-americanos ao crime, potencializados pelas caricaturas da *Sapphire* e do *Brute*, podemos citar alguns fatores da *gameplay* que separam os protagonistas desse estigma. O primeiro deles seria o fato dos bandidos, muitos presentes em toda a narrativa para reforçar a moralidade dos personagens, serem representados como indivíduos pertencentes a todos grupos sociais do jogo - como gregos, egípcios e romanos. O segundo fator seria a construção de uma moral inquestionável de Bayek e Aya perante o jogador, de forma a impossibilitar seu vínculo com a criminalidade e, com isso, talvez diminuir a relação que muito brancos fazem entre as imagens dos criminosos e o das pessoas negras[43]. Assassinatos, agressões e furtos cometidos pelos protagonistas são sempre justificados pelo jogo, para que suas imagens se mantenham atreladas à moral do jogador.

Além de vincularem as pessoas negras ao crime e a violência, Pilgrim (2018) nos mostra como a supremacia branca também tenta diminuir o prestígio dos afro-americanos perante a sociedade. Em uma sociedade majoritariamente protestante, que valoriza o trabalho como forma de enobrecimento, caricaturas como a do Sambo - que vinculam os negros à preguiça e a malandragem - se mostram extremamente prejudiciais, pois atrelam a imagem das pessoas negras a um indivíduo que foge do trabalho que não se importa de furtar para comer seus alimentos favoritos - como melancias - ou recorrer a meios ilícitos para obterem suas formas de sustento.

[43] Constantemente atrelados à criminosos pela mídia, os afro-americanos vêm tentando se afastar desse estigma, seja por meio de suas atitudes ou das próprias representações que produzem (ALEXANDER, 2020, p. 314-315).

Contrariando essas imagens desde o início da narrativa, Bayek e Aya são apresentados ao jogador como guerreiros honrados, sempre dispostos a utilizarem suas habilidades para proteger os inocentes. A preguiça e a fuga do trabalho não parecem ser opções viáveis para eles, pois ambos se recusam a parar até que seus objetivos sejam cumpridos e todos os que lhes pediram auxílio estejam em segurança. Além disso, o casal se recusa a ceder aos recursos financeiros da Ordem dos Anciãos, preferindo lutar pelo que acreditam ao invés de cederem ao suborno. Logo, a construção do protagonismo de Bayek e Aya e de suas imagens de sujeitos moralmente adequados ao público-alvo os afastariam de estereótipos como o do Sambo.

Apesar da sexualização do homem negro ser uma realidade, bell hooks (1992) afirma que ela está muito mais presente no cotidiano das mulheres negras. Complementando essa argumentação, Collins (2000) demonstra como a personagem Jezebel, por exemplo, seria baseada na imagem de uma mulher negra sexualmente incontrolável, com o intuito de legitimar todo o histórico de abusos sociais contra elas perante a opinião pública. A Jezebel, portanto, se torna um modelo para representar essas mulheres, limitando as múltiplas personalidades que uma personagem negra poderia ter e, ao mesmo tempo, perpetuando uma imagem de controle dos brancos em relação aos corpos dessas mulheres - que normalmente culmina no estupro e no assédio sexual sem qualquer punição legal (HOOKS, 1992, p. 65-66).

Imagem 11: Palitos para misturar drinks no formato do corpo de mulheres negras, vendidos entre as décadas de 1910 e 1920.

Apesar de interagir com inúmeros homens brancos durante a narrativa, Aya dificilmente é sexualizada ou sofre com atitudes misóginas por parte deles. Apolodoro, conselheiro de Cleópatra, e Phose, contramestre do navio da protagonista, a tratam com muito respeito e admiração, sem sexualizá-la ou diminuir sua importância pelo fato de ela ser uma mulher negra. Aqueles que se comportam de uma maneira contrária a isso, como César - que duvida da capacidade dela para executar uma missão - e um antigo colega de Bayek - que se refere a ela de forma sexual e desrespeitosa -, são automaticamente atrelados a outras características que reforçam sua falta de caráter, como uma forma de apontar para o jogador que esses comportamentos não são adequados.

A sexualização, contudo, não é o único problema enfrentado pelas mulheres negas, pois hooks (2004) demonstra como os comportamentos patriarcais brancos se infiltraram nas relações entre elas e os homens negros, enfraquecendo o movimento negro como um todo. As mulheres negras, portanto, têm que lutar tanto contra o racismo e a sexualização de seus corpos, promovidas pelos brancos, quanto contra as estruturas patriarcais e a violência sexual perpetuadas pelos próprios homens negros[44]. Envoltos em um meio de opressão e violência, muitos homens negros acabam reproduzindo a lógica patriarcal branca dentro de suas próprias famílias, oprimindo seus familiares e filhos ao mesmo tempo em que enfraquecem o movimento negro, dificultando tanto suas próprias libertações quanto a das mulheres negras, ao mesmo tempo em que prejudicam as relações entre esses dois grupos.

Ainda segundo bell hooks (1995), a violência contra as mulheres negras dentro da comunidade afro-americana pode ser herdeira de uma lógica de dominação branca, mas caberia aos homens negros trabalharem ativamente para romper com esse ciclo e se tornarem aliados da causa. Para a autora (2004), portanto, só é possível pensar em um mundo sem racismo se as mulheres negras puderem desfrutar plenamente de seus direitos - caso contrário, os homens negros estarão apenas auxiliando na perpetuação da supremacia branca. Naturalmente, muitos homens negros têm se colocado contra esse padrão e trabalhado ativamente para auxiliar as mulheres negras na luta contra a opressão

[44] Essa problemática fez com que muitas mulheres negras criticassem os movimentos nacionalistas afro-americanos, pois afirmavam que seus militantes não davam a devida atenção para os problemas enfrentados pelas mulheres e, ao mesmo tempo, tornando os homens o centro da narrativa e da luta antirracista (HOOKS, 1995, p. 245).

racial e de gênero, mas esse não é o padrão masculino negro majoritariamente difundido na mídia.

Novamente, os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* parecem se esforçar para romper com o estímulo da imagem do homem negro como naturalmente hostil contra mulheres negras, principalmente durante a construção da relação entre Bayek e Aya. Sempre se mostrando gentil com a esposa, Bayek não hesita em dividir as missões de caça aos membros dos Anciãos igualmente com ela - por mais difíceis e perigosas que sejam - e se recusa terminantemente a aceitar que alguém duvide da capacidade da protagonista pelo fato de ela ser uma mulher.

Quando César é machista com Aya, por exemplo, Bayek se recusa a aceitar esse tipo de comportamento, reforça sua confiança na esposa e discute com o romano por conta disso. Vale destacar que, apesar de desconfiar abertamente das intenções de Cleópatra, Bayek decide confiar nela por confiar no julgamento de Aya a respeito da rainha. Por fim, os momentos amorosos entre os personagens são sempre marcados pelo consenso, sem que Bayek pareça desrespeitá-la.

Não são apenas as relações entre homens e mulheres negros, todavia, que são afetadas pelas imagens preconceituosas difundidas pela mídia, mas sim as famílias negras como um todo. Nessa lógica, a família negra passa a ser estereotipada a partir de um modelo que coloca os pais como ausentes - pelo trabalho, por vontade própria ou por estarem presos - e as mães como aquelas que precisam zelar tanto pelo sustento quanto pela criação dos filhos. Surgida a partir da deturpação de uma brutal realidade social de ausência dos homens negros em seus lares (HOOKS, 1995, p. 98-100), essas imagens reforçam a visão de que as pessoas negras não seriam responsáveis o suficiente para constituírem uma família sólida - o que os colocaria como inferiores aos brancos.

Essa, no entanto, não é a imagem trazida pelos desenvolvedores do jogo, que fazem questão de ressaltar o afeto entre Bayek, Aya e Khemu - o falecido filho do casal. Além de usarem a morte de Khemu, vítima de um plano da Ordem dos Anciãos, como motivação para libertarem o Egito dos abusos de poder, os protagonistas também se lembram do filho com afeto a todo momento, sendo Bayek um dos principais personagens a participar com o jogador dessas recordações.

O protagonista, ainda, se mostra como um pai bom e dedicado para o jogador, respeitando o filho e tentando ensiná-lo a ser uma pessoa boa e corajosa ao longo de todos os flashbacks do jogo. Vale destacar que, mesmo não estando mais vivo, Khemu se mostra

como um guia para o casal principal, os estimulando a continuarem sendo pessoas justas e a lutarem em prol do povo egípcio.

É importante destacar que os desenvolvedores vão além no que se refere ao rompimento com o estereótipo do homem negro como um pai ausente e animalesco, pois a questão com as crianças e sua relação com Bayek são de vital importância ao longo de toda a narrativa. O protagonista parece ser especialmente sensível à questão infantil, dando seu melhor para proteger crianças da exploração e da violência cometidas contra elas e suas famílias por parte dos soldados romanos.

Mesmo quando descobre que uma das crianças que estava protegendo durante uma missão fora a responsável por fazer com que os soldados dos Anciãos descobrissem a localização de Khemu - e assim pudessem capturá-lo e matá-lo -, Bayek segue protegendo a criança, por entender que ela - assim como seu filho - fora uma vítima na tragédia que se seguiu. Essa relação de Bayek com as crianças é, ainda, amplamente utilizada para fazer com que o jogador sinta emoções ao longo da *gameplay* e se aproxime mais do personagem (ROSENSTONE, 2006, p. 118).

Representar crianças negras, contudo, requer atenção, porque imagens pejorativas a respeito delas também são muito comuns no meio do entretenimento. Uma delas seria o estereótipo do *Picaninny*, ou *Child Coon*, que visaria apresentar todas as crianças negras como naturalmente malandras, incontrolavelmente bagunceiras e obcecadas por determinados alimentos ao ponto de se comportarem de forma animalesca e imoral por eles - como frango frito e melancias. Desleixadas por serem naturalmente incontroláveis, essas crianças fariam pouco caso do perigo e das punições, roubando e fazendo o que fosse preciso para alcançarem o que queriam (PILGRIM, 2015, p. 52-53).

Os *Picaninnys*, todavia, não estão presentes em *Assassin's Creed Origins*, pois nenhuma das crianças negras que recebe maior destaque na narrativa - como Khemu - se comporta de uma forma descontrolada e animalesca. Mesmo as crianças que se comportam de forma mal-educada o fazem de uma forma leve, sem os exageros das representações anteriores[45], e aquelas que roubam o fazem para sobreviver em um contexto de extrema pobreza e dificuldade - como os desenvolvedores fazem questão de destacar durante o encontro dos jogadores com elas.

[45] A personagem Topsy, do livro A Cabana do Pai Tomás seria um bom exemplo das caricaturas depreciativas a respeito de crianças negras. STOWE, Harriet Beecher. *A Cabana do Pai Tomás*. Rio de Janeiro: Amarylis Editora, 2016.

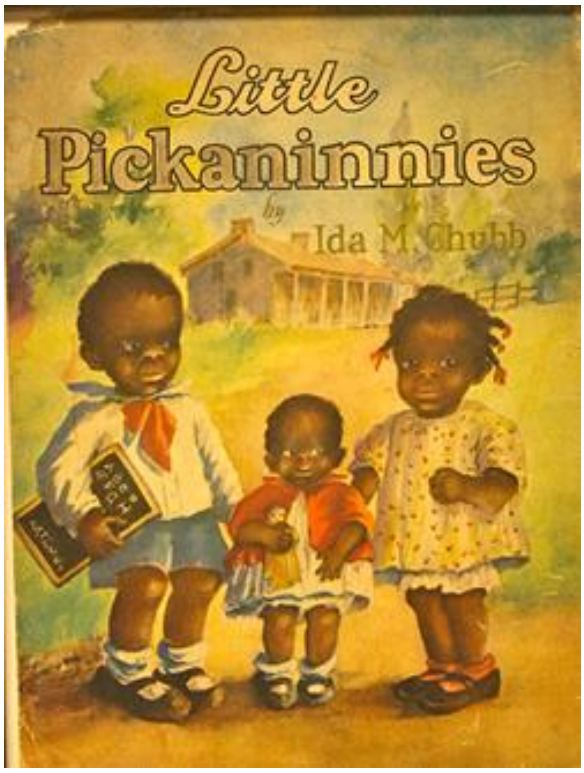

Imagem 12: Capa do livro *Little Pickaninnies*, escrito por Ida Chubb em 1929.

Logo, podemos concluir que Bayek e Aya são mais exemplos de personagens negros desenvolvidos de forma a contradizer uma tradição imagens racistas e subalternizantes no meio do entretenimento em relação a pessoas negras. Termos heróis negros como protagonistas de um jogo de grande orçamento como *Assassin's Creed Origins* seria, portanto, uma forma de afastar a comunidade negra dos estigmas negativos, pois se tratam de características que não costumam ser atreladas aos modelos de moralidade usados para desenvolver tais personagens. Ao darem a uma mulher negra a representatividade de ser a fundadora da Ordem dos Assassinos[46], os desenvolvedores deixam claro para seu público que essas pessoas podem ser protagonistas e heróis, garantindo que jovens e adultos negros possam se projetar em modelos positivos e protagonistas - não mais apenas em coadjuvantes ou vilões estereotipados.

No que se refere às representações dos personagens coadjuvantes do jogo, e seu afastamento dos modelos racistas de representação, devemos ter em mente que, em todas as representações históricas a respeito do Egito de Cleópatra VII, a relação entre egípcios e romanos teve destaque. Com as mudanças nos contextos de produção e consumo, todavia, essa relação e os signos utilizados para representá-la tiveram que ser repensados,

[46] O fato de termos uma mulher negra como fundadora da principal instituição, constantemente vinculada ao bem perante os jogadores, seria um exemplo de representatividade positiva e de protagonismo negro, já que se trata de uma organização querida pelos fãs da franquia.

para que fizessem sentido cultural para os novos públicos e estivesse de acordo com as novas mentalidades (CHARTIER, 1991, p. 182). Ao iniciarmos nossa campanha em *Assassin's Creed Origins*, podemos imediatamente perceber as mudanças na forma de se representar a vida cotidiana desse tempo histórico.

Além do acréscimo de personagens gregos em abundância, é possível observar uma inversão nos modelos previamente estabelecidos pela indústria do entretenimento. Anteriormente vistos como sinônimo de ordem e virtude, os romanos agora são apresentados majoritariamente como vilões, enquanto os egípcios animalescos e ambiciosos das representações passadas foram substituídos por personagens guerreiros e defensores do Egito e da moralidade vigente no mundo contemporâneo. Vale destacar que nem todos os personagens seguem os padrões de "bem" e "mal" estabelecidos para seus grupos sociais, como veremos em um próximo tópico, mas todos os egípcios são representados como pessoas negras e gregos e romanos como brancos.

Logo, diferentemente das representações históricas prévias, os egípcios de *Assassin's Creed Origins* são afastados da imagem negativa anteriormente estabelecida em relação a eles - ressaltada a todo momento por seus comportamentos devassos e pela ostentação constante - a partir de uma representação que dá destaque para a humildade e a vontade de lutar por um Egito melhor que esse povo teria[47]. Até mesmo o faraó Ptolomeu XIII, visto como vilão e aliado dos Anciãos, é comedido no que se refere ao luxo, e sua vilania é atrelada às suas atitudes - não ao seu poder financeiro. A religião e a cultura egípcias, por fim, também são representadas de forma digna e respeitosa, sem os exageros e os vínculos ao demoníaco das obras anteriores.

Durante toda a *gameplay*, podemos perceber que, salvo raras exceções, a relação entre egípcios e romanos é sempre pautada pelo conflito, pois os soldados estrangeiros teriam se aliado aos Anciãos e estariam trabalhando para explorar o povo egípcio e roubar as riquezas do país. A maioria dos gregos, em contrapartida, parece ter se aliado aos egípcios nesse conflito - se unindo a eles por laços de amizade e casamento – ao participarem ativamente da luta contra a opressão. Apesar da questão financeira gerar conflitos entre os dois grupos, essa questão social e de desigualdade entre os grupos do jogo parece ter sido desenvolvida para denunciar a problemática da desigualdade social entre brancos e negros.

[47] Salvo raras exceções, os egípcios representados no jogo se colocam de prontidão para auxiliar Bayek e Aya a lutarem contra os abusos de poder cometidos pelos romanos e aliados da Ordem dos Anciãos.

Mesmo com a diminuição dos linchamentos e com a declaração da inconstitucionalidade das Jim Crow Laws por parte da Suprema Corte dos EUA, a violência e a segregação continuaram a fazer parte da vida dos afro-americanos - e são agravadas pela questão da pobreza (DAVIS, 2017, p. 18). Consolidada por um passado de expropriação do trabalho dos escravizados e por uma abolição que não foi acompanhada por um projeto social de integração dos libertos na sociedade, a pobreza se tornou uma realidade para muitas pessoas negras. Presos nesse sistema, os afro-americanos ainda precisam lidar com o vínculo com o crime, feito pela mídia norte-americana em uma tentativa de legitimar seu encarceramento em massa e controle por parte do sistema judiciário (THOMPSON-MILLER, 2011, p. 56-57).

O jogo, no entanto, parece fazer uma crítica a esse sistema, ao invés de partir de caricaturas racistas, como o *Zip Coon* e a *Welfare Queen*, para representar os egípcios mais pobres. Comum nos shows de humor do século XIX e apresentado como um negro livre do Norte que se comportava de forma malandra e se achava mais esperto do que os brancos - apesar de não ser - o *Zip Coon* visava reforçar a imagem dos negros como preguiçosos. Segundo Pilgrim (2015), por não aceitar se submeter aos brancos, o *Coon* era visto como uma ameaça para os brancos, supostamente legitimando toda a violência utilizada para manter criminosos como ele sob controle.

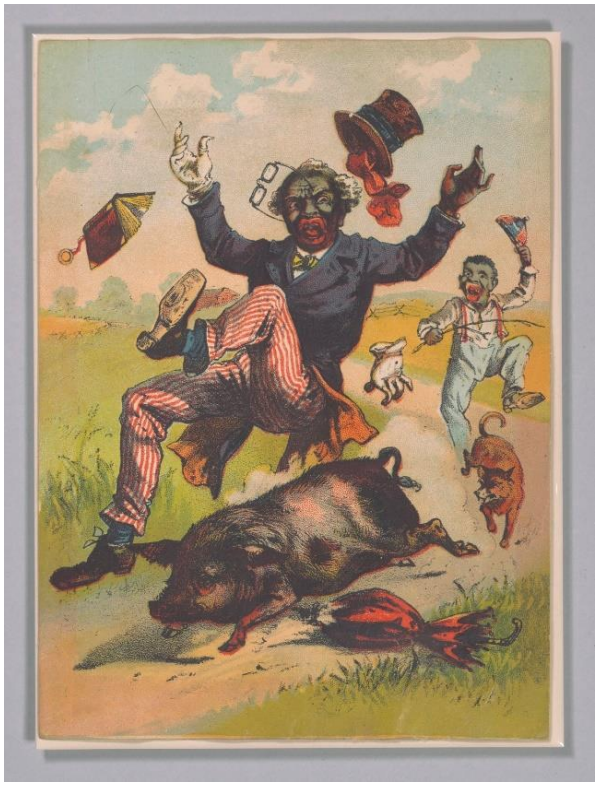

Imagem 13: Litografia do início do século XX representando o Zip Coon.

Ainda segundo o autor (2018), mesmo com o fim da escravidão, o *Coon* seguiu sendo utilizado para atrelar os afro-americanos à preguiça, principalmente aquelas que se recusavam a seguir trabalhando para os brancos. Nesse novo contexto, o personagem foi adaptado para passar uma imagem de perigo para brancos, atrelando todos os afro-americanos que se recusavam a se submeter à supremacia ao crime para legitimar sua prisão e reescravização dentro do sistema prisional - legalmente garantida pela Décima Terceira Emenda da constituição norte-americana[48].

Já a *Welfare Queen* seria um estereótipo mais contemporâneo e voltado não para atrelar as pessoas negras ao crime, mas sim culpabilizá-las pela pobreza na qual muitas vivem. Nessa representação, mulheres negras seriam apresentadas como aproveitadoras do dinheiro público, se recusando a trabalhar por pura preguiça e, assim, sendo sustentadas pelos auxílios sociais sem nenhuma necessidade (HOOKS, 1995, p. 84). Naturalmente, todo o histórico de escravidão e segregação fez com que a desigualdade social afetasse em maior grau os afro-americanos, portanto acusá-los de se aproveitarem de recursos do governo seria apenas uma forma de manter as hierarquias sociais e raciais com base na renda.

Imagem 14: Charge publicada no *Huffington Post* que se utiliza da caricatura da *Welfare Queen* para criticar os programas de assistência social promovidos pelos candidatos democratas.

[48] Disponível no site oficial do governo dos Estados Unidos da América.

Para Patrícia Hill Collins (2000), a questão com as crianças foi amplamente utilizada para condenar as mulheres atreladas a essa caricatura. Dentro dessa lógica, as afro-americanas mais pobres teriam muitos filhos para receberem auxílios do governo e, assim, poderem se livrar das obrigações do trabalho – pois, supostamente, seriam preguiçosas demais para desenvolverem um plano de carreira e preferiam viver às custas do Estado ao invés de terem menos filhos e se sustentarem sozinhas. Se trata, portanto, de uma tentativa de controlar os corpos e as questões reprodutivas dessas mulheres - penalizando aquelas que foram marginalizadas ao longo dos séculos -, bem como mascarar a problemática dos cortes aos programas de assistência social, que se iniciaram durante a implementação do modelo neoliberal no governo Reagan.

Podemos perceber a crítica à segregação, à pobreza, à perseguição e à violência contra os egípcios em inúmeros momentos do jogo. Logo no começo da narrativa, por exemplo, os protagonistas chamam a atenção do jogador para o fato de eles não serem a maioria em Alexandria, a capital do Egito. Além disso, são obrigados pelas tropas de Ptolomeu XIII a viverem no distrito mais pobre, tem sua cultura gradualmente apagada da cidade - dando lugar a templos gregos e romanos - são acusados de delitos cotidianos e, por fim, são vistos como inferiores por alguns gregos e pela maioria dos romanos.

Apesar da questão financeira gerar conflitos pontuais entre gregos e egípcios, a convivência entre eles parece ser harmoniosa, representando os brancos e negros que convivem sem preconceitos, enquanto a maior parte dos romanos - que representariam os brancos racistas - parece entrar em conflito com os outros grupos sociais a todo momento. Ao longo de toda a narrativa, podemos observar e combater os abusos de poder cometidos pelos soldados romanos, principalmente de alta patente, enquanto os egípcios resistem como podem para manterem vivos tanto seus entes queridos quanto suas tradições - apesar de serem o povo mais prejudicado pela corrupção dos membros da Ordem dos Anciãos e pela intervenção romana no Egito. O jogador pode fazer parte dessa luta, defendendo os egípcios e alguns gregos dos abusos de poder dos romanos e da Ordem dos Anciãos durante as missões principais e *sidequests* do jogo.

Em um contexto de constante conflito e opressão, não é de se surpreender que muitos egípcios evitem o contato com os romanos e alguns gregos ao longo de toda a narrativa, o que seria mais uma projeção da realidade racial presente no jogo. Convivendo diariamente ou não com brancos, muitos afro-americanos têm a compreensível tendência a olhar para eles com desconfiança, já que estão inseridos em um contexto histórico de violência amplamente cometida contra eles e seus entes queridos (HOOKS, 1995, p. 32-

33), assim como os egípcios do jogo fazem com a maioria dos grupos brancos da representação. Apesar de apresentar a reação egípcia aos problemas cotidianos como digna, o jogo tende a defender - e isso será problematizado no próximo capítulo - a tolerância dos negros em relação aos brancos como algo inevitável.

A caricatura do *Troubled Mulatto*, por fim, construída em uma tentativa de impedir os casamentos interraciais, também é combatida durante as interações dos protagonistas com os *NPC*s das mais variadas etnias. A sexualização exacerbada dos corpos negros por parte dos brancos preocupou os grupos que viam a miscigenação como uma ameaça à "pureza branca", então imagens que vinculavam pessoas que eram frutos de relacionamentos interraciais foram inseridas no meio do entretenimento, na forma do *Troubled Mulatto*. Esse personagem seria um indivíduo negro de pele clara, que tentaria se passar por branco para desfrutar dos privilégios raciais, mas seria constantemente atormento pelo fato de não ser branco de fato (PILGRIM, 2015, p. 56).

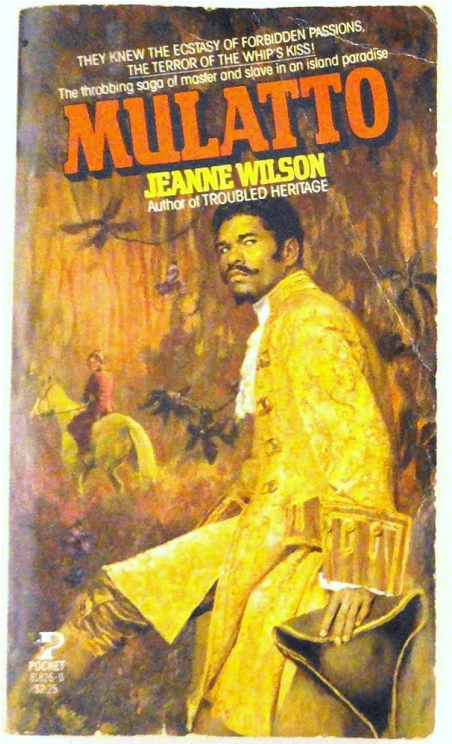

Imagem 15: Capa do livro *Mulatto*, publicado por Jeane Wilson em 1978.

No jogo, a caricatura da *Troubled Mulatto* é combatida pelo fato da personagem Shadya, muito estimada por Bayek, ser fruto de um relacionamento interracial e não aparentar ter qualquer problema em relação a isso. Enquanto seu pai, Hotephres, é um homem grego e branco, sua mãe, Khemut, é uma mulher egípcia e negra, e isso não parece afetar a forma como o casal é visto pela sociedade de Faium ou pelo protagonista – que

se empenha ao máximo para ajudar seus novos amigos e vingar o assassinato cruel da pequena Shadya. Além disso, casamentos e amizades entre gregos e egípcios são exaltados por Bayek ao longo de todo jogo, pois demonstrariam que indivíduos de culturas diferentes poderiam viver em harmonia - e construírem laços de amor e afeto - e seriam uma alternativa para os conflitos sociais constantes do Egito.

Logo, os indivíduos contrários aos relacionamentos interraciais se utilizavam dessa caricatura para criticar aqueles que se envolviam em relações interraciais porque, supostamente, sua união geraria pessoas emocionalmente instáveis e predadoras sexuais que se utilizariam de suas características para ascender socialmente de forma pouco escrupulosa. Em Hollywood, essa caricatura representava uma personagem de moralidade questionável e que geralmente tinha um final trágico - muitas vezes envolvendo o suicídio por não conseguir lidar com o fato de não ser branca (PILGRIM, 2015, p. 57-58).

Poderíamos dizer, então, que a relação entre egípcios, gregos e romanos representada no jogo poderia ser tanto uma denúncia do preconceito racial vivido hoje pelos afro-americanos nos EUA quanto uma crítica aos padrões segregacionistas do passado, principalmente pelo fato dos protagonistas - vistos como exemplos morais - sempre se aliarem aos egípcios oprimidos e aos gregos e romanos que se mostram dispostos a lutarem pela igualdade entre os povos, sem discriminar ninguém. A questão racial, portanto, também é trazida para o jogo durante a interação dos grupos sociais que habitam seu espaço de exploração e narrativa, sendo, no geral, uma representação positiva no que se refere às obras passadas sobre esse mesmo período histórico e grupos sociais.

Ao colocar o jogador para lutar ao lado dos egípcios, contra a intervenção e abusos de poder romanos, uma nova imagem a respeito desse passado é fornecida e uma questão presente a respeito do racismo é implicitamente trazida para o público. Precisamos ter em mente, todavia, que as caricaturas racistas não estão atreladas apenas a personagens, mas também a legitimação da violência e do controle dessas pessoas. No próximo tópico, exploraremos essa questão e como ela se apresenta no jogo para entendermos se *Assassin's Creed Origins* foi capaz de romper com mais uma lógica de dominação no entretenimento ou se apenas perpetuou métodos consolidados.

3.3.3 O histórico de violência nas representações de pessoas negras

Por mais que esteja amplamente presente nos jogos da franquia *Assassin's Creed*, precisamos olhar de forma mais cautelosa para a violência que podemos perceber no jogo

utilizado como fonte para essa pesquisa. Nesse tópico, faremos uma análise mais aprofundada sobre as mortes de Khemu e Shadya, bem como de todas as violências sofridas por Bayek ao longo do jogo, com o intuito de entender se determinadas cenas podem ser problematizadas e o que elas poderiam significar em meio a um histórico de representações negras problemáticas.

Imagem 16: Khemu. Imagem feita pela autora.

No que se refere a Khemu, somos apresentados a ele e a seu trágico fim ao longo de flashbacks de Bayek. Acreditando que o protagonista saberia usar um artefato de grande poder para abrir uma tumba, os membros da Ordem dos Anciãos sequestram a ele e a seu filho, ameaçando machucar o menino caso ele não colabore. Apesar de contar com a ajuda de Khemu para roubar uma faca e se livrar das amarras que lhes colocaram, Bayek não consegue acabar com seus sequestradores e, em meio a luta, um dos membros da Ordem força a mão que o protagonista utilizava para empunhar a lâmina contra o peito de Khemu, o matando de forma brutal. Sofrendo pela perda e pela culpa, Bayek ainda é obrigado a se deparar com imagens retorcidas de seu filho falecido durante os momentos nos quais sua consciência oscila e ele se vê em uma espécie de “purgatório”.

Imagem 17: A versão macabra de Khemu, que assombra Bayek em alguns momentos do jogo. Imagem feita pela autora.

Já sobre Shadya, seu afogamento brutal a mando de um membro da Ordem dos Anciãos, a Crocodilo, se trata de um ato de violência pouco visto contra crianças pequenas como ela no meio do entretenimento. Sendo capturada por ter roubado de seu pai um livro que continha informações importantes sobre os membros da Ordem, com o intuito de fazer uma brincadeira, a menina é amarrada a uma pedra e jogada no rio, mesmo depois de seus captores terem conseguido as informações que queriam. As cenas de Khenut aos prantos velando o corpo da filha, enquanto Bayek observa de longe e luta contra os fantasmas de seu passado, e do enterro da menina, são feitas para chocar o espectador pela crueldade do processo.

Imagem 18: Shadya. Imagem feita pela autora.

Nas partes da narrativa e da *gameplay* que acompanhamos Bayek, por fim, podemos destacar alguns momentos nos quais o protagonista passa por violências brutais. Logo no começo do jogo, o protagonista é enganado por um de seus alvos – O Escaravelho –, sendo drogado por ele em um jantar e enterrado vivo em meio ao deserto. Em meio ao desespero de estar preso no calor sufocante e as alucinações do protagonista, o jogador precisa pensar em uma solução para se libertar enquanto lida com a sensação de imobilidade.

Já na DLC "Os Ocultos", Bayek e seus aliados têm seu esconderijo atacado com fogo pelos soldados de seu alvo – o general romano Rufio. Sendo ferido por queimaduras em meio ao incêndio, o protagonista é capturado, torturado e crucificado pelos soldados romanos que coordenaram o ataque a ele. Em meio ao desespero Bayek ainda tenta lutar contra seus captores, mas só escapa da morte porque Aya estava de volta ao Egito e o resgata.

Mas por que deveríamos nos preocupar com assassinatos em específico em uma série marcada por mortes brutais? A questão da morte nos filmes pode ser cruel para as pessoas negras, que muitas vezes se veem sendo brutalmente assassinados na tela sem que haja qualquer cuidado na representação. Em inúmeras obras, percebe-se um certo desprezo pelos sentimentos do espectador negro, pois a dor dessas pessoas não é levada em consideração durante o desenvolvimento do enredo dos personagens pelos diretores brancos que tratam essas mortes de forma banal (HOOKS, 1996, p. 43). Esse padrão se tornou tão comum que o vemos ser ironizado em sátiras de filmes de terror contemporâneas, que debocham do fato dos afro-americanos sempre serem – nas poucas vezes em que aparecem - os primeiros a morrer nas mãos dos *serial killers*[49].

Para Ruth Thompson-Miller (2011), essa banalização do sofrimento negro se inicia durante a escravidão, na qual os afro-americanos escravizados eram submetidos a trabalhos em condições precárias, sofriam violências físicas e psicológicas para serem mantidos sob controle e não tinham suas necessidades básicas atendidas. Mesmo com a abolição, a violência se perpetuou durante o Jim Crow, pois as violências sexuais se somaram aos linchamentos e atentados a bomba eram amplamente utilizadas para garantir

[49] Lançada no ano de 2019, a nona temporada da série *American Horror Story* faz uma sátira ao gênero *slasher*. Em um de seus episódios, o personagem interpretado pelo ator afro-americano DeRon Horton comenta como provavelmente seria um dos primeiros a morrer, pois era o único negro em meio ao grupo de amigos que contracenava no acampamento em que se passa parte da temporada.

a segregação racial. Vale destacar que, enquanto as comunidades negras vivenciavam o terror, os supremacistas vendiam e guardavam fotos dos linchamentos e partes dos corpos dos linchados, levando inclusive crianças e famílias inteiras para assistirem a barbárie, como se ela fosse um programa de entretenimento.

Apesar de uma revisão sensível ser necessária nos exemplos aqui citados - pois dificilmente vemos adultos e crianças dos demais jogos da franquia passando por tal nível de brutalidade explícita[50] e pela representação perturbadora de suas versões falecidas - algumas mudanças em relação às representações anteriores de violência contra pessoas negras são perceptíveis em *Assassin's Creed Origins*. Anteriormente relegados a papéis secundários e pouco aprofundados, os afro-americanos assassinados em filmes dificilmente geravam a empatia do espectador - exatamente por não terem tido tempo de tela o suficiente para causarem comoção – sendo utilizados como "corpos descartáveis" para destacar a brutalidade de um *serial killer* ou as péssimas condições de vida.

No jogo, em contrapartida, as brutais mortes de Shadya e Khemu são utilizadas como motivadores tanto para o jogador quanto para o arco narrativo dos protagonistas, pois as crianças têm suas personalidades desenvolvidas ao ponto de fazerem com que os espectadores simpatizem com eles e com o sofrimento de Bayek por suas perdas. O enfoque no sofrimento dos entes queridos dessas crianças demonstra que elas não são apenas as "primeiras a morrerem", mas sim pessoas complexas que foram amadas por seus entes queridos.

Já a violência sofrida por Bayek seria utilizada como recursos para reforçar a ideia de que a luta do protagonista contra seus inimigos é legitima, já que ele é covardemente atacado em inúmeros momentos e, mesmo sofrendo, segue em busca da liberdade do Egito. Se trata, portanto, de uma tentativa de tocar na moralidade do jogador, sinalizando para ele quem seriam os heróis – aqueles que sofrem com a violência, mas não a praticam dessa forma – e os vilões – o grupo que pratica uma violência descrita como inaceitável por partir de ardis e da brutalidade para acontecer. Vale destacar que essa violência sofrida por Bayek não entra no que Robson Bello (2019) chama de Desumanização da Morte exatamente por ser cometida contra o protagonista, alguém por quem o espectador cria uma identificação ao longo da narrativa.

[50] Ao longo de toda franquia, violências mais brutais cometidas contra os protagonistas são rapidamente cortadas, sendo deixadas para a interpretação do espectador. Além disso, uma das poucas crianças a morrer nos jogos anteriores, o irmão do protagonista Ezio Auditore em *Assassin's Creed 2*, tem seu enforcamento rapidamente cortado de cena.

É preciso, todavia, problematizar o excesso de violência cometido contra pessoas negras em *Assassin's Creed Origins*. Por mais que pareça haver a intenção de criar empatia pelos personagens mortos e torturados, não há como deixar de pensar em todo o histórico de linchamentos e mortes brutais cometidos contra a população afro-americana ao longo da história dos Estados Unidos. Essas imagens poderiam ser interpretadas como uma perpetuação do descaso com o sofrimento negro, que se propagou por Hollywood ao ponto de corpos negros serem, muitas vezes, apresentados em tela apenas para servirem como alvos de uma violência brutal.

Logo, alternativas menos brutais e que levassem em consideração os traumas da comunidade negra poderiam ter sido utilizados para gerar empatia e motivação no jogador, garantindo que os grupos não brancos que entrassem nesse universo tivessem seus corpos e dores respeitados de forma plena. Não se trata de exigir que a franquia, marcada pela violência e pelos ardis dos inimigos, não aplicasse esses preceitos em seus personagens negros, apenas que tivesse uma maior sensibilidade para fazê-lo – ou possíveis críticas contra a violência podem ser esvaziadas de sentido[51].

Por mais que os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* pareçam, até o momento, ter se empenhado para romper com as tradições do entretenimento, as representações de pessoas negras presentes no jogo também sofrem influências das formas de racismo contemporâneas. No próximo tópico, veremos como novas caricaturas racistas contemporâneas e estereótipos atrelados aos afro-americanos estão presentes no jogo e podem contribuir para que uma imagem problemática a respeito das pessoas negras siga sendo disseminada.

3.4 Os problemas que persistem

Apesar de contribuir para romper com caricaturas e imagens racistas que tradicionalmente aparecem na mídia, *Assassin's Creed Origins* e seus desenvolvedores não estão imunes de propagar ideias preconceituosas durante a narrativa. Inseridos em um contexto cultural neoliberal e de defesa ao *Colorblindness*, os autores do jogo reproduzem lógicas e comportamentos que podem ser considerados racistas para agradarem determinados espectadores e perpetuarem ideais que visam garantir as

[51] Autoras feministas, como Anneke Smelik e Sarah Projansky, criticam o uso da violência contra a mulher no cinema quando este é feito de forma descuidada – principalmente em cenas que visam retratar o estupro -, ao ponto de fetichizarem a violência cometida. O mesmo poderia ser pensado para as cenas que retratam a violência contra pessoas negras, pois há um histórico de fetichização desta.

hierarquias raciais vigentes. Ou seja, a representação dos personagens do jogo e as interações entre eles também são marcadas por preconceitos velados.

Logo, se vivemos em um contexto marcado pelo novo racismo, e a maioria dos líderes do projeto da Ubisoft que está sendo utilizado como fonte é de pessoas brancas, devemos ter em mente que problemas de representação no que se refere à questão racial podem estar presentes em *Assassin's Creed Origins*. Como não há como saber se essas problemáticas foram inseridas na narrativa de forma proposital ou não, o enfoque desse tópico será apontar esses problemas e suas possíveis consequências para a comunidade afro-americana contemporânea.

Para que isso seja possível, será preciso trabalhar com fatores amplamente criticados por autores e ativistas negros – como Eduardo Bonilla-Silva, Michelle Alexander, Patrícia Hill Collins, Angela Davis e bell hooks – e entender como eles estão inseridos na narrativa do jogo e são capazes de moldar tanto o comportamento dos personagens ficcionais quanto nossa opinião a respeito de pessoas negras reais que se comportam de determinadas formas. Os fatores serão a excepcionalidade negra, o *Black Rage* e a questão financeira, pois estão presentes na narrativa de forma a criar uma imagem negativa a respeito de indivíduos pertencentes à comunidade negra ou perpetuar a ideia de que o racismo teria acabado nos EUA– e qualquer movimento para combatê-lo seria, portanto, desnecessário.

3.4.1 A ideia de Excepcionalidade Negra

Para autores como Eduardo Bonilla-Silva (2014), a questão da raça é ocultada do discurso público do mundo contemporâneo e o racismo passa a ser cometido de forma mais implícita – mas tão brutal quanto anteriormente – a partir de mecanismos que perpetuam a ideia de uma sociedade "racialmente neutra". Por mais que participem mais da vida política e estejam mais presentes em obras de entretenimento e na mídia, elas ainda são sub-representadas por conta de todo o histórico de segregação racial dentro dos espaços de poder e influência. Enquanto isso, questão econômica segue segregando afro-americanos pela pobreza, pois por mais que algumas pessoas negras estejam ascendendo socialmente na atualidade - formando a chamada *Black Middle Class* -, as diferenças econômicas entre negros e brancos seguem enormes.

Analisando essa lógica, Michelle Alexander (2020) defende que os Estados Unidos seguem vivendo em um regime de castas raciais, mas como um país que elegeu o ex-presidente Barack Obama, tem Oprah Winfrey como uma das apresentadoras mais ricas

e influentes da televisão e considera o ator Michael B. Jordan um *sex symbol* poderia ter vigente um sistema como esse? A partir do uso do que a autora chama de Excepcionalidades Negras para construir uma falsa ideia de meritocracia e democracia racial. Ainda segundo Alexander, os poucos afro-americanos que conseguissem fugir do encarceramento em massa e ascenderem socialmente seriam utilizados por esse sistema de *Colorblindness* para argumentar que a sociedade seria justa, e apenas os afro-americanos que tomassem más decisões seriam relegados à pobreza e ao cárcere.

Logo, o sucesso dos alunos que participassem dos programas de ações afirmativas e das celebridades negras seriam necessários para mascarar todo o racismo contemporâneo e suas novas formas de atuação, enquanto a segregação racial segue sendo garantida pela pobreza nos guetos não brancos e as perseguições e encarceramentos em massa de pessoas negras (BONILLA-SILVA, 2014, p. 282). Ou seja, a partir de raras exceções de sucesso e ascensão negra, o sistema afirma que as pessoas negras são mais pobres e encarceradas por suas próprias decisões, e não por toda uma lógica de perseguição, intimidação e manutenção das hierarquias sociais (ALEXANDER, 2020, p. 339).

Em meio a essa dinâmica, Patrícia Hill Collins (2004) aponta como caricaturas racistas - chamadas por ela de Imagens de Controle - foram repensadas para se adequar a nova lógica de *Colorblindness* e promoverem tipos "ideais" de afro-americanos - que aceitariam a ideia da meritocracia e, por conta disso, se afastariam de movimentos sociais que promovessem transformações sociais mais radicais. Essas novas imagens, como nos mostra a autora, é composta por afro-americanos dedicados ao trabalho e aos brancos, que não participariam de movimentos pela emancipação negra porque, supostamente, viveriam em um mundo no qual o racismo não existe mais.

No que se refere às mulheres negras, Collins (2004) aponta como a imagem da *Mammy* foi modificada para a chamada *Black Lady*. Para a autora, essa imagem de controle seria disseminada para dizer aos espectadores que as afro-americanas ideais seriam aquelas dedicadas ao trabalho e à família, mas suas particularidades raramente são trazidas para os espectadores – esvaziando a complexidade dessas personagens.

Ainda segundo Collins, mulheres negras que se adequem à essa imagem, como Oprah, seriam amplamente divulgadas na mídia como modelo de sucesso negro por meio do mérito, quando na realidade são exceções. Ao propagarem uma imagem como essa como ideal para mulheres negras, as grandes mídias estariam mascarando todo o histórico de pobreza e violência ao qual milhares de afro-americanas foram expostas ao longo dos

anos, as culpando por sua "incapacidade" de prosperar e esvaziando suas particularidades e dores.

Poderíamos classificar Aya como uma *Black Lady* pelo fato de que, afora sua luta contra a Ordem dos Anciãos e sua dedicação a Bayek e a memória de Khemu, a personagem é pouco desenvolvida em suas particularidades. Seu ímpeto em lutar contra as adversidades e sua recusa a se subjugar aos demais a tornam um bom exemplo de protagonista para mulheres e meninas negras, mas sua não participação nos conflitos raciais do Egito – aos quais ela não presencia em nenhum momento da narrativa – e sua falta de profundidade em aspectos que não envolvam a luta – aqui representada como seu trabalho – são pontos negativos da personagem. Seu brilhantismo e astúcia são considerados méritos próprios, como se todas as demais mulheres negras do Egito oprimidas pela Ordem dos Anciãos não tivessem tido força de vontade o suficiente para serem como ela, disseminando uma ideia meritocrática que, no mundo atual, reforça a ideia de *Colorblidness* e o racismo contemporâneo.

No que se refere aos homens negros, Collins (2004) comenta como, para eles, a excepcionalidade negra se constrói a partir da figura dos afro-americanos famosos, que são utilizados pelas grandes mídias para fazer com que as pessoas acreditem que não existem mais racismo e que cabe apenas ao individuo trabalhar para sair de uma situação de pobreza. Como, supostamente, essas pessoas não poderiam prosperar em um contexto hostil, seu sucesso seria a "evidência" de que o racismo teria sido superado.

Ainda segundo a autora, as imagens de atletas e celebridades negras de sucesso seriam exaltadas na mídia e no entretenimento como forma de fazer jovens negros acreditarem que vivem em um mundo melhor, e por isso poderão prosperar como seus ídolos se trabalharem duro e seguirem as regras. Essas excepcionalidades negras masculinas, vale destacar, são retratadas como homens "perfeitos", que não atuam de forma incisiva contra o racismo ou contra o sistema, pois teriam chegado ao sucesso por "seguirem as regras".

Os homens negros pobres, em contrapartida, seguem sendo vítimas de imagens de controle que os vinculam a criminosos das drogas e agressores e sexuais. No presente, o liberto violento dá lugar ao criminoso das drogas e ao assassino insano nas grandes mídias para legitimar o foco da polícia e o encarceramento em massa de afro-americanos – mesmo que a cor seja o fator determinante para definir quem serão os perseguidos (COLLINS, 2004, p. 158-159). Logo, enquanto os atletas têm sua imagem explorada para o entretenimento dos brancos e para manter outros jovens negros sob controle, vendendo a eles a falsa ideia de que poderão prosperar se seguirem as regras, os negros mais pobres

são diretamente atrelados a imagem do gangster e do criminoso, que devem ser temidos por toda a população e perseguidos pela polícia.

Apesar de Bayek também ser um importante protagonista negro, no que se refere à questão da representatividade e da construção de um herói que poderia inspirar homens e garotos negros, sua construção também se aproxima das imagens de controle contemporâneas atreladas a homens negros. Por mais que o protagonista seja um personagem ativo na luta contra as injustiças que assolam o Egito, sua postura perfeita e ascensão por "mérito próprio" construiriam imagens nocivas para o mundo contemporâneo pela mesma razão que a de Aya. Além disso, sua neutralidade em conflitos de cunho racial, como veremos no próximo tópico, demonstra que ele teria sido construído de forma a se adequar à lógica contemporânea vigente de *Colorblindness*, que afirma que existem problemas sociais exclusivamente relacionados com a pobreza.

Podemos dizer, então, que apesar da aparente superação aos estereótipos e caricaturas negros tradicionais, podemos perceber que *Assassin's Creed Origins* se utiliza de imagens de controle contemporâneas para representar seus personagens negros, disseminando ideias ambíguas para seus espectadores. Ao mesmo tempo em que supostamente se ergue em prol do protagonismo e da emancipação negra, portanto, a empresa também dissemina a ideia das excepcionalidades negras, amplamente utilizadas por empresas e governos para se livrarem da responsabilidade de promover medidas antirracistas eficientes.

3.4.2 Black Rage

Durante sua luta contra a Crocodilo e suas tentativas de vingar a morte de Shadya, Bayek se vê em meio a um conflito entre egípcios e gregos, pois os locais supostamente teriam lançado uma maldição em seus vizinhos estrangeiros em uma tentativa de fazê-los pagar por todas as desigualdades sociais presentes na região. Como as tropas romanas controladas pelo faraó faziam com que os egípcios fossem desfavorecidos econômica e socialmente – sucumbindo à miséria -, enquanto os gregos acumulavam benefícios e privilégios que lhes permitiam, os locais se revoltaram contra as desigualdades sociais e ao status de pobreza ao qual eram expostos e se uniram em uma rebelião física e espiritual.

Enquanto investigava para achar os culpados pelos atentados contra os gregos e lutava para colocar ordem na situação, Bayek é confrontado pelos egípcios, que o mandam ter "atenção a cor de sua pele" antes de escolher o que faria naquela situação. Rebatendo os locais que criticavam suas atitudes, o protagonista afirma que não estava lutando por grupos, mas sim pela harmonia e pelo fim do preconceito entre gregos e egípcios, já que

os conflitos e desigualdades entre eles seriam causados pela Ordem dos Anciãos – com o intuito de se estabelecerem no poder por meio do caos social.

Nessa sequência, o privilégio grego é apresentado como ruim, mas a resposta violenta dos egípcios a isso também seria, já que iria contra os ideais dos Ocultos de liberdade, multiculturalismo[52] e paz entre os povos. Bayek, portanto, é representado perante o público como um sujeito ideal exatamente por ser moderado nos conflitos sociais – já que dá seu melhor para ajudar todos os que precisam para garantir a harmonia do Egito. Revoltas violentas cometidas por egípcios indignados com as desigualdades sociais, mesmo que justificadas, são automaticamente atreladas a comportamentos benéficos para a Ordem dos Anciãos e para o estabelecimento do caos, pois distanciariam Egito da harmonia entre os povos, facilitando o domínio da região por parte dos vilões do jogo.

Vale destacar, todavia, que a narrativa não nega os malefícios sociais que hierarquias financeiras e desigualdades sociais entre egípcios e gregos podem causar, mas Bayek é colocado como uma bússola moral em relação aos comportamentos que são aceitos ou não durante as revoltas contra esse sistema de dominação. Ao proteger os gregos do que considera atitudes excessivas, mas ao mesmo tempo estar sempre pronto para lutar pela autonomia egípcia, o protagonista passa uma mensagem clara ao jogador sobre os "limites" no que se refere à luta pela liberdade, desenvolvendo um ideal de atuação social e política limitada pelo que se considera "moral" ou não.

Ao final do arco em Faium, Bayek se une com seus novos aliados, Khenut e Hotephres, em uma tentativa de unir os gregos e egípcios que lutavam uns contra os outros em prol da libertação da região dos abusos de poder romanos. É curioso perceber como os egípcios confiam na palavra de Bayek e se unem a eles na revolta, que culmina na vitória dos rebeldes e no estabelecimento de Hotephres como líder da região. Apesar do novo governante local ser grego, o protagonista afirma que ele será um bom líder por ser capaz de respeitar as diferenças – sendo ele mesmo casado com uma mulher egípcia – e os revoltosos aceitam.

Mas qual seria a problemática desse momento do jogo? Em meio a um contexto neoliberal de produção, que estimula a competitividade a individualidade (DARDOT; LAVAL, 2016, p. 352), bell hooks (2005) aponta como o multiculturalismo surge tanto como forma de homogeneizar o público, e aumentar os lucros, quanto em uma tentativa de defender uma ideia de superação das desigualdades – pois somente assim a lógica do

[52] A palavra "multicultural" não é nova na franquia, sendo utilizada por Ezio Auditore como forma de elogio a Constantinopla inúmeras vezes durante *Assassin's Creed Revelations*.

sujeito neoliberal e da ascensão pelo mérito poderia fazer sentido. Apesar do multiculturalismo neoliberal ter diminuído a quantidade de imagens explicitamente racistas que são divulgadas na mídia, contribuindo para que um olhar menos preconceituoso seja desenvolvido, a nova lógica de exaltação do sujeito neoliberal parece ter estimulado o desenvolvimento de um racismo pautado na falsa ideia de meritocracia, que condena as pessoas negras por receberem benefícios feitos para diminuir as desigualdades sociais (BONILLA-SILVA, 2014, p. 19-20).

Logo, a lógica da construção do sujeito neoliberal e meritocracia faz com que, apesar de serem as pessoas mais pobres, terem menos oportunidades de trabalho e estudo, os mais abordados pela polícia, aqueles que são vinculados ao crime e os mais destratados nos lugares pelas suas cores, Eduardo Bonilla-Silva (2014) comenta como os afro-americanos sigam sendo vistos pelos brancos como grupos que se "vitimizam" e são incapazes de deixar de lado um passado de preconceitos – supostamente já superados – para obterem vantagens injustas dentro de um contexto de competição e de mercado. A questão de "deixar o passado de lado" se mostra interessante quando analisamos a argumentação de Berber Bervernage (2021) e seu conceito de Passeidade do Passado.

Para o autor, a crise do historicismo vigente faria com que os historiadores repensassem a questão da alteridade do passado, ou seja, a certeza de que ele não poderia ser contemporâneo ao presente é deixada de lado pelo fato do nível de "passeidade" do passado depender do contexto no qual os grupos sociais estão. Para alguns grupos, portanto, esse passado seria constantemente presente e os preconceitos enfrentados seguiriam sendo os mesmos, só sendo explicitados de uma outra forma – não menos violenta, apenas diferente.

Em meio a sua argumentação, Bervernage usa o exemplo da questão da escravidão negra nos EUA e seus impactos para os afro-americanos contemporâneos exatamente para criticar essa defesa a "passeidade" do passado em qualquer circunstância, demonstrando que negar esses impactos no tempo presente seria fechar os olhos para anos de abusos e desvantagens aos quais essas pessoas estiveram submetidas, que naturalmente continuam lhes gerando todo tipo de problemas. Acabar com a segregação racial, portanto, não é a única etapa na luta contra a supremacia.

Como foram escravizados e libertados sem quaisquer recursos próprios, e posteriormente segregados das melhores escolas e empregos pela renda e pela lei, os afro-americanos seguem enfrentando os problemas oriundos de anos de exploração, pobreza e subjugação, agravados por um contexto que é herdeiro das hierarquias raciais e segue

lutando por sua manutenção. Por conta disso, alguns movimentos negros criticam não só o racismo, mas toda a lógica neoliberalista de meritocracia e desmobilização de programas voltados para a diminuição das desigualdades raciais (HOOKS, 1995, p. 252).

A partir do exposto, podemos perceber que, por considerarem o racismo como algo pertencente apenas ao passado, muitos brancos ignoram o tema, considerando-o algo que já foi resolvido. O racismo, todavia, segue existindo e sendo igualmente letal, principalmente pelo fato de ser ignorado pela maioria das pessoas. Enquanto o período escravista e de segregação racial está no passado de muitos brancos, segue sendo uma brutal realidade para os afro-americanos, o que torna os movimentos contemporâneos por direitos dos afro-americanos alvos de críticas. Esses movimentos são, como nos mostra bell hooks (2005), nomeados de forma pejorativa como fruto do *Black Rage*.

Para hooks (2005), a questão da raiva contra a supremacia branca sempre foi um fator que precisava ser mascarado dentro dos contextos de escravidão e segregação racial, pois apenas um olhar interpretado como perigoso poderia ser o suficiente para desencadear agressões contra afro-americanos. Mesmo no mundo contemporâneo, essa raiva negra segue sendo temida pelos brancos que lutam pela manutenção do status quo, pois eles identificam nela um grande potencial para promover mudanças sociais e uma maior igualdade.

Nesse contexto, quando uma pessoa negra comete um ato de violência, mesmo que não visando especificamente os brancos, a mídia e a opinião pública costumam usar o caso para comprovar como o *Black Rage* é um perigo para a sociedade civilizada. Enquanto isso, contudo, a raiva dos brancos é legitimada pelo Estado e pelo sistema jurídico como um todo, que encarcera militantes negros enquanto liberta indivíduos brancos que cometem violência contra afro-americanos, mesmo que eles a exerçam não para defender a igualdade, mas sim manter o sistema de segregação racial vigente.

Em meio a essa lógica, a autora afirma que agressões contra negros são consideradas "casos isolados" ou naturais, quando não abafadas pela mídia e não condenadas pela justiça, enquanto agressões de negros contra brancos são amplamente divulgadas e colocadas como uma "prova" de que os negros têm raiva dos brancos e são naturalmente agressivos. Punidos de forma rígida por seus atos, os afro-americanos dificilmente são tratados de forma igual aos brancos que cometem atos semelhantes - ou até piores – por conta de toda essa estrutura de julgamento voltada para punir pessoas de uma cor e minimizar as ações de outras.

A imagem popular criada a partir de uma lógica racista contemporânea explicaria a problemática da representação do conflito entre gregos e egípcios em *Assassin's Creed Origins*. Ao ser colocado como exemplo moral durante toda a narrativa, e por isso tendo grande poder para influenciar o jogador a definir o que é certo e errado, Bayek acaba deslegitimando a forma como os egípcios do jogo encontraram para lutar contra toda a desigualdade social e racial que enfrentavam – pois o protagonista a considera "violenta demais". Em um contexto no qual grupos brancos disseminam a ideia de que o racismo teria acabado e que as lutas negras por melhores condições de vida e oportunidades seriam "desnecessárias", não seria difícil usar esse exemplo para potencializar a deslegitimação dos movimentos negros contemporâneos, pois muitos poderiam ser considerados "violentos" para uma contemporaneidade que crê no fim do racismo.

3.4.3 A questão financeira

No que se refere à questão financeira, e como ela é abordada de forma problemática na narrativa, podemos chamar a atenção para alguns momentos do jogo. Em meio a sua luta para vingar Shadya, em Faium, Bayek descobre que a Crocodilo estava diretamente envolvida com uma arena de gladiadores construída na região – a contragosto dos egípcios locais, que tiveram seu templo destruído pelos romanos para dar lugar a arena.

Para se infiltrar no local como lutador, o protagonista conta com a ajuda de Khensa, uma amiga que conhecera em Faium, que já possuía inúmero prestígio por suas grandes vitórias. Por ser benquista no lugar, a antiga amiga do protagonista consegue convencer o romano que organizava as lutas a deixar Bayek ser sua dupla nas futuras lutas, o que deu a ele acesso para investigar o local. Durante suas análises, contudo, Bayek omite de Khensa suas verdadeiras intenções ali, pois teme que a amiga pode ser a próxima vítima da Crocodilo se descobrir o que de fato o levara ali. Bayek e Khensa lutam várias vezes na arena e conquistam cada vez mais prestígio, o que parece embriagar a lutadora e aumentar seu desejo pela glória, a fazendo, inclusive, aceitar fazer trabalhos fora da arena para patronos anônimos.

Vale destacar que, apesar de desejar uma vida de luxo e glórias mais do que qualquer coisa, deixando de ver os problemas da arena por conta disso, Khensa é apresentada como uma mulher intensa, corajosa e justa. Na concepção da personagem, ajudar Bayek a conquistar dinheiro e prestígio social seria uma forma de ajudá-lo a superar todas as adversidades presentes no Egito e alcançar a verdadeira felicidade; ou seja, ela o faz com

a melhor das intenções, não por possuir qualquer malícia em relação ao protagonista e desejar prejudicar tanto ele quanto a terceiros.

Além do caso de Khensa, podemos perceber que, ao longo do jogo, Bayek sente raiva de todos os egípcios que, em uma tentativa de se adequarem aos ambientes de elite e se protegerem dos preconceitos, mudam seus nomes e hábitos para versões gregas ou romanas. Vale destacar que, na maioria das ocasiões, esses indivíduos são representados como pouco honestos e tem inúmeras atitudes que podem ser consideradas reprováveis pelo público – como o conhecido de Bayek, que fala de forma sexual e depreciativa de Aya ao encontrar o protagonista. Logo, apesar de Bayek demonstrar respeito por todas as culturas e religiões, ele fica completamente revoltado ao presenciar um egípcio deixando de lado suas tradições para se adequar aos modelos gregos e romanos.

Ptolomeu XIII, por fim, seria mais um exemplo de personagem que é apresentado de forma negativa por usar a ascensão financeira como uma meta de vida – apesar de não ser a figura ostentadora que vemos nas representações anteriores do Egito dessa época. Além de exilar e mandar matar a própria irmã, o faraó também é apresentado como o grande responsável pela entrada dos Anciãos no Egito.

Seu desejo por poder e riquezas fazem com que ele se torne uma marionete nas mãos dos antagonistas, cedendo suas tropas e influência para que eles explorem os recursos naturais e a população egípcia de forma discriminada. É importante ter em mente que a própria Cleópatra, aliada dos protagonistas no início da narrativa, também cede aos interesses de César – retratado no jogo como um dos fundadores da Ordem dos Anciãos -, se tornando alguém ruim perante o jogador exatamente por ter sido corrompida por sua sede de poder.

A representação negativa de Khensa, Ptolomeu, Cleópatra e de outros personagens negros que parecem ter a questão de "fazer dinheiro" e angariar como prioridade se mostra problemática por desconsiderar como a questão financeira se relaciona com o racismo contemporâneo. Apesar de ser abertamente racista não ser mais considerável social e juridicamente aceitável nas décadas de 1980 e 1990, os governos da época pouco fizeram para diminuir as desigualdades raciais e garantir que os direitos dos afro-americanos fossem expandidos ou sequer garantidos (KARNAL; DE MORAIS; FERNANDES; PURDY, 2012, p. 263-265).

Anteriormente levados a pobreza por um histórico de exploração de seu trabalho e falta de oportunidades, muitos afro-americanos viram suas situações agravadas pela redução dos programas de bem-estar social, derrubados pela política neoliberal iniciada

com Reagan. Historicamente limitados aos empregos piores e menos remunerados pelas leis de segregação racial, portanto, as pessoas negras seguem tendo dificuldade de ascender socialmente nos EUA, pois os melhores empregos e oportunidades de estudos seguem sendo majoritariamente ocupados por brancos (BONILLA-SILVA, 2014, p. 42).

Logo, apesar de alguns afro-americanos terem conseguido ocupar cargos de trabalho mais bem remunerados, Bonilla-Silva (2014) argumenta que eles ainda são minoria nesses empregos em relação aos brancos. Por mais que o Jim Crow tenha sido considerado inconstitucional, suas formas de segregar pessoas negras a trabalhos menos complexos e bem pagos tem se mantido viva pelo racismo dos próprios contratantes ou por um histórico de defasagem no âmbito educacional. A pobreza, portanto, é um fator que atrapalha constantemente a vida dos afro-americanos, bem como suas chances de conquistarem coisas melhores.

Naturalmente, alguns afro-americanos conseguiram ascender socialmente – formando a chamada *Black Middle Class* - mas muitos deles acreditam que seus recursos financeiros podem protegê-los do racismo mesmo que isso não seja possível. A partir de um processo que o autor (2014) chama de "micro agressões", indivíduos negros mais ricos também são constantemente atacados por pessoas racistas – principalmente no que se refere ao atendimento em estabelecimentos ou em abordagens policiais constantes. bell hooks (1995) complementa essa argumentação ao afirmar que pessoas negras sofrem racismo cotidianamente, e ele parece se acentuar quando essas pessoas ocupam espaços destinados às elites, mas isso não parece impedir que a maioria dos afro-americanos enxerguem a ascensão social como uma libertação do racismo.

Seduzidos por uma imagem de felicidade atrelada ao dinheiro, veiculada pela mídia neoliberal, os poucos negros que conseguem ascender socialmente deixam de lutar contra o racismo porque acreditam que o superaram pelo dinheiro, enquanto os que continuam pobres seguem tão obcecados pela questão do dinheiro – que supostamente também os faria vencer o racismo - que deixam de se engajar na luta coletiva. Enquanto isso, os afro-americanos mais pobres também deixam a luta coletiva de lado em prol de uma possível ascensão social, pois entendem que ela seria a única coisa capaz de protegê-los. Ricos ou pobres, portanto, os afro-americanos compartilham uma obsessão por fazer dinheiro (HOOKS, 2004, p. 23).

Apesar dos movimentos negros contemporâneos, como o *Black Lives Matter*, demandarem por melhorias nas condições de vida dos mais pobres, hooks (2004) comenta que boa parte dos afro-americanos passou a se adequar à lógica neoliberal vigente para

sobreviver, pois acreditam que o dinheiro é a única coisa que vai garantir para eles e suas famílias uma vida melhor e alguma proteção contra o racismo. Os ideais da década de 1960 e 1970 são, então, deixados de lado em prol da adequação ao modelo do indivíduo neoliberal e da busca incessante por um maior acúmulo de recursos financeiros.

Em meio a esse contexto, construir personagens – como Khensa e Ptolomeu - a partir de uma narrativa que os condena por buscarem a ascensão social de todas as formas possíveis se mostra problemática, pois os indivíduos que o fazem no mundo real estão apenas seguindo uma lógica neoliberal de produção e consumo por acreditarem que isso os protegerá do racismo. Por mais que autores antirracistas apontem essa obsessão como um comportamento ruim, talvez uma abordagem que critique o sistema capitalista – como muitos militantes negros têm feito – e sua responsabilidade no desenvolvimento dessa "obsessão por dinheiro" fosse mais proveitosa.

Logo, atacar um comportamento potencialmente problemático, mesmo que esse ataque seja amenizado pelo fato de uma das personagens ser apresentada como uma pessoa boa, não é tão eficiente quanto atacar o problema em si. Por mais que muitos afro-americanos estejam priorizando o dinheiro em detrimento da militância, é preciso entender que muitos o fazem por estarem em uma situação de extrema vulnerabilidade e pobreza, oriunda de um histórico escravista e uma abolição que pouco fez para diminuir as desigualdades raciais. No próximo capítulo, veremos como a representação da figura de Cleópatra se insere nessa dicotomia e, para isso, apresentaremos seus aspectos positivos e negativos em relação à questão negra contemporânea e a todo o histórico de luta antirracista.

4. Cleópatra

4.1 Considerações iniciais

No capítulo final dessa dissertação, abordaremos a representação da figura histórica de Cleópatra de forma específica, nos atentando para as semelhanças e diferenças entre a personagem de *Assassin's Creed Origins* e suas antecessoras no meio do entretenimento – principalmente em Hollywood. Vale destacar que a questão racial seguirá como referência para essa análise, pois os estudos sobre caricaturas racistas – muito em voga no capítulo anterior - serão somados a questões relacionadas aos padrões de beleza femininos a presença – ou ausência – de casais interraciais no entretenimento norte-americano ao longo dos anos.

No primeiro tópico, falaremos sobre a representação de Cleópatra em *Assassin's Creed Origins* e sua capacidade de romper com panoramas tradicionais e preconceituosos a respeito dessa figura histórica, ao mesmo tempo em que rompe também com um histórico de segregação das mulheres negras dos papéis de destaque dentro do entretenimento. Nele, falaremos sobre a importância do movimento feminista negro – e de manifestações como o *Black is Beautiful* - na luta pelo protagonismo para afro-americanas, para que papéis menos racistas e caricaturados para pessoas negras como um todo fossem possíveis e para que relacionamentos interraciais fossem vistos como uma possibilidade – pois anteriormente eram proibidos por lei nos Estados Unidos.

Já no segundo tópico, abordaremos as problemáticas que estão presentes na representação de Cleópatra no jogo, dando enfoque para a problemática do multiculturalismo, a questão da representatividade negra que reforça padrões de beleza brancos e a aparente impossibilidade de se pensar da última rainha do Egito fora de padrões historicamente construídos a seu respeito – geralmente negativos. Se trata de uma tentativa de demonstrar como, mesmo trazendo uma proposta aparentemente "engajada" em relação às representações cinematográficas da personagem, *Assassin's Creed Origins* pode e deve ser problematizado, já que também é capaz de perpetuar imagens problemáticas para a comunidade negra e para a imagem de Cleópatra.

4.2 Cleópatra e o entretenimento

Ao longo desse tópico, o enfoque será fornecer um panorama a respeito da representação de Cleópatra em *Assassin's Creed Origins*, traçando um comparativo a respeito de imagens anteriores a respeito da personagem históricas – utilizando, para isso, representações passadas produzidas em Hollywood – e das mulheres negras como um todo. Para isso, autoras consagradas dentro do feminismo negro, como bell hooks e Patrícia Hill Collins, e suas análises sobre representações de afro-americanas no entretenimento serão trazidas para a análise da personagem em todas as suas aparições no jogo. Para além delas, o trabalho de David Pilgrim com caricaturas racistas será uma importante ferramenta de análise, bem como o novo panorama trazido por Stacy Schiff em sua biografia a respeito da rainha.

Para que uma comparação possa ser feita, no entanto, será preciso demonstrar como a Cleópatra do jogo se diferencia de suas antecessoras no meio do entretenimento, e por isso essas obras – bem como suas inspirações documentais – serão postas em debate, utilizando como base as argumentações de autores como Mary Beard, Anderson Oliva,

Ciro Flamarion Cardoso e Ella Shohat. O intuito nesse momento será demonstrar como a Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* se diferencia de suas antecessoras, promovendo novas imagens a respeito da personagem.

Por fim, a questão do embranquecimento de Cleópatra, e a importância do movimento feminista negro para promover novas perspectivas a respeito da personagem, serão trazidas para a discussão. Para isso, as análises de autoras feministas negras, como Angela Davis, bell hooks e Patrícia Hill Collins serão somadas às análises específicas a respeito da questão da cor de Cleópatra no entretenimento promovidas por autores como Anderson Oliva, Ella Shohat e Renata de Souza. Se trata de uma tentativa de estudar a representação da personagem a partir de uma perspectiva racial de luta contra os padrões brancos de beleza e protagonismo, que excluem as mulheres negras da possibilidade de serem figuras de destaque ou vistas como belas nas mídias de massa.

4.2.1 A Cleópatra de *Assassin's Creed Origins*

Para Hayden White (1992), a partir do momento em que o passado se torna um bem de consumo, os personagens e eventos históricos são misturados à ficção para que enredos que agradem os consumidores sejam desenvolvidos, e *Assassin's Creed Origins* não é uma exceção a isso. Logo, os desenvolvedores do jogo, se utilizaram de elementos previamente conhecidos por seu público a respeito do passado representado, dados históricos fornecidos pelos historiadores que participaram do projeto e, ainda, de elementos morais e culturais que possam ser facilmente identificados pelo público - de forma a fazer com que ele se aproxime ao máximo da interpretação idealizada pelos criadores da obra (ECO, 2008, p. 144).

Sendo a última soberana do Egito antes da conquista romana, Cleópatra se tornou alvo de especulações e teorias, que a levaram a ser uma personagem histórica constantemente representada e, ao mesmo tempo, ter uma forte presença no imaginário popular (SOUZA, 2014, p. 99). Os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins*, portanto, tiveram que levar essa imagem a respeito da personagem em consideração durante seu desenvolvimento. Usando como pano de fundo sua ascensão ao trono e governo, o jogo constrói sua versão de Cleópatra a partir da mistura de elementos previamente utilizados a respeito dela em outras obras e de um novo olhar sobre a personagem. Apesar de seguir determinados modelos de representação, teria a Ubisoft sido capaz de romper com os padrões em sua representação de Cleópatra?

Perceberemos, durante nossa análise da representação da personagem, como os eventos e personagens históricos ao seu redor - assim como a própria atitude e imagem de Cleópatra ao longo de todo jogo - foram moldados pelos desenvolvedores para que uma mensagem a respeito dela fosse passada para o público, visando estimulá-lo a consumir o jogo e chegar a algumas conclusões a respeito do enredo e da personagem. Logo, a ficção e o uso dos conceitos morais presentes são combinados com fatos históricos e contemporâneos de Cleópatra para que sua vida seja vendida para o consumidor como um produto interessante, que também será capaz de modificar a visão que esse público terá do passado e tentará fazer com que ele intérprete algo a respeito dela - de acordo com o lado no qual a personagem é inserida na disputa entre Assassinos e Templários, ou Ocultos e Anciãos nesse jogo em específico.

Recebendo um aviso prévio de Apolodoro, um dos personagens históricos inseridos na narrativa, para não se deixar levar sobre Cleópatra antes mesmo de encontrá-la, o jogador tem seu primeiro contato com a personagem em uma festa dada por ela. Forte, sensual e debochada, a rainha esbanja luxo em meio a seus convidados, mas também preza pela boa execução de seus planos - sempre arquitetados por ela e muito inteligentes - e pela lealdade e obediência de seu pequeno conselho. A partir desse momento, o jogador passa a atuar seguindo as ordens de Cleópatra, para garantir que a Ordem dos Anciãos seja derrotada e que ela conquiste seu trono novamente.

Imagem 19: A Cleópatra de *Assassin's Creed Origins*. Imagem feita pela autora.

Vale destacar que, apesar da sensualidade de Cleópatra ser destacada desde o primeiro contato que temos com ela no jogo, a rainha não tem sua personalidade apenas limitada a ela. Ao longo de toda a narrativa, podemos perceber que os desenvolvedores buscaram representá-la também como uma mulher autônoma, inteligente e poderosa, com um grande senso de liderança. Esta nova perspectiva a respeito da personagem não é importante apenas por se aproximar mais dos estudos recentes a respeito da personagem – que visam demonstrar a grande estadista que ela foi – mas também por elevar as pessoas negras a um papel de protagonismo e poder que elas não costumavam ter em representações históricas a respeito do Egito dessa época (SHOHAT, 2004, p. 32-33).

Durante o jogo, podemos presenciar inúmeros momentos nos quais Cleópatra controla as situações e se mostra como uma governante forte e impiedosa. Sempre que é questionada pelos protagonistas, a rainha afirma seu poder e, apesar de ouvir algumas de suas sugestões e tentar manter a harmonia da aliança, dá a palavra final e faz com que suas ordens sejam cumpridas. Por mais que a intransigência da rainha demonstre irritar Bayek – e, talvez, alguns dos jogadores – em muitos momentos do jogo, suas atitudes autoritárias são compensadas por seu carisma e pela sua capacidade de formular planos bem-sucedidos em prol do povo do Egito e pela destruição gradual da Ordem dos Anciãos.

Além disso, Cleópatra faz valer sua vontade perante os protagonistas e espectadores por não parecer ter problema em demonstrar sua força e punir todos aqueles que conspiraram para usurpar seu trono - mesmo os que foram chantageados pela Ordem dos Anciãos para o fazerem. Mesmo sob ataque de seu rival político e irmão, ela mantém a calma e dá ordens precisas a respeito do que deve ser feito para que seus planos permaneçam funcionando da melhor forma possível, se mostrando como uma líder e figura de referência para o jogador – apesar de Bayek questionar algumas de suas decisões quando está fora do alcance da rainha e de seus seguidores.

Em outros momentos da narrativa, envolvendo as representações de Pompeu e César, podemos perceber como determinados eventos históricos da vida da personagem foram utilizados para ressaltar sua coragem. Percebendo que Pompeu estava debochando de seus aliados e que a sua comunicação com ele era dificultada pelas tropas de Ptolomeu, a rainha decide ela mesma se arriscar para falar pessoalmente com o general. Ao descobrir que ele fora assassinado pelas tropas de seu irmão, Cleópatra aproveita o fato de César ter ido conversar com Ptolomeu no palácio de Alexandria e se infiltra nele para conversar pessoalmente com César e torná-lo um aliado de sua causa - mesmo que as tropas de seu

irmão estivessem em peso no palácio e tivessem ordens diretas para assassiná-la se a vissem. Apesar dos riscos, a rainha despreza o irmão e forja uma aliança com César no palácio dominado por seus inimigos.

Imagem 20: Cleópatra debochando de Ptolomeu XIII depois de se infiltrar em seu palácio. Imagem feita pela autora.

Sendo conhecida por ter uma excelente oratória, Cleópatra era capaz de conciliar interesses distintos e convencer os indivíduos a agirem em prol de sua causa (SCHIFF, 2010, p. 14-26). No jogo, isso se torna perceptível para o jogador quando Cleópatra presenteia o protagonista com a *Hidden Blade*[53] e se mostra disposta a lutar contra a Ordem dos Anciãos em prol do Egito, pois essas atitudes fazem com que os protagonistas se tornem aliados de sua causa. Mesmo nos momentos em que as coisas parecem sair do controle de Cleópatra, ela consegue se reestruturar e se manter no poder. Exemplos disso podem ser percebidos nos momentos do jogo nos quais a rainha parece ceder aos protagonistas em prol de mantê-los fiéis a sua causa, fornecendo-lhes informações importantes e argumentando com eles de forma convincente quando parece que eles - e o próprio jogador - estão insatisfeitos.

No que se refere à questão financeira, Cleópatra governava uma potência de recursos e ouro, que lhe permitia se utilizar de apresentações luxuosas, sempre combinadas com a questão religiosa, para reforçar seu poder - tanto para os próprios egípcios quanto para os

[53] Sendo a principal arma e marca registrada da franquia, a *Hidden Blade* carrega um simbolismo que levaria um jogador experiente da saga a entender Cleópatra como uma aliada.

governantes externos (SCHIFF, 2010, p. 49-50). A parte da narrativa centrada em Mênfis seria um exemplo de adaptação dessas características, pois o festival do touro Ápis - envenenado pelos Anciãos e curado pelas ordens de Cleópatra - é marcado pelo luxo e pela afirmação do poder da rainha, assim como sua coroação em Alexandria após a derrota de seu Ptolomeu e suas tropas.

Imagem 21: A cerimônia do touro Ápis, curado pelo jogador a mando de Cleópatra. Imagem feita pela autora.

A ascensão de Cleópatra ao trono do Egito, contudo, marca a separação da personagem da imagem de heroína que vinha sido construída ao longo do jogo, principalmente pelo fato de ela sucumbir a sua ambição por poder. Enquanto no Passado Histórico Cleópatra se afirmou como soberana única - excluindo a imagem e o nome de seus irmãos dos registros oficiais - e manteve o Egito independente de Roma (SCHIFF, 2010, p. 35-40, no Passado Prático de *Assassin's Creed Origins* ela abandona sua personalidade forte e passa a trabalhar apenas em prol dos interesses de César, que pertencia à Ordem dos Anciãos e estava trabalhando com eles para controlar o Egito e explorar a população. Logo, sua imagem de mulher negra poderosa, tão diferente das imagens anteriores dessas pessoas nas grandes mídias, é trocada em prol da manutenção dos modelos dessa franquia de jogos - pois em boa parte deles algum personagem

sucumbe aos Templários - e da própria imagem criada sobre a personagem em jogos anteriores da saga *Assassin's Creed*[54].

Ao final do jogo, e durante sua DLC, a transformação de Cleópatra chega a um ponto que leva seus antigos aliados, os protagonistas e o próprio jogador a não a respeitarem mais, pois ela teria vendido o Egito para Roma em troca de mais poder e cedido aos Anciãos. Enquanto seguimos ajudando os Ocultos a protegerem o povo do Egito da opressão, podemos ouvir *NPCs* romanos comentando sobre a fraqueza de Cleópatra e sua incapacidade de governar o Egito sem a ajuda de Marco Antônio - uma realidade totalmente oposta ao que foi apresentado no início da narrativa.

Assassin's Creed Origins, portanto, parece ser uma representação histórica mais focada em trazer para o público uma nova Cleópatra, misturando a autonomia e o poder que ela tivera em vida às imagens sobre a personagem já estabelecidos pelas obras passadas. Ao atenuarem essas imagens já preestabelecidas, contudo, é criada uma nova versão de Cleópatra - menos misógina e mais poderosa – que poderia ser capaz de fazer com que os indivíduos criem novas imagens a respeito dessa personagem histórica em suas mentes, estimulando manifestações culturais futuras mais respeitosas e menos preconceituosas sobre ela e seus contemporâneos.

O fato de a personagem ser representada como negra, destoando completamente de suas intérpretes brancas do passado, seria uma forma de dar protagonismo não só para as mulheres brancas, mas também para as mulheres negras - marginalizadas pela indústria do entretenimento (SHOHAT, 2004, p. 44). Mesmo que a Cleópatra do jogo tenha cedido aos Anciãos e seu poder seja questionado ao final da narrativa, sua força - demonstrada ao longo de todo o jogo - não pode ser apagada da mente dos jogadores. Termos uma das mulheres mais poderosas e inteligentes da antiguidade representada como uma pessoa negra poderia causar um impacto positivo nas lutas antirracistas contemporâneas, estimulando que cada vez mais espectadores tenham olhares e imagens positivos em relação às pessoas não brancas.

Representar como mulher negra uma personagem histórica convencionalmente atrelada pelo entretenimento a uma sexualidade implacável, contudo, poderia fazer com que a personagem se aproximasse de uma versão contemporânea da caricatura racista da

[54] Como somos informados, durante a campanha de Assassin's Creed 2, que Cleópatra fora morta por uma Assassina chamada Amunet – a identidade que Aya reclama para si após se separar de Bayek – os desenvolvedores precisaram respeitar toda a lógica a respeito do passado que já haviam criado em jogos anteriores e legitimar a morte de Cleópatra pelas mãos da coprotagonista, por mais que tenham tentado romper com uma tradição de narrativas pejorativas a respeito da personagem ao longo de todo o jogo.

Jezebel. Como vimos no capítulo anterior, essa caricatura é problemática por atrelar a imagem da mulher negra ao de uma predadora sexual incansável, sempre disposta a seduzir os homens brancos e agir de forma sensual - em contrapartida ao comportamento "casto" das mulheres brancas.

Segundo Lana Teles e Ashjan Adi (2008), a caricatura da Jezebel visava legitimar o estupro constante de mulheres escravizadas por seus senhores; como não podiam recorrer ao âmbito legal para se defenderem, essa imagem foi difundida de forma constante. Mesmo com o fim da escravidão, a questão do estupro às afro-americanas cometidos por homens brancos continuou sendo uma realidade, pois a perpetuação de uma imagem que as atrelava à vulgaridade e um sistema de justiça corrupto garantiam que os agressores seguiriam impunes. Com a ascensão do cinema, como nos mostra David Pilgrim (2015), essa caricatura foi levada para os filmes e se tornou uma regra para representar mulheres negras, sempre apresentadas para o público como predadoras sexuais que usavam o corpo de forma inescrupulosa para atingirem seus objetivos.

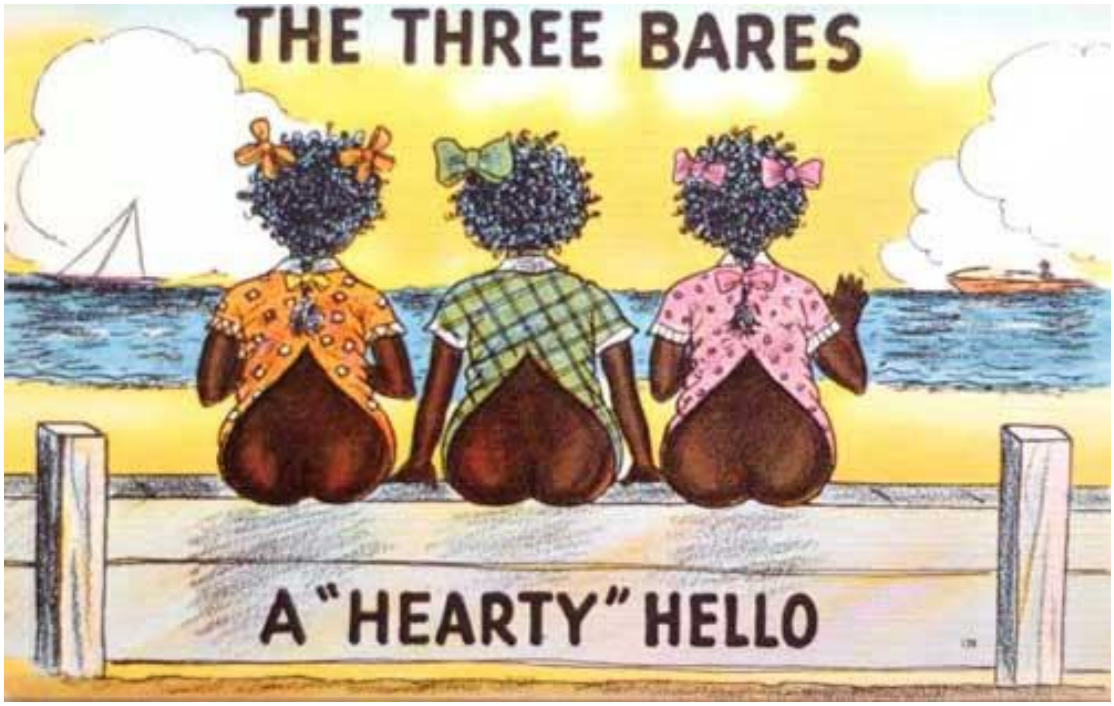

Imagem 22: Cartão postal que usa como modelo a caricatura de Jezebel para sexualizar mulheres negras.

Mas como a construção de imagens como essas foi possível? Teles (2008) afirma que, como as mulheres negras são consideradas como o Outro e não vistas como público-alvo da maioria das produções de entretenimento norte-americanas, seus corpos são representados nessas obras a partir de imagens negativas a respeito delas, em uma

tentativa de manter essas mulheres em uma "casta" inferior da sociedade. Ao atrelar as afro-americanas a comportamentos considerados "imorais", elas passam a ser vistas como pessoas ruins, o que afastaria apoiadores para suas lutas por direitos. Logo, mulheres negras ficaram estigmatizadas como sedutoras incontroláveis e maníacas sexuais dentro das grandes mídias, em uma tentativa de manter o controle de seus corpos – a partir da questão da sexualidade – mesmo após o fim da escravidão.

Patrícia Hill Collins (2004) complementaria essa argumentação ao afirmar que muitas afro-americanas da classe média tentaram se afastar da imagem da Jezebel ao se aproximarem da Igreja e cultivarem hábitos considerados "adequados" pelos brancos, enquanto criticavam as mulheres da classe trabalhadora por seus comportamentos "pouco dignos" e "degradantes". As afro-americanas trabalhadoras, em contrapartida, olhavam com desconfiança para essa Política de Respeitabilidade, pois acreditavam que se tratava de uma forma de se adequar aos padrões brancos, não de emancipação. Para elas, a luta contra essas imagens pejorativas era feita pela autodeterminação e pela luta pelo controle de seus próprios corpos, que podia ser feita a partir de manifestações políticas ou até de representações artísticas – como as promovidas pelas cantoras de jazz e blues.

A Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* não seria apenas mais uma representação de mulheres negras que se utiliza da caricatura da Jezebel para sexualizá-las porque a personagem parece estar no controle de suas atitudes. Enquanto as inúmeras "jezebeis" da indústria cultural se comportam de forma irracional no que se refere à sexualidade, em uma tentativa de animalizar as mulheres negras, a Cleópatra do jogo explora sua sensualidade de forma pontual e em momentos de lazer, não se deixando levar por ela quando precisa exercer seu poder. Aqui, a sensualidade da personagem surge para romper com o ideal preconceituoso, analisado por Ella Shohat (2004), de que mulheres negras não poderiam ser vistas como desejáveis e capazes de controlar suas próprias sexualidades - muito difundido pela mídia norte-americana do século XX.

Mesmo que tenha se envolvido com César e com Marco Antônio ao longo da narrativa, ambos representados como homens brancos, ela cede a eles no que se refere aos assuntos governamentais por sua própria sede de poder, não por um desejo sexual irreprimível. A presença da Ordem dos Anciãos e a constante reclamação dos protagonistas a respeito da aliança de Cleópatra com eles parece confirmar esse ponto, pois demonstram que suas atitudes são pautadas pela cobiça, não por um impulso sexual incontrolável. É importante ter em mente, ainda, que as interações de Cleópatra com os homens brancos com os quais ela se relaciona ao longo do jogo são pautadas pelo respeito,

bem diferentes do desrespeito presente em algumas obras que retratam mulheres negras atreladas ao estereótipo de Jezebel.

Imagem 23: Cleópatra sendo seguida por César (à esquerda) e Bayek (à direita) em direção à tumba de Alexandre, o Grande. Imagem feita pela autora.

Vale destacar que a Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* também se mostra importante por romper com a ideia de que mulheres negras não podem ser consideradas atraentes pelos brancos. Anteriormente proibidos de serem representados pelo *Motion Picture Produce Code* de 1930[55], Collins (2004) nos mostra que os relacionamentos interraciais gradualmente passaram a aparecer na mídia ao fim da proibição, mas geralmente eram constituídos de um homem negro com uma mulher branca.

Esse processo faz com que surja o que chamamos de *solidão da mulher negra*[56], pois elas passam a ser recusadas tanto por homens brancos quanto por negros, que veem as mulheres brancas como ideal de beleza. Em um mundo no qual essa problemática ainda é uma realidade para inúmeras afro-americanas, colocar uma personagem histórica considerada como "a mulher mais bela do mundo" como negra demonstra como nossos padrões de beleza podem sim ser repensados – graças ao esforço das ativistas negras.

A história feita pelos vencedores, citada por Koselleck (2014), parece, portanto, estar se dissolvendo no que se refere à Cleópatra, já que os desenvolvedores contemporâneos parecem estar buscando romper com a lógica estabelecida pelos escritos de autores

[55] Particular Applications, artigo II (sex), parágrafo 6: "MISCEGENATION (sex relationship between the white and black races) is forbidden" (TISCHAUSER, 2012).
[56] Um termo muito utilizado por feministas negras brasileiras, que discutem sobre como os padrões de beleza afetam a autoestima das mulheres não brancas brasileiras e as restringem à ausência de relacionamentos amorosos.

romanos – como Plutarco - e representações anteriores da rainha (SILVA; BALTHAZAR, 2010, p. 344). O misticismo vilanesco e a sensualidade fora de controle parecem estar dando lugar a uma visão mais autônoma e poderosa a respeito da personagem, o que seria um indício de que grupos marginalizados estariam tomando o controle das narrativas ficcionais.

No próximo tópico, veremos os aspectos positivos da representação de Cleópatra de *Assasssin's Creed Origins*. Apesar de poder ser problematizada, demonstrarmos sua versão para o mundo dos videogames destoa das obras anteriores, trazendo para o público perspectivas mais positivas a respeito dela e de seus contemporâneos.

4.2.2 Os escritos para a posteridade

Para entendermos os padrões de representação a respeito de Cleópatra, precisamos compreender de onde eles vieram. Os modelos do meio do entretenimento são criados a partir da repetição, até que os indivíduos passem a vê-los com naturalidade, e é a partir dessa repetição constante que fatores se tornam familiares e símbolos passam a ter o sentido mais próximo da mensagem que os autores gostariam de passar (ECO, 2008, p. 193). Mas de onde teria surgido um modelo poderoso o suficiente para subjugar uma das mais poderosas governantes do mundo antigo?

Durante sua vida e após a sua morte, Cleópatra foi descrita pelos romanos como exótica, sensual, mística e ambiciosa. Apesar de Cícero já compartilhar sua visão negativa a respeito da rainha, a propaganda contrária a ela se intensificou durante o governo de Otaviano Augusto, pois este pretendia aumentar a glória de sua conquista ao Egito – e minimizar a "culpa" de Júlio César e Marco Antônio no crescimento do poder de Cleópatra – a partir da disseminação da ideia de que a rainha seria uma mulher ardilosa e sedenta por poder, capaz de ludibriar o mais centrado dos homens. Apesar de suas conquistas como governante, os relatos sobre Cleópatra que se propagaram ao longo dos anos foram majoritariamente pejorativos, e foram estes relatos que serviram como base para a maioria das representações ficcionais a respeito dela ao longo dos anos – ao ponto de inspirarem os diretores de Hollywood que se propuseram a contar sua história (SCHIFF, 2010, p. 10).

No que se refere às suas interações com os romanos, mesmo que alguns relatos da época colocassem César e Cleópatra como parceiros, a maioria dos escritos referentes ao período afirma que a rainha o seduziu de forma implacável, para que ele a ajudasse em seus objetivos. Durante o relacionamento dos dois, os boatos sobre o Egito como uma

“terra de luxo e perdição” se acentuaram, pois o governante parecia ter muita dificuldade de voltar para Roma e cumprir suas obrigações. Os mitos sobre a rainha e sua fertilidade mágica aumentam quando Cleópatra dá à luz a um filho de César, mas o fato do romano não ter reconhecido a criança como seu herdeiro legítimo - mantendo seu sobrinho, Otaviano, no posto – seria uma prova de que ele não estava “enfeitiçado” para atender apenas aos interesses da rainha (SCHIFF, 2010, p. 32-36).

Quando Marco Antônio passa a se relacionar com Cleópatra e os dois se ajudam mutuamente a conquistarem seus objetivos militares, Otaviano se vê ameaçado tanto por essa aliança quanto pela legitimidade que o sangue do filho da rainha com César – Cesário – poderia suscitar no governo de Roma. Por conta disso, Otaviano passa a tentar suprimir qualquer menção honrosa ao nome de Antônio, ao mesmo tempo em que reforçava a imagem pejorativa a respeito de Cleópatra perante a opinião pública romana. Boatos a respeito das ostentações cometidas por Marco Antônio e Cleópatra eram amplamente difundidos, enquanto o divórcio de Antônio de sua esposa e o reconhecimento dos filhos que tivera com Cleópatra como legítimos eram utilizados para afirmar que a rainha o seduzira e o fizera trocar sua terra natal pelo Egito (SCHIFF, 2010, p. 142).

A batalha ideológica se perpetuava pelo senado romano, já que Otaviano tentava colocar os senadores contra Antônio e legitimar a guerra contra o Egito ao afirmar que seu antagonista virara um “egípcio” - pois se afirmava como um rei, ostentava riquezas e parecia ter uma sede insaciável pelo poder. Para Otaviano, Antônio teria se emasculado e permitido ser seduzido pelos feitiços de Cleópatra, o que o tornava uma ameaça para a organização de poder romana a partir do momento que ele se tornará um fantoche sedento de poder nas mãos de uma mulher.

Isso foi o suficiente para que a guerra a Cleópatra, e a seu suposto fantoche fosse declarada, já que Otaviano construíra uma legitimidade para ela a partir da suposta antítese entre os romanos, que eram civilizados, e os egípcios, que seriam bárbaros selvagens. A personificação de todo mal egípcio seria Cleópatra, um parasita seduzira Antônio para angariar mais poder e subjugar Roma (SCHIFF, 2010, p. 158-159).

Quanto Otaviano vence a guerra, conquista o Egito e se torna o imperador de Roma, a propaganda negativa contra Cleópatra ganha um novo patamar. A inteligência, carisma e competência da rainha foram deixadas de lado, em prol do foco em sua sexualidade e na narrativa de que ela, supostamente, só teria conquistado o que conquistou porque seduziu homens romanos poderosos. Autores romanos dos séculos seguintes – como Plínio, o Velho e Plutarco – continuaram a difundir essa visão de Cleópatra em seus

escritos, pois tinham a função de fazer propagandas políticas negativas do Egito e da rainha (SCHIFF, 2010, p. 191). Nas palavras de Mary Beard:

> Cleópatra era um elemento crucial nesse quadro todo. [...] Ao focar nela e não em Antônio, Otaviano pode apresentar a guerra como uma luta contra um inimigo estrangeiro, e não romano – e liderado por um comandante não só perigoso, real e sedutor, mas também não natural, em termos romanos, que tomava de um homem as responsabilidades da guerra e do comando. Antônio podia até figurar uma vítima dela, que fora seduzido a abandonar a via do dever romano por uma rainha estrangeira. (BEARD, 2017, p. 346)

Complementando essa argumentação, Gregory Balthazar (2010) nos mostra que, por enxergarem o mundo a partir de um ideal feminino muito específico – o das mulheres romanas da época, muito limitadas ao âmbito privado – autores como Plutarco consideravam o comportamento de Cleópatra como imoral. Descrita por Cícero e outros romanos que a viram em banquetes como uma mulher "extrovertida demais", Cleópatra era considerada um insulto para o ideal feminino daquela sociedade, o que levou Plutarco a, em uma tentativa de manter a ordem e as hierarquias de seu meio, ressaltar os aspectos negativos desse comportamento por meio do exagero.

Por conta disso, é importante termos um entretenimento que não resuma Cleópatra à sensualidade, já que somente poderemos saber o quão grande foi seu governo e sua influência no mundo daquela época a partir de uma visão mais crítica das fontes - principalmente daquelas produzidas sob o comando de Otaviano e por autores que defendiam as hierarquias de gênero da sociedade romana da época. Os feitos de Cleópatra em um mundo no qual muitas mulheres eram restritas ao espaço privado e proibidas de exercer a política são dignos de nota (FRANCO, 2019, p. 63-64), e mídias que se proponham a demonstrar isso – como *Assassin's Creed Origins* – são importantes para que a opinião pública possa olhar para a personagem para além dos modelos, entendendo como ela impactou e foi impactada pelos contextos políticos, econômicos, sociais e culturais da época.

Se no Egito, Cleópatra era vista como deusa-mãe e rainha absoluta, pois se apresentava para seu povo como senhora da abundância ao mesmo tempo em que controlava a parte burocrática e religiosa do Egito para fazer valer seu poder absoluto (SCHIFF, 2010, p. 60-62), termos uma mulher negra representando essa personagem poderia ser um indício de que as lutas negras por papéis de destaque e protagonismo têm

alcançado resultados positivos. Para além disso, termos uma versão de Cleópatra mais preocupada em demonstrar sua capacidade de governo e intelectualidade, ao invés de destacar apenas a parte sexual, parece ser um indício de que as narrativas contemporâneas estão menos focadas na "mistificação" do Egito – algo que, geralmente, culminava em uma caricatura debochada do país e de seu povo.

No próximo tópico falaremos a respeito das principais representações da rainha produzidas pela indústria do entretenimento norte-americano. O intuito será entender como eles podem contribuir para uma visão estereotipada do Egito e, ao mesmo tempo, contribuem para a perpetuação das hierarquias raciais – o que colocaria o jogo em um destaque positivo dentro dessa comparação.

4.2.3 As múltiplas "Cleópatras" ao longo do tempo

Para Koselleck (2019), se um fato histórico pode ser visto de formas diferentes por grupos sociais distintos, as manifestações desses entendimentos – como as representações históricas – podem servir como fontes para os historiadores compreenderem determinadas questões sociais. Isso ocorre porque, assim como todos os outros produtos de nossa sociedade, o passado se torna alvo de "modas" e "tendências", ou seja, são produzidas representações a respeito dele de acordo com a demanda do público e da mensagem que se deseja passar. Se o intuito é agradar a maior parte do público, e convencê-lo da verossimilhança da história que ele está consumindo, os personagens que compõem a obra deverão ser o mais próximo do que o espectador considera como "real" (ROSENSTONE, 1997, p. 85).

Segundo José Salles (2014), todas as atrizes que foram escolhidas para representar Cleópatra em Hollywood moldaram o imaginário popular a respeito da rainha e de seus contemporâneos, mas não devemos esquecer que a escolha da atriz que interpretaria a personagem foi totalmente influenciada pelo contexto cultural das épocas nas quais os filmes foram feitos. Em um país no qual as hierarquias raciais e as tentativas de se manter o status quo eram uma realidade, as produções norte-americanas levarão isso em consideração na hora de representar o Egito da época de Cleópatra. Se em boa parte de suas representações, a personagem era apresentada como uma mulher sensual e objeto de desejo dos homens mais poderosos do mundo, sua representação deveria se adequar ao que era considerado belo pelo público-alvo do filme, ou seja, seguindo o padrão de beleza branco europeu (SOUZA, 2014, p. 106).

Não devemos nos esquecer que, apesar de ter sido uma governante rica, respeitada, capacitada para acordos diplomáticos e poderosa, Cleópatra parece sempre ser representada como uma mulher exclusivamente ardilosa, sensual e sem escrúpulos nesses filmes, que recorre à sensualidade para resolver todos os seus problemas. Enquanto em *Assassin's Creed Origins* a rainha emana poder e está sempre está sempre cercada de pessoas negras enquanto está em seu país de origem, nos filmes de Hollywood ela e outras figuras de poder são sempre representadas como brancas (OLIVA, 2017, p. 27-28) - sendo negros apenas os figurantes com menor importância. Para além de ocultarem o protagonismo negro, veremos que esses filmes também trazem uma visão pejorativa do Egito, pois sempre representam seu povo como exótico e promíscuo (SALES, 2014, p. 133), características que podem ser atreladas a algo negativo pelos espectadores.

Falaremos, agora, sobre as principais obras de Hollywood que visaram representar Cleópatra, começando com o filme homônimo de 1917. Dirigido por J. Gordon Edward e estrelado por Theda Bara, *Cleópatra* (1917) foi um dos primeiros longas a se inspirar nos escritos romanos a respeito da rainha e representá-la como uma mulher cujo poder decorria do uso da sensualidade, partindo da estética *vamp*, muito popular na época, para construir sua personagem. A mulher *vamp* do cinema era tida como uma "devoradora de homens" sádica e cruel, que os conquistava para depois levá-los a ruína (SOUZA, 2014, p. 105) – algo semelhante ao que Plutarco acusou Cleópatra de tentar fazer com César e Antônio.

Para bell hooks (1992), as *vamps* seriam uma mistura da inocência considerada inerente às mulheres brancas com a devassidão atrelada as mulheres negras, mas em plena era de segregação racial nos Estados Unidos, não seria possível pensar em uma atriz negra para estrelar um papel como esse. Para além do choque que um casal interracial geraria no público branco – o único levado em consideração, já que as *Jim Crow Laws* limitavam o acesso dos afro-americanos ao cinema – seria difícil fazer com que esses espectadores vissem uma mulher não branca como um *sex symbol*, como Theda Bara ficou conhecida depois do papel (SOUZA, 2014, p. 104-105). O jogo se diferenciaria dessa representação não só por colocar pessoas negras em papéis de protagonismo, mas também por limitar o excesso de sexualização de seus personagens – enquanto o filme foi censurado na época de seu lançamento por ser considerado "muito erótico".

Imagem 24: Theda Bara como Cleópatra.

Já em 1934, foi lançado o filme *Cleópatra* (1934), dirigido por Cecil DeMiller e protagonizado por Claudette Colbert, que segue alguns dos padrões estabelecidos por seu antecessor. Durante toda a narrativa, busca-se aproximar os romanos dos comportamentos considerados "morais" pelos espectadores da época, enquanto Cleópatra e o povo egípcio seriam marcados pela ostentação, traições e luxúria, com o intuito de colocá-los como os "vilões" daquela narrativa.

A questão estética também é largamente explorada para tanto marcar as diferenças entre romanos e egípcios quanto reforçar a moralidade de cada um desses grupos. No caso dos egípcios, a ostentação, o luxo, as artimanhas e o exagero são as máximas para roupas, comportamentos e ambientações, enquanto os romanos são sempre representados em locais e roupas sóbrios, que seguem suas personalidades simples e atitudes honradas (CARDOSO; BELTRÃO, 2013, p. 184-185).

No filme, a relação entre masculino e feminino é transformada em uma dicotomia que se insere na distinção moral dos personagens, pois o masculino – atrelado aos romanos – é representado como epítome da moralidade e sobriedade, enquanto o feminino – atrelado aos egípcios – estaria vinculado à imoralidade e ao sentimentalismo. Logo, as

classificações dos personagens oscilam de acordo com suas atitudes, sendo elas morais ou imorais, pois quando cedem à Cleópatra, os homens romanos são vistos como femininos, enquanto Cleópatra se mostra como masculina quando governa seu reino. Um outro exemplo seria o fato de Marco Antônio se feminizar ao ceder aos encantos da rainha - e por isso se torna imoral e incapaz de vence uma guerra (CARDOSO; BELTRÃO, 2013, p. 181-183).

Imagem 25: A Cleópatra de Claudette Colbert e Júlio César.

Por fim a questão da sedução, considerada no filme como uma arma feminina e uma atitude imoral, está totalmente presente nas atitudes de Cleópatra. Aqui, a atuação e beleza de Claudette Colbert são somadas a cenários luxuosos, para que se entenda que a sedução da personagem é oriunda tanto de seu corpo quanto de sua riqueza. Para que isso fosse considerado verossímil para a maior parte dos espectadores da época, todavia, a personagem novamente teve que ser interpretada por uma atriz que estivesse dentro dos padrões de beleza europeus - como nos mostram as análises de Shohat (2004).

Logo, por mais que a Cleópatra vivida por Claudette Colbert seja representada como uma rainha esperta, sua falta de escrúpulos e vilania são destacados a todo momento da narrativa. Para além de promover o protagonismo negro, *Assassin's Creed Origins* se diferenciaria dessa obra por trazer uma nova perspectiva a respeito da dicotomia que

atrela os romanos ao bem e os egípcios ao mal. No jogo, Cleópatra teria sido corrompida pela ganância dos romanos, e não ao contrário, enquanto os egípcios seriam um povo nobre, que resistiria às investidas romanas para roubarem suas riquezas e escravizarem o povo.

Por fim, dirigido por Joseph Leo Mankiewicz e protagonizado por Elizabeth Taylor, *Cleópatra* (1963) foi um dos filmes mais bem sucedidos e populares desse gênero, recebendo quatro estatuetas do Oscar e sendo uma das produções mais caras da época. Para José Sales (2014), a atuação de Taylor teria sido a grande responsável por fixar uma imagem de Cleópatra na mente da opinião pública, tamanha popularidade alcançada com seu papel.

Vale destacar que, em uma tentativa de legitimar o fato de terem escalado uma atriz branca para o papel, inúmeros diálogos do filme reforçam o fato de que a personagem teria origens macedônicas, e não egípcias, mesmo que estes povos também tenham passado por inúmeras miscigenações e estivessem longe do padrão de beleza branco no qual Elizabeth Taylor se encaixa (OLIVA, 2017, p. 27-28). Se tratou de uma forma de trazer uma legitimidade histórica para a escolha, por mais que ela estivesse totalmente atrelada à necessidade de atender aos ideais de beleza do público.

Imagem 26: A Cleópatra de Elizabeth Taylor em suas roupas luxuosas.

Ao longo de toda a narrativa, podemos perceber como, apesar dos protagonistas e servos mais próximos serem sempre brancos, os figurantes egípcios são sempre representados como negros. Para além disso, é notável a diferença de comportamento entre os romanos, considerados sóbrios e centrados, e os egípcios, que são exóticos e ostentadores. Por mais que Cleópatra seja a mais centrada de seus compatriotas, reforça-se a todo momento sua malícia, pelo fato dela tentar seduzir Marco Antônio e Júlio César em prol de seus objetivos, e sua exoticidade, já que ela aparece fazendo "bruxarias egípcias" em algumas cenas – em uma clara referência pejorativa às religiões de matriz africana, também malvistas pelos norte-americanos.

A chegada de Cleópatra em Roma, o jantar oferecido a Antônio no barco da rainha e seu suicídio são cenas dignas de nota por seus detalhes curiosos. A primeira e a segunda reforçam sua sedução, sendo a chegada em Roma algo voltado para a questão do dinheiro e o jantar no barco um convite mais sexual; a terceira reforça o drama e o luxo atrelados aos egípcios, principalmente se colocarmos em contraste a morte e o enterro da rainha com os de César e a de Antônio. Por mais que a Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* use sua riqueza para demonstrar poder e alcançar seus objetivos, se trata de uma representação muito mais centrada, apresentando-a como uma estadista focada e poderosa que mantém a sobriedade mesmo em situações adversas e sabe usar seus recursos a seu favor de forma inteligente.

A partir da análise desses filmes, podemos perceber como nos apropriamos do passado das mais variadas formas, adequando seus personagens e narrativas aos arquétipos e mensagens que nos convém. No próximo tópico, veremos como esses filmes foram problemáticos no que se refere ao processo de embranquecimento da figura de Cleópatra, e como *Assassin's Creed Origins* pode ter contribuído para romper com essa lógica e trazer uma representação do Egito menos racista e mais inclusiva.

4.2.4 O consequente processo de embranquecimento de Cleópatra

Autoras como bell hooks (1996) nos mostram que os filmes são reinvenções do real, feitas a partir do olhar de quem os desenvolveu. Por conta disso, por mais que possamos tentar ser expectadores críticos sobre as obras que estamos assistindo, elas de alguma forma moldarão nosso olhar sobre determinados assuntos - principalmente se suas mensagens se repetirem exaustivamente. Logo, o cinema tem um poder gigantesco na forma como a população como um todo enxerga, por exemplo, a questão racial, e

devemos ter atenção a respeito das mensagens passadas para entender minimamente o contexto no qual vivemos em relação a esse assunto.

Podemos notar como o passado, especificamente nesse caso a Antiguidade Clássica, tem servido de inspiração para desenvolver representações históricas. Isso se torna importante de ser observado pois, exatamente por essa questão da repetição, cria-se uma visão "familiar" a respeito do que foram esses períodos históricos (CARDOSO; BELTRÃO, 2013, p. 7-8). As representações históricas de personagens como Cleópatra estão, geralmente, atreladas aos interesses daqueles que as representaram, podendo ser, inclusive, usadas para "legitimar e perpetuar o lugar social do grupo que as projetou." (SOUZA, 2014, p.100). Se o universo de Cleópatra e a própria personagem foram atrelados repetidamente atrelados a estereótipos de exotismo e sensualidade, se torna difícil romper com essa lógica ou escalar atrizes que estejam fora do padrão de beleza branco para interpretá-la.

Esse processo ocorre porque, como essas representações históricas são feitas em um contexto no qual as diferenças raciais são alvo de destaque, as disputas entre os grupos supremacistas brancos e o movimento negro serão percebidas nelas. Se tínhamos um contexto de segregação racial – como argumenta Anderson Oliva (2017) -, os personagens e a trama serão focadas nos desejos dos espectadores brancos. Em um mundo no qual, todavia, os afro-americanos passam a serem vistos como consumidores em potencial e os movimentos pelos direitos civis começam a obter vitórias legais significativas, mudanças graduais na cor dos protagonistas e na estrutura dessas obras são possíveis.

No contexto de produção dos filmes citados no tópico anterior, todavia, os atores brancos eram usados como referencial de protagonismo e beleza em Hollywood, enquanto os afro-americanos ficavam restritos aos papéis de figurantes (SHOHAT, 2004, p. 26). Dentro dessa lógica, as mulheres negras são animalizadas e apagadas das narrativas principais, ou precisam se adequar a um padrão de beleza branco para terem uma mínima chance de protagonismo dentro da indústria.

As poucas mulheres negras que conseguem estampar campanhas de moda e beleza, no geral, têm aparências mais próximas do padrão - como peles mais claras e cabelos alisados. Vale destacar que algumas mulheres, como Tina Turner, souberam ressignificar esses estereótipos e padrões de beleza para se apresentarem como dominantes, subvertendo os ideais da supremacia branca em benefício próprio (HOOKS, 1992, p. 69), mas elas foram a exceção em uma indústria feita para segregá-las.

Anderson Oliva (2017) complementaria essa argumentação ao afirmar que os filmes do século XX que foram produzidos por grandes empresas de entretenimento norte-americanas seriam majoritariamente marcados por ideias eurocêntricas e racistas. Como entendia-se que seu público-alvo compartilhava desses pensamentos, desenvolvem-se obras que colocam Cleópatra como uma mulher branca e adequada aos padrões – pois seria considerado inverossímil que ela tivesse qualquer outra etnia e fosse vista no filme como possuidora de uma beleza estonteante – e apresenta-se Roma como o ideal da moralidade masculina, em contraponto a um Egito feminino, místico e devasso. Aqui, se utiliza imensamente o contraponto entre o trabalho sóbrio, representado pelos romanos, e a magia ardilosa, promovida pelos egípcios, em uma tentativa de indicar para a sociedade protestante e católica branca que consumiria essa obra quem são os heróis e quem são os vilões.

Logo, por mais sexualizadas que fossem nas produções de Hollywood, jamais seria verossímil para o público-alvo da época que Cleópatra – aquela cuja beleza e sensualidade eram capazes de tentar o mais nobre dos homens - fosse representada como uma mulher negra. A negação de uma possível negritude de Cleópatra, portanto, está atrelada aos estereótipos que a cercam desde sua morte.

Imagem 27: Entrada destinada a “pessoas de cor” de um teatro em Belzoni, Mississipi.

Vinculada a uma imagem de mulher sensual e implacável por Otaviano Augusto, Cleópatra não poderia seguir esse estereótipo no imaginário popular americano se fosse representada por uma mulher negra, vista como inferior pela maioria branca que consumiria a obra nos cinemas (SHOHAT, 2004, p. 32-33). É importante termos em mente que o *Motion Picture Produce Code* proibia a representação de relacionamentos interraciais nas produções cinematográficas, o que era outra forma de justificar o embranquecimento da personagem.

Para além disso, Ella Shohat (2004) nos mostra que seria inconveniente para o discurso supremacista que pessoas negras fossem representadas como líderes de uma sociedade milenar e grandiosa como a egípcia, e por isso surgem tanto as tentativas de ridicularizar seu povo em relação aos romanos quanto de embranquecê-los, promovendo um discurso que não agride às hierarquias raciais vigentes nos Estados Unidos. É preciso, portanto, entender cada representação de Cleópatra e de seus contemporâneos a partir do entendimento das disputas sociais presentes em cada contexto. Em um mundo no qual as questões raciais estão em voga, elas aparecerão também nas mais variadas obras de entretenimento da época – de forma implícita ou explícita.

Ainda segundo Shohat, como não há como saber precisamente como Cleópatra foi, cada sociedade e período a representa de acordo com seus desejos e projeções, vinculando sua imagem aos debates sobre gênero e raça contemporâneos. Para Renata de Souza (2014), a escolha de sempre representar a personagem como branca, todavia, indica todo o histórico de segregação racial e de foco no consumidor branco que podemos perceber ao longo da história dos Estados Unidos.

Dentro dessa lógica, o Egito e Cleópatra são removidos da África no entretenimento pelo embranquecimento (OLIVA, 2017, p. 32), e é por isso que uma representação histórica como *Assassin's Creed Origins* – que conta com protagonistas negros e com uma narrativa que exalta os egípcios – é um indício de que as lutas negras por maior representatividade na indústria do entretenimento estão dando resultados. No próximo tópico, veremos como os movimentos feministas negros foram de vital importância para que obras que retratassem Cleópatra como negra se tornassem possíveis.

4.2.5 A importância do movimento feminista negro

Em sua fundação e nos seus primeiros anos de existência, como nos mostra bell hooks (1984), o feminismo norte-americano não levou em consideração as demandas das mulheres negras e mais pobres. Para Angela Davis (2016), essa exclusão teria feito com

que as afro-americanas se unissem em associações próprias, com o intuito de fazerem valer suas demandas particulares e sobreviverem tanto ao machismo quanto ao racismo da época. Surge, a partir daí, um feminismo negro, que defende a emancipação feminina também a partir de aspectos sociais e raciais.

Para além de lutar por melhorias sociais para as mulheres negras, o feminismo negro também busca se inserir no meio acadêmico, principalmente na área de estudos feministas. O intuito seria disseminar a vivência dessas mulheres e suas próprias formas de ver o mundo, promovendo perspectivas mais inclusivas e uma produção de conhecimento menos excludente. Se trata de uma luta para tomar o poder do discurso público, do qual as afro-americanas sempre foram arbitrariamente excluídas como forma de mantê-las socialmente subjugadas e impedir que mudanças sociais profundas pudessem ser promovidas (COLLINS, 2000, p. 7).

Sobre esse assunto, Davis (2018) comenta como uma das grandes contribuições do feminismo negro para o meio acadêmico seria sua capacidade de vincular a experiência de pessoas comuns à reflexão intelectual, oferecendo novas formas de se pensar a sociedade e trazendo à tona problemáticas anteriormente ocultadas dos grandes centros de discussão. Para Patrícia Hill Collins (2000), um pensamento feminista negro também seria importante por fornecer novas perspectivas a respeito da sociedade e trazer a luz a contribuição de intelectuais do passado que foram deixadas de lado por um modelo de pensamento excludente – ou que não foram nem consideradas intelectuais durante o período em que viveram.

Não são, contudo, apenas as afro-americanas intelectuais que contribuem para a construção do feminismo negro, já que a resistência pode ser promovida de inúmeras formas – da militância ativa até à recusa em consumir às caricaturas racistas promovidas pela mídia. Apesar de terem diferenças entre elas, boa parte das afro-americanas conseguem se identificar com o feminismo negro por compartilharem opressões cotidianas vinculadas à violência física e imagética relacionadas a seus corpos. Atacadas por imagens veiculadas na mídia e por violências cometidas por terceiros, essas mulheres conseguem encontrar um ponto em comum de luta (COLLINS, 2000, p. 26), apostando na autodeterminação para se ajudarem mutuamente e resistirem ao racismo cotidiano.

Ainda segundo Collins (2000), algumas afro-americanas se utilizam da arte para praticar essa autodeterminação, expondo suas vivências e sofrimentos ou promovendo narrativas que sejam capazes de contemplar suas realidades para que o grande público possa enxergar novas perspectivas – menos racistas – a respeito delas. Para a autora,

quando essas mulheres encontram suas vozes, elas conseguem se impor contra uma dinâmica feita para subjugá-las, mas se trata de um longo processo, principalmente dentro dos principais veículos de entretenimento norte-americanos. Dentro de Hollywood, por exemplo, bell hooks (1996) nos mostra que as mulheres negras que quiseram ascender tiveram que lutar contra um padrão estético voltado para enaltecer a beleza branca e as constantes tentativas de encaixá-las apenas em papéis secundários e caricaturados.

Apesar de todas essas problemáticas, o feminismo negro tem alcançado vitórias dentro do meio audiovisual, pois as poucas mulheres negras que conseguem ascender na indústria têm batalhado arduamente para promover e disseminar narrativas mais inclusivas e menos preconceituosas em seus filmes (HOOKS, 1992, p. 75). Ter mulheres negras, como Jada Pinkett Smith e Viola Davis, em posições de poder dentro de Hollywood é de vital importância para que um histórico de segregação dentro do entretenimento seja rompido, possibilitando que obras como *Assassin's Creed Origins* e sua Cleópatra possam se tornar uma regra, e não uma exceção.

Quando as mulheres negras passam a fazer filmes - porque estão cansadas de não se sentirem representadas no cinema – as representações preconceituosas de seus corpos são combatidas pela demonstração de que o público não está mais satisfeito com elas (HOOKS, 1992, p. 128). Para além disso, repensa-se a ideia de que essas pessoas estão naturalmente vinculadas ao status de coadjuvantes, pois as atrizes e diretoras engajadas no feminismo negro lutam especificamente para que as afro-americanas possam se ver em papéis e posições de poder e protagonismo em suas obras, permitindo que seus horizontes e possibilidades sejam alargados.

Se trata da luta para acabar com a ideia no imaginário popular que as mulheres negras são limitadas à servidão por conta de sua cor – um dos grandes motivadores para o projeto de embranquecimento das figuras de poder do Egito de Cleópatra em suas representações de Hollywood. Mas como esse movimento feminista negro, aplicado à questão do entretenimento, influencia especificamente na questão dos padrões de beleza brancos – um dos grandes impeditivos para a representação de uma Cleópatra negra – e é capaz de subvertê-los?

A cultura de exaltação da imagem branca faz com que muitas pessoas negras se odeiem por suas características fenotípicas, pois ao mesmo tempo em que são sexualizadas, as mulheres negras também têm seus rostos e corpos desvalorizados por essa dinâmica (TELES; ADI, 2008, p. 13-14). Logo, uma lógica racista não só sexualiza as mulheres negras, como também impõe que elas tenham uma determinada aparência

para serem consideradas belas, desejáveis e até aptas para ocupar determinadas vagas de emprego. As poucas mulheres negras que conseguem estampar campanhas de moda e trabalhar com atendimento ao público, no geral, têm aparências mais próximas do padrão branco de beleza - como peles mais claras e cabelos alisados (HOOKS, 1992, p. 72).

Para Patrícia Hill Collins (2000), esse contexto faz com que a questão da beleza seja amplamente utilizada para controlar as mulheres negras, já que os padrões estéticos eurocêntricos afetam diretamente as possibilidades de emprego e relacionamentos que as afro-americanas terão ao longo da vida. Nesse processo, as mulheres negras de pele mais clara – mais próximas da estética branca – conseguem melhores oportunidades do que mulheres de pele "retinta", enquanto as cirurgias plásticas se tornam uma alternativa para o apagamento dos traços étnicos daquelas que buscam se "adequar" ao máximo ao padrão para escaparem de todo o preconceito que enfrentam nos mais variados âmbitos. Inseridas nessa lógica, muitas mulheres negras estimulam as outras a se submeterem a procedimentos estéticos e cirurgias plásticas para ficarem mais próximas do padrão de beleza, pois acreditam que isso as protegerá do preconceito (DAVIS; TADIAR 2005, p. 134).

Em meio a luta da década de 1960 pelo fim do racismo, hooks (2006) nos mostra que o movimento *Black Power* passou a combater tanto a violência física quanto a psicológica causada pelo preconceito. Por conta disso, o slogan *Black is Beautiful* e toda uma corrente de exaltação da estética negra passaram a fazer parte das manifestações desse grupo, com o intuito de empoderar a comunidade negra e demonstrar como o padrão de beleza branco não era o único válido.

Complementando essa argumentação, Patrícia Anne Vaughan (2011) demonstra que, desprezados pela cultura dominante norte-americana, o *Black Power* passa a defender um novo padrão de beleza, por meio da promoção de obras de literatura e cinema alternativas, que visavam dar destaque para a beleza negra e suas vivencias e tormento em uma sociedade segregada. Esse movimento visava promover também a valorização da cultura e da arte negra, anteriormente desprezada por não se adequar ao padrão artístico europeu.

O *Black is Beautiful*, portanto, era uma ação que visava valorizar as características físicas e culturais do povo negro, bem como suas origens. Dentro dessa nova dinâmica, os cabelos, roupas, tons de pele e traços da comunidade negra passam a ser exaltados, em uma tentativa de romper com as hierarquias dentro da própria comunidade negra – que colocavam as pessoas mais próximas do padrão branco como "melhores" – e promover alternativas para as representações majoritariamente brancas que estavam presentes nas

grandes mídias (VAUGHAN, 2011, p. 59). Se tratou, portanto, de um processo que bell hooks (2006) chama de descolonização da autoimagem e da autoestima negra, bem como um rompimento com uma dinâmica que oferecia oportunidades no meio de trabalho e artístico apenas para os afro-americanos que conseguissem se "embranquecer" com sucesso – o que possibilitou, também, a ascensão social de pessoas negras.

Naturalmente, ainda existem afro-americanos que fazem procedimentos estéticos para mudarem a aparência, mas o *Black Power* e o movimento negro contemporâneo lutaram e seguem lutando para que os indivíduos não sejam obrigados a isso para serem considerados belos ou conseguirem boas oportunidades de emprego – principalmente no meio artístico (HOOKS, 2006, p. 178). Não é possível dizer que os padrões de beleza brancos foram completamente derrubados, mas foi graças ao esforço do movimento feminista negro e de ações como o *Black is Beautiful* que podemos representar Cleópatra, descrita como a mulher mais bonita do Egito, como uma mulher negra sem que soe inverossímil para os jogadores de *Assassin's Creed Origins* – como teria sido para os espectadores dos múltiplos filmes de Cleópatra que vimos nos tópicos anteriores.

No próximo tópico, problematizaremos a representação de Cleópatra no jogo, analisando como ele se insere nas dinâmicas neoliberais, que vimos nos capítulos anteriores, para se tornar um produto mais atraente para seus consumidores. Apesar de promover mudanças importantes e positivas em relação às representações anteriores da rainha, os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* também podem trazer mensagens negativas a respeito dela e de seus contemporâneos em sua obra.

4.3 Os problemas que persistem

No tópico final da dissertação, abordaremos as problemáticas existentes na representação de Cleópatra em *Assassin's Creed Origins*. Em um primeiro momento, a questão das armadilhas do multiculturalismo – amplamente discutidas por bell hooks – e a perpetuação dos padrões brancos de beleza serão discutidos, pois podem ter influenciado diretamente durante a construção da personagem histórica que encontramos no jogo. Não se trata de uma desvalorização das conquistas do movimento negro e de lutas como o *Black is Beautiful*, mas sim de uma tentativa de demonstrar, como nos mostra Patrícia Hill Collins, que ainda existem muitos obstáculos a serem superados para que as mulheres negras deixem de ser excluídas dos padrões de beleza.

Por fim, colocaremos em voga as queixas de inúmeras historiadoras que estudam o período no qual Cleópatra viveu, como Mary Beard, a respeito da perpetuação de

estereótipos pejorativos – historicamente construídos – a respeito da rainha que estão presentes em *Assassin's Creed Origins*. Enquanto autores como Renata de Souza e Gregory Balthazar serão amplamente utilizados para demonstrar como essa imagem segue sendo construída, os estudos de Patrícia Hill Collins e bell hooks serão de vital importância para demonstrarmos como a perpetuação de uma imagem negativa a respeito de Cleópatra – agora representada como uma mulher negra – pode, inclusive, prejudicar o movimento negro contemporâneo.

4.3.1 As armadilhas do Multiculturalismo e o empoderamento dentro dos padrões

Como já vimos, as imagens mentais construídas por nós, a partir dos inúmeros estímulos recebidos ao longo da vida, pautam nossas formas de ver o mundo. Se essas imagens são oriundas de um discurso dominante (DAVIS; TADIAR, 2005, p. 4) - que visa perpetuar hierarquias raciais -, veremos esse mundo a partir de um olhar preconceituoso, que limitaria o acesso de pessoas marginalizadas aos mais altos postos de nossa sociedade contemporânea. Em um mundo marcado pelo que chamamos de *Colorblindness*, devemos ter muita atenção para as representações atuais e suas mensagens, pois um ideal de empoderamento de grupos marginalizados por estar mascarando novas formas de manter o controle social das pessoas negras e as hierarquias raciais.

Também já vimos que, a partir do que bell hooks (2005) chama de multiculturalismo, as agendas neoliberais buscam homogeneizar seu público por meio do esvaziamento de práticas culturais específicas e sua adequação a um mercado consumidor. Para além disso, propagandas e produções amplamente disseminadas pelas grandes mídias mascaram a perpetuação das desigualdades raciais por meio da implementação de personagens e modelos não brancos, em um discurso que finge "abraçar a diversidade", mas que mantém – nos bastidores – as hierarquias raciais por meio do empobrecimento dos funcionários negros em detrimento dos brancos. Não podemos deixar de citar, ainda, a disseminação da ideia do sujeito individual, que enfraquece os movimentos por direitos civis ao se propagar uma ideia de que os preconceitos seriam algo que já foi "ultrapassado".

Logo, essa nova dinâmica pode trazer benefícios para a autoestima dos afro-americanos, promovendo um protagonismo que sempre lhes fora negado nas obras de grande orçamento da indústria do entretenimento, mas não se pode deixar de lado o fato de boa parte dessa representatividade ser largamente utilizada para mascarar o fato do racismo e da segregação racial – agora promovida pela pobreza – continuarem existindo e enfraquecerem os movimentos que buscam trazer mudanças profundas para a sociedade

atual (DAVIS; TADIAR, 2005, p. 41). A partir de uma falsa utopia multicultural representada em suas imagens, portanto, hooks (2005) nos mostra que as empresas ampliam seus mercados e conquistam mais poder para explorar exatamente as etnias que exaltam em suas propagandas.

No meio do entretenimento, é perceptível como algumas obras contemporâneas seguem promovendo imagens racistas em relação às mulheres negras, de uma forma mais discreta que seus antecessores da indústria. Mesmo quando o autor da obra não tem a intenção de agir de forma preconceituosa, o fato de contarmos, majoritariamente, com autores brancos gera tanto um apagamento das artistas negras quanto uma perpetuação da imagem que os brancos possuem em relação a elas – e não da quebra de perspectivas e a promoção de novas narrativas defendidas pelo feminismo negro (HOOKS, 1996, p. 60).

Apesar de algumas mulheres negras se identificarem com o que está sendo representado pelos autores brancos, isso não os impede de tomarem decisões narrativas que repercutam padrões negativos a respeito delas – mesmo que de forma mais discreta – ou que não ocorra um processo de apagamento dessas vivências pelo fato de elas estarem sendo apresentadas por alguém que as vê de fora. Mesmo que pareçam simples ferramentas para a construção de produtos de entretenimento, portanto, as imagens devem ser levadas à sério, pois têm o poder de moldar visões de mundo e estimular – ou combater – o preconceito e a segregação racial.

Em um contexto no qual o multiculturalismo e a disseminação da ideia de que os preconceitos teriam sido vencidos se tornaram a máxima, devemos olhar com extrema cautela para as representações a respeito de grupos marginalizados. Por conta disso, analisaremos agora como esse contexto pode ter influenciado no desenvolvimento de uma Cleópatra que, mesmo sendo negra, está dentro dos padrões de beleza estabelecidos pelos brancos – ainda que de forma mais discreta do que pudemos perceber quando atrizes como Theda Bara e Elizabeth Taylor foram escaladas para interpretar a personagem.

Apesar dos movimentos pela valorização da beleza negra terem sido efetivos, ao ponto de enxergarmos representações mais plurais no meio do entretenimento e até nas propagandas, vimos anteriormente que autores como Michelle Alexander e bell hooks defendem a ideia de que quanto mais pessoas negras se erguem contra o sistema, mais ele trabalha para criar métodos de manter a opressão. Para hooks (2005), um desses mecanismos seria o multiculturalismo, que vende os modelos da classe média branca de uma forma que se pretende ser inclusiva para todos os grupos em prol dos lucros e do

enfraquecimento de movimentos militantes contemporâneos pela disseminação de um modo de vida individualista como forma de superar todas as adversidades.

Dentro desse contexto, a autora (2006) nos mostra como os padrões de beleza voltados para a exaltação da figura e do modo de vida brancos seguem se impondo perante a comunidade negra, atacando a autoestima dessas pessoas ao mesmo tempo em que desvia o foco de um trabalho de autodeterminação para uma adequação ao que é considerado "ideal". Em um mundo neoliberal de exaltação ao individualismo e a culpabilização do sujeito por seus supostos "fracassos", muitos afro-americanos passam a incorporar costumes e estéticas brancas aos seus cotidianos em uma tentativa de sobreviverem.

Ainda segundo a autora, por mais que se lute pelo empoderamento da comunidade negra como um todo, pessoas negras com tons de pele mais claros e fenótipos mais parecidos com os dos brancos possuíam vantagens sociais que pessoas de tom de pele mais escuro não possuem. Isso segue ocorrendo no mundo contemporâneo porque persiste-se a imposição colonial de associação de privilégios e direitos à uma cor de pele específica. Parecer belo aos olhos dos brancos não é só sobre ser mais desejado por eles, mas também sobre conseguir mais possibilidades para ascender socialmente (HOOKS, 1995, p. 125).

Precisamos ter em mente, todavia, que as mulheres negras, principalmente com a pele mais escura, sofrem muito mais pressão do que os homens para se adequarem ao padrão branco. Para Patrícia Hill Collins (2000), as afro-americanas classificadas como *light skins*[57] para os padrões norte-americanos têm mais oportunidades para prosperarem do que aquelas classificadas como *dark skins*[58] – apesar de ambas serem oprimidas e possuírem menos chances do que qualquer mulher branca.

Em um contexto como esse, a representação de uma Cleópatra dentro dos padrões *light skin* poderia indicar uma perpetuação desse estereótipo – mesmo que de forma não intencional - por parte dos desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins*. Essa escolha de representação também poderia explicar a ausência de críticas e ataques racistas em relação à personagem em sites como o *Metacritics*, enquanto a representação presente no

[57] Assim são chamadas as pessoas negras com tons de pele mais claros e traços mais próximos dos geralmente vistos em pessoas brancas – como cabelos lisos, narizes pequenos e olhos claros.
[58] Essa seria a nomenclatura utilizada para caracterizar pessoas negras com peles mais escuras e traços mais distintos dos presentes nas pessoas brancas. Geralmente são essas pessoas que sofrem uma maior pressão para se adequarem ao padrão de beleza branco por meio de procedimentos estéticos – como alisamento do cabelo, uso de lentes de contato e cirurgias plásticas.

documentário *Queen Cleópatra* (2023) – dirigido por Jada Pinkett Smith – sofreu inúmeras críticas pela escalação de uma atriz classificada pelo público como *dark skin*.

Uma crítica final à adequação da Cleópatra do jogo aos padrões de beleza vigentes atualmente seria o fato dessa representação perpetuar a ideia - construída por Hollywood - de que mulheres negras de pele mais clara são associadas a estereótipos que as sexualizam, enquanto mulheres negras de pele mais escura são associadas a estereótipos que as animalizam ou tornam submissas (HOOKS, 2006, p. 180). Apesar de já termos visto que a personagem de *Assassin's Creed Origins* se afasta de suas representações anteriores exatamente por não ser uma predadora sexual, não há como negar que a sexualidade está imensamente presente em sua caracterização – um ponto que suscitou inúmeras críticas, como veremos no próximo tópico. A rainha, portanto, segue tendo a cor e o comportamento mais verossímil para o contexto de sua representação, como nos mostrou Ella Shohat (2004), mas agora promovendo a perpetuação de uma ideia de sociedade de *Colorblindness*.

Vale destacar, por fim, que esse tópico não se trata de uma desvalorização do trabalho das militantes negras, seja do Black Power ou do feminismo negro, ou da importância de termos uma representação de uma Cleópatra negra em um meio como os videogames, mas sim de uma tentativa de demonstrar como o racismo continua determinando como as pessoas negras devem aparentar para serem consideradas desejáveis para boa parte dos espectadores. Se trata de um alerta para os perigos do racismo contemporâneo, atrelado a uma dinâmica de sociedade neoliberal, e para a necessidade de vencermos o individualismo e continuarmos com movimentos antirracistas fortes.

4.3.2 A perpetuação de uma imagem específica de Cleópatra

Vimos nos tópicos anteriores que Cleópatra e seu universo foram atrelados, por contínuos escritos e representações a seu respeito, a estereótipos de sexualidade e exotismo (SOUZA, 2014, p. 99). A partir de seus próprios interesses e preceitos morais, Otaviano Augusto, Plutarco e outros homens influentes de Roma desenvolveram um perfil exótico, ostentador, sexual e bárbaro de seus oponentes egípcios – sendo Cleópatra a maior representação de todas essas características pejorativas – para legitimar a dominação do Egito e a luta contra um general romano anteriormente glorificado pelo povo – Marco Antônio – perante a opinião pública romana (BEARD, 2017, p. 345-346).

Nas palavras de Maria Aparecida de Oliveira Silva Gregory Balthazar: "Assim, a Cleópatra descrita por Plutarco toma a forma de uma mulher promiscua e sem

sentimentos, que usou de seu corpo para subjugar dois grandes líderes políticos de seu tempo." (SILVA; BALTHAZAR, 2010, p. 8) Seguindo os escritos deixados por Plutarco, portanto, muitos autores desenvolveram filmes – como já vimos anteriormente – que se adequam a essa construção de uma personagem sedutora, sedenta por poder e pouco escrupulosa, ao ponto de ser um perigo para qualquer sociedade "civilizada" e servir apenas para governar um país no qual vivam indivíduos tão "promíscuos" quanto sua rainha.

Apesar de trabalhos historiográficos e antropológicos mais atuais a respeito de Cleópatra destacarem aspectos políticos, econômicos, culturais e bélicos de sua vida e governo – finalmente lhe fornecendo uma análise semelhante a que grandes estadistas homens sempre tiveram ao longo do tempo - representações contemporâneas a respeito da rainha seguem usando os escritos de autores romanos e a imagem pejorativa construída a respeito da personagem no entretenimento como molde para suas próprias obras. Tanto no âmbito científico quanto no artístico, portanto, é importante não resumir Cleópatra a questão da sensualidade exatamente para que seja possível entender como ela impactou e foi impactada pelos contextos políticos, econômicos, sociais e culturais da época. Somente poderemos saber o quão grande foi seu governo e sua influência no mundo daquela época a partir de uma visão mais crítica das fontes a respeito da rainha (FRANCO, 2019, p. 63-64).

Apesar dos desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* terem se empenhado em criar uma representação de Cleópatra que ressaltasse mais sua capacidade como estadista e seu poder em um mundo governado por homens, a personagem segue atrelada aos estigmas de exotismo e sensualidade das obras anteriores. Por conta disso, inúmeras historiadoras e arqueólogas especializadas na história do Egito e na de Cleópatra teceram críticas[59] a respeito do jogo, pois gostariam de ver uma obra de entretenimento mais fidedigna a grandiosidade da figura histórica e menos atrelada a conceitos e padrões desenvolvidos por seus inimigos da época e propagados até os dias de hoje.

Para Geraldine Pinch, *Assassin's Creed Origins* estaria seguindo uma tradição de representação de Cleópatra que a colocava como uma "devoradora de homens" para menosprezá-la. Seria a perpetuação de uma imagem machista a respeito da rainha. A autora defende que a rainha podia promover banquetes e festas com fins políticos, mas tinha muita responsabilidade com suas obrigações como rainha e com o cuidado com seus

[59] Todas as críticas das autoras foram conglomeradas no artigo de Colin Campbell. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2017/11/2/16593124/assassins-creed-origins-cleopatra#nnn>

filhos para ter uma vida "devassa" como se propaga. Salima Ikram, professora de egiptologia na American University do Cairo, complementa essa argumentação ao afirmar que posição de Cleópatra como deusa viva a impediria de ter relações sexuais com qualquer indivíduo comum ou ter uma vida "libertina" como os romanos afirmavam.

Já segundo a arqueóloga e egiptóloga Joyce Tyldesley - que escreveu o livro *Cleopatra: Last Queen of Egypt* - representar a rainha como uma mulher "promíscua" seria seguir uma tradição romana de representação que visa prejudicar a imagem de uma poderosa inimiga. Apesar de não seguir o que consideramos moral ou imoral no mundo contemporâneo, a autora defende que não há nada que indique que o comportamento sexual de Cleópatra era brutalmente diferente de qualquer membro de sua família. Para Mary Beard, a imagem que se tem da rainha do Egito seria algo mais voltado para as propagandas romanas a seu respeito, com o intuito de desprezá-la, do que com seu comportamento real, ou seja, ela não necessariamente era sensual e "galanteadora" como suas representações fazem parecer. Debra Macleod - autora de *Brides of Rome: A Novel of the Vestal Virgins* – complementaria esse pensamento ao afirmar que a campanha de difamação de Otaviano Augusto, após sua derrota, teria sido perpetuada tanto pelos estúdios de Hollywood quanto pelo jogo.

As pesquisadoras nos mostram como é problemática a perpetuação de uma imagem pejorativa e sexualizada de Cleópatra no que se refere ao referencial que os espectadores terão a respeito da figura histórica e do retrocesso que isso poderia causar para a comunidade acadêmica no que se refere às pesquisas e representações de mulheres importantes do passado. Para além disso, todavia, precisamos pensar como essa perpetuação pode impactar a comunidade negra ao se decidir manter – apesar das mudanças positivas – um modelo negativo da personagem e, ao mesmo tempo, escolher representá-la como uma mulher negra.

Em um mundo no qual as mídias de amplo alcance são responsáveis por difundir ideias e comportamentos considerados ideais, a representação de modelos e comportamentos negros "ideais" e "ruins" está diretamente atrelada a uma tentativa mascarada de perpetuar o racismo. Anteriormente representadas como o que Patrícia Hill Collins (2004) chama de *Freaks*, predadoras sexuais incontroláveis, as mulheres negras precisaram lutar constantemente para deixarem de ser vistas como objetos sexuais e conquistarem o respeito que merecem dentro da indústria do entretenimento.

Apesar de suas lutas terem lhes garantido um maior controle e autonomia em relação a seus corpos, a sociedade de *Colorblindness* transformou em uma máxima desenvolver

imagens pejorativas a respeito das afro-americanas e garantir a manutenção do controle dos corpos negros de uma forma mais discreta. Dentro desse contexto, as mulheres negras precisam continuar lutando contra representações que visam perpetuar as hierarquias raciais no mundo contemporâneo.

Collins (2004) afirma que, para disfarçar o racismo nas representações contemporâneas que visam hiper sexualizar as mulheres negras, as imagens a respeito das mulheres negras são disseminadas a partir da falsa ideia que se trataria de um processo de emancipação das afro-americanas. Por conta disso, devemos pensar nos aspectos negativos que uma Cleópatra negra que segue alguns dos moldes pejorativos estabelecidos pelos romanos pode causar.

Apesar de aparecer para o espectador como uma estadista forte e um centro de referência para a resistência contra a Ordem dos Anciãos por boa parte do jogo, a personagem afirmar – em seu primeiro contato com o jogador – que faria sexo com qualquer homem ou mulher do ambiente que estivesse disposto a morrer no dia seguinte, como forma de demonstrar sua devoção a ela, nos remete a representações negativas e sexualizadas a respeito de mulheres negras ao logo da história do entretenimento. O fato de a rainha estar adequada ao padrão de beleza *light skin* só agravaria a situação, pois vimos que são exatamente essas as mulheres negras atreladas pelas grandes mídias ao comportamento sexual "incontrolável".

Logo, devemos ter em mente que, por mais que *Assassin's Creed Origins* e sua Cleópatra visem romper com caricaturas racistas e com a imagem negativa construída a respeito da rainha ao longo do tempo, o jogo e sua representação da personagem também podem ser problematizados. Se entendemos que as representações históricas são frutos de seus contextos de produção e necessidade de estimular o consumo, a imagem de Cleópatra que será desenvolvida na obra será diretamente influenciada pelo contexto neoliberal de individualização dos sujeitos e de perpetuação do racismo.

Por mais que represente um importante progresso no que se refere à vinculação de pessoas negras à figuras de poder no entretenimento, a Cleópatra do jogo se perde nas tentativas de manter a verossimilhança com as imagens a respeito da personagem já conhecidas pelo público. Para além disso, a persistência da necessidade de atrelá-la aos padrões de beleza brancos - para talvez evitar críticas a obra por parte de seus espectadores - é outro aspecto negativo da representação, já que reforça a mentalidade de que mulheres negras só podem ser consideradas belas se estiverem esteticamente o mais próximas possível do padrão branco de beleza.

Um elemento que poderia nos levar a refletir a respeito disso seria comparar a Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* e as poucas críticas a respeito da personagem com o ódio massivo destinado ao documentário *Queen Cléopatra* (2023) da Netflix, que conta com a atriz britânica Adele James interpretando a personagem principal. Para além de não sexualizar a personagem histórica, o documentário de Jada Pinkett Smith colocou uma mulher negra *dark skin* para interpretar Cleópatra.

Ao ressaltar suas características – como o cabelo, os traços físicos e a cor - que a aproximariam das mulheres negras do mundo todo, o documentário de Jada representaria um rompimento brusco com as históricas tentativas de embranquecer a figura de Cleópatra a todo custo. Essa ousadia, todavia, renderam críticas brutais ao projeto, mas essa comparação nos mostra o quanto avançamos no que se refere à luta pela representatividade e o protagonismo negro no entretenimento, e quanto ainda precisamos fazer para que os padrões de beleza brancos e as hierarquias raciais sejam definitivamente derrubados.

5. Considerações finais

Ao longo de toda essa dissertação, pudemos perceber como a mídia e a cultura visual têm um papel cada vez importante na forma como os indivíduos experienciam o mundo e lidam com as diferenças socialmente construídas. Para além disso, a importância da presença de pessoas negras nas grandes indústrias do entretenimento e dos movimentos por direitos civis de pessoas não brancas foram destacadas, já que somente assim novas perspectivas e imagens menos racistas poderão chegar ao grande público, bem como uma conscientização em larga escala a respeito das problemáticas trazidas pelo preconceito poderá se estabelecer (HOOKS, 1990, p. 26).

Apenas a partir dessas mudanças que os antigos padrões brancos de representação e arquétipos poderão ser modificados, por meio de sua adaptação para novas realidades e demandas do público. Se temos espectadores que passam a enxergar o passado a partir de uma nova verossimilhança, por conta de sua exposição a imagens referenciais mais inclusivas, podemos projetar um futuro mais inclusivo para o entretenimento e até, talvez, para a própria pesquisa histórica.

Vimos também que, em meio a esse "parque de diversões virtual" ambientado no passado, o jogador pode ser induzido a construir para si mesmo uma nova visão a respeito dos tempos históricos, povos e personagens ali representados, modificando suas crenças

e certezas a respeito do passado por meio de sua experiencia. Logo, a experiencia histórica promovida por jogos como *Assassin's Creed Origins* pode tanto reforçar quanto romper com tradições culturais a respeito do próprio contexto presente de seus espectadores, já que padrões são percebidos – de forma consciente ou não – entre o passado representado e o mundo atual.

Esse processo ocorre porque, como já vimos no capítulo 1, as representações históricas são majoritariamente construídas a partir da projeção de nossas realidades e contextos culturais nos passados que visamos representar. Por conta dessa característica das representações, se torna de vital importância entendermos que imagens a respeito do passado os jogos poderiam estar apresentando para seu público, principalmente no que se refere à questão do preconceito racial e sua perpetuação.

Quando comparamos *Assassin's Creed Origins* com outras obras a respeito do mesmo período histórico, como os filmes produzidos por Hollywood citados no capítulo 3, podemos perceber como as mudanças sociais alteraram a forma de se representar a rainha e seus contemporâneos. Influenciadas pelos movimentos por direitos civis do século XX e contemporâneos, essas mudanças afetaram tanto o contexto social quanto o cultural, modificando a forma como produzimos e enxergamos o entretenimento e demonstrando o poder das imagens na luta pela manutenção ou derrubada das hierarquias sociais.

Devemos ter em mente, contudo, que apesar de aparentar ser um jogo que visa romper com caricaturas racistas e dar protagonismo para personagens negros, o jogo também possui representações problemáticas a respeito da comunidade negra. Ou seja, mesmo com tanto progresso no que se refere a luta por uma maior representatividade e o fim de imagens pejorativas, os padrões racistas continuam se propagando ao longo dos anos, agora de uma forma mais discreta e adequada ao que chamamos de sociedade de *Colorblindness*.

Durante esse trabalho, pudemos perceber como o racismo contemporâneo se mascara na sociedade contemporânea ao afirmar que ela seria racialmente neutra, ao mesmo tempo em que as grandes mídias são amplamente utilizadas para disseminar o ideal de sujeito neoliberal e de individualidade. Essa individualidade, contudo, enfraquece os movimentos civis ao defender a ideia de que todos teriam as mesmas oportunidades de prosperar, bastando superar a concorrência e se afirmar como o melhor. Se temos a falsa ideia de que não existem desigualdades, temos a tendência de ver aqueles que lutam contra os problemas históricos causados pelo racismo como indivíduos que buscam apenas obterem vantagens em um mundo tão competitivo.

Se o historiador deve fazer com que as fontes apresentem tanto suas mensagens explícitas quanto as implícitas, ao trabalharmos com imagens e produtos de entretenimento, devemos pensar no que é visível e no que está invisível em relação a elas (GUIMARÃES, 2007, p. 13). No caso do jogo, trazer à tona fatores possivelmente problemáticos em sua narrativa seria denunciar como, mesmo em uma mídia que parece prezar pelo rompimento com a lógica preconceituosa de representação, o racismo contemporâneo e a individualidade neoliberal conseguem influenciar diretamente nas formas de se olhar para o passado apresentadas nele.

Como a questão da representação de pessoas marginalizadas abriga um simbolismo complexo e extremamente influente em nossas dinâmicas sociais (ERIGHA, 2019, p. 32), não basta apenas colocar pessoas negras em papéis de destaque se esse protagonismo é feito em meio a uma narrativa que fortalece um discurso que perpetua as desigualdades raciais no mundo real. Esse processo, por mais que traga aspectos positivos para crianças e adultos negros – que finalmente podem se ver em papéis de protagonismo e poder em suas obras favoritas – pode acabar prejudicando os movimentos que visam garantir uma melhor qualidade de vida para a população negra como um todo, pois estes são desmerecidos dentro de uma lógica que defende a não mais existência do racismo e que o caminho para combater os preconceitos é o investimento na prosperidade individual.

Logo, romper totalmente com as caricaturas racistas, antigas ou contemporâneas, significa romper também com uma lógica de representação que visa mascarar o racismo contemporâneo e separar a comunidade negra pela questão financeira. Não há como negar as mudanças positivas das representações históricas ao longo dos anos, graças a luta dos militantes antirracistas, mas não podemos esquecer das problemáticas que o Neoliberalismo Progressista e suas múltiplas adaptações aos movimentos por direitos civis contemporâneos podem gerar em prol do lucro, ao mesmo tempo em que perpetuam imagens de defesa as hierarquias raciais de forma mais discreta (BONILLA-SILVA, 2014, p. 334).

A partir de uma utopia multicultural, empresas contemporâneas seriam capazes de ampliar seus mercados e lucrarem com as vendas feitas para públicos não brancos, por meio de um processo no qual propagam imagens que são capazes de, ao mesmo tempo, romper com uma lógica antiga de representação preconceituosa e estabelecer uma nova forma de garantir as hierarquias raciais – muitas vezes dentro de suas próprias instalações. Ou seja, é preciso ter cuidado para analisar determinados produtos de entretenimento construídos atualmente, pois as mesmas empresas que exaltam a imagem de pessoas

negras são aquelas que possuem poucos funcionários não brancos em posições de poder e perpetuam mensagens que podem prejudicar os movimentos negros contemporâneos (DAVIS; TADIAR, 2005, p. 41-43).

Podemos concluir, então, que por mais que *Assassin's Creed Origins* tenha mérito por ousar em construir uma narrativa a respeito de um tempo histórico consolidado no imaginário popular com protagonistas e uma Cleópatra negra, alguns pontos da narrativa nos chamam a atenção por perpetuarem formas de racismo contemporâneas e/ou criticarem abertamente medidas tomadas pelos movimentos negros atuais. Mesmo que seja importante termos protagonistas negros fortes, rompermos abertamente com caricaturas racistas e trazermos novas perspectivas a respeito da imagem e do comportamento de Cleópatra para os espectadores, não há como negar que certos aspectos do jogo podem estar ali como forma de defender a ideia de uma sociedade de *Colorblindness* e garantir que o jogo fosse um produto vendável.

Não se trata de uma tentativa de desmerecer o trabalho dos desenvolvedores do jogo ou os avanços promovidos por essa representação, mas sim chamar a atenção para o fato de que poderia se tratar de um projeto "seguro", em prol da manutenção dos lucros da Ubisoft e do retorno ao grande investimento feito na produção. Diferentemente de *Queen Cleópatra* (2023), massacrado pelo público ao oferecer um produto mais engajado na luta antirracista, *Assassin's Creed Origins* parece ter buscado ousar de forma "segura", promovendo o rompimento com caricaturas racistas tradicionais ao mesmo tempo em que acaba disseminando novas formas de preconceito ao, aparentemente, apostar na construção de personagens negros "ideais" e atacar de forma implícita a suposta "violência desnecessária" dos movimentos negros contemporâneos.

6. Referências

Fontes primarias:

ASSASSIN'S CREED ORIGINS. Direção: Jean Guesdon e Ashraf Ismail. Produção: Martin Schelling, Roteiro: Alain Mercieca. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Microsoft Windows. Montreal, Canadá: Ubisoft, 2017.

Fontes de apoio:

CLEÓPATRA (1963). Direção: Joseph L. Mankiewicz. Produção: Walter Wanger. EUA: 20th Century Fox, 1963.

CLEÓPATRA (1934). Direção: Cécil DeMille. Produção: Bartlett Cormack. EUA: Paramount Pictures, 1934.

CLEÓPATRA (1917). Direção: J. Gordon Edwards. Produção: William Fox. EUA: Fox Film Corporation, 1917.

Referências bibliográficas:

ADESINA, Precious. *The Birth of Black is Beautiful Movement*. BBC, 2020. Disponível em: <https://www.bbc.com/culture/article/20200730-the-birth-of-the-black-is-beautiful-movement>. Acesso em março de 2022.

ALEXANDER, Jeffrey. *A Tomada do Palco: performances sociais de Mao Tsé-Tung e Martin Luther King, e a Black Lives Matter hoje*. Porto Alegre: Sociologias, n° 44, 2017, p. 198-246.

ALEXANDER, Michelle. *The New Jim Crow: Mass Incarceration in the Age of Colorblindness*. Nova York: The New Press, 2020.

BALTHAZAR, Gregory da Silva. *Cleópatra a sedução do Oriente: o corpo como meio feminino de exercer política*. Rio Grande do Sul: PUC/RS, 2010.

BARROS, José D'Assunção; NÓVOA, Jorge (orgs.). *Cinema-História: Teoria e representações sociais no cinema*. Rio de Janeiro: Apícuri, 2008.

BEARD, Mary. *SPQR: Uma História da Roma Antiga*. São Paulo: Planeta, 2017.

BELLO, Robson Scarassati. *Assassin's Creed: Representação, espacialização e performance da História*. Florianópolis. jul. 2015.

_____. *História e Memória em Assassin's Creed (2007-2015)*. Tempo e Argumento, Florianópolis, v. 11, n. 27, p. 304 - 339, maio/ago. 2019.

_____. *História e Videogames: Como os jogos eletrônicos podem ser pensados pelos historiadores*. (Artigo). In: Café História. Disponível em: <https://www.cafehistoria.com.br/historia-e-videogames>. Publicado em: 13 nov. 2017. Acesso: outubro de 2022.

_____. *O videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade, em Assassin's Creed (2007-2015).* 2016. 323p. Dissertação (Mestrado em História) – Programa de Pós-Graduação em História Social, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

BERLIN, Ian. *Gerações de Cativeiro: Uma História da Escravidão nos Estados Unidos*. Rio de Janeiro: Record, 2006.

BERVERNAGE, Berber. *A Passeidade do Passado: Reflexões sobre a política da historicização e a crise da passeidade historicista*. Goiânia: Revista de teoria da História, v.24, n.1, 2021.

BEZERRA, Ulpiano. *Fontes visuais, cultura visual, História visual. Balanço provisório, propostas cautelares*. São Paulo. Revista Brasileira de História, v.23, nº 45, pp. 11-36, fev. 2003.

_____. *Rumo a uma "história visual"*, In: MARTINS, José de Souza, ECKERT, Cornélia & NOVAES, Sylvia Caiuby (orgs.). *O imaginário e o poético nas ciências sociais.* Bauru, EDUSC, 2005.

BLOOM, Joshua; MARTIN JR., Waldo E. *Black Against Empire: The History and Politics of the Black Panther Party*. Berkeley e Los Angeles: University of California Press, 2013.

BONILLA-SILVA, Eduardo. *Racism without Racists*: *Color-blind Racism and the Persistence of Racial Inequality in America*. New York: Rowman & Littlefield Publishers, INC, 2014.

BRAUDEL, Fernand. *A Longa Duração*. São Paulo: Revista de História, n°62, pp. 261-294, abril-julho 1965.

BRENNAN, Teresa; JAY, Martin. *Vision in Context: Historical and Contemporary Perspectives on Sight*. Londres: Routledge, 1996.

BRITO, Luciana da Cruz. *"Mr. Perpetual Motion" enfrenta o Jim Crow: André Rebouças e sua passagem pelos Estados Unidos no pós-abolição*. Rio de Janeiro: Estudos Históricos, vol. 32, nº 66, p. 241-266, janeiro-abril 2019.

BROWN, Nikki; STENTIFORD, Barry. *The Jim Crow Encyclopedia*. Connecticut: Greenwood Press, 2008.

CARDOSO, Ciro Flamarion; BELTRÃO, Cláudia (org). *Semiótica do espetáculo: um método para a História*. Rio de Janeiro, Apicuri, 2013.

CHAPMAN, Adam. *Digital Games as History: How Videogames Represents the Past and Offer Acess to Historical Past*. New York: Routledge, 2016.

CHAPPEL, David. *Uma pedra de esperança: a fé profética, o liberalismo e a morte das leis Jim Crow*. University of Oklahoma, maio de 2008.

CHARTIER, Roger. *O Mundo como Representação*. São Paulo: Estudos Avançados, v. 11, p. 173-191, dez. 1991.

COBB, Jelani. *The Matter of Black Lives.* The New Yorker, março 14, 2016, pp.33-40.

COLLINS, Patrícia Hill. *Black Feminist Thought: knowledge, consciousness and the politics of empowerment*. New York: Routledge, 2000.

_____. *Black Sexual Politics: African American, Gender and the new Racism*. New York: Routledge, 2004.

DARDOT, Pierre; LAVAL, Christian. *A nova razão do mundo: ensaio sobre a sociedade neoliberal*. São Paulo: Editora Boitempo, 2016.

DAVIDSON, James West. *Uma breve história dos Estados Unidos*. Porto Alegre: L&PM, 2017.

DAVIS, Angela. *Abolition Democracy: Beyond Empire, Prisions and Torture*. New York: Seven Stories Press, 2005.

_____. *A Liberdade é uma Luta Constante*. São Paulo: Boitempo, 2018.

_____. *Angela Davis: An Autobiography*. New York: Internacional Publishers, 1974.

_____. *Are Prisons Obsolete?*. New York: Seven Stories Press, 2003.

_____; TADIAR, Neferti (orgs.). *Beyond the Frame: Woman of Color and Visual Representation*. New York: Palgrave McMillan, 2005.

_____. *Policing the Black Man*. Nova York: Pantheon Books, 2017.

_____. *Women, Culture and Politics*. New York: First Vintage Books Edition, 1990.

_____. *Women, Race and Class*. New York: First Vintage Books Edition, 1983.

DE GROOT, Jerome. *Consuming History: History and Heritage in Contemporany Popular Culture*. Routledge: New York, 2009.

DESPLANCQUES, Sophie. *Egito Antigo*. Porto Alegre: L&PM Pocket, 2009.

DIXON, Wheeler Winston. American Cinema of 1940s: Themes and Variations. New Brunswick: Rutgers University Press, 2006.

DOHERTY, Thomas. *Appendix 1: The Motion Picture Produce Code of 1930*. In: *Pre-Code Hollywood: Sex, Immorality and Inssurection in American Cinema, 1930 – 1934*. Columbia University Press, 1999, p. 347-359.

ECO, Humberto. *Apocalípticos e Integrados*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2008.

_____. *Obra Aberta*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2015.

_____. *Os Limites da Interpretação*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2004.

_____. *Tratado Geral de Semiótica*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2009.

FERRO, Marc. *Cinema e História*. Rio de Janeiro: Editora Paz e Terra, 1992.

ERIGHA, Maryann. *The Hollywood Jim Crow: the racial politics of the movie industry*. New York: New York University Press, 2019.

FISCHER, Lucy. American Cinema of 1920s: Themes and Variations. New Brunswick: Rutgers University Press, 2009.

FONER. Philip. *The Black Panthers Speak*. Chicago: Haymarket Books, 1970.

FRANCO, Jéssica. *Cleópatra VII Rainha dos Reis: a Monarquia Helenística na última Faraó do Egito*. Universidade Federal do Paraná: Curitiba, 2019.

FRASER, Nancy. *Do neoliberalismo progressista a Trump – e além*. American Affairs, v. 1, n. 4, p. 46-64, 2017.

FREE ANGELA DAVIS. Direção: Shola Lynch. Produção: Shola Lynch, Sidra Smith, Carole Lambert e Carine Ruszniewski. EUA: Imovision Tag, 2012.

FREEMAN. Joshua B. *American Empire: The rise of a global power, the democratic revolution at home (1945-2000)*. Nova York: Penguin Group, 2021.

GINZBURG, Carlo. *Mitos, Emblemas e Sinais: Morfologia e História*. São Paulo: Companhia das Letras, 1989.

_____. *Nossas palavras e as deles: o ofício do historiador na atualidade*. ArtCultura, Uberlândia, v. 23, n. 42, jan.-jun., 2021.

_____. *O fio e os rastros: verdadeiro, falso, fictício*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.

GRANT, Barry Keith (org.). *American Cinema of 1960s: Themes and Variations*. New Brunswick: Rutgers University Press, 2008.

GRANT, Susan-Mary. *História Concisa dos Estados Unidos*. São Paulo: EDIPRO, 2014.

GRIMAL, Nicolas. *História do Egito Antigo*. Rio de Janeiro: Forense, 2012.

GUIMARÃES, Manoel Luiz Salgado. *Vendo o passado: representação e escrita da história.* São Paulo. N. Sér. v.15. n.2.p.11-30. jul-dez. 2007.

HARTOG, François. *Crer em História*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2017.

_____. *Evidência da História: o que os historiadores veem*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2020.

_____. *Regimes de historicidade: presentismo e experiências do tempo*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2013.

HARVEY, David. *O neoliberalismo: história e implicações*. São Paulo: Editora Loyola, 2008.

HILLIAD, David. *The Black Panther Party: Service to the People Programs*. Albuquerque: University of New Mexico Press, 2008.

HOOKS, bell. *Black Looks: Race and Representation*. Boston: South End Press, 1992.

_____. *Killing Rage: Ending Racism*. New York: Henry Holt and Company, 1995.

_____. *Outlaw Culture: Resisting Representations*. New York: Routledge Classics, 2006.

_____. *Reel to Real: Race, Class and Sex at Movies*. New York: Routledge Classics, 1996.

_____. *Representing Whiteness in the Black Imagination*. IN: FRANKENBERD, Ruth (org.). *Desplicing Whiteness: Essays in Social and Cultural Criticism*. Durham: Duke University Press, 1997, p. 338-346.

_____. *We Real Cool: Black Men and Masculinity*. New York: Routledge Classics, 2004.

_____. *Yearning: Race, Gender and Cultural Politics*. Boston: South End Press, 1990.

HUIZINGA, Johan. *Homo Ludens: O Jogo como elemento da Cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 2019.

JOHNSON. Ollie. *Explicando a Extinção do Partido dos Panteras Negras: O Papel dos Fatores Internos*. CADERNO CRH, Salvador, n. 35, p. 93-125, jan./jun. 2002.

KARNAL, Leandro; DE MORAIS, Marcus Vinícius; FERNANDES, Luiz; PURDY, Sean. *História dos Estados Unidos; das origens ao século XXI*. São Paulo: Editora Contexto, 2012.

KOSELLECK, Reinhart. *Crítica e Crise*. Rio de Janeiro: Contraponto Editora, 2015.

_____. *Estratos do Tempo: Estudos sobre História*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2014.

_____. *Futuro Passado: Contribuição à Semântica dos Tempos Históricos*. Rio de Janeiro: Editora PUC-Rio, 2015.

_____; MEIER, Christian; GUNTHER, Horst; ENGELS, Odilo. *O Conceito de História*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

_____. *Uma Latente Filosofia do Tempo*. São Paulo: Editora UNESP, 2021.

LANDRY, Bart; MARSH, Kris. *The Evolution of the New Black Middle Class*. Maryland: University of Maryland Press, 2011.

LEFÈVRE, François. *História do mundo grego antigo*. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 2013.

LEITE, Gisele. *Considerações sobre a segregação racial nos Estados Unidos (EUA)*. Disponível em: <https://www.geledes.org.br/consideracoes-sobre-a-segregacao-racial-nos-estados-unidos-eua/>. Acesso em 15 de maio de 2020.

MATTOS, A. C. Gomes de. *Do cinestocópio ao cinema digital: breve história do cinema americano.* Rio de Janeiro: Rocco, 2006.

MEISTER, Franziska. *Racism and Resistance: How the Black Panthers Challenged White Supremacy*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2017.

MENESES, Sônia. *Os vendedores de passado: A escrita da história como produto da mídia*. Revista Tempos Históricos, v.14, pp.71-90, 2010.

MORRIS, Aldon; TREITLER, Vilna Bashi. *O Estado Racial da União: compreendendo raça e desigualdade racial nos Estados Unidos da América.* Salvador. Caderno CRH, v. 32, n.85, p.15-31, jan./abr. 2019.

NEVES, Isa Beatriz; ALVES, Lynn; BASTOS, Abelmon. *Jogos digitais e a História: desafios e possibilidades*. Brasília. p.192-195, nov. 2012.

NÓVOA, Jorge; FRESSATO, Soleni Biscouto; FEIGELSON, Kristan. *Cinematógrafo: um olhar sobre a História*. São Paulo: Ed. UNESP, 2009.

OLIVA, Anderson Ribeiro. *Desafricanizar o Egito e embranquecer Cleópatra: silêncios epistêmicos nas leituras eurocêntricas sobre o Egito em manuais escolares de História no PNLD 2018*. Brasilia: Romanitas – Revista de estudos Grecolatinos, n.10, pp. 26-63, 2017.

PANTERAS NEGRAS: VANGUARDA DA REVOLUÇÃO. Direção: Stanley Nelson Jr., Produção: Stanley Nelson Jr. e Laurens Grant. EUA: Firelights Films, 2015.

PILGRIN, David. *Understanding Jim Crow: using racist memorabilia to teach tolerance and promote social justice*. Oakland: PM Press, 2015.

_____. *Watermelons, nooses and straight razors: stories from Jim Crow Museum*. Oakland: PM Press, 2018.

ROSENSTONE, Robert. *Experiments in Rethinking History*. New York: Routledge, 2004.

_____. *History on Film, Film on History*. Londres: Pearson Education Limited, 2006.

_____. *Visions o f the Past The Challenge o f Film to our Idea of History*. Cambridge: Harvard University Press, 1997.

SALES, José das Candeias. *Cinema e História Antiga: a propósito do filme Cleopatra (1963) de Joseph Leo Mankiewichz*. Lisboa: Impactum, 2014.

SCHIFF, Stacy. *Cleópatra: uma biografia*. EUA: Zahar, 2010.

SHOHAT, Ella. *Des-Orientalizar Cleópatra: um tropo moderno da identidade*. Campinas: Cadernos Pagu, n.23, pp.11-54, jul./dez. 2004.

SKLAR, Robert. História Social do Cinema Americano. São Paulo: Editora Cultrix, 1975.

SILVA, Maria Aparecida de Oliveira; BALTHAZAR, Gregory da Silva. *Sexualidade e poder em Plutarco: O exemplo de Cleópatra*. Rio Grande do Sul: Fazendo Gênero, n.9, ago. 2010.

SILVA, Priscila Aquino. *Cinema e História: o imaginário norte-americano através de Hollywood*. Rio de Janeiro: Revista Cantareira, n°5, v.1, 2004.

SOUZA, Renata Soares de. *Cleópatra e o cinema hollywoodiano na primeira metade do século XX*. Brasil: Revista Mundo Antigo, ano III, v.3, n.05, jul. 2014.

SPENCER, Robyn. *The Revolution has come: Black Power, Gender, and the Black Panther Party in Oakland*. Durham and London: Duke University Press, 2016.

STOWE, Harriet Beecher. *A Cabana do Pai Tomás*. Rio de Janeiro: Amarylis Editora, 2016.

TAYLOR, Keeanga-Yamahtta. *The Rise of the #BlackLivesMatter Movement*. University of Princeton, 2018.

TELES, Lana Moura Sá; ADI, Ashjan Sadique. *Hipersexualização das Mulheres Negras: aspectos sócio-históricos e a influência da mídia*. São Paulo: Revista Galáxia, p. 155-166, 2008.

THOMPSON-MILLER, Ruth. *Jim Crow's Legacy: Segregation Stress Syndrome*. College Station (Texas): A&M University, mai. 2011.

TISCHAUSER, Leslie Vincent. *Jim Crow Laws*. Califórnia: Greenwood, 2012.

TURIN, Rodrigo. *Os Tempos da Independência: Entre a História Disciplinar e a História como Serviço*. Revista Almanak, Guarulhos, n° 25, 2020.

_____. *Tempos Precários: Aceleração, Historicidade e Semântica Neoliberal*. Rio de Janeiro: Zazie Edições, 2019.

VALK, Anne; BROWN, Leslie. *Living with Jim Crow: African American women and memories of the Segregated South*. Nova York: St. Martin's Press LLC, 2010.

VAUGHAN, Patrícia Anne. *A imagem americana de beleza física e as mudanças provocadas pelo "Black Power" nos anos 60*. Fortaleza: Rev. das Letras, n.22, v.1, jan/dez 2011.

WHITE, Hayden. *Historiography and Historiophoty.* Chicago: The American Historical Review, n.5, v.93, dez. 1988.

_____. *O evento modernista*. Rio de Janeiro: Revista Lugar Comum, n. 5-6, pp. 191-219, abril de 1992.

_____. *O passado prático*. Revista ArtCultura, v.20, n°37, pp.9-19, 2018.

_____. *The Content of the Form: Narrative Discourse and Historical Representation*. Baltimore: The Johns Hopkins University Press, 1987.

_____. *The Practical Past*. Evanston: Northwesten University Press, 2014.