

A esposa divina de Amon em *Assassin's creed origins* – a maldição dos faraós: ressignificados e implicações

André Shinity Kawaminami*

KAWAMINAMI, A. A esposa divina de Amon em *Assassin's creed origins* – a maldição dos faraós: ressignificados e implicações. R. Museu Arq. Etn. 38: 241-258, 2022.

Resumo: O jogo *Assassin's creed: origins* pode ser considerado um dos grandes sucessos da Ubisoft. O lançamento de sua expansão em 2018, intitulada “A Maldição dos Faraós”, contribuiu ainda mais para a popularização do *game*, trazendo aos jogadores mais informações e reconstituições de paisagens e personagens históricos do Egito Antigo. Considerando o jogo como uma fonte histórica e não se atendo apenas ao delineamento de anacronismos e imprecisões, este artigo tem como objetivo analisar as esposas divinas de Amon presentes em “A Maldição dos Faraós” para compreender os ressignificados sobre o ofício dessas sacerdotisas e suas implicações para o público em geral (particularmente o de jogadores).

Palavras-chave: *Assassin's creed: origins*; A maldição dos faraós; Egito antigo; Esposa divina de amon; Ressignificado.

As premissas de *Assassin's creed: origins* e sua recepção pelo público

A franquia de jogos eletrônicos de ação e aventura *Assassin's creed* tornou-se famosa internacionalmente desde o lançamento de seu primeiro jogo, em 2007. Desenvolvida pela empresa Ubisoft, esta série de *games* é hoje uma das maiores no mercado de videogames, além de contar com outros tipos de produtos derivados, como livros, um filme e histórias em quadrinhos. Com grande popularidade entre o público de jogadores, *Assassin's creed* arrecadou quantias

milionárias nos últimos anos (Jones 2019). Uma das principais características dessa franquia é “a ideia de reconstruções interativas com sociedades do passado e, de alguma forma, a experiência de se reviver eventos históricos” (Bondioli & Lima 2019: 306).

De maneira resumida, o enredo dos jogos se passa em uma mesma realidade, na qual uma empresa multinacional chamada Abstergo procura dominar a mente e o coração da humanidade utilizando relíquias tecnológicas com poderes sobrenaturais de uma civilização humanoide pré-histórica (conhecida como “*Isu*”). Contra a Abstergo, há o Credo dos Assassinos, que, desde antigamente, busca combater o totalitarismo, personalizado na figura da empresa (antes uma sociedade secreta), e manter a preservação do livre-arbítrio dos seres humanos. É o embate entre esses dois

* Mestrando em História Social pela Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas da Universidade de São Paulo (FFLCH/USP), bolsista da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo (Fapesp), processo número 2020/03090-4, membro do Laboratório do Antigo Oriente Próximo (Laop-USP). <shinity02@gmail.com>

grupos na busca pelos artefatos dos *isus* que permeia todos os jogos da série.

Essas relíquias foram escondidas no decorrer do tempo por diferentes indivíduos. Para descobrir suas localizações, os personagens utilizam uma máquina chamada *Animus*, que permite reviver memórias que foram herdadas de seus ancestrais geneticamente ou por meio do DNA de uma pessoa. Dessa forma, através desse aparelho, o indivíduo visita as lembranças e os eventos vivenciados por seus antepassados em diferentes tempos históricos – o que permite aos jogadores explorar temporalidades diversas e suas reconstruções históricas hipotéticas (Bondioli & Lima 2019: 307).

Seguindo a mesma premissa, *Assassin's creed: origins* (2017) foi lançado no dia 27 de outubro de 2017. O ambiente do jogo é o Egito Antigo, aproximadamente entre 49-44 a.C., no final do Período Ptolomaico (332-30 a.C.) – momento de crescimento da influência romana no Egito e da disputa pelo trono egípcio entre Cleópatra VII e seu irmão Ptolomeu XIII (Lloyd 2000). Também estão presentes no *game* outras figuras históricas comumente conhecidas, como Pompeu e Júlio César. O personagem principal e fictício (utilizado na maior parte do tempo pelo jogador) chama-se Bayek, um dos últimos guerreiros *medjais*¹. Ele parte em uma jornada de vingança junto de sua esposa, Aya, para destruir uma sociedade secreta composta por quinze membros conhecida como a “Ordem dos Anciãos”. Foi esta Ordem que, durante o processo de busca por uma relíquia *isu*, assassinou o filho de Aya e Bayek. Após as aventuras do casal,

1 *Medjai* (ou *medjay*) era o nome dado aos soldados núbios que compuseram algumas unidades de força militar a serviço do Egito. Eram guerreiros famosos que lutavam geralmente na linha de frente. Alguns desses indivíduos tornaram-se importantes na sociedade egípcia e ocuparam cargos políticos altos no início do Reino Novo (c. 1550-1069 a.C.) (Bunson 2012: 258). No *game*, os *medjais* eram uma espécie de força policial de elite que tinha como principal objetivo proteger o faraó e os seus interesses nas regiões do Egito. Eles eram muito estimados e respeitados pelo povo até o início do Período Ptolomaico, quando foram substituídos em suas funções pelos *phylakitai* – guerreiros gregos que personalizavam o abuso de poder e a corrupção sobre os egípcios.

a Ordem dos Anciãos é derrotada e os dois fundam as bases de um grupo de vigília contra pessoas que abusavam do poder e de inocentes, impedindo, assim, tiranias e novas tragédias – o que dá origem ao que será posteriormente conhecido como o Credo dos Assassinos.

A maior parte do jogo se passa, geograficamente, nos nomos² do Baixo Egito (norte do território egípcio antigo) e suas regiões limítrofes. Recriados por uma equipe especializada em diferentes áreas, o *game* também foi feito com a orientação de diversos acadêmicos para cumprir uma das premissas da Ubisoft: a de fornecer uma experiência mais próxima e precisa, arqueológica e historicamente, em relação ao passado – e, portanto, a mais “realista” possível. Sob a supervisão do historiador Maxime Durand, responsável pelo tratamento histórico da franquia, a criação de *Assassin's creed: origins* contou com o trabalho de egiptólogos e arqueólogos especializados em reconstruções digitais de sítios arqueológicos do mundo antigo, como Jean-Claude Golvin (Bondioli & Lima 2019: 307-308).

Assassin's creed: origins pode ser considerado um dos maiores sucessos da Ubisoft. O *game* alcançou uma grande popularidade em diversos locais do mundo, não apenas entre o público em geral, mas também entre os egiptólogos. Segundo um estudo realizado por Christian Casey – apresentado na *ARCE Annual Meeting (American Research Center in Egypt)* de 2018, em Tucson –, o jogo, para além de sua aclamação entre o público, possui impactos consideráveis no estudo sobre o Egito Antigo e à Egiptologia. O pesquisador – baseado em sua experiência ao jogar *Origins* realizando anotações, em uma entrevista com Maxime Durand e Jean Guesdon (diretor criativo da Ubisoft) e na análise de *posts* e críticas em redes sociais feitas pelos jogadores – tinha como objetivos principais em sua comunicação analisar criticamente o valor do jogo e seu impacto para os acadêmicos

2 Palavra grega para denominar uma província ou região administrativa do Egito Antigo. Em egípcio, esses locais eram conhecidos como *sepat* ou *qah* (Bunson 2012: 305).

de sua área, convencer os egiptólogos a considerar *Origins* com seriedade e atenção e compreender como isso se relacionava com o estado atual da Egiptologia enquanto disciplina acadêmica (que estava incorporada ao sentimento antiacadêmico atual) (Casey 2018).

Para Casey, a Egiptologia deve se preocupar com a popularização geral das representações do Egito Antigo. Em suas análises, o autor destaca a importância de as levarmos em consideração como mais do que “boas” ou “ruínas”. É preciso observar como elas influenciam no aprimoramento da formação dos atuais e novos egiptólogos, na atração de pessoas para esse campo e no arrecadamento de fundos para a pesquisa acadêmica (Casey 2018: 2). No caso de *Assassin's creed: origins*, Casey chama a atenção dos estudiosos para torná-lo um objeto de estudo e, assim, compreender as informações que o público (incluindo nele os estudantes e egiptólogos) está adquirindo por meio desse produto e o quão confiáveis elas são. Segundo o pesquisador, a popularidade do *game* pode ser destacada através de dois elementos principais: o fato de que o jogo vendeu 1,51 milhão de cópias somente na sua semana de lançamento, e as discussões sobre o *game* nas redes sociais. Nelas, houve um aumento de interesse pelo Egito Antigo, com o advento de *Origins*: tornou-se comum nos fóruns de discussão sobre o jogo na internet a presença considerável de fotos de jogadores fantasiados dos personagens, assim como fotografias daqueles que viajaram ao Egito por conta do interesse despertado pelo *game* (Casey 2018: 4).

O jogo atraiu ainda mais a atenção do público quatro meses depois de seu lançamento, desta vez no âmbito educacional. Para os jogadores que o adquiriram, foi disponibilizado gratuitamente em fevereiro de 2018 uma ferramenta conhecida como *Discovery Tour*, que permite ao usuário explorar algumas localizações do Egito Antigo presentes no jogo sem a presença de missões e combates. Com caráter pedagógico, este modo propõe-se como uma espécie de “museu virtual”, um tour guiado de exploração em locais históricos. Segundo Nelson Bondioli

e Rodrigo Lima, esta é a primeira vez que uma grande franquia de jogos produz uma ferramenta voltada especificamente para a área da educação e que também se destina a ser utilizada em salas de aula (Bondioli & Lima 2019: 309-310). Ademais, o *game* manteve sua popularidade com a estreia de duas DLCs³: “Os Ocultos”, que se passa na região do Sinai (liberada dia 23 de janeiro de 2018), e “A Maldição dos Faraós” (*Assassin's Creed Origins – A Maldição dos Faraós* 2018) (lançada dia 6 de março de 2018), com a trama localizada desta vez no Alto Egito, no sul do território egípcio antigo (Olette-Pelletier 2018: 60).

É importante ressaltar, para além do número de vendas, as formas de propaganda adotadas pela Ubisoft no que se refere ao jogo, principalmente no contexto brasileiro. O Brasil é o maior mercado de *games* da América Latina e ocupa a posição de 13º lugar em relação ao resto do mundo nesse quesito (Larghi 2019). No caso de *Assassin's creed: origins*, a sua repercussão em território nacional usufruiu das redes sociais. A “Ubisoft Brasil” criou uma *playlist* de vídeos no YouTube com 35 vídeos referentes ao jogo (Ubisoft Brasil 2017a). Ela conta com a presença de trailers promocionais e informativos e de vídeos de perguntas e respostas aos fãs – assim como propagandas de pacotes e ferramentas de *Origins*. Além disso, faz parte dessa *playlist* uma série de oito vídeos intitulada “Causos do Egito”, que apresenta relevos iconográficos comuns da cultura egípcia antiga em animação, com as figuras humanas e divinas interagindo com falas populares e *memes* que circulavam nas redes sociais na época – associando-os com o *game*. Esses oito vídeos estão presentes também no site oficial da Ubisoft (Ubisoft 2019), e eles foram compartilhados na página do Facebook “Ubisoft Brasil”. A título de exemplo de seu alcance, o *post* na página citada do vídeo

3 Uma DLC (*Downloadable Content* ou “Conteúdo para Download”) é uma extensão de jogo que pode ser baixada pelo usuário e que apresenta um novo conteúdo relacionado ao *game* base (muitas vezes trata-se da continuação da própria história original do jogo).

“Mal Entendido – Causos do Egito #06”, publicado dia 25 de outubro de 2017, conta hoje com 8,3 mil curtidas e reações, 729 comentários e 427 mil visualizações (Ubisoft Brasil 2017b).

Assim, é possível dizer que houve uma boa receptividade e popularidade de *Origins* no Brasil. Somado a isto, é importante considerar que a sociedade brasileira possui uma “egiptomania” (a reinterpretação, usos e atribuição de novos significados aos elementos relacionados ao Egito Antigo) expressiva, dado que a ressignificação dos elementos egípcios aparece em alguns edifícios (como o do Museu Egípcio e Rosacruz, em Curitiba, por exemplo), cemitérios, propagandas, na literatura e nos carnavais (Bakos 2004). O interesse brasileiro por esta civilização antiga também é representado pela enorme quantidade de visitantes na exposição “Egito Antigo: do cotidiano à eternidade”. Oferecida pelo Centro Cultural do Banco do Brasil (CCBB), ela contou com diversos objetos e fontes egípcias (originais e réplicas), emprestados pelo Museu Egípcio de Turim, Itália. A exposição estreou no Rio de Janeiro em 12 de outubro de 2019 e passou por São Paulo e Brasília⁴. Somente no Rio de Janeiro, a exposição bateu recorde de público, recebendo 1,4 milhão de visitantes (Balbi 2020).

Dessa forma, podemos considerar que *Assassin's creed: origins*, possuiu um grande impacto no mundo dos jogos eletrônicos e uma repercussão considerável pelo público. Aliado ao interesse da sociedade pelo Egito Antigo, é importante analisarmos as diversas implicações que as ressignificações de elementos egípcios presentes no *game* possuem. No caso deste artigo, essa questão será examinada com o foco voltado a um ofício sacerdotal importante ocupado outrora apenas por mulheres e que faz parte da trama da DLC “A Maldição dos Faraós”:
o de “esposa divina de Amon”.

4 É possível visitar a exposição por meio de um tour virtual disponibilizado no site do CCBB.

A esposa divina de Amon em “A Maldição dos Faraós”

Os eventos trazidos pela DLC “A Maldição dos Faraós” ocorrem quatro anos após os acontecimentos do jogo base⁵ (38 a.C.). A pedido de Amunet, agora codinome de Aya, Bayek viaja a Tebas para desvendar e impedir uma maldição no local que estava trazendo do mundo dos mortos alguns faraós e uma rainha (Akhenaton, Nefertiti, Tutankhamon e Ramsés II) em um estado semivivo, e estes atacavam inocentes e disseminavam o caos na região. A maldição era fruto de uma outra relíquia antiga dos *isus*, como a presente na história principal do *game* base. Bayek deveria encontrá-la para evitar mais mortes de civis. Essa expansão permite ao jogador explorar parte do Alto Egito e alguns de seus locais famosos (como o Vale dos Reis, a tumba de Tutankhamon e o templo de Hatshepsut, por exemplo), assim como alguns cenários do que seria o mundo pós-morte no imaginário egípcio antigo.

No decorrer da história, Bayek conhece Isidora, uma sacerdotisa com o título de “esposa divina de Amon” que é encarregada da administração e controle das atividades do Templo de Amon em Karnak. No começo da trama, ela ajuda o protagonista em sua jornada para impedir a maldição. Entretanto, próximo do final do jogo, Bayek descobre que era Isidora a portadora da relíquia e a responsável pelos eventos atribuídos à maldição. Sua motivação era vingar a morte de sua mãe e antecessora no ofício, Nitokris⁶, que foi assassinada por saqueadores de tumbas quando tentou impedi-los.

5 A partir desta parte do artigo, as palavras “jogo” e “*game*” serão utilizadas como sinônimos para se referir à DLC “A Maldição dos Faraós”, e não ao jogo base de *Assassin's creed: origins*. Citações referentes a este último serão especificadas devidamente com o termo “jogo/*game* base”.

6 O nome da mãe de Isidora foi baseado no de uma esposa divina de Amon que exerceu suas funções sacerdotais durante a 26ª dinastia (c. 664-525 a.C.), Nitocris (c. 656-586 a.C.).

O artefato utilizado por Isidora era uma esfera, que havia sido associada anteriormente ao deus Aton (representado na figura do disco solar) e utilizada nas reformas religiosas impostas por Akhenaton na trama⁷. Após a morte desse faraó, ela foi passada para Tutankhamon, que, desejando o retorno do equilíbrio e da ordem no Egito, concedeu-a aos sacerdotes de Amon. O artefato passou a ser utilizado pelas esposas divinas desse deus em um ritual destinado à manutenção de Maat⁸. Antes de Isidora, era Nitokris a responsável pelo rito e posse da relíquia. Em um período no jogo dominado pelos romanos, que mantinham sob seu controle as riquezas dos templos egípcios e catalogavam as tumbas para realizar saques, Nitokris não conseguiu pará-los e Isidora decide distorcer o ritual de Maat para matar os saqueadores em Tebas, trazendo as sombras do mundo dos mortos como vingança – mesmo que isso envolvesse o assassinato de inocentes. No final da DLC, Bayek impede o ritual de Maat pretendido por Isidora, matando-a e confiando o artefato a Sutekh, um contrabandista descendente de Ramsés II que aparece constantemente na trama, para que ele o escondesse onde ninguém pudesse encontrá-lo.

Pelo que pode ser entendido segundo a narrativa dos eventos, de maneira geral, o papel de Isidora como esposa divina de Amon era o de administrar o templo desse deus em Karnak e manter a ordem e o equilíbrio entre a esfera divina e a humana por meio do ritual de Maat. Esse ofício não foi inventado pelos produtores do jogo para a história da DLC. No Egito Antigo, houve um grupo de sacerdotisas que portaram o título de “esposa divina de Amon”

7 As mudanças políticas e religiosas estabelecidas durante o reinado de Akhenaton (c. 1352-1336 a.C.), como a proibição do culto aos deuses em detrimento apenas da adoração do deus Aton (Van Dijk 2000: 269-270), são malvistas pelas personagens do jogo – sendo elas associadas a um distúrbio na ordem e harmonia do Egito.

8 Deusa que personificava os conceitos de harmonia cósmica, ordem e equilíbrio entre as esferas temporal e divina. Era dever dos faraós mantê-la enquanto intermediadora dessas duas dimensões (Teeter 1997: 1-3).

desde o Reino Novo (c. 1550-1069 a.C.) até o primeiro ano do Período de Dominação Persa (c. 525-404 a.C.). A função dessas mulheres consistia, essencialmente, em realizar rituais e oferendas aos deuses e manter a ordem entre o mundo dos homens e o das divindades. As consortes mantiveram sob seu comando uma instituição relativamente autônoma em relação ao sacerdócio de Amon, composta por servidores inteiramente dedicados a elas (como superintendentes, cantoras e escribas) e que usufruía de terras e bens fornecidos por indivíduos da elite de diferentes nomos (Ayad 2021: 47; Coulon 2018a: 321). Esse cargo teria sido criado para funcionar como um meio pelo qual os faraós pudessem controlar o poder significativo do sacerdócio de Amon em Tebas (Ayad 2009: 6), distante das capitais dinásticas – tornando mulheres da realeza em sacerdotisas e inserindo-as diretamente no topo da hierarquia dos servidores desse deus.

Ao longo dos séculos, as esposas divinas adquiriram uma forte influência e proeminência em Tebas, como nos indicam as fontes relativas a essas mulheres. As consortes de Amon, para além de suas funções no âmbito religioso, foram responsáveis pela construção de diversos monumentos tebanos, como as capelas destinadas ao culto do deus Osíris em Karnak, suas capelas memoriais em Medinet Habu e vestígios de edifícios ligados à instituição dessas sacerdotisas em Naga Malgata. Ademais, esse ofício possuiu lógicas internas próprias e muitas vezes inalteráveis em relação às mudanças políticas e dinásticas pelas quais o Egito Antigo passou (Coulon 2018b).

Inicialmente, o título de esposa divina de Amon era utilizado apenas por rainhas, concedido a elas pelos faraós. Entretanto, a partir do reinado de Ramsés VI (c. 1143-1146 a.C.), essa tradição mudou: sua filha Ísis foi escolhida pelo rei para tornar-se a próxima dessa categoria de sacerdotisa. Depois dela, as consortes do deus tebano seguintes passaram a ser somente princesas e não mais rainhas (Gosselin 2007: 193). As escolhidas mudavam-se para Tebas, atuando inicialmente como adoradoras divinas e herdeiras da esposa de Amon em

exercício na função – sucedendo-a apenas após sua morte. A última dessas sacerdotisas foi Ankhnesneferibre (c. 595-525 a.C.), que permaneceu no cargo até 525 a.C., quando o ofício teria sido extinto pelas persas que dominaram o Egito no período (Ayad 2009: 153-154).

Em “A Maldição dos Faraós”, as esposas divinas de Amon são ressignificadas e adaptadas à cronologia e ao enredo do *game*. Os eventos da DLC são muito mais recentes do que o período final do ofício, passando-se temporalmente mais de cinco séculos depois. Independentemente dos anacronismos presentes nas adaptações, é importante analisarmos a forma com que a reinterpretação das consortes divinas foi feita e quais são as implicações dessas adaptações para o público de jogadores sobre o entendimento das funções e atuações que essas mulheres possuíram no Egito Antigo.

O tratamento de jogos de videogame como fontes históricas

Não se limitando ao apontamento de anacronismos, o jogo será compreendido neste artigo como um documento histórico, um produto de representações, intenções e simulações de uma “realidade” criada sob as motivações daqueles que o produziram para um determinado público. O uso de jogos de videogame como fonte de análise é cada vez mais frequente na produção historiográfica (Bello 2019; Bondioli & Lima 2019; Rossi & Bondioli 2021; Olette-Pelletier 2018). Como qualquer documento, os *games* possuem suas limitações enquanto objeto de estudo e merecem um tratamento específico voltado à sua natureza e seus circuitos de produção, circulação e recepção. Ademais, pelo fato de muitos deles apresentarem diferentes usos e reinterpretações do passado, é cada vez mais necessário que eles sejam examinados sob um viés histórico.

Os jogos eletrônicos estabelecem uma maneira própria de interpretação do passado. Eles são reflexos de pensamentos e modos

de agir de uma determinada sociedade e nos fornecem diferentes representações da dimensão social. Segundo Robson Bello (2016: 21-22), a própria maneira com que eles são programados para ser jogados é historicamente construída, sendo necessário, portanto, refletir sobre os processos de circulação e produção envolvidos. Uma análise sob a perspectiva da História busca examinar os elementos, recortes, intenções e escolhas dos produtores na elaboração do conteúdo dos jogos e suas transformações ao longo do tempo – que pretendem, de alguma forma, tornar determinada narrativa em um objeto de entretenimento destinado ao consumo em massa.

A partir da década de 1970, os videogames passaram a apresentar cenários e enredos que trazem elementos considerados históricos. É cada vez mais presente nos *games* a interação dos jogadores com espaços e personagens do passado recriados, proporcionando informações e perspectivas específicas sobre tempos antigos. Além disso, boa parte do público consumidor de jogos de videogames também possui contato com diversas narrativas sobre períodos históricos distintos por meio de diferentes mídias, como filmes, séries e histórias em quadrinhos. Assim, devemos considerar que esse grupo de pessoas possui um conjunto de referências prévio sobre o passado que lhe é transmitido não apenas pelo ensino escolar, mas também pela indústria cultural (Bello 2019: 305-307) – sendo os jogos um dos elementos importantes nesse processo.

As representações nos *games* são portadoras de sentidos ideológicos que constituem uma determinada visão de mundo. O universo histórico reconstituído nesses jogos é, além de um retrato temporal, uma ficção, marcada pela tensão entre a jogabilidade e a narrativa proposta (Bello 2019: 311-312). No caso da franquia de *Assassin's creed*, há uma preocupação considerável dos produtores no que concerne à precisão histórica dos personagens, monumentos, eventos e espaços em suas produções. Isso responde a uma demanda do próprio mercado de *games*: cada vez mais os jogadores procuram e exigem

uma representação “a mais fiel possível” em relação ao passado – e um dos motivos do sucesso de vendas e popularidade de *Origins* pode ser atribuído justamente ao fato de apresentar, na visão de seus consumidores, uma autenticidade na recriação do Egito Antigo (Casey 2018: 4).

Entretanto, devemos ter cautela com a autenticidade do passado proposta pelos *games*. Como aponta Bello, a preocupação com a precisão histórica das empresas desenvolvedoras de jogos eletrônicos é secundária em relação aos elementos que a audiência de jogadores já possui entre ela difundida (Bello 2019: 334). Nesse sentido, o *game* deve ser entendido como um produto que busca atender, em primeiro lugar, às demandas e à expectativa dos consumidores, submetendo a busca pela autenticidade histórica ao repertório já prévio dos jogadores sobre determinada sociedade e a uma lógica de lucro.

Objetivos

A partir das considerações realizadas anteriormente, este artigo tem como objetivo principal analisar a DLC “A Maldição dos Faraós” (do jogo *Assassin’s creed: origins*) como uma fonte histórica para compreender como o ofício de esposa divina de Amon foi reinterpretado e utilizado e para examinar como as representações desse cargo constituem-se no *game*. Assim, será procurado delinear as consequências da resignificação desse grupo de sacerdotisas na trama do jogo para o público dessa DLC.

Para tanto, Nitokris e Isidora serão analisadas sob três questões principais: os elementos simbólicos e materiais egípcios utilizados em sua composição; as representações dessas consortes nos objetos e monumentos presentes no *game*; e como esse conjunto, somado à construção da trama da DLC, é passado ao público de jogadores e suas implicações.

Isidora e Nitokris como esposas divinas de Amon: ressignificados e consequências

Os elementos materiais e simbólicos associados à Isidora

Das duas esposas divinas presentes no *game*, somente temos acesso direto ao repertório de elementos materiais e simbólicos utilizados em suas construções por meio de Isidora⁹. A personagem, presente na maior parte dos eventos do jogo dentro do Templo de Amon, em Karnak, está vestida sempre da mesma maneira. O que compõe sua vestimenta e acessórios é significativo para compreender quais foram os dados utilizados da cultura egípcia e do ofício de esposa divina, o que os produtores pretendiam passar aos jogadores com esse conjunto sobre essas sacerdotisas e como isso dialoga com o poder e influência que Isidora possui na trama.

A esposa divina em questão utiliza uma coroa dourada compostas por três elementos principais: o primeiro pode ser considerado a parte mais frontal – trata-se de uma espécie de círculo, com detalhes em lápis-lazúli, formado por duas asas. A parte que se alinha em direção ao nariz de Isidora lembra a cabeça de um pássaro, provavelmente a de um falcão, para remeter ao deus Hórus ou Rá. No segundo elemento da coroa, no topo da cabeça de Isidora e entre as duas asas, há a presença

9 A discussão sobre a etnia da personagem Isidora está além do escopo deste artigo. A questão da cor da personagem precisa ser debatida dentro de dois eixos: uma perspectiva própria dos egípcios e a forma como a Egíptologia discute o tema. Sabemos que os egípcios não se definiam com base na cor da pele. Portanto, as implicações dessa discussão não dizem respeito diretamente ao desenvolvimento da trama do jogo, mas certamente necessitam de estudos de outra natureza. De fato, temos inúmeras produções que representam os egípcios antigos como brancos – demonstrando o afastamento do Egito Antigo de suas conexões africanas. Para discussões relativas a esse tema, conf. Bonnet (2019); Sagredo (2017); Smith (2014).

de vários *uraeus*¹⁰ unidos circularmente e, acima deles, um escaravelho¹¹ alado no meio de um disco solar. É atrás desses dois últimos elementos que há duas grandes penas – insígnia comum do deus Amon. Por fim, a terceira parte compõe o que seria uma peruca real, também dourada, repleta de pequenas penas que chegam até os ombros da sacerdotisa.

A vestimenta de Isidora parece, de maneira geral, ter sido criada a partir de um conjunto de referências de roupas comuns do Egito Antigo, reinterpretado com mais detalhes e adornos, com exceção do manto em suas costas de pele de leopardo¹². A consorte conta com a presença de acessórios de ouro, como um bracelete em formato de cobra em seu braço esquerdo. Ela possui tatuagens em tom dourado e joias costuradas em partes de sua roupa.



Fig. 1. Vestimenta e acessórios utilizados por Isidora (Missão “Ressurreição de Áton”, *Assassin's creed: origins – a maldição dos faraós*).

Fonte: *Assassin's creed: origins – a maldição dos faraós* (2018).

10 O *uraeus* era uma insígnia ligada aos governantes do Egito Antigo, presente geralmente em coroas. Ele consiste em uma cobra com o pescoço ereto, representando a deusa Wadjet – protetora do Baixo Egito. Sua função era proteger o seu portador de inimigos (Bunson 2012: 455).

11 O escaravelho era comumente associado aos deuses Rá e Khepri, ao ciclo solar e aos conceitos de geração de vida e ressurreição (Bianchi 2001: 179-181).

12 A pele de leopardo era muito estimada no Egito Antigo e era geralmente importada de outras regiões. Ela era utilizada tradicionalmente pelos sacerdotes *sem* – responsáveis pela supervisão dos ritos mortuários (Houlihan 2001: 513-516).

Sobre o conjunto de vestimentas e adornos de Isidora, é notável a presença do ouro e da cor dourada. A escolha por esse metal vai além de uma possível intenção dos produtores de remeter a uma ideia de riqueza e poder contemporânea a nós que o ouro possui – ela dialoga diretamente com a simbologia desse elemento no Egito Antigo. Sua importância na concepção egípcia dava-se por conta da associação de sua cor com o brilho do sol (no campo simbólico), por tratar-se de um metal resistente à corrosão e por sua maleabilidade. Ademais, o ouro não era acessível a toda população, concentrando-se nas mãos da elite e da realeza. Sua exploração também o encarecia (boa parte do ouro era trazido da região da Núbia) e aumentava o seu prestígio. Nas fontes funerárias, o ouro estava presente constantemente nas tumbas mais ricas, devido à sua associação com a carne dos deuses e à imortalidade (Markowitz & Lacovara 2001: 34-38).

Ao dispô-lo abundantemente na representação da esposa divina, é passada aos jogadores uma ideia de poder (social e religioso) que a personagem detém, baseado no significado que o ouro possuía na cultura egípcia. A relação de Isidora com o deus Amon é marcada pelas duas penas em sua coroa, e o poderio simbólico da sacerdotisa é complementado pelo falcão, *uraeus* e escaravelho – elementos relacionados ao âmbito real e divino. A pele de leopardo, utilizada por sacerdotes especializados, enriquece o conjunto que constitui o status da consorte do deus tebano. Assim, é possível pensar que os produtores da DLC estruturaram a caracterização da personagem buscando demonstrar o seu alto status enquanto cônjuge de Amon e intermediadora entre os deuses e os homens – proporcionando-a uma influência, autoridade e legitimidade dentro do âmbito sacerdotal em Karnak.

Isso se reflete na atuação de Isidora no jogo. Portadora de conhecimentos mitológicos, históricos, religiosos e sociais, ela guia Bayek com informações sobre o que estava ocorrendo em Tebas, a política dos romanos sobre a região, o faraó Akhenaton e o deus Aton e os meios

para apaziguar as sombras vindas do mundo dos mortos. Além disso, ela é retratada realizando ritos a Amon, como o ato de tocar sistro. A primeira aparição de Isidora no jogo se dá justamente no momento em que ela tocava esse instrumento ao seu marido divino, recitando a seguinte prece: “Ámon-Rá-Horkhouthi, inescrutável e de forma radiante. Revele-se. Purificado. Purificado é o Senhor de Tebas” (Figura 2).



Fig. 2: Isidora toca sistro para Amon em seu templo em Karnak (Missão “Ressureição de Áton”, *Assassin's creed: origins – a maldição dos faraós*).

Fonte: *Assassin's creed: origins – a maldição dos faraós* (2018).

O sistro era um instrumento musical que se assemelhava a uma espécie de chocalho. Ele era ligado a cultos divinos, funerários e processões religiosas. Simbolicamente, o ritual de tocar sistro estava relacionado à ideia de engendramento de vida e estímulo sexual dos deuses (Ayad 2009: 51). Esse rito é bastante presente nos relevos iconográficos em que as esposas divinas aparecem. As representações desse objeto também são frequentes em outras fontes do Egito Antigo – ele possuía variações no seu formato e uma popularidade considerável nos tempos de dominação romana, por meio do culto da deusa Ísis (Manniche 2001: 292-293).

Seja por conta do fato desse rito ter sido retratado comumente nas fontes sobre as esposas divinas ou devido à sua popularidade

ao longo da história egípcia, a escolha da representação de Isidora tocando sistro pode ser entendida, pelo menos, de duas maneiras: como uma demonstração de sua atuação em rituais a Amon – exemplificando sua função enquanto sacerdotisa no jogo – e/ou como uma forma de trazer ao público um elemento ligado à esfera religiosa relacionado ao período histórico retratado no *game*. Independentemente das motivações, é certo que houve um estudo por parte dos produtores na caracterização de Isidora – resultando no enriquecimento da atuação da personagem no que concerne ao âmbito de sua relação com o divino.

Inscrições e relevos iconográficos: a representação das duas consortes divinas nas fontes do jogo

No decorrer do *game*, nos deparamos com relevos iconográficos, papiros e sarcófagos. Durante a missão “Sangue na água”, Bayek investiga um conjunto de tumbas na Necrópole dos Nobres, procurando informações sobre o ritual de Maat, que estaria relacionado à maldição em Tebas. Neste local, o protagonista examina os objetos lá presentes e descobre que o rito na verdade era destinado diretamente a Amon – para que, assim, a ordem do Egito (Maat) fosse mantida. Sua realização requeria a presença da esposa divina e do artefato *isu*, o que leva Bayek a concluir que Isidora possuía a relíquia e era a responsável pelas calamidades.

Há um relevo na tumba investigada que retrata o ritual de Maat (Figura 3). A consorte do deus é representada na parte superior esquerda com a coroa de duas penas, um disco solar em sua base, uma peruca e uma pele de um felino em volta de seu corpo e sobre sua vestimenta. No centro superior da imagem, encontra-se a relíquia *isu* sobre uma coluna, que em seu interior possui Amon sentado em um trono, segurando um cetro *uas*¹³.

13 Cetro cuja extremidade superior possui uma cabeça de animal (parecida com a do deus Seth). Este objeto representava poder e força (Graham 2001: 163-167).

Do lado direito superior, há dois indivíduos cuja representação encontra-se em estado danificado, sendo eles provavelmente sacerdotes do culto do deus citado acima. Por fim, na parte inferior (uma espécie de base em que os indivíduos anteriormente descritos estão em cima), há seis pessoas em diferentes posições. Sabemos pela narrativa da história que se tratava dos descendentes de Ramsés II, personagens ruivos que eram adoradores da relíquia (não sabemos exatamente o papel que eles desempenhavam no rito). Dividindo-os em três de cada lado, há no centro inferior um símbolo que se assemelha a um *sema-tawy*¹⁴ que conecta os seis pelo que parece ser uma corda.



Fig. 3: Representação do ritual de Maat (Missão “Sangue na água”, *Assassin's creed: origins* – a maldição dos faraós).

Fonte: *Assassin's creed: origins* – a maldição dos faraós (2018).

Na missão seguinte, “Uma criança sem mãe”, Bayek continua investigando as tumbas até encontrar a da mãe de Isidora, Nitokris. Como citado anteriormente, ela era a esposa divina precedente e seu local de repouso fornece ao jogador pistas do contexto histórico da trama e sobre o ofício. Em um papiro próximo do sarcófago da sacerdotisa, Bayek lê a seguinte mensagem: “Uma inscrição: a esposa do deus Amon era reverenciada no Egito”; uma estela

14 Símbolo da união entre o Alto e o Baixo Egito, representados nas flores de lótus e papiro, respectivamente (Bunson 2012: 409).

presente no local aponta que o sacerdócio dessa divindade era muito estimado; por fim, encontramos um relevo iconográfico com Nitokris, Amon e um outro sacerdote (Figura 4). A primeira localiza-se do lado esquerdo da imagem, com uma coroa simples ornamentada com um *uraeus* e utilizando a mesma vestimenta e pele de felino que usava no relevo do ritual de Maat. No centro do relevo, Amon está sentado sobre um trono, com o cetro *uas* em sua mão direita e um *ankh*¹⁵ em sua mão esquerda. Atrás dele, no lado direito, encontra-se um sacerdote não identificado. Tanto ele como Nitokris possuem seus braços levantados em direção à divindade, em um gesto de adoração. Ao analisar o relevo, Bayek diz: “A mãe de Isidora fica ao lado direito de Amon, como a esposa do deus”.



Fig. 4: Nitokris e um sacerdote adorando o deus Amon (Missão “Uma criança sem mãe”, *Assassin's creed: origins* – a maldição dos faraós).

Fonte: *Assassin's creed: origins* – a maldição dos faraós (2018).

Nas duas imagens acima (Figuras 3 e 4), é possível notar características importantes da arte egípcia em suas composições. De modo geral, ela caracteriza-se por suas representações bidimensionais (sem perspectiva), por ser detalhista e estilizada e por combater a liberdade artística individual. Havia uma hierarquização entre as figuras humanas e divinas segundo uma ordem de afinidade, proporcionando diferenças nas dimensões entre deuses/faraós e mortais,

15 Símbolo que representava vida para os egípcios antigos (Andrews 2001: 78-79).

por exemplo (Pereira 2019: 77-81). O objetivo em essência da arte egípcia era enfatizar a diferenciação e o significado (Pereira 2019: 101).

Os relevos descritos presentes no jogo procuram seguir esses mesmos princípios. No do ritual de Maat (Figura 3), a esposa divina e os sacerdotes possuem o mesmo tamanho e são maiores do que os descendentes de Ramsés (possivelmente por conta dos seus diferentes papéis no que concerne ao rito e seus status sociais). Amon aparece mais discretamente, sobre uma coluna abaixo da relíquia. Já no segundo relevo (Figura 4), Nitokris e o sacerdote desconhecido possuem a mesma altura e parecem ser ligeiramente menores do que o deus, que está sentado no trono, elevado por uma pequena base. Assim, podemos notar uma adaptação dos princípios da arte egípcia na iconografia funerária do *game*, colocando a esposa divina em destaque em relação aos outros indivíduos e aproximando-a de Amon.

Além dessas normas e procedimentos de representação, é importante ressaltar o contexto em que os relevos se encontram no jogo: o funerário. Esse espaço no Egito Antigo era considerado sagrado e estimado, e o que era retratado nesse tipo de fonte é reflexo dos pensamentos, ideologias e modos de agir dos egípcios antigos. Mais do que garantir a presença de elementos que auxiliariam o falecido durante sua viagem e estadia no pós-morte, havia a preocupação com o que se transmitia do status que o indivíduo possuiu em vida – assim como em assegurar aos deuses de que se teria vivido conforme a expectativa do que era considerado necessário para adentrar o âmbito sobrenatural. Dessa forma, entendemos que os programas de decoração funerária possuíam diversas intenções envolvidas (Pereira 2019: 103-104) e corporificavam uma série de projetos sociais, políticos e religiosos.

Isto é válido no caso das duas imagens analisadas e da interpretação dos produtores do jogo sobre as tumbas e os itens mais esperados de serem retratados. Somando-se

ao destaque iconográfico do ofício, a tumba de Nitokris conta com outros elementos (como o papiro, a estela, o sarcófago, inscrições e até oferendas) tipicamente funerários, que mantinham o conjunto ideal pressuposto das tumbas e que enriquecem o status da esposa de Amon.

Após as investigações, Bayek parte para matar Isidora e encerrar a maldição, sendo esta a última missão do *game* (que possui o mesmo nome da DLC). Ao investigar o aposento da sacerdotisa dentro do Templo de Amon, em Karnak, o *ex-medjai* descobre que ela tinha se dirigido à tumba de Tutankhamon para realizar o ritual de Maat (distorcido pelo seu desejo de vingança). Em um papiro escrito por Nitokris lá presente, está descrito o ritual: a esfera era mantida no ar, exibida aos seus adoradores em honra a Amon. Ela classifica Tutankhamon como o restaurador da fé e questiona se o rito seria suficiente para acabar com as profanações das tumbas. Esta inscrição, o papiro e a estela da tumba de Nitokris são as únicas informações textuais que nos informam sobre as características e dados do ofício de esposa divina de Amon no jogo. Os dois meios materiais (o papiro e a estela) são comuns nas fontes egípcias, ainda que apenas uma pequena parcela daquela sociedade fosse letrada e pudesse compreender a mensagem textual registrada.

No final do jogo, Bayek tira a vida da consorte divina. São nos momentos que antecedem e procedem o ataque letal do protagonista que o jogador toma conhecimento da perspectiva de Isidora diretamente por ela: a sacerdotisa diz que nasceu para restaurar Maat e trazer Amon de volta ao trono. Por testemunhar o assassinato de sua mãe, ela interpretou sua função enquanto cônjuge do deus como a de vingá-la por meio da eliminação dos saqueadores de tumbas em Tebas e, assim, realizar a vontade de seu marido divino. Antes de morrer, ela questiona por que a divindade a concedeu poder para no final ela falhar.

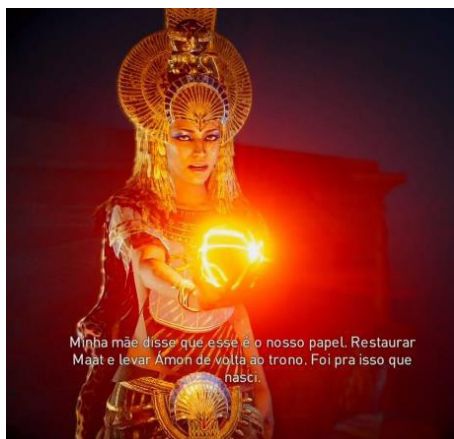


Fig. 5: Isidora realiza o ritual de Maat com o artefato na tumba de Tutankhamon (*Assassin's creed: origins – a maldição dos faraós*).

Fonte: *Assassin's creed: origins – a maldição dos faraós* (2018).

A transmissão do ofício para os jogadores: debates e implicações

Anacronismos sobre o cargo de esposa divina e o paradigma do “Egito Eterno”

Ao analisarmos o conjunto de dados levantados, a reinterpretação e a proposta dos produtores do *game* sobre o ofício de esposa divina de Amon são a de que, em um primeiro momento, essas mulheres eram responsáveis diretas pelo ritual fictício de Maat e a posse da relíquia. Não fica claro se essa categoria de sacerdotisas surgiu no jogo apenas com o reinado de Tutankhamon ou anteriormente. Somando-se a isso, a atuação de Nitokris na trama, por mais que seja indireta, indica que ela tinha influência na região e tentou interromper o processo de saques de tumbas. Sua filha, por sua vez, usufruiu de um status parecido, desenvolvido mais ao longo da DLC: temos acesso a cenas de Isidora realizando rituais, confrontando verbalmente os romanos e ajudando Bayek com diversos tipos de informações – o que contribuiu para o delineamento de sua atuação em diferentes âmbitos em Tebas.

Assim, a imagem do ofício passada aos jogadores é uma de poder, status e influência em relação à sociedade por conta de sua ligação com os deuses, em particular Amon. Considerando as liberdades artísticas dos produtores, adaptações e ressignificações de diversos elementos do Egito Antigo, podemos dizer que o jogo consegue trazer, com as devidas ressalvas, uma característica importante das esposas divinas que, de fato, existiu: a capacidade de atuação, influência e status consideráveis que elas tiveram na intermediação entre o secular e o divino e na esfera social.

Entretanto, é preciso discutir as adaptações e anacronismos envolvidos na construção e transmissão do ofício de esposa divina de Amon. Como colocado anteriormente, este cargo sacerdotal foi extinto em 525 a.C., cinco séculos antes do período em que se passa a história do *game* base e de sua DLC. Podemos nos questionar sobre o porquê dessa escolha e o motivo de os produtores não terem optado por outro ofício ou sacerdócio característicos e populares do Período Ptolomaico, como os dos deuses Serápis e Ísis – sendo esta a divindade com a qual Cleópatra VII se identificava nas fontes monumentais, por exemplo (Pinch 2002: 40).

Em uma entrevista fornecida ao site de jogos *Critical Hit*, o diretor de *Assassin's creed: origins* Ashraf Ismail explica os motivos da escolha do Período Ptolomaico para o *game*. Segundo o diretor, este é um momento histórico “épico”, em que temos figuras como Cleópatra e Júlio César. Ele ressalta que nesse período a mitologia egípcia era ainda muito importante e que cidades como Mênfis já possuíam 3000 anos de idade – o que tornaria o ambiente do jogo atrativo para ser explorado, com tumbas e monumentos já considerados antigos pelas personagens do *game* (Adams 2017). Como destaca Casey (2018: 9), os produtores do jogo procuraram conciliar um Egito Antigo que apresentasse elementos e paisagens naturais e oferecesse tumbas e templos para exploração, o que instigaria os jogadores a aprender mais sobre determinadas construções, como as pirâmides de Gizé.

No caso da DLC, o período do Reino Novo é uma referência constante ao longo da trama do jogo, sobretudo pela aparição de Akhenaton, Nefertiti, Tutankhamon e Ramsés II, membros da realeza desse período. Além disso, é possível explorar monumentos importantes datados desse momento histórico, como o Templo de Hatshepsut. Portanto, é possível cogitar que a escolha do ofício de esposa divina de Amon estava ligada ao período de sua criação – justamente o Reino Novo. Entretanto, a transposição de cinco séculos do ofício e os anacronismos envolvidos são significativos para refletirmos sobre o mito do “Egito Eterno”, isto é, a ideia de que o Egito Antigo em seu período faraônico era imutável, tradicionalista e conservador. Essa ideia teria sido formada a partir da interpretação das fontes egípcias que trazem discursos da realeza e da elite (documentos de caráter idealizado, oficial e institucional) – que transmitiam uma ideia de continuidade com o objetivo de legitimar e manter o status e posições dos grupos sociais envolvidos (Pires 2019: 293). Ao transpor o ofício de esposa divina para o Período Ptolomaico, cinco séculos distante de sua extinção, ignora-se dinâmicas sociais e religiosas características da época adaptada no jogo, mantendo não apenas uma imprecisão histórica, mas também perpetuando uma noção do Egito enquanto uma sociedade quase imóvel em algumas tradições, sem consequências significativas de transposições históricas de grupos sociais e suas especificidades.

Por mais que o *game* mantenha alguns anacronismos em função de uma lógica de lucro e para atender as expectativas e demandas dos jogadores (como apontado anteriormente), trazer o ofício de esposa divina e Isidora enquanto personagem central na trama da DLC contribui para nuançar um espaço demasiadamente ocupado pelo rei egípcio nas produções e adaptações relativas ao Egito Antigo.

A figura do faraó no imaginário popular e o conhecimento brasileiro sobre as consortes divinas

É muito comum em filmes (Khachab 2017; Serafy 2003), materiais didáticos que abordam o Egito Antigo (Funari 2004a, b) e em museus

(MacDonald 2003: 92) a forte presença da figura do faraó como indivíduo responsável pela manutenção da ordem do reino, quase como um ser onipotente. Sabemos já há um tempo considerável, pelos estudos recentes da Egíptologia, que a atuação do faraó enquanto rei, seja ela política ou religiosa, passava por uma série de negociações entre as elites e os sacerdotes do Egito (João 2015; Lima 2016; Pires 2021). Ademais, essa relação não foi a mesma ao longo do tempo, mudando constantemente durante a história egípcia. Entretanto, nas últimas produções culturais destinadas ao consumo em massa (como filmes, séries e o próprio jogo aqui discutido) que possuem alguma conexão com essa civilização antiga, notamos que muito da ideia do faraó onipotente e seu protagonismo exacerbado é ainda fortemente presente – excluindo diversas outras camadas e grupos sociais que compuseram aquela sociedade. É possível notar também uma associação direta do Egito Antigo com “grandes personagens”, como Tutankhamon e Cleópatra VII (Silva 2012: 20), ambos presentes no *game* em espaços de destaque, o que generaliza e centraliza a história egípcia a partir dessas figuras e seus reinados.

Assassin's Creed: Origins, de maneira geral, não foge dessa tendência em focar demasiadamente na figura faraônica. Entretanto, também é significativa a presença e destaque de Isidora em um espaço central na trama da DLC. Considerando o jogo como um documento histórico, devemos levar em conta os recortes e representações nele presentes e termos ciência de que eles alcançam um grande público – o qual desenvolve e manifesta novos interesses, questionamentos e entendimentos sobre o Egito Antigo. Ao trazer uma esposa divina como antagonista no *game* com os aspectos e funções discutidos acima, é possível entender o conjunto de ressignificações do ofício centralizado nas personagens Nitokris e Isidora como positivo em pelo menos três pontos: o primeiro é o fato de trazer aos jogadores a informação da existência dessas sacerdotisas e algumas de suas características e importâncias sociais, culturais e religiosas; o segundo ponto é o de não se limitar apenas à figura de faraós e grandes nomes nas produções

de consumo em massa relacionadas aos egípcios antigos; e o terceiro, por fim, é o de deslocar um espaço central na trama do jogo para um grupo importante de mulheres com influência e diferentes tipos de atuações que existiu por um longo período de tempo (cerca de dez séculos) na história do Egito Antigo¹⁶.

Para tomarmos ciência sobre se os jogadores e o público em geral conheciam ou não a existência e funções das esposas divinas de Amon, estudos de outra natureza devem ser realizados. Entretanto, podemos levantar algumas reflexões breves acerca dessa questão no contexto brasileiro. A maior coleção egípcia da América Latina encontrava-se no Museu Nacional do Rio de Janeiro (UFRJ). Apesar da tragédia por conta da precarização e do incêndio de seu edifício, ocorrido no dia 2 de setembro de 2018, o acervo egípcio foi catalogado por diferentes pesquisadores, e parte dele conta com representações virtuais e em 3D, além de possuímos acesso aberto ao público de imagens e informações sobre os seus objetos no site do laboratório Seshat (MN – UFRJ).

Há três deles que nos proporcionam informações históricas indiretas sobre as esposas divinas de Amon. São eles: a estatueta de Takushit e os esquifes de Sha-Amun-em-su e Hori. A estatueta foi encontrada em Tebas e, por associação a uma outra com o mesmo estilo, postura e vestimenta, que se encontra no Museu Nacional de Atenas, na Grécia, podemos identificá-la como uma senhora chamada Takushit. O objeto não conta com inscrições, mas ambas as estatuetas citadas são muito

parecidas com uma da esposa divina Karomama Merytmur (c. 850-810 a.C.) – localizada no Museu do Louvre, em Paris (Louvre N500) (Estatueta da Dama “Takushit” 2020). Assim, é levantada a possibilidade de Takushit ter sido uma consorte de Amon ou de estar associada, de alguma forma, ao ofício.

Pelo título presente no esquife de Sha-Amun-em-su (“Cantora do santuário de Amon”), segundo objeto mencionado, sabemos que ela possuía alguma relação com as esposas divinas do mesmo sacerdócio. Seu título era utilizado por um grupo de mulheres durante os séculos IX e VI a.C., em Tebas, e elas eram responsáveis por ajudar a esposa divina nos ritos realizados no Grande Templo de Amon (Esquife da Dama Sha-Amun-em-su 2020). O terceiro e último item, o esquife de Hori, nos traz poucos dados sobre o seu dono, mas sabemos que seu pai, Panehsi, era “Escriba e Mordomo Real” e “Superintendente do Harém Real da Esposa Divina de Amon” (Esquife de Hori 2020).

Considerando essas três peças que eram dispostas no Museu Nacional do Rio de Janeiro e os dados indiretos fornecidos sobre as esposas divinas, é possível pensar que pelo menos parte do público interessado no Egito Antigo que possuiu a oportunidade de visitar a coleção (presencial ou virtualmente) teve algum contato com elas. Dada a especificidade dessa hipótese e a ausência direta de fontes sobre essas sacerdotisas, podemos compreender a disseminação de sua existência e outras informações relacionadas a elas como muito baixa ou praticamente nula entre os brasileiros. Outro dado que corrobora isso é o fato de que na maior exposição recente sobre o Egito Antigo, apresentada pelo CCBB em parceria com o Museu Egípcio de Turim (que passou por três estados do Brasil ao todo, como citado anteriormente), não havia alguma peça que trouxesse dados diretos ou indiretos sobre as esposas divinas.¹⁷

Nesse sentido, as representações encontradas em “A Maldição dos Faraós” podem ser consideradas provavelmente como

16 As pesquisas recentes sobre gênero na Egiptologia (e.g. Graves-Brown 2010; Silva 2013, 2016; Sweeney 2011) vêm problematizando estereótipos e projeções modernas nos estudos sobre as mulheres egípcias e suas atuações. Do mesmo modo, ao tratar o gênero como um marcador de diferenças sociais, é possível se atentar para como os egípcios elaboraram o gênero a partir de referências próprias, as quais a Egiptologia precisa estar atenta a fim de evitar a projeção de um modelo ocidental para a antiga sociedade egípcia. A historiografia sobre o tema tem demonstrado como a compreensão sobre as mulheres egípcias precisa operar em uma perspectiva interseccional, levando em conta sobretudo os diferentes suportes e contextos em que é possível estudar o gênero. A discussão sobre a construção de estereótipos femininos no jogo, tais como as personagens Isidora e Cleópatra, encontra-se além do escopo deste artigo.

17 A ausência de objetos relacionados ao ofício de esposa divina de Amon pode ser conferida no catálogo da exposição (Marini & Tjabbes 2020).

a primeira fonte de acesso às consortes de Amon por parte dos jogadores brasileiros – sendo necessário, portanto, um estudo sobre a construção e ressignificados que o *game* traz para a população sobre esse ofício e suas sacerdotisas e suas implicações.

Considerações finais

Mais do que se ater a comparações entre a produção egiptológica sobre as esposas divinas de Amon e os seus elementos reinterpretados em *Assassin's creed: origins* – “A Maldição dos Faraós” (procurando anacronismos e imprecisões históricas), este artigo buscou demonstrar que o estudo das implicações dos ressignificados do ofício presentes no jogo para o público em geral (principalmente o de jogadores brasileiros) é importante para que possamos compreender: (1) como se deu o processo de adaptação de informações históricas na elaboração do *game*; (2) como isso é passado aos consumidores; (3) e os impactos trazidos por esse processo. Conservando as características do alto status dessas sacerdotisas na intermediação da relação entre os homens e os deuses e de uma atuação social e política considerável na região de Tebas, a DLC mantém aspectos significativos

das esposas divinas de Amon defendidos pela Egiptologia – apresentando-os ao público que, pelo menos no caso brasileiro, em que há um grande interesse pela sociedade egípcia e poucas informações relativas a essas consortes nas coleções museológicas nacionais acessíveis, provavelmente não conhece o ofício (sendo as representações do *game*, portanto, possivelmente o primeiro contato de muitas pessoas com esse cargo).

A DLC e seu jogo base podem ser considerados uns dos mais populares e lucrativos da franquia de *Assassin's creed* e que fizeram bastante sucesso no Brasil. Apesar de manter a figura faraônica em destaque – algo comum nas representações do Egito Antigo e que mostra uma preocupação dos produtores em apresentar elementos e ideias já conhecidos e estabelecidos no repertório do público –, “A Maldição dos Faraós” concede um espaço privilegiado de foco na trama a sacerdotisas que foram importantes na história egípcia antiga. Com Nitokris e Isidora em um local central de destaque e enfoque ocupado na cultura popular majoritariamente por “grandes personagens”, apresenta-se ao público de jogadores um grupo social de mulheres significativo e pouco conhecido do Egito Antigo, com algumas de suas características históricas essenciais.

KAWAMINAMI, A. The god's wife of Amun in *Assassin's Creed Origins* – The Curse of the Pharaohs: reinterpretations and implications. *R. Museu Arq. Etn.* 38: 241-258, 2022.

Abstract: *Assassin's Creed: Origins* may be considered one of Ubisoft's greatest hits. The release of its expansion pack in 2018, intitled “The Curse of the Pharaohs,” contributed even more to its popularization, bringing more information, reconstituted landscapes and historical characters from Ancient Egypt. Considering the game as a historical source and not sticking only to outlining anachronisms and imprecisions, this paper analyzes the god's wives of Amun in “The Curse of the Pharaohs” seeking to understand how these priestesses' office is reinterpreted and its implications to the general public (particularly gamers).

Keywords: *Assassin's Creed Origins*; The Curse of the pharaohs; Ancient Egypt; God's Wife of Amun; Resignification.

Referências bibliográficas

- Adams, N. 2017. Why Cleopatra's Egypt is the historical setting of Assassin's creed origins. *critical hit*. Disponível em: <<https://bit.ly/3L3PoKR>>. Acesso em: 05/04/2022.
- Andrews, C. 2001. Amulets. In: Redford, D.B. (Ed.). *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, volume 1, 75-82.
- Assassin's creed origins – a maldição dos faraós (Expansão/DLC). 2018. Direção: Ismail, Ashraf; Guesdon, Jean. Produção: Schelling, Martin. Roteiro: Mercieca, Alain. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computadores. Ubisoft, Montreal.
- Assassin's creed origins. 2017. Direção: Ismail, Ashraf; Guesdon, Jean. Produção: Schelling, Martin. Roteiro: Mercieca, Alain. Plataformas: Playstation 4, Xbox One, Computadores. Ubisoft, Montreal.
- Ayad, M.F. 2009. *God's wife, god's servant: the god's wife of Amun (c. 740-525 BC)*. Routledge, New York.
- Ayad, M.F. 2021. The god's wife of Amun: origins and rise to power. In: Carney, E.D.; Müller, S. (Eds.). *The Routledge companion to women and monarchy in the Ancient Mediterranean World*. Routledge, Nova York, 47-60.
- Bakos, M. (Org.). 2004. *Egiptomania: o Egito no Brasil*. Paris Editorial, São Paulo.
- Balbi, C. 2020. Mostra sobre antigo Egito chega a São Paulo após bater recorde de público no Rio. *Folha de São Paulo*. Disponível em: <<https://bit.ly/3yGthIf>>. Acesso em: 24/03/2020.
- Bello, R.S. 2016. *O videogame como representação histórica: narrativa, espaço e jogabilidade, em Assassin's creed (2007-2015)*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo. DOI: 10.11606/D.8.2016.tde-19122016-103439.
- Bello, R.S. 2019. História e memória em Assassin's creed (2007-2015). *Tempo & Argumento* 11: 304-339.
- Bianchi, R.S. 2001. Scarabs. In: Redford, D.B. (Ed.). *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, volume 3, 179-181.
- Bondioli, N.P.; Lima, R.A. 2019. Descobrimos e recobrimos o passado nas salas de aula com Assassin's creed origins discovery tour. *Revista de Arqueologia Pública* 13: 300-320. DOI:10.20396/rap.v13i1.8654795.
- Bonnet, C. 2019. *The black kingdom of the Nile*. Harvard University Press, London.
- Bunson, M.R. 2012. *Encyclopedia of Ancient Egypt*. 3. ed. Facts On File, New York.
- Casey, C. 2018. *Assassin's creed origins as a digital and pedagogical tool*. Disponível em: <<https://bit.ly/3N5wkh4>>. Acesso em: 29/03/2020.
- Coulon, L. 2018a. Autour de l'adoratrice du dieu: l'administration de son domaine et le harem d'Amon. In: Gombert-Meurice, F.; Payraudeau, F. (Eds.). *Servir les dieux d'Égypte: divines adoratrices, chanteuses et prêtres d'Amon à Thèbes*. Somogy Éditions D'Art, Paris, 320-327.
- Coulon, L. 2018b. Les divines adoratrices à Thèbes: la construction d'une dynastie. In: Gombert-Meurice, F.; Payraudeau, F. (Eds.). *Servir les dieux d'Égypte: divines adoratrices, chanteuses et prêtres d'Amon à Thèbes*. Somogy Éditions D'Art, Paris, 270-281.
- Esquife da Dama Sha-Amun-em-su*. 2020. Seshat/Museu Nacional/UFRJ, Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://bit.ly/39RMuw7>>. Acesso em: 28/03/2020.
- Esquife de Hori*. 2020. Seshat/Museu Nacional/UFRJ, Rio de Janeiro. Disponível em: <<https://bit.ly/3yoDhW7>>. Acesso em: 28/03/2020.
- Estatueta da Dama "Takushit"*. 2020. Disponível em: <<https://bit.ly/3L10INv>>. Acesso em: 28/03/2020.

- Funari, R.S. 2004a. O Egito na sala de aula. In: Bakos, M. (Org.). *Egiptomania: o Egito no Brasil*. Paris Editorial, São Paulo, 147-157.
- Funari, R.S. 2004b. *Imagens do Egito Antigo: um estudo de representações históricas*. Dissertação de Mestrado. Universidade Estadual de Campinas, Campinas.
- Gosselin, L. 2007. *Les divines épouses d'Amon dans l'Égypte de la XIX^e à la XXI^e dynastie*. Cybele, Paris.
- Graham, G. 2001. Insignias. In: Redford, D.B. (Org.). *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, volume 2, 163-167.
- Graves-Brown, C. 2010. *Dancing for Hathor: Women in Ancient Egypt*. Continuum, Londres.
- Houlihan, P.F. 2001. Felines. In: Redford, D.B. (Org.). *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, volume 1, 513-516.
- João, M.T.D. 2015. *Estado e elites locais no Egito do final do III^o milênio a.C.* Tese de Doutorado. Universidade de São Paulo, São Paulo. DOI: 10.11606/T.8.2015.tde-10122015-155852.
- Jones, A. 2019. Assassin's creed all-time sales top 140 million. *PCGamesN*. Disponível em: <<https://bit.ly/3snxyMm>>. Acesso em: 05/04/2020.
- Khachab, W.E. 2017. The cinema of the pharaohs: film, archeology, and sub-imperialism. In: Volait, M.; Perrin, E. *Dialogues artistiques avec les passés de l'Égypte: une perspective transnationale et transmédiat*. Publications de l'Institut national d'histoire de l'art, Paris, 1-12.
- Larghi, N. 2019. Brasil é o 13^o maior mercado de games do mundo e o maior da América Latina. *Valor Investe*. Disponível em: <<http://globo/3yILQBB>>. Acesso em: 24/03/2020.
- Lima, F.A.F.M. 2016. *Estado, império e exploração econômica no Egito do Reino Novo*. Tese de Doutorado. Universidade Federal Fluminense, Niterói.
- Lloyd, A.B. 2000. The Ptolemaic Period (332-30 BC). In: Shaw, I. (Ed.). *The Oxford History of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, 388-413.
- MacDonald, S. 2003. Lost in time and space: Ancient Egypt in museums. In: MacDonald, S.; Rice, M. (Eds.). *Consuming ancient Egypt: encounters with Ancient Egypt*. UCL Press, London, 87-99.
- Manniche, L. 2001. Sistrum. In: Redford, D.B. (Org.). *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, volume 3, 292-293.
- Marini, P.; Tjabbes, P. (Orgs.). 2020. *Egito Antigo: do cotidiano à eternidade*. Centro Cultural Banco do Brasil, São Paulo. Catálogo de exposição. Disponível em: <<https://bit.ly/3Fx01Vr>>. Acesso em: 10/05/2022.
- Markowitz, Y.J.; Lacovara, P. 2001. Gold. In: Redford, D.B. (Org.). *The Oxford Encyclopedia of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, volume 2, 34-38.
- Olette-Pelletier, J.-G. 2018. Multimedia – Assassin's creed: origins. *Egypte, Afrique & Orient* 88: 59-61. Disponível em: <<https://bit.ly/3P7AfLY>>. Acesso em: 10/05/2022.
- Pereira, R.G.G. 2019. *Texto, imagem e retórica visual na arte funerária egípcia*. Autografia, Rio de Janeiro.
- Pinch, G. 2002. *Egyptian mythology: a guide to the gods, goddesses, and traditions of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York.
- Pires, R.S. 2019. O mito do Egito Eterno: desenvolvimento acadêmico, impactos políticos. *Faces da História* 6: 290-311.
- Pires, R.S. 2021. *Unificar para conquistar ou conquistar para unificar? Reorganização do poder faraônico e elites militares (1550-1425 a.C.)*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo. DOI: <https://doi.org/10.11606/D.8.2021.tde-19052021-171336>.

- Rossi, A.L.D.O.C.; Bondioli, N.P. 2021. História Antiga para quê? Possibilidades entre ensino e entretenimento por meio de jogos digitais. *Acta Scientiarum Education* 43: 1-10. DOI: 10.4025/actascieduc.v43i0.53951.
- Sagredo, R. 2017. *Raça e etnicidade: questões e debates em torno da (des)aficanização do Egito Antigo*. Dissertação de Mestrado. Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- Serafy, S. 2003. Egypt in Hollywood: pharaohs of the fifties. In: MacDonald, S.; Rice, M. (Eds.). *Consuming ancient Egypt*. UCL Press, London, 77-86.
- Silva, T.R. 2012. A disputa de Thoth e Clio na sala de aula: problemas e possibilidades do ensino do Egito Antigo no currículo escolar. In: *1º Simpósio Internacional de História Pública: A história e seus públicos*. São Paulo, 18-29. Disponível em: <<https://bit.ly/3Fx8pEs>>. Acesso em: 10/05/2022.
- Silva, T.R. 2013. *Construtos de gênero no Egito Ptolomaico: uma proposta de leitura das cartas gregas e demóticas*. Dissertação de Mestrado. Universidade de São Paulo, São Paulo. DOI: 10.11606/D.8.2013.tde-14012014-125935.
- Silva, T.R. 2016. Fronteiras da egiptologia: orientalismo, helenização e estudos de gênero. *Tiraz: Revista de Estudos Árabes e das Culturas do Oriente Médio* 8: 42-57.
- Smith, S.T. 2014. Nubian and Egyptian ethnicity. In: McInerney, J. (Ed.). *A companion to ethnicity in the ancient Mediterranean*. Wiley Blackwell, Hoboken, 194-212.
- Sweeney, D. 2011. Sex and gender. *UCLA Encyclopedia of Egyptology*: 1-14. Disponível em: <<https://bit.ly/3M1RNY5>>. Acesso em: 10/05/2022.
- Teeter, E. 1997. *The presentation of Maat: ritual and legitimacy in Ancient Egypt*. The Oriental Institute of the University of Chicago, Chicago.
- Ubisoft Brasil. 2017a. *Assassin's creed origins (playlist)*. Disponível em: <<https://bit.ly/3L2NKZY>>. Acesso em: 24/03/2020.
- Ubisoft Brasil. 2017b. *Parece que às vezes faltava uma skill essencial no Egito Antigo: comunicação!* Disponível em: <<https://bit.ly/392BPY9>>. Acesso em: 24/03/2020.
- Ubisoft. 2019. *Assassin's Creed Origins*. Disponível em: <<https://bit.ly/3FAQVr2>>. Acesso em: 24/03/2020.
- Van Dijk, J. 2000. The Amarna Period and the Later New Kingdom (c. 1352-1069 BC). In: Shaw, I. (Ed.). *The Oxford History of Ancient Egypt*. Oxford University Press, New York, 265-307.