

ARTIGOS DOSSIÉ

Paloma Mendes¹

Consumo de jogos e Neoliberalismo Progressista: os múltiplos usos do passado nas representações de Cleópatra

Game industry and Progressive Neoliberalism: the multiple
uses of the past in Cleopatra representations

RESUMO:

O presente artigo, tem como objetivo analisar como as representações históricas de Cleópatra VII variam de acordo com o contexto cultural de produção, dando enfoque para as representações desenvolvidas em meio ao que chamamos de Neoliberalismo Progressista e a questão do consumo do passado. Como fontes principais, foram utilizados os filmes *Cleópatra* (1917), (1934) e (1963) e o jogo *Assassin's Creed Origins* (2017), pois a diferença no contexto de produção das duas obras fornece uma margem temporal para analisarmos as semelhanças e diferenças entre as duas obras – principalmente no que se refere à representação de pessoas negras.

ABSTRACT:

This article, aims to analyze how historical representations of Cleopatra VII can change, according to production context and are influenced by Progressive Neoliberalism. The primary sources used were the films *Cleopatra* (1917), *Cleopatra* (1934), and *Cleopatra* (1963), and the game *Assassin's Creed Origins* (2017), as the difference in the production context of the two works provides a temporal framework for analyzing the similarities and differences between them—particularly regarding the representation of black people.

Palavras-chave: Cleópatra; *Assassin's Creed*; Consumo do passado; Neoliberalismo progressista; *Assassin's Creed Origins*

Keywords: Cleopatra; *Assassin's Creed*; Consumption of the past; Progressive neoliberalism; *Assassin's Creed Origins*

¹ Mestra em História pela Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro; Doutoranda, Universidade Federal do Estado do Rio de Janeiro  Rio de Janeiro, RJ, Brasil.

paloma.maria24@gmail.com,  <https://orcid.org/0000-0003-2545-0799>

INTRODUÇÃO

O presente artigo se propõe a investigar como as questões raciais norte-americanas, principalmente no que se refere às hierarquias sociais, estão diretamente vinculadas com as escolhas narrativas e imagéticas presentes nas representações históricas a respeito da figura de Cleópatra VII. A ideia é analisar obras de entretenimento que visam representar a vida da última rainha do Egito – como os filmes *Cleópatra* de 1917, 1934 e 1963 e o jogo *Assassin's Creed Origins* (2017) – com as questões raciais presentes na sociedade norte-americana, com o intuito de demonstrar como a repressão às minorias políticas racializadas – e seus movimentos de libertação – impactam diretamente na forma de se olhar para o passado e se produzir entretenimento.

Para tornar essa análise precisa, serão utilizadas como referências bibliográficas pensadoras feministas negras como Patrícia Hill Collins (2000), bell hooks (1992), Cida Bento (2022) e Angela Davis (1983). Essas autoras tanto denunciam o racismo presente na sociedade norte-americana, inclusive no aspecto das produções culturais, quanto demonstram a importância da militância antirracista para a construção de um entretenimento menos preconceituoso.

Além disso, autores como François Hartog (2013), Jerome De Groot (2009) e Rodrigo Turin

(2020) serão apresentados como base bibliográfica para contextualizar a aceleração do consumo de obras de entretenimento que representam o passado. Por fim, o conceito de neoliberalismo progressista, idealizado por Nancy Fraser (2017), será aplicado ao estudo das fontes com o intuito de explicar o suposto “engajamento” da indústria cultural norte-americana no mundo contemporâneo e as mudanças nas formas de se representar figuras históricas como Cleópatra.

RESENTISMO, NEOLIBERALISMO E O CONSUMO DO PASSADO

Para Hartog (2013) e Meneses (2010), o consumo acelerado do passado se daria a partir do século XX, com o estabelecimento do **presentismo**¹. Nesse contexto, a história teria se transformado em um produto, vendido como uma experiência de entretenimento para seus potenciais consumidores. O passado, portanto, se tornaria parte da indústria cultural, sendo moldado na forma de representações históricas para atender a uma demanda cada vez mais acelerada (De Groot, 2009, p. 8-10). Rodrigo Turin (2020) complementa essa argumentação ao afirmar que o passado não seria levado ao público de forma didática, mas sim como um serviço; logo, é mais importante atender às expectativas do público-alvo do que garantir a acuidade das informações históricas apresentadas.

Segundo Turin (2020), o consumo acelerado do passado seria agravado pelo neoliberalismo, modelo político popularizado e expandido na década de 1980 pelos governos de Margaret Thatcher e Ronald Reagan. Dentro da lógica neoliberal, a história deixa de ser algo informativo e passa a ser vista como um produto, que deve agradar seus consumidores para ser cada vez mais consumido.

Ainda segundo o autor, 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.

Logo, para Hayden White (1987), a análise de uma representação histórica não deve ser feita com base em seu grau de veracidade, mas sim em relação ao seu impacto social e cultural. Esse processo ocorre porque os grandes estúdios que se propõem a desenvolver representações históricas as fazem a partir das influências do contexto, das

limitações tecnológicas a disposição e, ainda, se baseando em padrões de produção e nas expectativas de seu público-alvo. Segundo Jerome De Groot (2009), o entretenimento contemporâneo seria pautado pela utilização em massa de eventos históricos considerados “relevantes”, remodelados de acordo com as possíveis demandas dos espectadores; a veracidade histórica, portanto, não é a maior prioridade da maior parte das produções.

Se trata de uma fórmula de sucesso, pois, para o autor, a variedade de produtos de entretenimento que utilizam o passado como base de produção – e o retorno financeiro que muitos desses produtos geram – demonstram que as representações históricas se tornaram abordagens narrativas fixas na indústria cultural. As representações histórias desenvolvidas pelos grandes estúdios teriam, portanto, a capacidade de levar a um imenso contingente de pessoas visões específicas a respeito do passado, globalizando uma narrativa (Bello, 2016, p. 273-274).

Mas como o consumo do passado se relacionaria com a questão racial nos Estados Unidos? Para bell hooks (2006), as imagens mentais construídas pelos indivíduos seriam desenvolvidas a partir de elementos aos quais eles seriam expostos em seus cotidianos. Em um país marcado pela colonização europeia, pela escravidão negra e pelo racismo contemporâneo, a maioria das imagens que visam representar os afro-

americanos serão baseadas em uma visão racista, sendo denominadas por Patrícia Hill Collins (2000) como imagens de controle. Logo, ao categorizar os afro-americanos como o “outro” (Bento, 2022, p. 74), a maior parte das obras de entretenimento norte-americanas são responsáveis por legitimar e perpetuar o preconceito e a violência contra esses indivíduos.

Alguns veículos de comunicação, como veículos de notícias atrelados a ideias conservadoras, argumentam que essas imagens de controle pertenceriam apenas ao passado, pois o racismo teria sido superado nos Estados Unidos com o fim das *Jim Crow Laws*² na década de 1960. Para as feministas negras – como Patrícia Hill Collins (2004), Angela Davis (2018) e Michelle Alexander (2020) –, todavia, um “novo racismo” estaria se formando na sociedade norte-americana – baseado na ideia de *colorblindness*³.

Nesse contexto, a mídia de massa tem um papel essencial, pois além de difundir a ideia de que não existiria mais racismo, ela também perpetua imagens de controle a respeito dos afro-americanos, garantindo que as hierarquias raciais permaneçam intactas – mesmo que “ocultas” para indivíduos pouco engajados em causas sociais. Naturalmente, ativistas negros lutam cotidianamente para explicitar as problemáticas desse sistema e expor os malefícios causados pelo racismo contemporâneo.

Em meio as essas disputas pelos direitos das pessoas marginalizadas e da hegemonia do ideal neoliberal, a figura de Cleópatra – assim como a de outras tantas figuras históricas – se torna um produto das grandes mídias. O intuito desse artigo é, portanto, entender como as representações da última soberana do Egito se encaixam nas disputas raciais norte-americanas.

AS PRIMEIRAS REPRESENTAÇÕES DE CLEÓPATRA

Para analisar e contextualizar as primeiras representações históricas do século XX a respeito de Cleópatra em meio a questão racial norte-americana, é preciso entender quais são as referências culturais utilizadas na construção dessas obras. Esse trabalho se mostra necessário pois, para Umberto Eco (2008), os modelos do entretenimento são criados a partir da repetição, que torna determinados fatores familiares e trazem sentidos específicos para determinados símbolos. (Eco, 2008, p. 193). Mas existiria um modelo para se representar Cleópatra? Se sim, de onde ele teria vindo?

Durante sua vida e após a sua morte, Cleópatra foi descrita pelos romanos como exótica, sensual, mística e ambiciosa. Apesar de Cícero já divulgar publicamente suas visões negativas a respeito da rainha durante a República Romana, a

propaganda contrária a ela se intensificou durante o governo de Otaviano Augusto – primeiro imperador romano. Para valorizar ainda mais sua conquista do Egito, e eximir Júlio César e Marco Antônio da “culpa” de terem se vinculado aos egípcios, Augusto se apropria dos escritos de Cícero a respeito de Cleópatra e intensifica sua propagação. Logo, cria-se em Roma a ideia de que a rainha seria uma mulher ardilosa e sedenta por poder.

Apesar de suas conquistas como governante, os relatos sobre Cleópatra que se propagaram ao longo dos anos, e que serviram como base para suas principais representações ficcionais, foram majoritariamente pejorativos (Schiff, 2010, p. 10). 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).

Mas por que essas representações seriam fontes úteis para a análise da questão racial norte-americana? Para Koselleck (2019), se um fato histórico pode ser visto de formas diferentes por grupos sociais distintos, as manifestações desses entendimentos podem servir como fontes para os historiadores compreenderem determinadas questões sociais. Robert Rosenstone (1997) complementa essa argumentação ao afirmar que, 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).

Se, ao longo do século XX, as *Jim Crow Laws* estavam em vigor em boa parte dos Estados Unidos e que as hierarquias raciais eram uma realidade, os grandes estúdios cinematográficos apostaram em atrizes para interpretar Cleópatra que se adequassem ao que boa parte do público norte-americano consideraria como possível de se tornar um “objeto de desejo” de homens poderosos – mulheres brancas e magras. (Souza, 2014). Logo, não há interesse em escalar para o papel uma atriz com uma aparência mais fidedigna aos registros históricos que possuímos a respeito de Cleópatra, pois a verossimilhança e a aceitação do público-alvo são o mais importante para garantir que a obra forneça o retorno financeiro esperado.

Dentre as principais representações históricas a respeito de Cleópatra no século XX, temos o filme *Cleópatra* (1917). Dirigido por J. Gordon Edward e estrelado por Theda Bara, esse 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*⁴, muito popular na época, para construir a personagem, no filme temos uma Cleópatra “devoradora de homens”, cujo sadismo a levava a conquistar os homens pa-

ra, em seguida, levá-los à ruína (Souza, 2014, p. 106) – algo semelhante ao que Plutarco acusou Cleópatra de tentar fazer com César e Antônio.

Figura 1 - Theda Bara como Cleópatra



Fonte: Filme *Cleópatra* (1917)

Segundo bell hooks (1992), as *vamps* seriam uma mistura da inocência considerada inerente às mulheres brancas com a devassidão atrelada às mulheres negras. Em um contexto de segregação racial, todavia, não seria possível pensar em escalar uma mulher negra para um papel de tamanha importância dentro de uma grande produção – mesmo que a personagem retratada fosse vista como uma espécie de “vilã” na narrativa. Para além disso, a presença de um relacionamento interraci-

al⁵ causaria um impacto negativo em boa parte dos espectadores brancos, vistos como grande público-alvo⁶ da indústria cinematográfica da época. Logo, seria quase impossível fazer com que esses espectadores brancos vissem como verossímil uma mulher não branca como um *sex symbol*, como Theda Bara ficou conhecida depois do papel (Souza, 2014, p. 104-105).

Já em 1934, foi lançado o filme *Cleópatra* (1934); dirigido por Cecil DeMiller e protagonizado por Claudette Colbert, a obra 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 apresentá-los como vilões. A questão estética também é largamente explorada para 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 ambientes, 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).

É preciso ter em mente, também, que 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.

Figura 2 - A Cleópatra de Claudette Colbert contracenando com Júlio César, interpretado por Warren William



Fonte: Filme *Cleópatra* (1934)

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, portanto, 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.

Figura 3 - A Cleópatra de Elizabeth Taylor



Fonte: Filme *Cleópatra* (1963)

Ao longo de toda a narrativa, é possível 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 exotичidade, já que ela aparece fazendo rituais mágicos em algumas cenas – em uma referência pejorativa às religiões de matriz africana.

Logo, os três filmes seguem o padrão das produções de grande orçamento de Hollywood, como aponta Anderson Oliva (2017), pois defendem ideias eurocêntricas, racistas e patriarcais. Como entendia-se que o público-alvo compartilhava desses pensamentos, os atores brancos foram usados como referencial de protagonismo e beleza em Hollywood, enquanto as mulheres negras são apagadas das narrativas principais (Shohat, 2004, p. 26).

Mas, se todas as problemáticas apresentadas nos filmes fossem desconsideradas, por que seria tão problemático representar uma Cleópatra branca? Como aponta Anderson Oliva, ao “desafricanizarem” o Egito e darem protagonismo

apenas para personagens brancos em suas obras a respeito desse tema, os grandes produtores de Hollywood estariam contribuindo para a perpetuação das hierarquias raciais.

Ella Shohat (2004) comenta como não é possível saber precisamente qual seria a etnia de Cleópatra, mas a escolha de sempre representar a personagem como branca, e adequar seus contemporâneos negros a estereótipos racistas, indica que o enfoque dos grandes estúdios está no consumidor branco e na perpetuação do racismo (Souza, 2014, p. 105), pois a mensagem que se passa é que não seria possível haver existido uma grande rainha negra. Os recentes ataques ao documentário *Queen Cleopatra* (2023), protagonizado por Adele James, indicam que o embranquecimento da personagem não se trata apenas de uma questão de “gosto”, mas sim de busca pela aceitação do público.

Naturalmente, a comunidade negra norte-americana não aceitou a imposição de modelos racistas de representação no entretenimento de forma passiva. Os ativistas que lutavam pelos direitos dos afro-americanos também exigiam por mudanças na estrutura racista de produção cultural de grande alcance. Logo, essa movimentação política, social e estética influenciou diretamente na forma de se fazer entretenimento nos EUA, pois enquanto a NAACP⁷ 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) 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*⁸. 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. O autor comenta, todavia, como produções com mensagens que perpetuam as hierarquias raciais ainda existem e seguem recebendo grandes financiamentos.

A CLEÓPATRA DE ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Apesar das adversidades, o movimento negro norte-americano seguiu pressionando o governo e a indústria do entretenimento por justiça e maior representatividade durante o final

do século XX e o início do século XXI. Criado no dia em que o policial George Zimmerman foi absolvido da acusação de homicídio por matar o jovem afro-americano Trayvon Martin a tiros, o movimento *Black Lives Matter* tem sido uma das referências na luta contra o racismo contemporâneo (Taylor, 2018, p. 229). Liderado por Patrisse Cullors, Alicia Garza e Opal Tometi, 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 contemporâneo.

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*⁹, os afro-americano da indústria do entretenimento norte-americana lutaram ao lado dos movimentos por direitos civis para conquistarem mais espaço. A partir disso, atores e diretores pressionam a indústria para que obras de grande orçamento também fossem dirigidas e estreladas por afro-americanos

Os afro-americanos da indústria, no entanto, enfrentam a resistência da própria academia, pois muitos de seus membros continuam defen-

dendo a perpetuação do protagonismo branco e o *status quo* (hooks, 1990, p. 36). A militância antirracista, contudo, segue lutando para que atores e diretores negros recebam o prestígio que merecem. Em meio a essa luta, é possível destacar ações como o boicote às principais premiações¹⁰, o uso dos discursos de vencedores para denunciar o apagamento negro¹¹, a organização de manifestações virtuais contra o racismo da indústria¹² e o engajamento do público para fazer com que filmes com protagonistas e diretores negros sejam sucessos de bilheteria¹³.

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 cultural, as mensagens passadas em suas obras serão majoritariamente 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. Desenvolvido e publicado pela Ubisoft em 2017 para os principais *videogames* da geração¹⁴, *Assassin's Creed Origins* se passa no Egito governado por Ptolomeu XIV e Cleópatra VII e conta a história de um casal – Bayek e Aya – que buscam vingança pelo assassinato de seu filho.

Ao longo da narrativa, os protagonistas interagem com figuras históricas famosas, como Cleópatra e Júlio César, enquanto exploram o Egito para encontrar e assassinar todos os responsáveis pela morte de seu filho. Em meio às investigações, o casal descobre que o menino fora morto a mando de um grupo, chamado Ordem dos Anciões, que tinha como objetivo controlar o Egito e explorar sua população para angariarem mais poder. Movidos pelo pesar e pelo desejo de proteger o povo, os protagonistas decidem acabar com os Anciões.

Apesar de perpetuar alguns padrões de representação racistas¹⁵, o fato de um jogo que possui uma Cleópatra e protagonistas negros ter uma boa média de vendas¹⁶ e notas altas nos principais sites especializados¹⁷ em jogos demonstra que a sociedade está se tornando mais aberta para novas perspectivas sobre o papel das pessoas negras no meio audiovisual. Essa obra, portanto, explicita que formas menos eurocêntricas de se representar o passado estão se tornando verossímeis para o público (White, 1992, p. 210).

Figura 4 - A Cleópatra de *Assassin's Creed Origins*



Fonte: *Assassin's Creed Origins*, Ubisoft (2017)

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, levaram 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.

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 Anciões seja derrotada e que ela conquiste seu trono novamente.

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, é possível 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, o jogador pode 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, em muitos momentos do jogo, suas atitudes autoritárias são compensadas por seu charisma e pela sua capacidade de formular planos

bem-sucedidos em prol do povo do Egito e pela destruição gradual da Ordem dos Anciões.

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 Anciões 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, pode-se perceber como determinados eventos históricos da vida da personagem foram utilizados para ressaltar sua coragem e sua capacidade de convencimento. Ao entender que Pompeu estava debocchando de seus aliados e que a sua comunicação com ele era dificultada pelas tropas de Ptolomeu, a rainha decide se arriscar para falar pessoalmente com o general. Em outro momento, ela também decide se infiltrar no palácio fortemente protegido de Ptolomeu para conversar pessoalmente com César e torná-lo um aliado de sua causa.

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, mesmo em situações adversas (Schiff, 2010, p. 14-16). No jogo, isso se torna perceptível para o jogador quando Cleópatra presenteia o protagonista com a *Hidden Blade*¹⁸ e se mostra disposta a lutar contra a Ordem dos Anciões em prol do Egito, pois essas atitudes fazem com que os protagonistas – e o jogador – se tornem seus aliados.

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 dentro e fora do Egito (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 Anciões 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.

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. Acreditando que uma aliança com César a tornaria mais poderosa, ela sucumbe a sua sede de poder e passa a trabalhar apenas em fun-

ção dos interesses romanos, mesmo que isso prejudique os egípcios e seus antigos aliados. Logo, Cleópatra perde um pouco de sua imagem de mulher negra autônoma e poderosa, pois cede aos interesses de Roma em detrimento de seu próprio país. Não se trata, todavia, de uma representação que visa ser racista, pois a *Ubisoft* trocou o rumo narrativo da personagem apenas para manter a lógica narrativa apresentada em jogos anteriores da saga *Assassin's Creed*¹⁹.

Durante a *DLC*²⁰ do jogo, a sede de poder de Cleópatra chega ao seu auge, pois a personagem decidira ceder os recursos do Egito para auxiliar César e, futuramente, Marco Antônio, em seus projetos de dominação. Revoltados, os protagonistas do jogo passam a se dedicar a combater a rainha e proteger o povo do Egito da opressão romana. Ao longo da narrativa, o jogador pode ouvir *NPCs*²¹ romanos comentando sobre a fraqueza de Cleópatra e sua incapacidade de governar o Egito sem a ajuda de Marco Antônio, demonstrando que a rainha perdera completamente seu poder.

Logo, *Assassin's Creed Origins* é uma representação histórica que traz para o público uma nova visão sobre Cleópatra, misturando a autonomia e o poder que ela tivera em vida às imagens sobre a personagem já estabelecidos pelas obras passadas. O fato de a personagem ser representada como negra, destoando completamente de suas intérpretes brancas do passado, seria uma forma de

dar protagonismo para um grupo constantemente marginalizado pela indústria do entretenimento de grande alcance (Shohat, 2004, p. 44).

Mesmo que a Cleópatra do jogo tenha cedido seu poder para atender às exigências dos roteiros no final da narrativa, representar uma das mulheres mais poderosas da antiguidade como uma mulher negra causa impactos positivos tanto nas lutas antirracistas contemporâneas quanto na autoestima dos espectadores negros. Se trata de um rompimento com a lógica eurocêntrica de embranquecimento da história egípcia, a parir da apresentação de novas perspectivas visuais para personagens muito conhecidos pelo público.

Representar como mulher negra uma personagem histórica convencionalmente atrelada a uma sedução implacável, contudo, poderia atrelá-la a imagem de controle que Patrícia Hill Collins (2004) denomina como Jezebel. Essa imagem é considerada problemática, tanto por Collins quanto por outras pensadoras feministas negras, por caracterizar as mulheres negras como predadoras sexuais incansáveis, 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 disseminação da ideia de Jezebel visava legitimar o estupro constante de mulheres escravizadas por seus senhores. No mundo contemporâneo, vale

destacar, essa imagem é utilizada como uma forma de deslegitimar as denúncias de mulheres negras contra estupradores brancos, garantindo que os agressores continuem saindo impunes. Com a ascensão do cinema, como nos mostra David Pilgrim (2015), a Jezebel 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.

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 de sua erotização²² – mesmo após o fim da escravidão.

Patrícia Hill Collins (2004) complementa 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 imagem de Jezebel para erotizá-las²³, pois a personagem está sempre no controle de suas atitudes. Enquanto as inúmeras “jezebeis” da indústria cultural se comportam de forma irracional no que se refere à sexualidade, 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 co-

mo 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 Anciões 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. 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 à Jezebel.

Apesar de romper com a tradição de representar Cleópatra como uma mulher branca e não a caracterizar como Jezebel, os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* perpetuam ideais racistas em seu jogo. No meio do entretenimento como um todo, é perceptível como algumas obras contemporâneas seguem promovendo imagens racistas em relação às mulheres negras, mesmo que de uma forma mais discreta do que as vistas em obras passadas. Isso ocorre pois, em um contexto no

qual a disseminação da ideia de que os preconceitos teriam sido vencidos se tornaram a máxima, as mensagens racistas em obras de entretenimento de grande orçamento feitas por pessoas brancas se tornam mais discretas – mas nunca deixam de existir.

Esse contexto auxilia na compreensão de como a Cleópatra de *Assassin's Creed Origins* consegue se aproximar, ainda que de forma discreta, dos padrões estéticos brancos – assim como Theda Bara, Claudette Colbert e Elizabeth Taylor. Apesar de ser uma mulher negra, a Cleópatra do jogo foi propositalmente representada de acordo com o padrão *light skin*²⁴ de beleza negra, com o intuito de gerar menos estranhamento nos jogadores e atrair menos críticas. A ideia é apresentar para os espectadores brancos uma Cleópatra que, mesmo negra, ainda esteja próxima dos padrões de beleza brancos, o que poderia explicar a ausência de críticas e ataques racistas em relação à personagem em sites como o *Metacritic*²⁵. Enquanto isso, a representação presente no documentário *Queen Cleópatra* (2023) sofreu inúmeras críticas pela escalação de uma atriz classificada pelo público como *dark skin*.

Para além de perpetuarem ideais brancos de beleza, os desenvolvedores de *Assassin's Creed Origins* também podem ser criticados por, apesar de representarem uma Cleópatra que seja um estadista forte, ainda atrelarem à persona-

gem aos estigmas de exotismo e erotização das obras anteriores. Por conta disso, inúmeras historiadoras e arqueólogas especializadas na história do Egito e na de Cleópatra teceram críticas a respeito do jogo, apontando que gostariam de ver uma obra de entretenimento mais fidedigna a grandiosidade dessa figura histórica e menos atrelada a conceitos e padrões desenvolvidos por seus inimigos da época.

Para Geraldine Pinch (2017), *Assassin's Creed Origins* estaria seguindo uma tradição de representação de Cleópatra que a colocava como uma “devoradora de homens” para menosprezá-la, sendo uma perpetuação de uma imagem machista a respeito da personagem. 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 filhos para ter uma vida “devassa” como se propaga. Salima Ikram (2017), 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 afirmavam²⁶.

As pesquisadoras 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, é preciso pensar em 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, esconder representá-la como uma mulher negra.

Apesar de ser apresentada ao jogador como uma estadista forte, o fato da personagem falar que “faria sexo com qualquer homem ou mulher que quisesse mostrar sua devoção a ela” em uma de suas primeiras aparições é algo que deve ser problematizado. O fato da Cleópatra do jogo se adequar ao padrão *light skin* de representação de mulheres negras apenas agrava a situação, pois são essas as mulheres negras historicamente mais erotizadas pelas mídias. Logo, essa cena seria problemática tanto para a comunidade negra quanto para a própria imagem de Cleópatra como figura histórica.

Logo, é preciso ter em mente que, por mais que *Assassin's Creed Origins* e sua Cleópatra pareçam romper com imagens racistas e negativas da rainha, o jogo e sua representação da personagem também podem ser problematizados. Se as representações históricas são frutos de seus contextos de produção e necessidade de estimular o consumo, as imagens de Cleópatra no entretenimento

serão diretamente influenciadas pelas hierarquias raciais vigentes.

Mesmo que represente um importante progresso no que se refere à vinculação de pessoas negras a 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 e construídas pela própria saga *Assassin's Creed*. 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.

CONCLUSÃO

É possível concluir que *Assassin's Creed Origins* é uma representação histórica que busca trazer para o público uma Cleópatra que oscila entre os registros históricos e o senso comum a respeito da personagem estabelecido pela indústria do entretenimento. Ao dar enfoque para o poder e competência da rainha como estadista, bem como representá-la como uma figura negra, a *Ubisoft* abre caminho para perspectivas mais positivas a respeito

to de Cleópatra e do Egito, mesmo que sua versão da personagem ainda seja passível de críticas.

O fato de a personagem ser representada como negra, destoando completamente de suas intérpretes brancas do passado, seria uma forma de dar protagonismo para um grupo historicamente marginalizado pela indústria do entretenimento (Shohat, 2004, p. 44). É preciso ter em mente, no entanto, que o jogo também possui representações racistas, adequadas a uma lógica de *colorblindness*. Como a questão da representação de pessoas marginalizadas abriga um simbolismo complexo e extremamente influente nas 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 segue fortalecendo as hierarquias raciais.

Logo, a análise dos filmes hollywoodianos de Cleópatra e de *Assassin's Creed Origins* demonstra como a questão racial norte-americana é um assunto contemporâneo, mas com raízes em um longo passado. As mudanças nas formas de se representar Cleópatra demonstram a importância dos movimentos negros para a conquista de direitos e de maior representatividade, mas a persistência de problemáticas existentes no filme em uma produção tão recente como o jogo demonstram a força das hierarquias raciais e a necessidade de se continuar lutando para derrubá-las.

REFERÊNCIAS

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.

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

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

BELLO, Robson Scarassati. **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.

BELLO, Robson Scarassati. **O videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade, em Assassin's Creed (2007-2015)**. 2016. 323p. Dissertação (Mestrado em História) – Pro-

grama de Pós-Graduação em História Social, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2016.

BENTO, Cida. **O Pacto da Branquitude**. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

CAMPBELL, Colin. **Assassin's Creed Origins' Promiscuous Cleopatra is Just Plain Wrong: Classists Weigh in on Lurid Depiction of Egypt's Queen**. Polygon, 2017. Disponível em: <https://www.polygon.com/features/2017/11/2/16593124/assassins-creed-origins-cleopatra/#nnn>. Acesso em maio de 2025.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

KILOMBA, Grada. **Memórias da Plantação: Episódios de Racismo Cotidiano**. Rio de Janeiro: Editora Cobogó, 2018.

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

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

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

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

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

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

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. Brasília: Romanitas – Revista de estudos Grecolatinos, n.10, pp. 26-63, 2017.

PILGRIN, David. **Understanding Jim Crow: Using Racist Memorabilia to Teach Tolerance and Promote Social Justice**. Oakland: PM Press, 2015.

PILGRIN, David. **Watermelons, Nooses and Straight Razors: Stories from Jim Crow Museum**. Oakland: PM Press, 2018.

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

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

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

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

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

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.

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

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

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

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

Fontes do jogo e filmes:

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.

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

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

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

NOTAS

¹Conceito, desenvolvido por François Hartog, que classifica o “tempo contemporâneo” como algo acelerado e voltado para o consumo.

²Em tradução literal, significaria algo como “leis Jim Crow”. Se trata do “apelido” dado as leis de segregação racial que entraram em vigor em boa parte dos estados do Sul dos Estados Unidos a partir de 1877. O apelido tem origem no personagem Jim Crow, interpretado pelo comediante Thomas Rice em shows itinerantes do século XIX, que tinham como objetivo entreter pessoas brancas a partir da ridicularização da comunidade negra.

³Em tradução literal, significaria algo como “cego em relação à cor”. Esse conceito é utilizado por Michelle Alexander (2020) para se referir ao fato da sociedade norte-americana contemporânea “fingir” que não existem mais diferenças sociais e preconceitos baseados na cor de pele.

⁴Estereótipo que associa mulheres a predadoras sexuais violentas, amplamente utilizado por Hollywood no início do século XX.

⁵Relacionamentos interraciais foram proibidos pelo *Motion Picture Produce Code* ao longo de toda a sua vigência, o que demonstra uma repulsa de boa

parte dos espectadores brancos à ideia de se representar pessoas brancas e negras se relacionando em obras de entretenimento com grandes orçamentos. 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 (Tischauer, 2012).

⁶Em alguns estados do Sul, pessoas negras tinham acesso limitado ao cinema, o que fazia com que não fossem vistas como público-alvo por boa parte dos grandes estúdios de Hollywood.

⁷Em inglês, a sigla se refere à *National Association for the Advancement of Colored People* (em português, Associação Nacional para o Progresso das Pessoas de Cor), fundada em 1910, nos EUA para lutar juridicamente pelos direitos dos afro-americanos.

⁸Também chamado de *Hays Code*, se trata de um conjunto de regras que diretores e produtores cinematográficos deveriam seguir para que suas obras pudessem ser reproduzidas nos cinemas norte-americanos. Dentre essas regras, podemos citar a proibição de relacionamentos interraciais e a escravização de personagens brancos; ou seja, se tratava de um código criado para garantir a perpetuação de estereótipos.

tuação das hierarquias raciais nas produções de entretenimento de grande orçamento.

⁹Filmes de menor orçamento, geralmente feitos por estúdios menores, voltados para afro-americanos.

¹⁰Em 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.

¹¹Ao 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.

¹²A 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.

¹³Filmes 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.

¹⁴Como *PlayStation 4*, *Xbox One* e *Microsoft Windows*.

¹⁵Esses padrões estão presentes principalmente em alguns momentos com Bayek, pois o personagem critica alguns movimentos egípcios, que são majoritariamente negros, de libertação da opressão romana, alegando que eles seriam “violentos demais”. Esse trecho se adequa ao que bell hooks (1995) classifica como *black rage*, que seria uma tentativa de deslegitimar movimentos negros contemporâneos ao classificá-los como “muito violentos” ou desnecessários. Colocar um personagem negro nesse papel apenas agravaría a situação, pois ele teria o “conhecimento de causa” para considerar o movimento “desnecessário”, o que pode contribuir para a deslegitimação dos ativistas antirracistas do mundo real.

¹⁶Em entrevistas fornecidas para portais especializados em jogos, a *Ubisoft* aponta que *Assassin's Creed Origins* vendeu cerca de dez milhões de cópias, sendo um dos jogos mais vendido da empresa. Fonte: <https://gamerant.com/ubisoft-highest-selling-games-how-much/>.

¹⁷No principal site de referência para análise de jogos, o *Metacritics*, *Assassin's Creed Origins* possui uma nota de 81/100 dos críticos e de 7.3/10 dos fãs. As reclamações mais recorrentes dos joga-

dores fazem alusão às novas mecânicas de jogabilidade, não havendo comentários relevantes sobre a etnia dos personagens. Fonte: <https://www.metacritic.com/game/assassins-creed-origins/>.

¹⁸Sendo 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.

¹⁹Como 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 – por ter cedido ao seu desejo por poder, 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.

²⁰Conteúdo adicional ao jogo, geralmente lançado em um momento posterior à campanha principal com o intuito de trazer mais conteúdo a respeito da história retratada.

²¹Sigla para *non-playable characters*, ou seja, personagens não jogáveis. São personagens com os quais o jogador pode interagir, mas não jogar, e geralmente são programados pelos desenvolvedo-

res para fornecerem informações específicas para o jogador e darem continuidade ao enredo.

²²Aqui, estou adaptando um conceito de Grada Kilomba, que o utiliza para criticar a visão de que mulheres racializadas teriam um comportamento sexual “descontrolado”. (KILOMBA, 2018, p.79)

²³Aqui, estou utilizando o conceito da forma como Grada Kilomba realmente o idealizou, pensando na imposição de um comportamento sexual que está fora do controle da mulher negra e é utilizado com forma de dominação. (KILOMBA, 2018, p.79)

²⁴Podendo ser traduzido como algo semelhante a “pele clara”, esse padrão de beleza negra é usado para classificar mulheres negras cujos traços e tons de pele estão mais próximos dos padrões europeus e norte-americanos brancos de beleza. Faz contraste direto com o *dark skin* – ou “pele escura” – utilizado para classificar mulheres negras com tons de pele mais escuros e traços mais distantes do padrão de beleza branco.

²⁵Plataforma na qual jogos são avaliados por críticos especializados e pelo público.

²⁶Todas as críticas das autoras foram conglobadas no artigo de Colin Campbell. Disponível em: <https://www.polygon.com/>

[features/2017/11/2/16593124/assassins-creed-origins-cleopatra#nnn.](https://doi.org/10.18287/2025-05-01-16593124)