

Múmias digitais: práticas funerárias em *Assassin's Creed Origins*

Jéssica Mendes (FFLCH-USP/MAE-USP)

Matheus Morais (FFLCH-USP/MAE-USP)

Resumo—Esta análise insere-se no escopo de trabalhos do Grupo de Pesquisa (CNPq) denominado ARISE – Arqueologia Interativa e Simulações Eletrônicas e tem por objetivo apresentar, sob viés arqueológico, as principais características das práticas funerárias do Antigo Egito presente no jogo eletrônico *Assassin's Creed Origins*, desenvolvido pela produtora *Ubisoft Entertainment S.A.* São pormenorizadas as representações materiais do mundo funerário (mumificação, enterramentos, e outros fatores), bem como o impacto do diálogo entre desenvolvedores, historiadores/arqueólogos e o público em geral.

Palavras-chave—jogos eletrônicos; cultura material; simulação; antiguidade clássica; arqueologia; Egito Antigo

I. INTRODUÇÃO

A. Desenvolvimento do jogo

Assassin's Creed Origins é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela *Ubisoft Montreal* e publicado pela *Ubisoft Entertainment S.A.*, sendo o décimo título da série *Assassin's Creed*. Lançado oficialmente em 27 de outubro de 2017 com versões para Microsoft Windows, PlayStation 4 e Xbox One.

A *Ubisoft* é uma das maiores empresas de criação de games da atualidade com 28 estúdios e escritórios sediados em 29 países¹. Por se tratar de uma grande empresa, seu website (que pode ser acessado no seguinte link: <https://www.ubisoft.com/pt-br/>) contém, além das opções de compra de seus games, suporte técnico, informações sobre a empresa e opções de tradução para vários idiomas, um grande fórum bem administrado e organizado, com regras bem definidas, e com intensa participação da comunidade e dos desenvolvedores.

Sediada em Rennes, na França, a partir de 2000, a empresa vêm adquirindo uma política de compra de empresas menores e, conseqüentemente, os direitos autorais de seus jogos, como o que ocorreu, por exemplo, com a compra da divisão *The Learning Company* da *Gores Technology Group*, em 2001, que incluía os direitos de *Prince of Persia* e *Mist* e com o estúdio *THQ Montreal*, em 2013, que incluía os direitos de *South Park*:

The Stick of The Truth. Entre os jogos desenvolvidos pela empresa estão a série *Tom Clancy's, Just Dance, Watch Dogs e Far Cry*, além de jogos voltados para temáticas históricas como *For Honor* e a série *Assassin's Creed* (da qual *Origins* faz parte). A *Ubisoft* também foi responsável pela publicação de episódios de importantes franquias produzidas por outras grandes empresas como o game *Resident Evil 4* da *Capcom* para a versão PC e *Innocent Life: A Futuristic Harvest Moon* para PlayStation 2 e *Harvest Moon Online*, da série *Harvest Moon* da *Marvelous Interactive Inc.*

No Brasil, a *Ubisoft* inaugurou uma filial em julho de 2008 na cidade de São Paulo e, inicialmente, com apenas vinte funcionários (entre brasileiros e estrangeiros), a empresa trabalhou no desenvolvimento de jogos para Nintendo DS voltados para um público com faixa-etária entre 8 e 14 anos. Em 30 de setembro de 2010, a empresa optou pelo fechamento do estúdio brasileiro, mas manteve o escritório, introduzido na cidade já em 1999, responsável pela administração dos negócios da empresa na América Latina. A *Ubisoft* recebeu grande reconhecimento por parte de gamers brasileiros devido à sua preocupação com a dublagem e legendagem de seus jogos para o português, prática que vem sendo seguida desde o lançamento de *Assassin's Creed III*.

B. Jogabilidade

Como acima mencionado, *Assassin's Creed Origins* é um jogo eletrônico de ação-aventura com elementos de ação furtiva em terceira pessoa² em mundo aberto³. O jogador controla o protagonista da história que se passa no Antigo Egito do período ptolemaico, um *medjai* chamado Bayek, que tem como objetivo proteger seu povo de uma série de ameaças. Diferente de outros jogos da série, em *Origins* o jogador também tem a opção de controlar outro personagem: a esposa de Bayek, chamada Aya.

O jogo tem como objetivo contar a história do início da série, mostrando a origem dos *Assassinos*, que desejam alcançar a paz por meio do livre arbítrio, e de seus inimigos, os *Templários*, que a buscam por meio da ordem e da dominação.

¹ (França, Estados Unidos, Canadá, México, Brasil, Espanha, Itália, Inglaterra, Alemanha, Bélgica, Holanda, Polônia, Dinamarca, Suécia, Finlândia, Sérvia, Romênia, Ucrânia, Rússia, Bulgária, Emirados Árabes Unidos, Índia, China, Hong Kong, Coreia do Sul, Japão, Singapura, Filipinas e Austrália)

² Jogos em terceira pessoa são aqueles, geralmente apresentados com gráficos em 3D, nos quais o jogador pode ver o personagem jogável em uma perspectiva distante, geralmente com a câmera renderizada a uma distância fixada atrás e acima do personagem. Esses jogos são considerados mais difíceis de serem desenvolvidos em relação aos em primeira pessoa, devido à necessidade de criação do design do personagem e, sobretudo, à grande quantidade de animações, enquanto que para os em primeira pessoa, o desenvolvedor precisa apenas programar a movimentação da câmera durante as ações e animar o que está em seu campo de visão.

³ Mundo aberto ou *openworld* é um conceito de *level design* dos jogos eletrônicos no qual um jogador pode se mover livremente pelo mapa do jogo e lhe é dada liberdade considerável na escolha de como ou quando realizar os objetivos. O termo “mundo aberto” sugere a ausência de barreiras artificiais, o que os diferencia de jogos com muros invisíveis e telas de carregamento, comuns em jogos lineares. Um jogo em “mundo aberto”, no entanto, diferencia-se de um “sandbox” verdadeiro. Em um jogo de estilo “sandbox”, o jogador possui ferramentas para modificar o mapa e criar a forma como ele joga, assim como seus objetivos. Geralmente, jogos de mundo aberto ainda impõem algumas restrições ao ambiente do jogo, seja devido a limitações técnicas, seja pelas limitações do próprio jogo (como áreas bloqueadas) impostas pela parcial linearidade.

Muitos aspectos de outros jogos da franquia foram mantidos como, por exemplo, a ação furtiva e o uso de técnicas de *parkour*. O mapa (com tamanho similar ao do *Assassin's Creed: Black Flag*) pode ser explorado com o personagem a pé, com montarias (cavalos e camelos) ou com barcos (o que só ocorre também com o *Black Flag*). Também foram mantidos os “pontos de sincronização” (*view points*) utilizados para revelar os novos pontos do mapa e que, quando ativos, são convertidos em pontos de viagem rápida ao mesmo tempo em que ajudam o jogador a identificar possíveis objetivos e pontos de interesse. O jogo tem um novo sistema de luta e inclui combate naval, exploração submarina e túmulos com *puzzles*. *Assassin's Creed Origins* tem ainda um sistema de inventário baseado em jogos do gênero *role-playing game*⁴. Cada arma tem as suas próprias estatísticas e características, e os jogadores podem melhorá-las e criar outras a partir de materiais que são encontrados pelo mapa, incluindo bombas de fogo, nuvens de veneno e armadilhas (GURWIN, 2017). Além disso, o protagonista pode fazer uso de várias habilidades no decorrer do jogo, desbloqueadas através de uma “árvore de perícias” (*skill tree*) dividida em três categorias: *Hunter*, *Warrior* e *Seer*, cada uma refletindo uma diferente forma de jogar e cobrindo diferentes funções. O jogo ainda conta com um modo educativo de exploração, chamado *Discovery Tour*, que permite ao jogador explorar alguns temas do Egito Antigo por meio de visitas guiadas acompanhadas de narração.

Por se tratar de um jogo de grandes dimensões, que mostra vários aspectos da sociedade egípcia e de suas várias regiões, preferimos privilegiar apenas um aspecto da cultura material retratado no jogo. O escolhido foi o mundo funerário e seus elementos, por aparecerem constantemente no jogo, tanto no modo normal, quanto no modo de exploração (*Discovery tour*). Essa escolha se deve ao fato de ser uma parte essencial da religião egípcia, cuja influência sobre a sociedade é notável.

Lembremos que no mundo egípcio não havia uma separação clara entre as esferas da religião, política e cultura. Para que a religião cumprisse seu objetivo, era necessário que todos os componentes da sociedade trabalhassem juntos - um trabalho conjunto para que a ordem divina fosse perpetuada.

Devido a essa complexidade, impacto social e volume de material, optamos por privilegiar um aspecto específico da religião egípcia, as práticas funerárias. O jogo é inserido no período Ptolomaico (304-30 a.C.), no qual a sociedade egípcia já existia há 3000 anos, tempo suficiente para que a sua religião passasse por alterações. Assim, o recorte feito nos permitirá observar mudanças nas representações das práticas funerárias, dentro do qual falaremos dos enterramentos e seus elementos, sendo eles o tratamento dado ao corpo do morto, chamado de mumificação, o ritual e o local de enterramento.

II. PARALELOS

A. Mundo funerário

Os enterramentos mais antigos encontrados no Egito são anteriores ao período dinástico, o chamado Pré-dinástico

(5500-3050 a.C.). Alguns já apresentavam traços de mumificação, com a presença de bandagens. A primeira evidência encontrada que demonstra o uso desse processo nas primeiras dinastias foi a tumba do rei Djer (I Dinastia: 2920-2575 a.C.), na qual foi encontrado um braço com bandagens, braceletes e resíduos de uma substância que poderia ser resina (usada nos processos de mumificação para ajudar na conservação do corpo) (DAVID, 2008:12).

Podemos encontrar evidências desses processos de tratamento do corpo após a morte na vasta literatura religiosa egípcia, a qual estabeleceu muitas das diretrizes funerárias. No caso, a literatura que é até mesmo citada no jogo é a mortuária, cujo componente mais antigo é o *Texto das Pirâmides* - textos funerários pintados nas paredes das pirâmides, as quais eram enterramentos dos faraós e suas famílias. Este não é o único exemplo dessa literatura; podemos citar pelo menos outros dois textos funerários muito utilizados, que são o *Texto dos Caixões*: cujo surgimento remete ao Médio Império (2040-1640 a.C.), a partir de pinturas em caixões, e traz evidências de um medo em relação à morte, por conta do caminho que enfrentariam para conseguir sua vida após a morte e os perigos envolvidos nesse percurso; e o segundo seria o *Livro dos Mortos*, também chamado de *O Livro do Surgimento do Dia*, datado do Novo Império (1550-1070 a.C.), o qual não está mais relacionado ao medo da morte dos egípcios, mas sim a uma aposta em proteções para passagem segura ao mundo dos mortos (EL MAHDY, 1995:145-150). O último exemplo aparece em uma das *tasks* (missões) do jogo.

O pós-morte citado nos livros mortuários nem sempre foi acessível a todos. Esse acesso estava ligado ao faraó e à família real. Apenas no Primeiro Período Intermediário (2181-2055 a.C.) há uma “democratização”, através da qual todos (aqueles que tinham condições) poderiam se igualar ao deus Osíris, garantindo, assim, seu acesso a terra do deus (o mundo dos mortos), desde que tivessem uma vida de acordo com as crenças.

Esse processo de “igualamento” acontece através da mumificação - o deus Osíris foi a primeira múmia, de acordo com o mito. Faremos uso, aqui, da versão mais comum e disseminada do mito, aquela escrita pelo historiador grego Plutarco no século I a.C.. A opção de usarmos a versão de Plutarco, se deve, além de ser a mais conhecida, ao fato de ser a versão presente em *Assassin's Creed: Origins*.

Entretanto, o uso do texto desse autor traz uma série de problemas. A começar pelo fato de a versão apresentada pelo historiador grego não ser corroborada por outros autores contemporâneos e anteriores. Além disso, o mito de Plutarco agregou muitos elementos “helênicos” à mitologia egípcia (SHAW, 2004:116). Devido à escolha feita pelos desenvolvedores de utilizar essa versão, decidimos nos ater a ela para seguirmos a proposta de analisar o jogo

Resumidamente, a versão do mito descreve o processo de morte e ressuscitação de Osíris. Osíris era um governante benévolo e próspero e seu irmão, Seth, com inveja, decide matá-lo. Secretamente, tira as medidas do corpo do irmão e ordena a produção de um caixão com aquelas dimensões.

⁴ *Role-playing game*, também conhecido como RPG, é um gênero de jogo em que os jogadores assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de

regras predeterminado, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente. As escolhas dos jogadores determinam a direção que o jogo irá tomar.

Depois de pronto, Seth promove uma festa e, entre outros convidados, chama seu irmão, Osíris. Durante este evento, o anfitrião propõe uma brincadeira, na qual quem coubesse perfeitamente no caixão que havia mandado confeccionar, seria dono dele. Assim que Osíris entrou no caixão, Seth e outros selaram-no dentro e o jogaram no Nilo, navegando até Byblos. Ísis, sua esposa, recupera o caixão e o esconde para dar um funeral decente ao marido, porém Seth descobriu que ela havia resgatado o caixão, foi até este e desmembrou o corpo do irmão, espalhando suas partes por todo o Egito.

A partir desse ponto, de acordo com as fontes egípcias, é que temos a “primeira múmia”. Na versão egípcia, Ísis recupera as partes do corpo do marido, monta uma múmia e, a partir desta, engravida de Hórus (SHAW; NICHOLSON, 2002:214).

Além da mumificação, temos outros conceitos do pós-morte egípcio inseridos na história. Com a geração de Hórus, a semente da vida é perpetuada mesmo após a morte; com o desmembramento, a dissolução é pré-requisito da criação - é necessária a decadência antes de haver uma vida renovada (HORNUNG, 1992:102-103).

B. A múmia

A origem do processo de mumificação ainda é discutida. Alguns autores acreditam que ele se iniciou a partir da observação da conservação dos corpos quando enterrados nas areias do deserto (EL MAHDY, 1995:53). Outros dizem que o próprio ato de enterrar na areia seria com a finalidade de conservar a imagem do corpo e, a partir disso, foram desenvolvendo técnicas que permitissem maior conservação dele (SHAW; NICHOLSON, 2002:190).

De acordo com religião egípcia, os seres são compostos por cinco elementos além de seu corpo físico: *ka*, *ba*, *akh*, nome e sombra. O *ka* é descrito como a força de vida do indivíduo; o *ba*, a personalidade ou tudo aquilo que compõe o indivíduo de maneira não física; *akh*, a junção do *ka* e *ba* no pós-vida, sendo a forma de vida divina no pós-morte; o nome vive no mundo terreno e é a permanência da memória do indivíduo - sem esse, o indivíduo não existe; e a sombra seria uma entidade viva, assim como o nome, pertencente ao *ba*. A separação e a junção desses elementos deveriam ser asseguradas para que o indivíduo desfrutasse do pós-morte. Com essa finalidade, os mortos eram enterrados com vários objetos que asseguravam a sua proteção, além de passarem por rituais. (HORNUNG, 1992:175-183 ; EL MAHDY, 1995:110)

O processo era dividido em etapas realizadas por sacerdotes. Nem sempre o processo era o mesmo: havia diferenças conforme o poder aquisitivo das pessoas que os requisitavam. O mais comum, feito pela maioria da população, era apenas um enterramento simples nas areias do deserto, sob a qual o corpo sofreria uma mumificação natural devido ao calor e à falta de umidade. Ou seja, não passava por nenhum processo artificial; este último, na verdade, era restrito àqueles que tinham poder aquisitivo o suficiente para adquiri-lo (DAVID, 2008:12).

A mumificação seria necessária para que o *ka* do morto pudesse reconhecer o corpo ao qual pertencia e voltar para ele, a fim de buscar sustento. O *ba* teria todas as necessidades de um ser humano vivo e por isso deveria ser alimentado (o que só conseguiria através do corpo) a partir de oferendas deixadas

com essa finalidade. Como o *ka* seria a conexão entre o mundo físico e o etéreo, se o *ka* não reconhecesse o respectivo corpo, o *ba* não teria sustento e seria dificultado o acesso ao pós-morte.

Esse processo não era necessário para que os indivíduos obtivessem um pós-morte ou um pós-morte digno. Os egípcios acreditavam que os corpos daqueles que não tiveram uma preparação e enterramento “apropriados”, ficariam à deriva nas águas primordiais (*Nun*), mas poderiam se salvar e ganhar acesso para o submundo. O processo de mumificação e enterramento apropriados eram apenas uma forma de precaução (HORNUNG, 1992:105).

A mumificação também passou por mutações através do tempo. No período tratado aqui, o processo de mumificação já estava em decadência e não era mais algo estritamente religioso, mas também comercial. Havia também uma preocupação maior com o exterior do que com o interior das múmias, não existindo mais um *modus operandi* padrão para o tratamento interno daquelas (DAVID, 2008:17).

No jogo, o processo de mumificação é demonstrado algumas vezes, sempre com homens vestidos de maneira diferente em comparação às outras pessoas representadas, podendo ser interpretados como sacerdotes; e a área em que esse processo é feito sempre aparece associada a algum templo. Os corpos que aparecem recebem a atenção desses sacerdotes, às vezes abertos, às vezes apenas deixados expostos ao natrão. Ou seja, a representação escolhida para demonstrar o processo de mumificação está sempre relacionado à interação com o corpo do morto (ver figuras 1 e 2).



Fig. 1 – Sacerdote preparando um corpo no jogo *Assassin's Creed Origins*, aparentemente passando os órgãos para os vasos canopos (vasos específicos nos quais, em cada um, colocava-se um órgão específico: pulmões, intestinos, estômago e fígado).



Fig. 2 – Sacerdote inserindo natrão em um corpo no jogo *Assassin's Creed Origins*.

Muitas vezes aparecem também vasos canopos (vide figura 1), amuletos e sacerdotes gesticulando sobre o corpo, representando também o caráter religioso do processo. Isso é frisado quando o personagem principal é designado a ler um capítulo do já citado Livro dos Mortos para um morto, para que ele atingisse o mundo dos mortos.

diagnosis. *International Journal of Paleopathology*. Volume 1, edição 2. 2011. p. 99.

Esse processo mais tradicional de mumificação seria chamado “a mumificação de Osiris” por Heródoto (SHAW; NICHOLSON, 2002:190). É o mais completo, o qual era feito apenas com aqueles com grande poder aquisitivo ou pertencentes à família real. Devemos lembrar que também não representa um processo atemporal e unânime em todas as regiões egípcias; como disse Peter Ucho “Na maioria dos casos conhecidos, etnograficamente, uma cultura ou sociedade não é caracterizada apenas por um tipo de enterro” (QUIRKE *apud* UCKO, 1969:270)⁵.



Fig. 3 – Múmia e os amuletos no jogo *Assassin's Creed Origins*.

Os indivíduos que mexiam nos corpos durante esse processo, os embalsamadores, eram sacerdotes, o que deixa claro seu caráter religioso. O chefe embalsamador, por exemplo, representava o deus Anúbis, guardião dos cemitérios e do embalsamento; havia também o sacerdote leitor, cujo papel era ler os encantamentos durante o processo e os sacerdotes “menores”, os *wtw*, os quais eram encarregados de outras tarefas no processo. Este se desenvolvia em dois lugares distintos também - a tenda da purificação e o lugar do embalsamento - evidenciando uma diferenciação de etapas no processo.

Como dissemos anteriormente, na época ptolomaica já não é dada tanta atenção ao interior como ao exterior das múmias. Muitas vezes as vísceras não eram retiradas dos corpos e, quando tiradas, eram tratadas e retornadas aos corpos (DAVID, 2008:17). Os vasos canopos, que seriam o lugar de destino de algumas das vísceras de rápida decomposição (pulmão, fígado, estômago e intestinos), não aparecem mais tendo utilidade nesse quadro. Logo, o jogo os adiciona por algum motivo, o qual pode ser a tradição dos vasos estarem ligados à mumificação, ao ato de embalsamar, ou apenas decidiram por representar o processo mais clássico e rico de mumificação.

C. Enterramento

Durante o jogo, são mostradas diversas formas de enterramento. Dois extremos que podemos usar de exemplo aqui são as pirâmides, que podem ser adentradas pelo personagem principal (chamado Bayek), e um enterramento de um amigo desse personagem.

Os primeiros enterramentos citados são datados do Antigo Império e pertencem a três reis: Khufu (Quéops), Khafre (Quéfren) e Menkaure (Miquerinos). A área em que temos presente os caixões nas três pirâmides possui estela funerária e a presença de muitos objetos de rica estética, abrangendo desde vasos até literas, os quais cobrem não somente a área em que se encontram os caixões, mas outras câmaras também. Na pirâmide de Khufu (também chamada de Grande Pirâmide), há surpreendentemente uma antecâmara ricamente adornada, inclusive com vários objetos funerários, como o barco que seria usado para a passagem para e pelo o outro mundo, e servidores funerários (*shabits*).



Fig. 4 – Múmia do período ptolomaico. É possível notar o cuidado e a atenção extrema dada ao seu exterior. Fonte: PRATES, Carlos *et al.* Prostate metastatic bone cancer in an Egyptian Ptolemaic mummy, a proposed radiological



Fig. 5 – Representação do jogo *Assassin's Creed Origins* da área do caixão, com estela funerária e objetos.

⁵ “in the vast majority of cases known, ethnographically, a culture or society is not characterised by one type of burial only”. Tradução nossa.



Fig. 6 – Antecâmara da pirâmide de Khufu no jogo *Assassin's Creed Origins*.



Fig. 7 – Detalhe dos *shabits* presentes na antecâmara da pirâmide de Khufu no jogo *Assassin's Creed Origins*.

O barco existente remete à viagem do deus-Sol Rá pelo submundo. A passagem do morto para o submundo seria feita pelo mesmo caminho que Rá faz todas as noites, quando o Sol deve se pôr. E os *shabits* ajudariam em trabalhos onerosos no pós-morte, para que os mortos pudessem ter um pós-morte produtivo (HORNUNG, 1992:103).

Os *shabits* começam a ser utilizados apenas no Médio Império, quando começa a se expandir a ideia de que os mortos iriam para os Campos de Junco no pós-morte, nos quais deveriam trabalhar para servir ao deus Osíris. No caso do barco, realmente foi encontrado um exemplar ao lado da Grande Pirâmide que remonta à data de sua construção, porém há muitas controvérsias se ele seria mesmo um barco solar (EL MAHDY, 1994:147-148).



Fig. 8 – *Shabiti* de madeira de Senebimi (circa 1981–1802 a.C.), do Médio Império. Fonte: METROPOLITAN MUSEUM OF ART. *Shabiti* of Senebimi. Disponível em <<https://www.metmuseum.org/art/collection/search/544340>> . Acesso em 14/09/2018.



Fig. 9 – Barco encontrado em vala ao lado da Grande Pirâmide de Khufu, hoje no Solar Barge Museum. Fonte: ANDREWS, Stefan. *The Khufu ship of Ancient Egypt is one of the oldest, largest, and best-preserved vessels from antiquity*. 2017. Disponível em <<https://www.thevintagenews.com/2017/12/07/the-khufu-ship-of-ancient-egypt/>>. Acesso em 14/09/2018.

Em relação aos corpos, o jogo não os mostra. Contudo, podemos perceber que são colocados dentro de caixões de pedra adornados e acompanhados de uma estela funerária (com

a qual Bayek deve interagir nas *tasks*). Na realidade, por conta de consecutivos saques (falaremos sobre eles mais a frente), não se teve acesso aos corpos dos reis das pirâmides, mas conhecemos, através dos escritos religiosos nas paredes desses locais, o processo pelo qual provavelmente passaram, os quais indicam um processo de mumificação, aplicação de amuletos nas bandagens e também o ritual de Abertura da Boca (EL MAHDY, 1995:147).

Esse ritual específico, o de Abertura da Boca, remonta ao Antigo Império. Ele seria importante para que a boca do morto conseguisse receber alimentos, para manter seu *ka* alimentado e, assim, todos seus outros componentes equilibrados, protegidos e ativos. Assim como restituir todos os outros sentidos (inclusive a fala) e funções corporais, para que o morto pudesse desfrutar de seu pós-morte (HORNUNG, 1992:168).

Nestes locais, além das miscelâneas, os mortos eram enterrados com provisões para o seu *ba*, como comidas, bebidas, ungentos entre outros produtos necessários para a sobrevivência. No jogo, vemos alguns lugares das tumbas com vários vasos comuns, que poderiam estar representando esses elementos. Este, como notamos, tenta representar todos os elementos presentes em tumbas de elite daquela época. No caso das pirâmides, as provisões são estimadas a partir de relatos e do enterramento da mãe de Khufu (Quéops), porque as originais foram saqueadas. Também se sabe que as provisões eram colocadas em estruturas separadas dentro do complexo das pirâmides, como nas *mastabas* (estruturas que aparentam uma casa apenas com laje, num formato retangular) (EL MAHDY, 1995: 120-124).



Fig. 11 – Imagem de satélite do complexo, para comparação com o desenho. Fonte: GOOGLE MAPS. *Pirâmides de Gizé*. 2018. Disponível em <<https://www.google.com/maps/place/Pirâmides+de+Gizé/@29.9768481,31.1263175,1359m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x14584f7de239bbcd:0xca7474355a6e368b18m2!3d29.9772962!4d31.1324955>>. Acesso em 14/09/2018.

Ao mesmo tempo que pretendem colocar elementos com bibliografia que fundamenta a presença desses, aparenta um certo esforço em aumentar o seu volume, colocando até mesmo alguns que não remontam àquela época, ou que estariam em outros locais. Quanto ao porquê disso, fica em aberto se pretendiam demonstrar a grandiosidade dos enterramentos com o pensamento contemporâneo de “mais é melhor”, ou se apenas pretendiam preencher espaços consideravelmente vazios, por conta da sua extensão⁶.

O outro enterramento mostrado durante o jogo é concomitante à época na qual esse se passa: o de um amigo do personagem principal. O interessante é que, além de mostrar o enterramento, mostra-se também o ritual de enterramento, o que seria impossível, por conta da data muito longínqua: ele é mostrado de forma simples, em uma tumba escavada na rocha e aparentemente coletiva. O corpo está apenas enrolado em um pano, amarrado com uma corda. Pessoas - dá a entender que seriam familiares e amigos - se posicionam ao redor do corpo dentro da tumba, com objetos que parecem ser oferendas e uma estela funerária.



Fig. 12 – Enterramento do amigo de Bayek no jogo *Assassin's Creed Origins*.

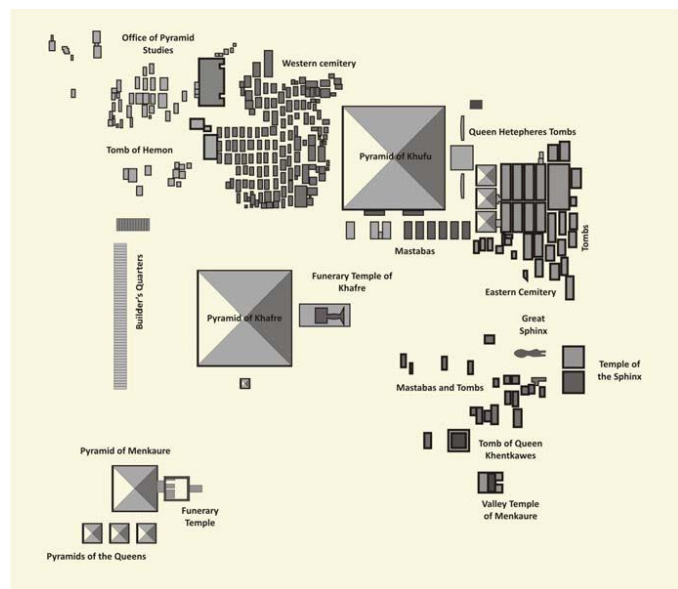


Fig. 10 – Desenho do complexo das pirâmides de Gizé (Khufu, Khafre e Menkaure). Fonte: DE NORONHA VAZ, Eric; CAETANO, Mário; NIJKAMP, Peter. A multi-level spatial urban pressure analysis of the Giza Pyramid Plateau in Egypt. *Journal of Heritage Tourism*. Volume 6, edição 2. 2011. p 3.

⁶ Como mencionado previamente, o elemento fora de contexto seriam os *ushabti* que aparecem apenas no Médio Império (2040-1640 a.C.) e as pirâmides de Giza remontam ao Antigo Império (2650-2150 a.C.). E o objeto

fora de seu lugar seria a embarcação, a qual foi encontrada do lado de fora da pirâmide (EL MAHDY 1995:123,149).

Na época ptolomaica, era comum que corpos não fossem enterrados em caixões, apenas em espaços em tumbas no deserto. Pessoas que não possuíam condições de providenciar um grande funeral, com profissionais especializados, tinham apenas a participação de familiares e amigos, em uma pequena procissão. Com a popularização da mumificação, não é possível dizer se o amigo de Bayek possuía ou não condições de adquirir esse processo, mas como estava sendo enterrado em uma tumba, é possível que seu corpo tenha sido preparado de alguma forma. Um ato que não aparece durante o momento do funeral é o ritual de Abertura da Boca que seria feito ou na entrada ou na própria tumba. Apesar disso, temos presentes dois sacerdotes, inclusive o sacerdote *sem* (caracteristicamente adornado com a pele de pantera), o qual seria responsável por fazer esse ritual e supervisionar o enterramento (EL MAHDY, 1995:110).

Outro elemento importante mostrado no enterramento são as oferendas. Essas seriam para que o morto se alimentasse e mantivesse sua existência. Todos os enterramentos possuíam um espaço para as oferendas. Os mais elaborados, em tumbas, possuíam uma sala específica para isso, com uma mesa destinada a essa atividade, já que o acesso à câmara funerária era impedido (EL MAHDY, 1995:116).

Isso acontece inclusive com as pirâmides de Giza, as quais possuíam um complexo, dentro do qual, como já citado, tinham seu depósito de pertences e um templo, em que foram feitos os preparativos pré-enterramento. Existia também um terceiro local, que servia especificamente para os rituais diários em memória do falecido rei. Esse local compartilhava uma parede com a pirâmide, em que havia uma porta falsa através da qual o *ka* do rei passaria para receber as oferendas e preces (ANDREWS, 1984:52; EL MAHDY, 1995:120-121).

D. Outros fatores

Como mencionado anteriormente, um fato mostrado durante o jogo são os saques e intervenções nas tumbas. Durante o jogo, é possível adentrar as pirâmides e saquear objetos de valor e/ou que terão utilidade para o personagem, como armas.

Esse elemento ser mostrado no jogo é interessante, porque é algo que não consideramos muito, mas acontecia nas tumbas logo após o seu fechamento (EL MAHDY, 1995:24). Ou seja, sempre mencionamos os saques arqueológicos recentes, mas não levamos em conta que os habitantes contemporâneos (aqueles com coragem suficiente para ignorar as ameaças religiosas da sacralidade da tumba) também sabiam que existiam riquezas naqueles locais dos quais ninguém daria falta. Se durante a época contemporânea, na qual havia uma vigilância e um respeito maior àqueles enterramentos, pessoas já arriscavam-se nessa prática, dois mil anos depois essa ação provavelmente se dava de forma mais recorrente: isso mostra que os saques fizeram parte da história dessas tumbas, sendo possível afirmar que, até o Novo Império (1550-1069 a.C.), todas as pirâmides já haviam sido adentradas por saqueadores (ANDREWS, 1984:52).

O leitor pode estranhar que muitas das informações contidas neste artigo estão presentes no jogo, no modo *Discovery tour*. Todas as informações aqui presentes foram baseadas em obras

egiptológicas reconhecidas e influentes; logo, as do jogo também.

Através dessa característica, é demonstrada uma preocupação dos desenvolvedores em manterem uma qualidade das informações que estão passando. Logo, há um intuito informativo, mas de qualidade, não informações infundadas; esse intuito fica evidente com as ilustrações que colocam nesse modo para comparar com o jogo, as quais possuem referências reconhecidas no ambiente acadêmico (como o Museu Britânico ou o Museu Nacional Holandês de Antiguidades - *Rijksmuseum van Oudheden*).



Fig. 13 – Parte explicativa do modo *Discovery tour* do jogo *Assassin's Creed Origins* com imagem com referência do Museu Nacional Holandês de Antiguidades.

Consequentemente, vemos que *Discovery tour* é um modo feito para ser algo além de um jogo para entreter, mas também para passar alguma informação que instigue o conhecimento. Algo que possa ser usado, inclusive, em salas de aula.

Porém, isso não quer dizer que o jogo tente fazer uma *reconstrução* da época. Os desenvolvedores mostram informações baseadas em pesquisas, mas não discutem suas fontes: provavelmente essa não seja a proposta do jogo em si. Aparentemente, os desenvolvedores não querem que o jogo seja apenas um retrato de uma época passada, mas que também ele apresente informações construtivas sobre essa época aos jogadores.

AGRADECIMENTOS

Especial agradecimento ao ARISE pela oportunidade; ao Prof. Dr. Vagner Carneiro Porto (MAE/USP) e à Profa. Dra. Maria Isabel D'Agostino Fleming (MAE/USP) pelo apoio institucional; ao Dr. Alex da Silva Martire (MAE-USP) pelo compartilhamento do material visual; ao Prof. Dr. Antonio Brancaglioni (MN-UFRJ); e a José Francisco, o melhor revisor.

REFERÊNCIAS

- Bibliografia
- ANDREWS, Carol. *Egyptian mummies*. Londres: British Museum Publications Limited. 1984.
- DAVID, A. Rosalie. Egyptian mummies: an overview. In: DAVID, A. Rosalie (ed.). *Egyptian Mummies and Modern Science*. Cambridge: Cambridge University Press. 2008.

- EL MAHDY, Christine. *Mummies, myth and magic*. Londres: Thames and Hudson. 1995.
- HORNUNG, Erik. *Idea into image*. Essays on Ancient Egyptian thought. Tradução de Elizabeth Bredeck. Nova Iorque: Timken Publishers, Inc., 1992.
- SHAW, Ian. *Ancient Egypt*. A Very Short Introduction. Oxford: Oxford University Press. 2004.
- SHAW, Ian & NICHOLSON, Paul. *The British Museum Dictionary of Ancient Egypt*. Cairo: The American University in Cairo Press. 2002.
- QUIRKE, Stephen. *Exploring Ancient Egypt Religion*. Chichester: Wiley Blackwell. 2015.
- Imagens
- ANDREWS, Stefan. *The Khufu ship of Ancient Egypt is one of the oldest, largest, and best-preserved vessels from antiquity*. 2017. Disponível em: <<https://www.thevintagenews.com/2017/12/07/the-khufu-ship-of-ancient-egypt/>>. Acesso em 14/09/2018.
- DE NORONHA VAZ, Eric; CAETANO, Mário; NIJKAMP, Peter. A multi-level spatial urban pressure analysis of the Giza Pyramid Plateau in Egypt. *Journal of Heritage Tourism*. Volume 6, edição 2. 2011. p 3.
- GOOGLE MAPS. *Pirâmides de Gizé*. 2018. Disponível em <<https://www.google.com/maps/place/Pirâmides+de+Gizé/@29.9768481,31.1263175,1359m/data=!3m1!1e3!4m5!3m4!1s0x14584f7de239bbcd:0xca7474355a6e368b!8m2!3d29.9772962!4d31.1324955>>. Acesso em 14/09/2018.
- THE BRITISH MUSEUM. *shabti*. Disponível em <http://www.britishmuseum.org/research/collection_online/collection_object_details.aspx?assetId=294922001&objectId=119659&partId=1>. Acesso em 14/09/2018.
- PRATES, Carlos *et al.* Prostate metastatic bone cancer in an Egyptian Ptolemaic mummy, a proposed radiological diagnosis. *International Journal of Paleopathology*. Volume 1, edição 2. 2011. p. 99.