



A.D.MDLXII

UNIVERSITÀ DEGLI STUDI DI SASSARI

DIPARTIMENTO DI SCIENZE UMANISTICHE E SOCIALI

*CORSO DI LAUREA IN LINGUE E CULTURE STRANIERE MODERNE*

*VICTORIANOMANIA 2.0:  
ASSASSIN'S CREED SYNDICATE*

*Relatrice:*

Prof.ssa Simonetta Falchi

*Correlatore:*

Prof. Davide Bilò

*Tesi di laurea di:*

Pietro Branca

ANNO ACCADEMICO 2014/2015



## *Introduzione*

### *I. Vittorianesimo e Neo-Vittorianesimo*

#### I.1 Contesto Storico e Culturale

##### I.1.1 Il Regno Unito

#### I.2 Il Vittorianesimo

##### I.2.1 Lo smarrimento Vittoriano

#### I.3 Il Neo-Vittorianesimo

#### I.4 Che cosa intendiamo per *adaptation*?

##### I.4.1 Percezione moderna degli adattamenti

##### I.4.2 La *remediation*

##### I.4.3 *Remediation* e *adaptation* attraverso il tempo

### *II. Assassin's Creed Syndicate*

#### II.1 La saga

##### II.1.1 Precursori, frutti dell'Eden

##### II.1.2 Templari vs. Assassini

#### II.2 Il gioco

##### II.2.1 Struttura narrativa

##### II.2.2 La storia: eventi principali

##### II.2.3 Espansioni

##### II.2.4 Citazioni letterarie, cinematografiche e ludiche

#### II.3 Personaggi

##### II.3.1 Protagonisti

##### II.3.2 Personaggi storici

##### II.3.3 Personaggi fittizi

##### II.3.4 Donne: il loro ruolo nel gioco e nella società

#### II.4 Layout

##### II.4.1 Menù di gioco e Database dell'*Animus*

##### II.4.2 La Londra virtuale

#### II.5 *Assassin's Creed* e il suo pubblico

## *Conclusioni*



# Introduzione

Perché l'epoca vittoriana continua ad essere rilevante oggi, al punto di influenzare nuovi media come i *videogames*? Cosa ha il nostro periodo storico in comune con l'Inghilterra del XIX secolo all'apice della rivoluzione industriale? Sono queste le domande che sorgono osservando il risultato contemporaneo di adattamenti, riscritture, rimediazioni nel campo della moda, letteratura, design, cinema e videogiochi. La crescente fascinazione verso il mondo Vittoriano può essere riassunta nel termine Victorianomania.<sup>1</sup>

Il presente lavoro si propone di offrire una prima ipotesi di risposta a tali domande, partendo dallo studio del caso di uno dei più importanti fenomeni commerciali di questi anni: il videogioco *Assassin's Creed Syndicate*. Nel primo capitolo si ripercorrono gli eventi che caratterizzano il contesto storico in cui è inserito il mondo di *Assassin's Creed Syndicate*, il Vittorianesimo, focalizzandosi sugli eventi avvenuti fino al 1868, anno in cui si svolgono gli eventi narrati nel videogioco. L'intenzione è quella di creare un parallelo diretto tra la Storia e la trama, soffermando l'attenzione sulle leggi, eventi, pubblicazioni che hanno creato i presupposti su cui si basano le azioni e le missioni degli Assassini protagonisti.

Dopo un excursus storico che parte dalla figura della sovrana che ha segnato un'era, è necessario soffermarsi sui problemi dell'epoca quali l'aumento della popolazione e delle città che hanno portato alla formazione degli *slums*, l'indigenza in cui versavano le famiglie che li popolavano e la necessità di far lavorare i propri figli, con il loro conseguente sfruttamento nelle fabbriche e la difficoltà nel frequentare la scuola. In particolare drammatica era la condizione delle donne a cui venne impedito, per via della cultura dell'epoca, di prendere parte alla corsa scientifico-tecnologica, caratterizzata dall'invenzione del treno che cambia faccia e 'dimensioni' all'Inghilterra, concludendo con i problemi politici ed economici che portarono alla grande riforma del 1867 e al primo congresso dei sindacati degli operai inglesi nel 1868. Come si vedrà,

---

<sup>1</sup> Cfr. Falchi *et al.*, 2015: 7.

tale ruolo subordinato della donna, viene però messo in discussione dalla protagonista del videogioco.

Il Vittoranesimo ha ispirato un duplice sentimento di attrazione e repulsione dovuto alla sensazione di smarrimento che si prova davanti ad un brusco cambiamento. Tale sensazione continua a scatenare i medesimi effetti e risultati al giorno d'oggi, provocando una naturale fascinazione verso chi (i Vittoriani) è riuscito a superare un grande momento di difficoltà. L'ammirazione contemporanea ha portato una rinnovata attenzione al periodo che conseguentemente ha ispirato il neo-Vittoranesimo, un fenomeno culturale che involontariamente e più spesso volontariamente imita la produzione letteraria e culturale vittoriana, cercando di superare le attuali difficoltà.

Per l'analisi del neo-Vittoranesimo è necessaria l'analisi dei processi di *adaptation* e *remediation* delle storie e opere del passato al fine di comprendere come la percezione nei loro confronti sia cambiata con il passare del tempo. Sarà esaminata in particolare la *remediation* attraverso il tempo, cioè come media differenti continuano ad imitare le forme del passato nel tentativo di fornire risultati capaci di trasmettere maggiori emozioni – si pensi alla fotografia e alla sua evoluzione dai dagherrotipi al digitale – arrivando a porre il fruitore al centro, dove si intendono far confluire più media, nel tentativo di riproporre la realtà in modo trasparente e credibile.

Il secondo capitolo è incentrato sull'analisi del *video game Assassin's Creed Syndicate*, presentando la saga transmediale (la storia viene raccontata ed approfondita su più media, dal romanzo storico, al fumetto, al film), un'opera fantascientifica che vede in eterno conflitto Templari e Assassini che cercano di recuperare manufatti di un'antica civiltà avanzatissima; i Templari preoccupati di utilizzare i manufatti per gestire l'umanità, gli Assassini di liberarla attraverso essi.

La struttura narrativa è ormai simile a quella di una serie televisiva e la diegesi include anche personaggi storici reali (Dickens, Darwin, la Regina Vittoria, etc) e fittizi, che interagendo fra loro creano una sorta di universo parallelo storicamente congruente con il mondo reale. Dall'analisi del ruolo e della caratterizzazione dei personaggi storici e fittizi principali, emerge come le donne oggi ricoprono un nuovo ruolo nel *franchise*, così come lo hanno ricoperto durante la rivoluzione industriale inglese.

Nella penultima sezione si considera l'insolito menù di gioco contestuale alla storia (anziché paratestuale com'è di norma nei video giochi), e l'Enciclopedia al suo interno, redatta da uno dei personaggi del gioco, elementi metanarrativi che ammiccano

alla smaliziata consapevolezza del fruitore contemporaneo. Un'analisi dell'aspetto tecnico del *videogame*, consente infine di rivelare la realizzazione della Londra virtuale, che si può considerare il vero protagonista dell'opera.

Al fine di chiarire quale sia l'approccio dei destinatari del gioco – e non solo degli studiosi di cultura Vittoriana – si è sottoposto un questionario creato appositamente per capire in che modo la fruizione del *videogame* influisca sulla percezione della cultura e letteratura vittoriana, trascendendo l'aspetto ludico. L'esito di tale sondaggio è stato incoraggiante e indicativo di nuove possibilità – che potremmo definire quasi *ipertestuali* – per la Cultura tradizionale di colloquiare con la contemporaneità.





# I. Vittoriano e Neo-Vittoriano

## I.1.0 Contesto storico e Culturale

Quando la giovane Principessa Alessandrina Vittoria salì appena diciottenne al trono, il gradimento verso la monarchia era ai minimi storici, suo nonno Giorgio III aveva perso le colonie americane, suo zio Giorgio IV era talmente inviso ai sudditi da far scatenare festeggiamenti alla sua morte. La Regina non poteva immaginare che fin dai primissimi istanti avrebbe segnato un'intera epoca. Una delle sue decisioni iniziali fu la rinuncia al suo primo nome, Alessandrina,<sup>2</sup> optando unicamente per il secondo: Vittoria. Da lì in avanti quel nome, percepito come straniero in Gran Bretagna,<sup>3</sup> sarebbe presto diventato iconico di un'era. Sarebbero stati coniati nuovi toponimi, aggettivi, e sostantivi incentrati sul nome e suoi valori della Sovrana, su ciò che rappresentava, ha rappresentato e rappresenta ancora oggi nell'immaginario comune.

Il regno della Regina Vittoria durò quasi 64 anni, dall'incoronazione nel Giugno del 1837 alla sua morte, avvenuta nel Gennaio del 1901: l'epoca vittoriana. Durante essa il mondo assistette a profondi cambiamenti della società, a incredibili innovazioni tecnologiche, alla rivoluzione dei trasporti di massa; vennero inoltre formulate nuove teorie economiche, sociali, scientifiche e religiose, che misero in discussione tutte le certezze su cui si basava la società del tempo. Il passato diventava vecchio e superato con una rapidità mai vista prima di allora. Il concetto stesso di tempo acquisiva un nuovo significato, non era più l'alternarsi di lavoro e riposo dettato dall'avvicinarsi di giorno e notte e dai ritmi delle stagioni, ma era freddamente scandito dall'orologio di fabbrica e padrone; quest'ultimo, per non perdere neanche uno scellino, applicava alla lettera l'insegnamento di Benjamin Franklin in *Advice to a Young Tradesman* (1748),

---

<sup>2</sup> Come riportato nella biografia della Regina Vittoria scritta dal curatore del *Dictionary of National Biography*, Sidney Lee (1903: 12), "The Prince Regent [...] declared that the one name of 'Alexandrina', after the Tsar (Alexander I or Russia n.d.a.), was sufficient. The Duke of Kent requested that a second name should be added [...] thereupon the Regent brusquely insisted on the mother's name of Victoria".

<sup>3</sup> "In the Proclamation she was called 'Her Royal Majesty Alexandrina Victoria, Queen of the United Kingdom'. But despite the sentiment that had been excited against the name Victoria, it was contrary to her wish to be known by any other [...] and from the second day of the new reign the Sovereign was known solely as Queen Victoria" (ivi, 52).

“Remember that time is money”, ovvero 'Ricordati che il tempo è denaro’. Nasceva così il concetto contemporaneo di modernità.

### *1.1.1 L'Inghilterra Vittoriana*

Nel corso dei primi anni del XIX secolo, la Gran Bretagna mutava lentamente, grazie alle innovazioni introdotte a metà del secolo precedente dalla rivoluzione agricola e dalla conseguente, e più recente, rivoluzione industriale. La società paternalistica basata su un'economia rurale perdeva gli antichi punti di riferimento, il lavoro nei campi non era più sufficiente per poter garantire impiego a tutta la popolazione. La promessa di una miglior qualità di vita grazie alle macchine era stata tradita dall'aristocrazia, la cui ricchezza era basata sul commercio e sullo sfruttamento agricolo di grandi appezzamenti terrieri – ottenuti in gran parte con gli *enclosure acts*<sup>4</sup> – la terra necessitava progressivamente di un minor numero di braccianti e contadini. L'invenzione e l'utilizzo di nuovi strumenti e fertilizzanti portarono ad un incremento della produttività agricola e alla conseguente contrazione della forza lavoro richiesta nel settore; la popolazione decise di abbandonare le campagne, riversandosi nelle città. In essa era riposta la speranza di una vita migliore, e la possibilità di ottenere una nuova occupazione nelle miniere, negli opifici, nelle fabbriche, etc. I neo-cittadini, provenienti dal mondo rurale, invece, riuscivano a permettersi soltanto un alloggio negli *slums*,<sup>5</sup> i 'quartieri poveri', occupando letteralmente e metaforicamente i margini della società. Nasceva così la *working-class*, il 'proletariato', e nasceva la borghesia industriale che andava guadagnando un maggior peso politico nel contesto vittoriano, grazie soprattutto alla nuova manodopera a basso costo che confluiva nei centri urbani.

Durante i primi anni del regno di Vittoria le città britanniche crebbero in modo rapido e disordinato. Se una metropoli come Londra, dal 1801 al 1851, vede i suoi abitanti passare da 960 mila a 2,685 milioni, altre città registrano una crescita dei propri abitanti di circa il 450 per cento: Liverpool passa da 83mila a 376mila, Manchester da 89 mila a 367 mila (Wrigley 2010: 63); in pratica, durante il medesimo lasso di tempo, i centri urbani inglesi avevano mediamente raddoppiato il numero dei propri residenti. Il Regno Unito poteva vantare una crescita costante e “nel 1851 malgrado la terribile

---

<sup>4</sup> Leggi che imponevano di recintare i terreni comuni, privatizzandoli, per poterne usufruire.

<sup>5</sup> Quartieri urbani costituiti da un sordido agglomerato di costruzioni sovraffollate, in cui igiene e servizi scarseggiavano, mentre sovrabbondavano malattie, parassiti e malavita.

epidemia irlandese e la massiccia emigrazione, si raggiungono i 27,3 milioni. [...] nello stesso anno, il censimento mostra che, a quel punto, più del 50 per cento degli inglesi vive in città” (Paggetti, Palusci 2000: 69-70).

La vita urbana diventa sempre più caotica e frenetica, i quartieri crescono in modo disorganizzato, spesso raggiungendo forti contrasti sia sociali che architettonici. Emblematico il caso di Londra, ove era possibile visitare l'abbazia di Westminster insieme al peggior *slum* di tutto il regno, semplicemente attraversando la strada. In un articolo pubblicato sulla rivista “Household Words” curata da Charles Dickens, venne così descritta la situazione paradossale del quartiere di Westminster e del suo *slum*, il *Devil's Acre*, 'L'acro del Diavolo':

THERE are multitudes who believe that Westminster is a city of palaces, of magnificent squares, and regal terraces; that it is the chosen seat of opulence, grandeur and refinement; and that filth, squalor, and misery are the denizens of other and less favoured sections of the metropolis. [...] the splendours and luxuries of the West-end found in juxtaposition with the most deplorable manifestations of human wretchedness and depravity. [...] The most lordly streets are frequently but a mask for the squalid districts which lie behind them, whilst spots consecrated to the most hallowed of purposes are begirt<sup>6</sup> by scenes of indescribable infamy and pollution; the blackest tide of moral turpitude that flows in the capital rolls its filthy wavelets up to the very walls of Westminster Abbey; [...] There is no district in London more filthy and disgusting, more steeped in villany and guilt [...] The "Devil's Acre," as it is familiarly known in the neighbourhood, is the square block comprised between Dean, Peter, and Tothill Streets, and Strutton Ground. [...] narrow covered passage-ways lead into small quadrangular courts, containing but a few crazy, tumble-down-looking houses, and inhabited by characters of the most equivocal description. The district, which is small in area, is one of the most populous in London, almost every house being crowded with numerous families, and multitudes of lodgers. There are other parts of the town as filthy, dingy, and forbidding in appearance as this, but these are generally the haunts more of poverty than crime. But there are none in which guilt of all kinds and degrees converges in such volume as on this, the moral plague-spot not only of the metropolis, but also of the kingdom. (Alexander Mackay 1850: 297)

L'aumento spropositato della popolazione e la coabitazione tra ricchi e poveri degli stessi spazi cittadini, avevano portato ad un esponenziale aumento di furti ed effrazioni, i criminali avevano capito che cooperando potevano ottenere migliori risultati, venivano a formarsi le prime *gang*<sup>7</sup>. Già nel 1829 il primo ministro Peel, pensò che fosse necessario istituire una nuova forza di polizia organizzata, in modo da

---

<sup>6</sup> To surround, to encircle.

<sup>7</sup> In quegli anni divennero famose le *gangs*, su tutte quella maschile degli *Elephant and Castle* e quella prettamente femminile delle *Forty Elephants*.

garantire maggior ordine e sicurezza a tutta la città; venne fondata la *Metropolitan Police* – inizialmente armati con fischiotti e manganelli, vennero successivamente dotati di revolver per potersi difendere dai criminali che imperversavano nei sobborghi; questa era la situazione in cui versava Londra a soltanto un anno dalla prima esposizione universale della storia, quella che si tenne ad Hyde Park nel 1851 per volontà della Society of Arts e del suo presidente, il Principe Alberto, marito della Regina Vittoria.

Le strade erano popolate da una moltitudine di figure che cercavano di sopravvivere alla metropoli che non riusciva a garantir loro servizi minimi, pulizia, sicurezza, educazione, supporto per le classi sociali più disagiate. La ricchezza era distribuita iniquamente fra le classi sociali, il divario era ai massimi epocali. In questo clima, scrittori e pensatori europei visitarono Londra attratti dall'esposizione e ne tracciarono un ritratto terribile, descrivendo la sua sporcizia, il fetore del Tamigi, l'inquinamento dovuto alle fabbriche, il sovrappopolamento e l'indigenza in cui versavano i ragazzi e le ragazze senza genitori, obbligati dalle circostanze a rubare e prostituirsi e rifugiarsi nei quartieri più poveri. Louis Laurent Simonin (1882: 68):

In questi tristi recessi brulicano, ammucchiati alla rinfusa, tutti quei poveri disgraziati, senza fuoco e senza tetto, che il vizio e la miseria vi hanno condotto. Là, frammischiati alla folla di quei disgraziati, si trovano quei ladruncoli, quei *pick-pockets* famosi, che la fanno in barba alla polizia inglese, la più scaltra dell'universo. Ivi languisce nell'ozio una gioventù squallida, ragazze e ragazzi senza genitori, figlio della fogna, invecchiati prima del tempo, per l'avvilimento morale, l'abbandono, e la fame.

I giovani e bambini delle classi sociali più basse che avevano ancora una famiglia e non dimoravano in istituzioni caritatevoli, orfanotrofi e *workhouse*, lavoravano in diversi settori per almeno 15 ore al giorno,<sup>8</sup> impegnati in miniere, fabbriche, cantieri, industrie tessili e in tutti quei mestieri che richiedevano statura minuta e piccole mani per operare macchinari particolari, senza dimenticare il mero sfruttamento atto a ridurre i costi di produzione – un bambino inizialmente percepiva una paga pari al 10-20 per cento di ciò che percepiva un uomo adulto, scrive la Humphries (2008), arrivando a percepire quanto e più di una donna intorno ai 14-15 anni.

Il lavoro minorile durante l'età vittoriana era perciò una necessità delle famiglie povere, oltre che una consuetudine, circa il 60 per cento dei bambini che avevano

---

<sup>8</sup> Come riportato nel documentario della Brook Lapping Productions, *Queen Victoria's Empire* (Paul Bryers 2001), spesso i bambini dovevano sostenere straordinari sforzi sfiorando le 15 ore.

compiuto 10 anni lavorava nel periodo compreso fra il 1821-1850, come riportato dall'indagine della Humphries (2012: 8); soltanto in questo periodo il governo si sarebbe impegnato a promulgare delle leggi che regolamentassero chiaramente l'impiego dei minori.<sup>9</sup> Nelle campagne la situazione non era differente, i contadini e i braccianti spesso dovevano impiegare nei campi anche i figli più piccoli per rientrare delle spese: i bambini a 3 anni iniziavano il lavoro correndo per i terreni seminati così da spaventare i volatili (*bird scaring*), dagli 8 anni in poi arrivavano ad occuparsi di ogni tipo di attività, perfino dell'aratura.<sup>10</sup>

I piccoli lavoratori perciò raramente avevano occasione e tempo di dedicarsi agli studi. Nel 1844 il governo introdusse delle leggi per ridurre l'orario di lavoro nelle fabbriche e nei cotonifici per donne e bambini,<sup>11</sup> consentendo a quest'ultimi di poter frequentare la scuola per 6 mezze giornate la settimana. L'istruzione però gravava interamente sugli scolari obbligati a versare lo *school pence*,<sup>12</sup> esso fu la principale causa di abbandono scolastico del tempo, e dal momento che la frequenza scolastica non era obbligatoria, molte famiglie mandavano i propri figli a svolgere un secondo lavoro. Per garantire un minimo di alfabetizzazione alcune scuole di prestigio offrivano gratuitamente dei posti per i ragazzi meno fortunati, così come le *sunday schools* (scuole domenicali) e le *ragged schools* (scuole per poveri) finanziate da filantropi, si impegnavano per garantire l'istruzione minima ai figli degli operai, ma le richieste da soddisfare erano troppe: il boom di nascite unito alla diminuzione delle morti infantili avevano incrementato rapidamente la percentuale di popolazione sotto i 10 anni di età.

La scolarizzazione dei ceti più poveri era difficoltosa nonostante le bambine raramente frequentassero le aule – ciò riduceva del 50 per cento il numero di studenti – le figlie delle classe agiate venivano educate a casa e raramente frequentavano la scuola; quelle povere, invece, dovevano lavorare per mantenere famiglia e decoro della propria abitazione, il tutto mentre si occupavano anche dei bambini più piccoli, il che non lasciava loro tempo residuo da dedicare all'istruzione, ritenuta superflua; ciò spiega parzialmente<sup>13</sup> perché in un'epoca ricca di grandi invenzioni e rinnovamento

---

<sup>9</sup> Il *Ten Hours Act* del 1847 prevedeva la riduzione dell'orario lavorativo giornaliero ad un massimo di 10 ore per i minori di 18 anni e per le donne, e un massimo di 8 ore al Sabato.

<sup>10</sup> Dal documentario BBC, *The Children Who Built Victorian Britain* (Julian Carey 2011).

<sup>11</sup> Il *Factory Act* del 1844 limitava la giornata lavorativa di donne e bambini a 12 ore.

<sup>12</sup> Lo studente doveva pagare una retta di 3 *pence* alla settimana per partecipare alle lezioni.

<sup>13</sup> La donna per la Regina Vittoria doveva essere un *angel at the hearth*, traducibile in italiano come 'angelo del focolare domestico', crescendo i figli in modo retto, essendo un esempio di moralità, e occupandosi delle faccende domestiche, non avrebbe dunque dovuto impegnarsi in affari maschili, come scienza, meccanica o ingegneria.

tecnologico, le donne non riuscissero ad occupare il medesimo spazio degli uomini: avevano giocoforza meno rappresentanti nel settore scientifico-tecnologico.

Tra le varie invenzioni dell'epoca vittoriana, come il telegrafo, il francobollo, la macchina da cucire, il cemento, l'acciaio, la pastorizzazione e i vaccini, spicca su tutte, per la notevole portata dei suoi effetti, il perfezionamento del motore a vapore applicato ai trasporti. La ferrovia trasformò l'Inghilterra, socialmente, economicamente e politicamente: dal 1830 al 1850 il numero di miglia attraversate da binari passò da poco meno di 100 a più di 10mila, consentendo l'abbattimento dei costi di trasporto delle merci, accelerando la comunicazione fra le città e le fabbriche, occupando un notevole numero di operai alla sua costruzione e funzionamento, incrementando inoltre il lavoro degli opifici che provvedevano a fornire le ferrovie. Il treno cambiò inoltre la dieta degli inglesi consentendo a latte, carne fresca e *fish and chips* di raggiungere in giornata le città, permise al ceto medio-basso di viaggiare anche solo per il piacere di farlo, grazie alla possibilità di visitare in giornata un'altra città (Wolmar 2007) – quando il Principe Alberto fece il primo viaggio sulla tratta Londra-Bristol percorse i 190km, che richiedevano ben 15 ore in carrozza, in sole 3 ore.<sup>14</sup>

La ferrovia, che già aveva favorito il *Reform Act* del 1832,<sup>15</sup> mise in movimento anche la politica, portata a tenere in maggior considerazione la *working-class*; ne fu esempio il provvedimento del governo per consentire ai più poveri di viaggiare, prima a cifre ridotte e poi in modo umano,<sup>16</sup> e successivamente nel 1847 ad istituire nelle grandi città i primi treni per pendolari, per arrivare, come scrive Wolmar (2007), all'ideazione della metropolitana di Londra nel 1863.

La maggior attenzione verso i lavoratori, che pretendendo maggiori diritti in quegli anni si riunivano sempre più spesso in sindacati (*trade unions*), sfociò nel *Reform Act* del 1867 il quale estendeva il voto a tutti gli uomini che abitassero all'interno dei centri urbani – tagliando quindi fuori i lavoratori agricoli – e fossero proprietari di casa o pagassero un affitto di almeno 10 sterline all'anno; l'elettorato raddoppiò, passando da un milione a due milioni di votanti. Sempre nello stesso anno venne promulgato ed esteso a tutte le aziende con più di 50 lavoratori il *Factory Act* che

---

<sup>14</sup> Brook Lapping Productions, *Queen Victoria's Empire* (Paul Bryers 2001).

<sup>15</sup> Gli inglesi grazie ai viaggi in treno, iniziarono a notare che piccoli borghi aristocratici come Newton (verranno definiti *rotten borough*) avevano in parlamento due membri mentre grandi città come Manchester non avevano alcun rappresentate.

<sup>16</sup> Il primo *Railway Act* del 1844 impose alle compagnie ferroviarie almeno una corsa giornaliera a prezzo ridotto. Una successiva legge le obbligò a proteggere dalle intemperie i passeggeri di terza classe, fornendogli inoltre dei posti a sedere – prima essi viaggiavano in piedi all'interno di vagoni aperti.

regolava la sicurezza sul lavoro, tramite leggi già emanate nel 1847 ma dirette unicamente a cotonifici e grosse fabbriche. Nel 1868 si tenne il primo congresso dei sindacati, il *Trade Union Congress*; gli operai londinesi di quel tempo si ritrovarono a vivere nella società più moderna, nella metropoli più grande, all'interno della forza trainante dell'economia mondiale: il nascente impero della Regina Vittoria.

## I.2.0 Il Vittoriano

I numerosi cambiamenti sociali, politici, economici, e tecnologici vennero accompagnati da cambiamenti culturali, letterari e artistici altrettanto numerosi. L'età vittoriana è contraddistinta dalla coesistenza di due principali sentimenti, l'attrazione e la repulsione verso la modernità.

In principio le grandi promesse di ricchezza e benessere per tutti effettuate a nome del progresso fecero invaghiare ogni classe sociale. La prosperità portata dai fiumi (la natura) stava per moltiplicarsi e raggiungere tutti grazie al vapore (l'uomo) che avrebbe finalmente permesso di portare l'energia necessaria ad alimentare gli opifici anche lontano dai corsi d'acqua; tutto ciò rappresentato dal Romanticismo stava cedendo il passo a scienza e tecnica, il tempo delle *Lyrical Ballads* (1798) di Wordsworth e Coleridge era finito mentre iniziava quello dei *Signs of the Times* (1829) di Carlyle – che già aveva compreso l'entità del cambiamento in atto.

L'iniziale euforia si trasformò in smarrimento, che divenne presto violenza, gli operai dei cotonifici (per primi) iniziarono a minacciare i proprietari per dissuaderli dall'uso e acquisto delle macchine, i forti contrasti portarono a durissimi scontri. L'uomo comune aveva appena scoperto di essere sostituibile, e se improvvisamente scienza e tecnica diventarono per lui fonte di paura e disoccupazione la natura non stava a guardare, la grande carestia colpì duramente l'Irlanda e di riflesso tutto il Regno Unito. L'Esposizione Universale del 1851, fu occasione di rappacificamento fra inglesi e scienza, l'Inghilterra grazie ad essa era diventata il centro del mondo, tutti ammiravano le meraviglie della tecnica inglese, e molti vittoriani ripresero a credere nuovamente nella promessa iniziale, riponendo nella scienza nuove speranze. Almeno fino alla pubblicazione del libro di Darwin *On the Origin of Species* (1859) che avrebbe abbattuto uno degli ultimi punti fermi su cui si basa la cultura vittoriana: Dio – l'uomo

non era frutto del processo di creazione divina, ma il frutto casuale dell'evoluzione. La crisi epistemica portò all'approvazione di comportamenti schiavistici nei confronti degli abitanti delle colonie e degli operai delle fabbriche, il *survival of the fittest* di Darwin divenne la supremazia dell'uomo bianco inglese e del suo capitalismo.

### *1.2.1 Lo smarrimento Vittoriano*

Per spiegare il sentimento che ha pervaso il Vittoriano, si può ricorrere ad una metafora - ispirata da Ruskin (1849) e Marroni (2012). Il concetto del futuro situato in avanti e verso il quale si viaggia inesorabilmente è abbastanza diffuso e condiviso nella cultura occidentale. I vittoriani all'inizio del XIX secolo sentono che stanno affrontando un viaggio importante, ma inizialmente perdono di vista il passato a causa dell'accecante bagliore sprigionato dal futuro. Si ritrovarono come chi si sveglia a sole già alto ed aprendo gli scurini non è in grado di vedere fuori, così capitò a loro, incapaci di vedere ciò che gli riservava il domani e consapevoli soltanto di ciò li circondava e che conoscevano bene: la casa, i ricordi, le certezze familiari, i propri costumi. Mano a mano che essi si abituavano alla forte luce dell'esterno riuscivano a metterlo a fuoco, ma le cose che li circondavano assumevano tinte sempre più oscure, diventano quasi cupe: più è forte e luminosa la luce del domani più sono forti le ombre che proietta verso il passato.

L'oscurità è relativa: ciò che prima era sufficientemente luminoso e sicuro, con un cambio di luce diventa repentinamente oscuro e incerto. Il futuro rappresenta qualcosa di spaventoso per i vittoriani così come lo rappresenta per chi sta vivendo al principio del XXI secolo: la tecnologia trasforma il mondo del lavoro e trasforma l'interazione fra le persone, l'economia e le sue regole sempre più torbide, la religione che sembra sempre più distante dalla scienza e dalla realtà, per via delle scoperte scientifiche di Charles Lyell e Charles Darwin<sup>17</sup> ieri, per via degli scandali, e degli estremisti oggi; le donne che reclamano ed assumono nuovi ruoli nella società.

Temi tanto contingenti per noi tanto quanto lo erano per i vittoriani, come appunto evidenzia Simonetta Falchi nell'analisi di *Little Dorrit*:

---

<sup>17</sup> Lyell, geologo, dimostrò nel 1830 con il suo *Principles of Geology* che la datazione della Terra era da spostare indietro rispetto a quanto riportato da chi interpretava letteralmente la Bibbia. Darwin con il suo *The Origin of Species* pubblicato nel 1859 forniva sufficienti evidenze scientifiche tali da accantonare definitivamente la teoria creazionista, instillando il dubbio sulla natura spirituale dell'essere umano.



Dickens's autobiographical novel tackled themes of human relevance, which are still today at the centre of our preoccupations, such as the difficulties of understanding a new world dominated by progressively more complicated machines, by increasingly more multifaceted rules of the market, and by the changing roles and vindications of women. (Falchi 2015: 88).

Due mondi apparentemente distanti, separati da eventi enormi come le due guerre mondiali, sono in realtà accomunati da “paure e ossessioni che oggi crediamo di aver superato e che spesso invece sono ancora tra noi” (Brugnolo 2012: 411), essere sottoposti alle stesse sensazioni ci fa comportare allo stesso modo, anche quando si ha l'illusione che si tratti di qualcosa di totalmente nuovo e diverso; l'attualità delle parole con cui Charles Dickens (1859) apre *A Tale of Two Cities* fa riflettere:

It was the best of times, it was the worst of times, it was the age of wisdom, it was the age of foolishness, it was the epoch of belief, it was the epoch of incredulity, it was the season of Light, it was the season of Darkness, it was the spring of hope, it was the winter of despair, we had everything before us, we had nothing before us, we were all going direct to Heaven, we were all going direct the other way.

### **I.3 Il Neo-Vittorianesimo**

La fascinazione verso la vasta produzione letteraria inglese del XIX secolo, l'interesse verso la nascita della modernità in tutti i suoi aspetti, la rivisitazione di temi sociali poco considerati e talvolta volutamente trascurati e taciuti dai vittoriani, offrono diversi temi e argomenti a cui si vuole dare nuova voce, inserendoli in un contesto che sia cosciente della loro esistenza e le relazioni a quanto sta avvenendo nel XXI secolo. L'attuale riproposizione del mondo vittoriano è sempre più spesso intenzionale e sempre meno accidentale. Secondo la Heilman (2010: 4) il neo-Vittorianesimo è una sorta di ponte attraverso il quale una serie di congiunzioni metatestuali e metastoriche interagiscono influenzando gli scambi tra il mondo contemporaneo e quello Vittoriano.

Il neo-Vittorianesimo quindi riconsidera il periodo Vittoriano, liberandosi dai preconcetti del XX secolo che dipingevano il secolo precedente come castigato, severo, represso, pudico e ipocrita. Chiaramente “not all narratives published between 1837 and 1901 are Victorian, so all fictions post-1901 that happen to have a Victorian setting or

re-write a Victorian text or a Victorian character do not have to be neo-Victorian” (ivi. 6), perciò non è sufficiente l'ambientazione storica o la riproposizione di una produzione vittoriana per poter ritenere il lavoro che le contiene neo-Vittoriano.

[...] giving voice to those who were marginalised and labelled as *deviant* in Victorian society and culture, plays an important part in the neo-Victorian agenda. (Falchi, S., Perletti, Romero Ruiz, 2015: 9)

## I.4.0 Adaptation

Nella lingua italiana, in ambito letterario, *adaptation* si traduce come ‘adattamento’, conservando il significato ambivalente originale indica: il processo creativo che porta alla trasposizione di un'opera da un contesto ad un altro; l'opera frutto di tale trasposizione.

Quando si parla di adattamento, la prima cosa che viene alla mente è la coppia opera letteraria-film, si tratta dell'associazione più ricorrente e prolifica dei nostri tempi – basti pensare alle numerose versioni e adattamenti cinematografici esistenti del personaggio del Conte Dracula<sup>18</sup> – di conseguenza nell'immaginario comune l'adattamento è sinonimo di adattamento cinematografico di un romanzo. In realtà l'azione di adattare non è ristretta al trasporre una storia da un media ad un altro, il suo significato è molto più ampio. È possibile parlare di *adaptation* anche quando non c'è un cambio di media; ad esempio il contenuto di un lavoro è mediato per favorirne la fruizione secondo nuove modalità, così da presentarsi sotto un'ottica differente ad uno stesso pubblico o per raggiungere ed interessare pubblico completamente nuovo. Ciò può avvenire quando si adatta un'opera al trascorrere del tempo o quando c'è un cambio di genere (da *fantasy* a *sci-fi*, etc.) o del punto di vista nella narrazione. Si prenda come esempio il film d'animazione della Disney, *Cenerentola* (1950), adattamento della versione di Perrault della fiaba popolare, che con il passare del tempo è diventato ispirazione per un successivo film *Cenerentola* (2015) con attori in carne ed ossa, ad opera della stessa Disney, che reinterpreta la medesima storia offrendo piccole

---

<sup>18</sup> Al momento della stesura il Conte Dracula è apparso sullo schermo 272 volte, stabilendo il *Guinness World Record* come personaggio letterario più interpretato nei film (Mike Janela, 2014).

variazioni sui punti di vista, sulla narrazione e la caratterizzazione dei personaggi, lasciando però invariata la struttura principale della fiaba.

La pratica di riadattare ogni cosa non è una moda recente, come spiega Linda Hutcheon, si tratta di un'eredità lasciataci in dono dall'epoca vittoriana:

The Victorians had a habit of adapting just about everything—and in just about every possible direction; the stories of poems, novels, plays, operas, paintings, songs, dances, and *tableaux vivants* were constantly being adapted from one medium to another and then back again. We postmoderns have clearly inherited this same habit. (Hutcheon 2006: xi)

La rivoluzione industriale e il suo capitalismo sembrano l'unico motivo che spinge le persone a voler raccontare di nuovo le storie del passato; questioni meramente economiche quindi. La facile ricerca del guadagno con la riproposizione di formule collaudate e vincenti che ripresentano in chiave leggermente differente ciò che è già noto – il commercio del medesimo oggetto in diverse tonalità dello stesso colore. Andando più a fondo, invece, vengono fuori ulteriori motivazioni, si percepisce “il convincimento che nella cultura dei decenni precedenti fossero depositate certezze e verità assolute che [...] parevano reclamare la loro energica riaffermazione” (Marroni 2012: 9). *L'adaptation*, quindi, diventa una forma di autodifesa dell'uomo vittoriano (e contemporaneo); si tratta di un tentativo di tenere a bada quelle inquietudini di chi ha davanti l'ignoto - un futuro completamente diverso dal passato - ed è cosciente di non essere preparato all'enorme cambiamento che inizia a palesarsi e, come un'onda di tsunami, sta per travolgere la società. I vittoriani con i loro adattamenti continui si aggrappavano inconsciamente ad un'ancora di salvezza operando “sotto l'assillo ideologico di tutelare l'unitarietà della visione storica, di salvaguardare forme e codici di una *Englishness* inscritta in modo funzionale nel quadro socioculturale del pensiero dominante” (ivi: 9-10). A questo dobbiamo aggiungere il piacere che si prova nel sentire o vedere una ripetizione accompagnata da una variazione – si pensi ad esempio al piacere dell'osservatore che ammira il fuoco, le onde del mare, lo scorrere delle nuvole nel cielo o il piacere di chi ascolta temi musicali e canzoni con ritornelli – come chiarisce la Hutcheon (2006: 114):

Think of a child's delight in hearing the same nursery rhymes or reading the same books over and over. Like ritual, this kind of repetition brings comfort, a fuller understanding, and the confidence that comes with the sense of knowing what is about to happen next.

Considerata la capacità di rassicurare intrinseca all'*adaptation*, essa si manifesta maggiormente durante i periodi di inquietudine, quando eccessivi (o repentini) cambiamenti economici, politici, religiosi e tecnologici mettono sotto una nuova luce la visione del futuro, sia che essa sia eccessivamente luminosa o eccessivamente oscura, come durante l'età vittoriana e quella contemporanea. A questo proposito, Marroni (2012: 17) offre uno spunto di riflessione interessante quando riporta il pensiero di Ruskin nell'opera pubblicata nel 1849, *Seven Lamps of Architecture*, “il passato ha un significato solo se continua a vivere nel presente come espressione di una linea ininterrotta di valori spirituali di cui l'architettura sa essere custode”, l'*adaptation* è intesa da Ruskin come 'tradizione', una continuità dei valori spirituali con i nostri avi da cui trarre ispirazione; si pensi a quanto avvenuto durante la mini rivoluzione europea al termine dell'età Carolingia con un ritorno alle tecniche costruttive romane,<sup>19</sup> a quanto avvenuto nel Rinascimento italiano con il classicismo e all'età Vittoriana con il neoclassicismo, neogotico, neorinascimento, etc. L'esempio dell'architettura può essere esteso a qualsiasi altra disciplina e attività, dalla letteratura alla sartoria, per paura di naufragare si segue una rotta già tracciata e si limita il cambiamento.

La pratica di adattare, con le giuste proporzioni del caso, diventa pertanto una sorta di terapia psicologica di massa che, esorcizzando la paura dell'ignoto attraverso la riproposizione di un passato familiare, consente di immaginare cosa possa riservare il futuro.

#### *1.4.1 Percezione contemporanea degli adattamenti*

Negli ultimi anni, specialmente nella cultura occidentale, l'opera di adattamento è vista con occhio molto critico, che tende a sminuire l'adattamento davanti all'opera originale. Che si tratti di un libro da cui è stato tratto un film, o un romanzo ispirato ad un videogioco i fruitori dell'opera originale tenderanno a valutare come inferiore l'adattamento, a dispetto di ciò che avveniva in epoca vittoriana: “this negative view is actually a late addition to Western culture’s long and happy history of borrowing and stealing or, more accurately, sharing stories” (Hutcheon 2006: 4).

Il commento sprezzante che si sente sovente al termine della proiezione di un adattamento cinematografico di un romanzo, “era meglio il libro”, è figlio dei nostri

---

<sup>19</sup> Lo stile Romanico con il ritorno all'arco a tutto sesto, alla colonna, la volta a botte, etc.

tempi, ed è diventato così popolare da tramutarsi in una battuta di spirito, che spesso ritroviamo in inglese come “the book was better than the movie”, riferita a film originali che non traggono ispirazione da alcun libro. Chi pronuncia tale battuta intende sottolineare l'ipercriticismo delle masse che attacca a priori i lavori adattati.

Nell'immaginario comune contemporaneo l'*adaptation* è visto come un processo che volgarizza un'opera; gli appassionati dell'opera originale tendono ad utilizzare quest'ultima come punto di riferimento nel valutare un adattamento, spesso ed erroneamente, misurando la coerenza e la fedeltà dell'opera adattata rispetto all'opera originale: ne sono esempio le pessime recensioni ricevute dal film di Kenneth Branagh, *Mary Shelley's Frankenstein* (1994). L'intenzione del regista, sottolineata dal titolo, era quella di adattare il romanzo – non uno dei tanti lungometraggi ispirati alla creatura – rendendolo funzionale al mezzo cinematografico, cercando di rispettare le intenzioni di Mary Shelley di far provare orrore e sgomento al fruitore del racconto. La riproposizione pedissequa di un'opera da un media ad un altro è controproducente nella stragrande maggioranza dei casi.

Quando viene a mancare la variazione o se questa non è sufficiente da far considerare il nuovo lavoro qualcosa di effettivamente differente, si scatena un sentimento di repulsione verso l'adattamento troppo simile all'originale. La repulsione verso l'eccessiva somiglianza tra due cose che si presuppone debbano essere diverse pare essere insita nella natura umana (Mori 1970) ciò spiegherebbe perché alcune persone abbiano una minor tolleranza di altre verso le riproposizioni.

Durante il processo di adattamento la variazione assume un aspetto importante, “adaptation is repetition, but repetition without replication” (Hutcheon 2006: 7), bisogna tenere a mente che adattare non significa replicare, è perciò naturale che chi esegue l'adattamento operi scelte dettate dal mezzo di destinazione – chi dovrà adattare *Alice's Adventures in Wonderland* in un videogioco considererà e riporterà aspetti diversi da chi dovrà adattarlo in un'opera teatrale piuttosto che uno radiosceneggiato – non bisogna aspettarsi una riproduzione fedele del lavoro di Lewis Carroll, perché alcuni aspetti potranno non essere funzionali ai differenti media, oltre che ai differenti target ai quali ci si potrebbe voler rivolgere – un videogioco per bambini tratterà il mondo di Alice in modo diverso rispetto ad un videogioco per adulti, etc.

### *1.3.2 Remediation*

Il neologismo *remediation*, traducibile con il termine 'rimediazione', indica il processo di riproposizione di un media attraverso un nuovo media. Il processo di rimediazione può avere diversi gradi di 'immediatezza' e 'trasparenza'. Più sarà alta la facilità di fruizione del nuovo media – rispetto alle nostre conoscenze pregresse – più sarà alto il suo valore di immediatezza; meno il nuovo media si discosterà dalla realtà di ciò che rimedia e più alto sarà il suo grado di trasparenza (Bolter, Grusin 1999).

Si consideri un libro e la sua rimediazione digitale sotto forma di documento di testo in formato '.doc', la sua immediatezza è altissima, il testo sul documento rispetta l'impaginazione del libro, ma sullo schermo sono visibili le icone che consentono di effettuare modifiche e la barra di scorrimento che consente di 'sfogliare' le pagine, la trasparenza risente di queste aggiunte, che ci ricordano di non osservare veramente un libro ma una sua rimediazione. Esistono biblioteche digitali che, nel ricercare la massima trasparenza, offrono la possibilità di visualizzare a schermo intero, libri ad alta risoluzione che è possibile sfogliare da destra a sinistra, senza la presenza evidente di nessuna barra di scorrimento (presente ma nascosta per non inficiare il grado di trasparenza).

Si considera la rimediazione come la mediazione di una precedente mediazione, ne consegue che: “ogni atto di mediazione dipende da un altro [...] ed è quindi da considerarsi come una rimediazione” (Bolter, Grusin 1999, trad.it.: 83). Secondo la visione di Bolter e Grusin in *Remediation*, la rimediazione ha avuto la sua età dell'oro con l'avvento dell'era digitale; tutto ciò che era analogico ha esercitato una forte influenza sul mondo digitale, che a sua volta mediava il mondo analogico venendone influenzato durante la sua evoluzione. Le prime pagine web con l'ipertesto rimandavano a normali pagine dattilografate che si avvantaggiavano degli *hyperlink* per mostrare 'dinamicamente' le note al testo; solo successivamente, trovata la loro dimensione, e preso coscienza di essere un nuovo media, le pagine web sono mutate, diventando ciò che conosciamo oggi (con immagini, integrazione dinamica di video etc.) e influenzando a loro volta il modo di stampare riviste e quotidiani: “i nuovi media rimodellano i vecchi e, allo stesso tempo i vecchi media provano a reinventarsi per rispondere alle sfide lanciate dalle nuove tecnologie” (ivi, 40).

### *I.4.3 Remediation e adaptation*

Il tempo che scorre 'rimedia' le cose, le riadatta, ciò che può sembrare con certezza frutto dell'era moderna, di nuove mode, manie contemporanee, potrebbero essere vecchie abitudini 'rimediate' dal tempo, ovvero trasposte in nuovi media.

Ultimamente sta aumentando il numero di persone che effettuano un *selfie*, un autoscatto di se stessi, vicino ad un caro estinto per poi condividerlo sui *social media*, solitamente accompagnato da didascalia/epitaffio che esprima l'amore del 'fotografo' per il defunto. Sembrerebbe questa una mania incipiente introdotta dalle nuove tecnologie (*smartphone* e *social media*) che disumanizzano l'essere umano, ma in realtà è la rimediazione della pratica vittoriana di scattarsi fotografie *post mortem*<sup>20</sup> vicino ai propri cari – si trattava di una prassi alquanto comune al tempo, che è andata avanti fino agli inizi del XX secolo ed è scomparsa lentamente dopo la Grande Guerra fino a diventare tabù (per quanto riguarda l'Occidente) – invece non si è davanti a niente che sia concettualmente diverso dai ritratti funerari del Fayyum,<sup>21</sup> l'unica vera differenza è il media utilizzato (pittura su tavole di legno anziché dagherrotipi o una serie di bit digitali); confermando quanto detto da Bolter e Grusin (ivi, 85) “il linguaggio interagisce con altri media, altre tecnologie e altri fatti culturali”, cambiano i tempi, cambiano i media, ma il messaggio che si vuole trasmettere è il medesimo: non si abbandona o dimentica il defunto, il suo ricordo resterà sempre vivo (su qualsiasi supporto lo si ritragga); non cambia neanche il desiderio di lasciarsi affascinare dalle nuove tecnologie fino a diventarne quasi succubi, utilizzandole a sproposito – come mostrano alcune delle sopracitate fotografie (vittoriane e contemporanee) che vanno oltre la semplice nostalgia.

I processi di rimediazione e adattamento non si limitano ad aspetti 'accidentali' come nel caso sopracitato – che voleva essere un esempio concreto di vicinanza e rimediazione fra i Vittoriani e i contemporanei – ogni giorno si entra in contatto con i risultati di rimediazioni ed adattamenti volontari e complessi. Ne sono un esempio i videogiochi, che mettono in pratica secoli di esperienza narrativa con l'intenzione di creare mondi finzionali credibili, capaci di immergere e coinvolgere il giocatore, attraverso un'esperienza multi sensoriale, come nessun altro media è stato in grado di fare fino ad ora, fornendo una nuova prospettiva su un mondo che eravamo convinti di

---

<sup>20</sup> Conosciute al tempo come *mourning portraits*, 'ritratti funebri'.

<sup>21</sup> Ritratti realistici di defunti eseguiti durante l'epoca romana e applicati ai sarcofagi egiziani.

conoscere, ma che in realtà non avevamo mai avuto l'opportunità di visitare e vivere in prima persona. Il complesso rapporto che hanno le persone contemporanee con il XIX secolo, il Vittoriano e il neo-Vittoriano è ben riassunto dal seguente passo tratto da *The Crimson Petal and The White* (2002) di Michel Faber, citato da Ann Heilmann (2010: 14) che funziona egregiamente come premessa alla visita della Londra di *Assassin's Creed Syndicate*:

Watch your step. Keep your wits about you; you will need them. This city I am bringing you to is vast and intricate, and you have not been here before. You may imagine, from other stories you've read, that you know it well, but these stories flattered you, welcoming you as a friend, treating you as if you belonged. The truth is that you are an alien from another time and place altogether.



## II. Assassin's Creed



L'era vittoriana esercita sul presente una forte influenza capace di fornire nuovi spunti per il mondo della letteratura, della moda, dell'architettura, dell'artigianato, della televisione, del cinema (Falchi S., Perletti, Romero Ruiz, 2015) di recente la sua influenza ha raggiunto il mondo digitale dei *video games*. La Victorianomania diventa Victorianomania 2.0.

Negli ultimi anni sono stati pubblicati diversi videogiochi 'tripla A'<sup>22</sup> ambientati nel coros dell'epoca Vittoriana, come ad esempio: *Alice, Madness Returns* (2011), *Amnesia: A Machine for Pigs* (2013), *Castlevania: Lords of Shadow 2* (2014), *Bloodborne* (2015), *The Order 1886* (2015) e molti altri, tra cui appunto *Assassin's Creed Syndicate* (2015).

Quando l'età vittoriana viene riproposta nei videogiochi, si nota – considerata la natura ludica delle opere – che sovente l'ambientazione è di tipo *fantasy*, *sci-fi*, *horror*, *neo-gotic* e *steampunk*. I moderni videogiochi sfruttano nuove tecniche per rendere l'ipermediazione il più trasparente e realistica possibile, dosando suoni ambientali,

---

<sup>22</sup> Il termine 'tripla A' o AAA associato ai giochi si riferisce sia a grosse produzioni che a grandi successi commerciali, è paragonabile a *hit*, *best seller* e *blockbuster movie* utilizzati per altri media.

musica, dialoghi, recitazione, il linguaggio del corpo dei personaggi riprodotti a video e la risposta cinestetica per mezzo del *controller*. Ma perché questo potesse avvenire è stato necessario attendere che i videogiochi acquisissero, oltre la possibilità tecnica, la consapevolezza di essere un media a tutti gli effetti, sviluppando il necessario spessore narrativo per poter raccontare un'era complessa come quella vittoriana.

In passato la narrazione nei giochi era affidata unicamente alle sequenze in FMV, presentate prima dello svolgersi dell'azione e al termine di essa. Esisteva una sorta di suddivisione narrativa in tre atti che lasciava al secondo atto (l'azione di gioco) il difficile compito di narrare gli eventi: “gameplay, with its intensity of cognitive and physical engagement, moves the narrative along through visual spectacle and audio effects (including music) and through problem-solving challenges” (Hutcheon 2012: 13). La manciata di videogiochi che hanno rappresentato l'impero vittoriano, durante gli anni delle limitazioni tecniche, sono stati principalmente giochi che non necessitavano di una struttura narrativa (giochi di strategia e giochi di gestione) e le rare volte in cui essa era presente (le avventure grafiche) l'azione era incentrata sui rompicapo.

## II.1. La saga

Prima di affrontare l'analisi, è il caso di introdurre *Assassin's Creed* (da ora in avanti indicata nel testo con l'acronimo A.C.), si tratta di una serie nata nel 2007 e sviluppata da Ubisoft (Jenkins 2003). Ad oggi esistono 45 opere tra cui 21 videogiochi (per computer, console e *smartphone*), 8 romanzi (di *historical fantasy fiction* ad opera di Oliver Bowden), ben 11 fumetti (*graphic novels* e strisce d'autore), 3 cortometraggi, 1 lungometraggio, 1 enciclopedia basata sulla serie e innumerevoli lavori di *fan fiction*.<sup>23</sup>

Il *media franchise* di A.C. è di ispirazione prettamente fantascientifica che, con una precipua commistione fra lo storiografico e il finzionale, trasporta il videogiocatore attraverso differenti luoghi e periodi storici; durante i viaggi sarà possibile interagire con personaggi storici e fittizi, vestendo i panni di un membro della Confraternita degli Assassini (o più raramente quelli di un membro dell'Ordine Templare).

---

<sup>23</sup> Consultabili online a: <http://archiveofourown.org/tags/Assassin's%20Creed/works>.

Lo scopo principale delle avventure raccontate nella serie sarà quello di recuperare gli antichi e potenti 'artefatti della prima civilizzazione' ('antichi manufatti' o 'frutti dell'Eden'), così da impedire che essi finiscano in mano all'Ordine dei Templari che intende utilizzarli per imporre regole e controllo sull'umanità, da loro ritenuta immeritevole del dono del libero arbitrio.

I viaggi nel tempo che intraprenderà il protagonista sono una simulazione virtuale generata, in stile *The Matrix* (1999), da una macchina templare chiamata *Animus*. La ricostruzione di eventi storici, luoghi e personaggi avviene grazie al recupero delle memorie registrate nel DNA non codificante<sup>24</sup> presente nel genoma dei discendenti di Assassini e Templari. Nel primo A.C. l'inventore dell'*Animus*, Warren Vidic:<sup>25</sup> spiega così la sua invenzione, “Our DNA functions as an archive. It contains not only genetic instructions passed down from previous generations, but memories as well. The memories of our ancestors” (cfr. Callaway 2013). Una volta estrapolate dal DNA le memorie, l'*Animus* le ripropone in un ambiente virtuale 3D permettendo al protagonista di riviverle in prima persona, così da poter recuperare informazioni riguardanti la posizione dei “frutti dell'Eden” con cui ha avuto a che fare l'Assassino (o Templare) di cui egli rivive i ricordi. La persona all'interno dell'*Animus*, grazie a quello che viene definito 'effetto osmosi' recupererà oltre i ricordi anche la memoria cinestetica; ciò gli consente di acquisire anche capacità e addestramento dell'Assassino (o del Templare) di cui rivive le memorie. Sarà quindi in grado di compiere azioni speciali come: *parkour* estremo e arrampicata su pareti verticali, 'salti della fede' ovvero la capacità di atterrare incolumi su fieno o foglie attenuando cadute da altezze vertiginose, 'vista dell'aquila' che consente di evidenziare bersagli, nascondigli, nemici, indizi e oggetti rilevanti per la missione del protagonista; espediente grafico che attraverso un processo di ipermediazione mette in grado il videogiocatore di vedere sullo schermo i particolari evidenti ai sensi dell'Assassino (o Templare).

In A.C. la morte, che negli altri giochi porta all'interruzione della storia, è vissuta come un evento non definitivo e integrato nella narrazione: il protagonista non muore (perché si trova in realtà all'interno di una una simulazione) ma viene semplicemente 'desincronizzato' dalla riproduzione del ricordo genetico, riprendendo dal principio di esso, finché non avrà ripetuto le azioni in modo corretto – in modo più simile possibile

---

<sup>24</sup> Circa il 90% del DNA umano non è soggetto alla trascrizione in RNA, la sua funzione è ancora oggetto di studio (cfr. Callaway 2013).

<sup>25</sup> Warren Vidic è lo scienziato che nel primo *Assassin's Creed* (2007) idea e realizza l'*Animus*.

rispetto a ciò che avrebbe fatto il proprietario della memoria genetica di cui il giocatore rivive le gesta.

Il gioco preso in esame, *Assassin's Creed Syndicate* doveva inizialmente chiamarsi *Assassin's Creed Victory* ad evidenziare l'interconnessione con il contesto Vittoriano in cui si svolgono le vicende, ma poi gli sviluppatori hanno optato per l'idea del sindacato (messo insieme dagli Assassini) che unendosi si oppone agli sfruttatori capitalisti (manovrati dai Templari).<sup>26</sup>

### *II.1.1 Precursori e frutti dell'Eden*

La trama prevede che la creazione dell'*homo sapiens* sia da ascrivere ad un'antica civilizzazione che abitò la Terra milioni di anni fa, denominata Isu. Gli Isu o precursori – come verranno chiamati dai personaggi del videogioco – erano dotati di un'immensa tecnologia grazie alla quale produssero attrezzature capaci di azioni mirabolanti come la rigenerazione cellulare, e soprattutto di controllare la volontà degli esseri umani: che quindi scambiarono gli Isu per divinità. Alcuni Precursori però si innamorarono degli esseri umani, e dalla loro unione nacque l'*homo sapiens sapiens* che ereditò pregi, come la maggior intelligenza e la refrattarietà al controllo mentale da parte dei manufatti, ma anche difetti, come l'avidità di conoscenza e potere che portarono l'umanità a bramare i frutti dell'Eden.

### *II.1.2 Templari vs. Assassini*

Il desiderio di possedere i frutti dell'Eden ha diviso l'umanità in due fazioni contrapposte, l'Ordine Templare da una parte e la Confraternita degli Assassini dall'altra. Spinte da motivazioni differenti, entrambe le fazioni intendono recuperare gli antichi manufatti sparsi sulla Terra.

I Templari ritengono che i frutti debbano essere utilizzati per condurre l'umanità a raggiungere il suo massimo potenziale per mezzo della ricerca tecnologica, ma purtroppo considerata la natura umana ciò è fattibile soltanto attraverso il controllo e la

---

<sup>26</sup> Come dichiarato durante le numerose interviste antecedenti la pubblicazione del videogioco da Lydia Andrew, *sound director* alla Ubisoft.

manipolazione delle masse, incapaci di fare ciò che è meglio per il pianeta e per l'umanità. Per conseguire i loro scopi hanno abbracciato durante gli anni tutte le ideologie che avessero presa sulle masse, dalla religione, al capitalismo. In era moderna i Templari hanno fondato la Abstergo, una società farmaceutica che opera ricerca nel campo della genetica.

Gli Assassini al contrario, propendono per il libero arbitro totale che, rendendo l'essere umano libero di esprimersi, porti con se cooperazione, innovazione e creatività. Il loro credo, “nulla è reale, tutto è lecito”,<sup>27</sup> intende esaltare la libertà assoluta di cui gode l'essere umano, ma nei fatti pone restrizioni al libero arbitro degli Assassini con 3 regole a cui debbono attenersi: trattenere la lama dalla carne degli innocenti; nascondersi alla vista; non compromettere la confraternita. In epoca moderna gli Assassini operano divisi in cellule indipendenti, sotto copertura e continuando a seguire il credo, a cui hanno aggiunto una nuova regola: non uccidere per vendetta.

## II.2 Il gioco

### II.2.1 Struttura narrativa

Il videogiocatore assume il controllo del protagonista delle vicende narrate, che a sua volta controlla le azioni compiute dal suo avatar all'interno della simulazione generata dall'*Animus*: si tratta di una narrazione a più livelli in stile cinematografico.

La struttura narrativa principale vede passare l'azione dal presente al passato e viceversa, con alternanza fra i due principali filoni narrativi ed apparente anacronismo e prolessi fra essi, cioè, ciò che avviene negli uffici della Abstergo avviene sequenzialmente agli avvenimenti vissuti dal giocatore nella Londra del 1886 all'interno della simulazione. In pratica, si segue la fabula, e le sequenze ambientate nel presente vengono visualizzate soltanto al raggiungimento di determinati punti della trama all'interno della simulazione.

---

<sup>27</sup> Come specificato dal protagonista in *Assassin's Creed 2*, Ezio Auditore, "Nulla è reale, tutto è lecito. [...] Dire che nulla è reale significa comprendere che le fondamenta della società sono fragili, e che dobbiamo essere i pastori della nostra stessa civiltà. Dire che tutto è lecito, invece, significa capire che siamo noi gli architetti delle nostre azioni, e che dobbiamo convivere con le loro conseguenze, sia gloriose, sia tragiche".

Per quanto riguarda la simulazione, invece, la narrazione è improntata sull'intreccio, trattandosi di un gioco *open world*, 'a mondo aperto', è il giocatore che decide la sequenza degli eventi, interpretando il doppio ruolo di attore e regista. Sarà ad esempio possibile affrontare delle missioni ambientate durante la Grande Guerra – con il pretesto di entrare all'interno di un errore di programmazione dell'Helix – per poi riprendere gli eventi del 1868.

La simulazione, ispirandosi al funzionamento di una serie televisiva, è a sua volta divisa in 9 sequenze principali suddivise a loro volta in ricordi, principali e secondari. Ogni sequenza prevede l'adempimento di un compito fondamentale per lo svolgersi degli eventi, e per il progredire della storia; al termine di ogni sequenza verrà mostrata una scena in FMV che funge da collante narrativo fra due sequenze e che svolge il duplice compito di epilogo e prologo. A differenza di un film, il videogioco permette di perseguire diversi obiettivi (non determinanti per la trama) suddivisi in 'attività secondarie' e 'mini giochi' che rendono l'interazione con il mondo aperto più densa e divertente senza influire sulla concatenazione degli eventi.

Il sistema adottato da Ubisoft per rendere più omogeneo il racconto e naturale l'azione prevede un passaggio meno netto tra gli eventi narrati e l'azione di gioco, i personaggi dialogheranno fra di loro ed effettueranno commenti mentre il giocatore interagisce direttamente con loro: guidando una carrozza, camminando per la strada, arrampicandosi su dei tetti, durante un pedinamento, e così via.

## *II.2.2 La storia: eventi principali*

La narrazione comincia mostrandoci la natura virtuale dell'*Animus*, attraverso la schermata di avvio dell'Helix,<sup>28</sup> “the past is your playground”, che viene violata dalla rete degli Assassini. Il videogiocatore scopre di essere un Iniziato della Confraternita degli Assassini, e viene introdotto alla sua missione attraverso una scena di intermezzo (*cut-scene*) in FMV<sup>29</sup> in puro stile cinematografico: viene illustrato lo scopo principale, mentre i due agenti sul campo (Shaun e Rebecca) si trovano negli uffici londinesi della Abstergo per recuperare le informazioni sugli Assassini della Londra vittoriana di cui il

---

<sup>28</sup> Un'ipotetica piattaforma software che permette di rivivere telematicamente memorie di persone del passato, per puro divertimento. La piattaforma è sviluppata dalla Abstergo Entertainment, azienda di proprietà della Abstergo Industries, società templare.

<sup>29</sup> Acronimo di *full motion video*, sequenze video non interattive che illustrano gli eventi.

giocatore vestirà i panni: i gemelli Evie e Jacob Frye. Il sistema riceve telematicamente le memorie dei due, e le carica sul terminale dell'Iniziato (il videogiocatore). Al termine del caricamento parte una seconda scena di intermezzo in grafica di gioco (*in-game cinematics*), l'ambientazione è cambiata, siamo a Londra nel 1868 all'apice dell'Impero Vittoriano, la città è totalmente sotto il giogo templare. Il Maestro Assassino Henry Green chiede aiuto al Confratello George Westhouse tramite una lettera: Crawford Starrick a capo dell'Ordine dei Templari di Londra, controlla la città per mezzo di banche, fabbriche e politica durante il giorno, e con i criminali e le *gangs* durante la notte. Una terza *cut-scene* presenta la missione, il Confratello George (a cui scrive Green) e i due protagonisti, che viaggiano in treno verso i loro obiettivi.

### **Prima sequenza**

Jacob arrivato in treno si introduce all'interno della fonderia, la sua missione: assassinare Rupert Ferris, reo di sfruttamento minorile e di non curarsi della sicurezza sul lavoro.<sup>30</sup> Jacob lo raggiungerà quindi nel suo ufficio, uccidendolo; in punto di morte Ferris gli spiegherà che la sua morte è stata vana, in quanto lui è solo un bullone nel grande meccanismo di Starrick, ovvero tutta Londra. Jacob andrà via, inseguito dai Templari, e durante lo scontro verrà coinvolto nel deragliamento del treno da cui uscirà illeso.

### **Seconda sequenza**

Nel frattempo Evie, che si trova ancora in viaggio sul treno, raggiungerà il secondo obiettivo: David Brewster, che opera esperimenti segreti per i Templari, in un laboratorio sotto la rimessa dei treni di Starrick. L'Assassina si introdurrà silenziosamente nel laboratorio scoprendo che gli esperimenti vengono condotti su un frutto dell'Eden utilizzando l'elettricità. Mentre si appresta ad uccidere lo scienziato, scopre che esiste un secondo manufatto, conservato da Miss Lucy Thorne, una Templare; il dottore intanto farà esplodere accidentalmente il laboratorio insieme all'artefatto. Evie nel trambusto lo colpirà a morte e lui dispiaciuto per non poter continuare l'esperimento si rimetterà a Dio. La ragazza scapperà dal laboratorio, lasciandoselo alle spalle in fiamme.

---

<sup>30</sup> Cfr. supra: 13.

### **Terza sequenza**

Di ritorno dalle missioni i due gemelli vengono redarguiti da George Westhouse, che li invita ad attendere la decisione del Consiglio, ma i due prendono il treno e partono comunque per Londra.

Sempre a Londra ma nella realtà, all'interno dei laboratori della Abstergo gli Assassini Shaun e Rebecca scappano dalla sede dei Templari dopo aver trafugato i dati riguardanti le memorie dei due gemelli da inviare alla simulazione del giocatore.

Il gioco riprende con Evie e Jacob, accolti al loro arrivo a Londra da Henry Green che, aspettandosi rinforzi da parte di George, li conduce al suo negozio; lungo la strada il gruppo si imbatte in Dickens, che li invita ad ascoltare qualche sua lettura. Giunti al negozio Green assegna ai due una missione, la quale li porta a conoscere il sergente Abberline con il quale stringeranno un patto: lui chiuderà un occhio sulle loro azioni ai limiti della legge, mentre loro dovranno consegnargli i capi delle *gangs* vivi. A questo punto i due fratelli avranno in mente due piani differenti per interrompere il dominio templare: Evie ritiene che sia di prioritaria importanza recuperare il manufatto dell'Eden, mentre Jacob è convinto che si possano indebolire i Templari attraverso una *gang* (i *Rooks*, in italiano 'corvi' o 'torri degli scacchi') che prenda il controllo di strade ed attività. Jacob sarà il primo ad agire, assaltando il treno in cui si rifugia la *gang* affiliata ai Templari (i *Blighters*, in italiano 'marmaglia', 'canaglie'), uccidendone il capobanda, e conquistando così la fiducia dei loro uomini e di Agnes MacBean, la macchinista del loro treno, offrendole condizioni di vita migliori.

Di ritorno Green presenterà loro la piccola Clara O'Dea, con la quale instaureranno un rapporto a metà fra la collaborazione e l'amicizia, dovranno liberare per lei i bambini sfruttati nelle fabbriche londinesi, svolto il loro compito per la piccola Clara, i due gemelli incontreranno Alexander Graham Bell e lo aiuteranno a contrastare il controllo sulla carta stampata imposto da Starrick.

La storia prosegue e porterà Jacob ed Evie a interagire e aiutare diversi personaggi (storici e fittizi) tra cui Florence Nightingale, Edward Hodson Bayley e il piccolo Arthur Conan Doyle.

### **Quarta sequenza**

Jacob decide che è tempo di agire da solo seguendo un'indagine a riguardo di un elisir prodotto da Starrick che sta avvelenando i londinesi. Raccolte le prime informazioni, Jacob raggiunge la distilleria di Starrick, qui incontrerà Charles Darwin



intento anch'egli a scoprire che cosa finisca nell'elisir venduto dai Templari. I due scopriranno che si tratta di oppio e decideranno di sabotarne la produzione. Terminata l'impresa Darwin mostrerà a Jacob dei documenti indicanti il manicomio di Lambeth come luogo di consegna principale dell'elisir all'oppio. I due decideranno di collaborare per smantellare il traffico di elisir nocivo; si danno appuntamento per proseguire le indagini presso l'unico luogo in cui viene ancora distribuito l'elisir, il manicomio; all'appuntamento Jacob vedrà Darwin coinvolto in un animato alterco con Richard Owen, collaboratore del manicomio dal quale carpirà il coinvolgimento del Dottor Elliotson. Giunti al manicomio decideranno che Jacob dovrà agire da solo, lasciando Darwin al sicuro fuori dall'istituto. L'Assassino introducendosi durante una lezione macabra di Elliotson, lo ucciderà.

Evie nel frattempo sta effettuando ricerche sul frutto dell'Eden che si nasconde a Londra; scopre che la Templare Lucy Thorne ha delle informazioni, pedinandola riesce a rubarle un diario sul quale sono annotati degli appunti sulla Sacra Sindone – artefatto che guarisce ogni male rigenerando le cellule di chi la indossa. La giovane Assassina seguendo in segreto i Templari, con l'aiuto di Green, giunge alla casa di Edward Kenway<sup>31</sup> dove trova una mappa con la posizione degli oggetti riposti nei nascondigli degli Assassini sparsi per Londra.

### **Quinta sequenza**

La quinta sequenza si apre con una *cut-scene* in cui Lord Cardigan è preoccupato dalle conseguenze delle azioni di Jacob Frye che definisce anarchico, Crawford Starrick d'altro canto sminuisce le azioni di Jacob e farà un discorso sul capitalismo utilizzando la metafora del tè.<sup>32</sup>

Jacob mentre si sposta per Londra incontrerà Pearl Attaway in piedi davanti al suo Omnibus in fiamme, l'Assassino invaghito deciderà di aiutarla. I due stringeranno un patto d'affari che si converte presto in un'amicizia speciale, il giovane si impegnerà vendicandola con la distruzione del deposito di Millner e il furto dei nuovi motori a combustione interna. Millner, dipendente di Starrick, in punto di morte informerà il ragazzo della parentela fra Pearl Attawat e Crawford Starrick, entrambe sono Templari. Jacob sentendosi tradito ed usato ammazzerà Pearl Attaway, lasciando Londra senza Omnibus e gettandola nel caos.

---

<sup>31</sup> Maestro Assassino protagonista di *Assassin's Creed IV: Black Flag* (2013).

<sup>32</sup> Cfr. infra: 56.

Evie, cercherà rimediare agli errori del fratello, e mentre verifica le condizioni del manicomio, incontrerà Florence Nightingale che l'aiuterà a curare la piccola Clara O'Dea. Un volta riportata la situazione alla normalità proseguirà le indagini sui nascondigli degli Assassini, tra cui il *Monument to the Great Fire of London*<sup>33</sup> e la Cattedrale di St. Paul. Proprio in quest'ultima, in cima alla cupola troverà la chiave per accedere alla cripta dove sarà custodita la Sindone, ma le verrà sottratta da Lucy Thorne che dopo un duro scontro si dilegua.

### **Sesta sequenza**

Jacob intercettando della corrispondenza templare verrà a conoscenza dell'esistenza di un banchiere che opera per Starrick. Effettuerà delle indagini scoprendo grazie al Sergente Abberline che è stata programmata una rapina alla Banca d'Inghilterra. L'uomo di Starrick si rivelerà essere Twopenny, il governatore della banca. Jacob interverrà supportato da Abberline, sventando così la rapina e colpendo a morte Twopenny; purtroppo nel caos lascerà che vengano sottratte dalla zecca le matrici delle banconote, i falsari si metteranno al lavoro causando una forte inflazione e il panico in città.

Evie nel frattempo sta lavorando per porre rimedio ai propri errori, oltre che a quelli commessi dal fratello. Inizia aiutando Edward Bayley a liberarsi dei *Blighters* e rimettersi in affari, così da fondare la *London General Omnibus Company* e restituire gli Omnibus ai pendolari londinesi. Successivamente, dopo aver studiato gli appunti scopre che la chiave rubata da Lucy Thorne apre uno scrigno custodito alla Torre di Londra; raggiunge la Templare uccidendola e recuperando la chiave, ma scoprirà che la Sindone non si trova lì e che l'Ordine apparentemente intende usarla per aiutare tutta l'umanità.

Il giocatore viene a sapere attraverso una *cut-scene* che Crawford Starrick sta facendo redigere una lettera di dimissioni per Lucy Thorne, nella quale le garantisce un vitalizio e la informa che la Sindone non apparterrà all'Ordine dei Templari ma resterà a lui; verrà informato della sua morte e farà distruggere la lettera preoccupandosi solamente del recupero della chiave che lei custodiva.

### **Settima sequenza**

Lord Cardigan nell'ufficio di Starrick presenta un piano per uccidere Disraeli e fermare la legge che limiterebbe il potere dell'Ordine, Starrick lo informa di aver dato

---

<sup>33</sup> Monumento eretto in memoria del grande incendio che devastò Londra nel 1666.

un aumento agli operai delle sue fabbriche per contrastare l'inflazione, creando sgomento in Lord Cardigan, che viene successivamente invitato – con un coltello puntato ai genitali – a presentarsi ed agire in parlamento, anziché preoccuparsi di andare in giro per feste a sperperare il suo denaro.

Jacob proseguendo nelle sue indagini scopre che Lord Cardigan ha dato ordine ai *Blighters* di uccidere Disraeli, così da fermare il *Corrupt Practices Bill*; l'Assassino prima sventerà un attentato davanti alla casa del primo ministro, e poi infiltrandosi alla *House of Parliament* riuscirà ad assassinare Lord Cardigan sventando un attacco dinamitardo e salvare definitivamente la vita a Disraeli.

Evie incontrerà il Sergente Abberline a seguito di una rivolta dei risparmiatori, scoprendo che Jacob ha agito nuovamente senza pensare, creando nuove complicazioni. L'Assassina si impegnerà a sbrogliare la situazione recuperando le matrici delle banconote e fermando i falsari. Successivamente insieme a Green, Evie contatterà il Maraja dei Sikh, Duleep Singh per ottenere i progetti del restauro di Buckingham Palace voluto dal Principe Alberto, sotto il palazzo si nasconde la vera cripta con la Sindone, ma i progetti sono stati sottratti dai Templari.

### **Ottava sequenza**

La narrazione torna nuovamente al presente, con Shaun e Rebecca che vengono raggiunti presso il nascondiglio da Galina, un'Assassina che opera sul campo a Londra. I tre aspettano di ricevere la posizione della Sindone dall'Iniziato che all'interno dell'*Animus* sta rivivendo le memorie dei gemelli Frye.

Si torna nella simulazione, dove le azioni sconsiderate del protagonista hanno attratto su di lui gli occhi di Maxwell Roth, un Templare anarchico che controlla i *Blighters* che stanno mettendo a ferro e fuoco la città. Roth invaghitosi dei modi di Jacob e stufo del controllo di Starrick decide di ribellarsi ai Templari e allearsi con gli Assassini, i due compiranno azioni al limite del terrorismo per arrivare a Starrick, ma durante l'ultima di queste azioni – far esplodere una casa piena di poveri bambini lavoratori – Jacob realizzerà che l'influenza di Roth lo sta traviando, così decide di salvare i bambini facendolo infuriare Roth, che per vendicarsi inscenerà uno spettacolo all'Alhambra con l'intenzione di scatenare una carneficina da dedicare a Jacob. L'Assassino riuscirà ad infiltrarsi e metterà fine alla vita di Roth che morente lo bacerà con passione.

## **Nona sequenza**

Starrick mentre si prepara per andare al ballo della Regina riassume gli eventi ed anticipa il suo piano in un monologo, azzerare i vertici di Londra.

Una schermata di caricamento con l'audio di Bishop, Rebecca e Shaun ci comunica che la Sindone dovrebbe essere sotto Buckingham Palace, i quali attendono conferma della posizione dell'artefatto da parte dell'Iniziato.

Jacob torna quindi sul treno dei *Rooks*, dove ci sarà Evie, per niente soddisfatta delle azioni del fratello, che hanno gettato la città nel caos, e che hanno tradito il Credo: non compromettere la confraternita (riferito alle sue ripetute alleanze con i Templari). Tra i due ci sarà un forte alterco, Jacob si sentirà inferiore alla gemella, è fortemente deluso dagli eventi recenti, uno su tutti la morte della figura paterna e più che amico Roth; Evie invece si sentirà tradita, tra i due c'è una forte rottura e collaborano soltanto per impedire che la Sindone finisca in mano a Starrick. Con l'aiuto di Abberline riescono ad introdurre delle armi all'interno di Buckingham Palace. Giunta a Palazzo Evie incontrerà la Regina e verrà obbligata da Starrick a ballare, sotto la minaccia di un plotone di uomini che tengono tutti sotto tiro dal tetto. Jacob e Abberline che si muovono nell'ombra metteranno fuori combattimento il plotone di Starrick, mentre egli scappa nella confusione verso la cripta in cui è custodita la Sindone.

I gemelli raggiungeranno il Templare che indossa la Sindone, e capiranno che per sconfiggerlo dovranno collaborare, dopo diversi tentativi sarà fondamentale il diversivo involontario del goffo Henry Green – più votato allo studio che all'azione – che li aiuterà ad uccidere Starrick. In un momento di epifania i due ragazzi capiranno di essere le due facce della stessa medaglia, e decideranno di proseguire la loro collaborazione; deporranno la Sindone all'interno della cripta chiudendola e si lasceranno tutto alle spalle. La Regina li convocherà tutti e tre a palazzo il giorno seguente per nominarli Cavalieri dell'Ordine della Giarrettiera.

La Narrazione torna al presente, grazie al ricordo estrapolato dall'Iniziato Rebecca e Shaun raggiungono la cripta, ma troveranno sul posto i Templari che seguivano le azioni degli Assassini a distanza. Rebecca verrà ferita gravemente e la Sindone sottratta. La narrazione degli eventi principali si conclude con una scena all'interno dei laboratori Abstergo, Giunone (una Isu) sta cercando di impossessarsi della Sindone attraverso la manipolazione di alcuni lavoratori Abstergo. La compagnia invece vuole utilizzare la Sindone per riportare in vita i precursori (gli Isu).

### II.2.3 Espansioni

La storia principale è arricchita da ulteriori capitoli disponibili come contenuto supplementare scaricabile, i cosiddetti DLC (*downloadable content*), costante nella serie di A.C. che arricchiscono l'esperienza di gioco. Le espansioni prese in considerazione sono tre:

#### **The Darwin and Dickens Conspiracy**

Il primo di questi contenuti extra riguarda la coppia Dickens e Darwin. Nel primo ricordo intitolato “Darwin's Orchid”<sup>34</sup> i gemelli Frye dovranno sventare il furto di una rara orchidea del Madagascar destinata a Darwin, i gemelli dovranno raggiungere i *docks* sul Tamigi per impedire che venga sottratta, così da consentire al naturalista di poterla studiare. Il secondo contenuto riguarda la rivisitazione della trama di *Our Mutual Friend* (1865) scritta da Dickens; i fatti narrati sono divisi tra due ricordi: “Our Mutual Friend” che vedrà impegnati i Frye nel fingere la morte di John Hammon, un amico di Charles Dickens che raggiunge Londra in treno e “An Artful Plan” durante la quale aiuteremo sempre Hammon a vincere il cuore di Bella Wilton, di cui si innamora.

#### **Dreadful Crimes**

Si tratta di missioni investigative condotte indipendentemente da uno dei due gemelli – sarà il giocatore a decidere – che verranno introdotti agli omicidi misteriosi che stanno avvenendo a Londra dal piccolo Arthur Conan Doyle e dal giornalista-scrittore Henry Raymond.

I dieci casi, che porteranno il videogiocatore dai bassifondi di Whitechapel a Buckingham Palace, sono parzialmente ispirati dalla collana dei *Penny Dreadful*<sup>35</sup> e dai racconti di Sherlock Holmes da cui rimediano alcune dinamiche, indizi, prove e moventi. Il giocatore, impegnato a risolvere i misteri, sfrutterà la 'vista dell'aquila' per vedere apparire a schermo, tracce, indizi, frasi che descrivono i pensieri di Evie o Jacob

---

<sup>34</sup> Il titolo e la missione sono un riferimento alla *angraecum sesquipedale*, un'orchidea del Madagascar conosciuta appunto come 'orchidea di Darwin'. Il naturalista studiandola immaginò l'esistenza di un lepidottero impollinatore, successivamente scoperto, il *Xanthopan morgani*.

<sup>35</sup> Pubblicazioni periodiche di discreto successo, vendute a un penny, basate sulla cronaca nera e su altre opere letterarie, che raccontavano ed illustravano crimini efferati e storie di fantasia che sfociavano nella leggenda metropolitana e nel *fantasy horror*; famoso fu il caso di *Sweeney Todd* o del romanzo gotico a puntate di *Varney the Vampire*, che ispirò successivamente la stesura dello scabroso *Carmilla*, la cui protagonista era una seducente vampira lesbica, che a sua volta influenzò *Dracula* di Stoker.

a riguardo del caso. Attraverso l'ipermediazione, il sottotesto diventa palese, permettendo al giocatore di risolvere il caso senza incorrere nella frustrazione, e conseguente vagabondare per Londra cercando di risolvere a tentoni i casi. Sarà possibile interrogare i testimoni, raccogliere indizi e successivamente accusare uno dei sospettati, risolvendo la trama. Al termine di ogni caso leggeremo il trafiletto che Raymond pubblicherà a riguardo delle indagini sui *Penny Dreadful*.

### **Jack the Ripper**

I fatti raccontati in questo DLC avvengono 20 anni dopo la storia principale. Nel 1888 la capitale inglese viene sconvolta da omicidi efferati che sembrano ricondurre ad un comune *modus operandi*, i giornali si interessano alla storia e la sensazionalizzano trasformando il criminale in un famoso antieroe che ispirerà svariati emulatori e mitomani. In questo contesto il Capo della polizia metropolitana Frederick Abberline, richiede l'aiuto di Jacob Frye, che già in passato aveva aiutato la polizia a risolvere altri omicidi misteriosi (i "Dreadful Crimes"). L'Assassino accetta l'invito di Abberline e si reca sulla prima scena del crimine, qui indagherà (seguendo le dinamiche di indagine dei "Dreadful Crimes") scoprendo che le vittime dello Squartatore sono in realtà membri della Confraternita degli Assassini.

Il punto di vista viene spostato da Jacob a Jack lo Squartatore, il videogiocatore impersona i panni del pazzo criminale che dovrà dare retta alle voci nella testa – le voci appariranno anche a video come frasi sconnesse di grafia incerta – l'Assassino dovrà pagare per i suoi crimini, e lo scopo è quello di raggiungerlo e ucciderlo. Questo cambio di prospettiva crea una sensazione di disorientamento e angoscia, il giocatore deve colpire a morte il personaggio al quale si è affezionato durante la storia principale e per il quale provava empatia, ora nei panni di Jack è costretto dal punto di vista a provare 'empatia virtuale', sentendosi obbligato a portare a termine le azioni suggerite dal gioco, così come Jack è obbligato dalle voci, l'utente «impara che cosa vuol dire» essere Jack lo Squartatore (Bolter, Grusin 1999, trad.it.: 280). Si dovrà inseguire Jacob che, essendo a conoscenza dell'identità dello Squartatore, deve morire; nell'appartamento dell'Assassino si conclude la missione.

La narrazione passa in mano ad una *cut-scene*, Abberline non avendo più notizie di Jacob manda una lettera ad Evie, che vive stabilmente in India con Henry Green. Evie raggiunge Londra e indaga sulla scomparsa del fratello e prosegue le sue indagini sugli omicidi, risalendo all'identità di Jack lo Squartatore, si tratta di un giovane orfano

aiutato dal fratello al termine degli eventi della storia principale. Il ragazzino una volta chiuso il manicomio di Lambeth era stato accolto nella Confraternita, addestrato da Jacob. Evie seguendo le tracce lasciate da Jack, raggiunge il manicomio di Lambeth dove mette fine ai giorni di Jack lo Squartatore e salva il fratello moribondo detenuto in una cella. L'appartenenza di Jack alla Confraternita degli Assassini porta i due fratelli a tacere sull'accaduto e riconciliarsi ancora una volta.

## II.2.4 Citazioni

All'interno del videogioco si ritrovano svariate citazioni di diverso genere e tipo. Si distinguono principalmente citazioni di tipo letterario, che coinvolgono i titoli delle missioni (o memorie), i nomi di alcune attività, la trama di storie raccontate nelle missioni secondarie, il nome di alcuni personaggi, i dialoghi dei passanti; citazioni di tipo ludico, che riguardano la struttura di alcuni mini-giochi o dinamiche inerenti i mezzi di trasporto; citazioni artistiche e grafiche autoreferenziali, riguardanti la serie di A.C. e i suoi personaggi: i poster di Ezio Auditore ed Edward Kenway presenti all'interno del teatro Alhambra che sono ispirati ad opere liriche italiane, amate tanto dalla Regina Vittoria.

Molti titoli delle missioni richiamano i lavori di Charles Darwin, “Unnatural Selection”, “On the Origin of the Syrup”, “Survival of the Fittest”; di Charles Dickens “Our Mutual Friend”; di Doyle “A Case of Identity” e di altri scrittori inglesi come Edward Morgan Forster, “A Room with a View”. La missione “Our Mutual Friend” è basata sull'omonima storia di Dickens, i protagonisti John Hammon e Bella Wilton sono ispirati ai protagonisti dickensiani John Harmon e Bella Wilfer. I due John sceglieranno John Rokesmith come alias. La conclusione della vicenda è narrata nella missione “An Artful Plan” al termine della quale Darwin dichiarerà di aver trovato tutto familiare.

Nell'espansione “Dreadful Crimes”, durante la missione “The Fiend of Fleet Street”, i fatti ricalcano *Sweeney Todd* (1846) con la differenza che il barbiere non sarà il responsabile dei crimini. Feeney Sodd, Mrs. Moffat e Tobias Jeffers s rispettivamente i ruoli di Sweeney Todd, Mrs. Lovett e Tobias Ragg.

Ulteriori citazioni sono fatte per mezzo degli abiti dei protagonisti: uno di essi è identico all'abbigliamento di Sherlock Holmes illustrato da Sidney Paget, l'abito si

chiamerà 'Baker Street' – la via di residenza del famoso investigatore; altri saranno ispirati al Conte Dracula o alla creatura di Victor Frankenstein.

L'attraversamento del Tamigi effettuato con balzi da barche in movimento a barche stazionarie in riferimento a *Frogger* (1981). I furti e le corse con le carrozze riprendono invece furti e corse in auto della serie *Grand Theft Auto* (2001-2013).

Esistono richiami cinematografici tra cui la tinta sul verde stile *The Matrix*, quando si è dentro l'*Animus*; alcuni titoli delle missioni richiamano titoli di film come “The Crate Escape” da *The Great Escape* (1963) o “Driving Mrs. Disraeli” da *Driving Miss Daisy* (1989); regia, musica e struttura delle guerre fra *gangs* (fig.1) ispirate al film *Gangs of New York* (2002).



Fig.1 Guerra fra Blighters (in alto) e Rooks (in basso) per il controllo del quartiere.

## II.3 Personaggi

### II.3.1 Protagonisti

Per la prima volta nella serie di A.C. ci si ritrova davanti a una coppia di protagonisti, anziché davanti al canonico eroe solitario. La coppia è composta da due gemelli orfani, provenienti da un piccolo borgo a sud di Londra, Crawley, Evie e Jacob Frye. I due ragazzi nonostante abbiano ricevuto il medesimo addestramento dai genitori,



maestri della Confraternita degli Assassini, saranno contraddistinti da un carattere ed un comportamento sul campo molto differente, che porterà il gioco a raccontare due storie diverse concatenate fra loro. Durante il dipanarsi della trama essi matureranno, sia emotivamente che fisicamente, guadagnandosi 'punti esperienza' che gli consentiranno di compiere azioni sempre più complesse così da gestire nemici sempre più potenti. I due rappresentano l'uomo e la donna vittoriani, che si trovano improvvisamente davanti ad un futuro incerto, una attaccata al ricordo del passato che usa come guida (gli insegnamenti dei genitori), l'altro che rifugge il passato e corre incoscientemente verso il futuro, incurante delle conseguenze delle proprie azioni.

### **Evie Frye**

Assassina. La giovane donna è guidata in ogni sua azione dal Credo degli Assassini, rispetterà scrupolosamente gli insegnamenti del padre: agire nell'ombra e preoccuparsi di recuperare i frutti dell'Eden, attraverso studio e ricerca. La sua formazione si rifletterà sulla trama del gioco e sul suo stile di combattimento, i ricordi che la riguardano sono incentrati sul recupero della Sacra Sindone, sarà eccellente negli spostamenti furtivi. Particolarmente dotata intellettualmente, assennata, studierà a fondo e preparerà ogni sua azione sul campo senza lasciare mai niente al caso, annotando su un diario ogni cosa (il giocatore potrà leggerne alcune pagine dal Database dell'*Animus*).

Evie incarna il sentimento vittoriano di responsabilità ed *Englishness*,<sup>36</sup> sentirà di essere quella che fa le veci dei genitori e cercherà di prendersi cura della Confraternita degli Assassini (di cui i genitori erano a capo) e di Jacob, ritenuto meno assennato e riflessivo, finendo per convincersi di essere un'Assassina migliore di lui – questo genererà dei contrasti che rischiano di rompere la loro relazione – finché il suo errore con Lucy Thorne in cima a St. Paul (al termine della quinta sequenza) instillerà in lei il dubbio che le farà riconsiderare la situazione; si invaghirà inoltre di Henry Green, un intellettuale come lei, e questo sarà ulteriore motivo di contrasto con il fratello.

Si nota anche un'influenza neo-Vittoriana nella caratterizzazione di Evie Frye, che indossa pantaloni di pelle, lunghi stivali, è più alta della media del tempo, combatte, studia, fa la prima mossa in amore e come nell'ultimo ricordo della quarta sequenza, cede il passo ad un uomo (Henry Green). È interessante notare come Evie ricada perfettamente nella descrizione del personaggio di Mina Harker in *The League of Extraordinary Gentlemen* (2003) effettuata da Marta Alonso Jerez (2015):

---

<sup>36</sup> (cfr. Marroni 2012)

the steampunk woman is not passive anymore and as such, she is frequently associated with a set of features that were traditionally considered as more masculine traits – strength, agency, and sexuality. [...] In the film, Mina is not only depicted as a Victorian lady, but also as a scientist and a warrior who can fight those threatening the Empire, something that would have been expected from a man, not from a woman. Her outfit throughout the film also shows this, even wearing leather trousers, a piece of clothing that was not typical of a woman in Victorian times.

In *A.C. Syndicate* la protagonista non è l'unica ritratta in ottica neo-Vittoriana secondo il canone dello *steampunk*,<sup>37</sup> per via dei suoi pantaloni in pelle, guanto da Assassino, stivali alti alle ginocchia che richiamano le calze sorrette dalle giarrettiere. Diverse donne operanti nelle *gangs* (amiche e nemiche) sono ritratte in stile *steampunk*, su tutte spicca l'antagonista di Evie, Miss Lucy Thorne.

With the fundamental ideas behind the creation of Evie, the ideas of having honest, capable women were reinforced throughout production. Historically, we had a lot of evidence to make it a reality in our game. If there was Evie, why couldn't there be lady thugs? And of course there could be other female fighters as capable as her on the other side of the battleground. (MacCoubrey 2015)

### **Jacob Frye**

Assassino. Il ragazzo ha aderito al Credo degli Assassini perché indirizzato dai suoi genitori. È interessato particolarmente all'azione, da cui si lascia trasportare dimenticando di seguire i precetti del Credo. Durante la prima sequenza esplicherà la sua personalità al videogiocatore, si tratta di un personaggio molto istintivo e poco riflessivo che prima agisce e poi paga anche emotivamente le conseguenze delle sue azioni. Jacob spiegherà subito il suo piano per destabilizzare il potere templare londinese quando dirà alla sorella:

“I've always thought of myself as a gang leader. Firm, but fair. We'll have uniforms. And I'll unite a mix of disenfranchised outsiders under one name. [...] We'll call ourselves the Rooks”.

Le doti fisiche lo portano ad adottare più la forza bruta che l'intelletto; a causa della sua impulsività affronterà le missioni in modo sconsiderato creando scompiglio e conseguenze inaspettate che incrineranno il rapporto con la sorella.

---

<sup>37</sup> Si tratta di una corrente fantascientifica ambientata in epoca vittoriana, che vede una commistione fra l'utilizzo dei materiali e mode costruttive del XIX secolo con la tecnologia del XX e XXI secolo.

Jacob, rappresenta la rozzezza e la mancanza di stile associata ai marinai del XIX secolo, da cui mutua anche i tatuaggi e l'abitudine di usare soprannomi o diminutivi piuttosto che i nomi di battesimo, in perfetta contrapposizione con i modi educati della sorella, da cui differisce anche nell'interazione sociale:

his approach to human interaction is so vastly different [from Evie]. It's not bad, by any means, but he pushes people away before he can even think to bring them in. He doesn't put the same kind of effort into interactions so therefore the traditional relationship doesn't make sense for him. (MacCoubrey 2015)

Nel proseguo della storia sarà estremamente gentile, quasi servile con le donne che incontra, addirittura sarà clemente con una *Blighters* rea di aver sparato in testa un suo informatore che, raggiunta dopo un inseguimento sui tetti, minaccia di storpiare per ottenere informazioni, ma che poi lascia andar via incolume. Jacob si scopre bisessuale durante l'ottava sequenza, quando si rende conto che il suo rapporto con Maxwell Roth andava ben oltre la condivisione del medesimo stile di vita, guidato dallo stesso motto:

“I'm no criminal. I just do as I please”.

### *II.3.2 Personaggi Storici*

Parte integrante della storia di A.C. sono le figure storiche con cui interagiscono i protagonisti del videogioco. Spesso queste figure storiche sono a conoscenza degli intrighi di Templari e Assassini, facendo anche essi parte di uno dei due schieramenti; altre volte la funzione dei personaggi storici è di puro contorno, vengono presentati, introdotti, o inseriti nello sfondo dell'opera per creare un'ambientazione consistente e verosimile.

#### **Charles Dickens**

Scrittore. Il personaggio di Charles Dickens viene introdotto pochi minuti dopo che i due protagonisti giungono a Londra in treno e incontrano il referente degli Assassini, Henry Green, un nobile indiano. Mentre Jacob e Evie camminano per la strada si imbattono, letteralmente, in Dickens intento a rileggere delle pagine sulle quali è scritto *The Mystery of Edwin Drood*. Lo scontro fa volare via le pagine, e Dickens inizialmente sconsolato saluta allegramente i due protagonisti entrando in un pub. Il

carattere del personaggio Dickens viene rivelato al giocatore dal breve dialogo della scena appena descritta:

Dickens: "Confound this city, no one looks where they're going!"  
Jacob: "Yes, I've noticed that"  
Dickens: "Bloody Drood! I'll never finish it<sup>38</sup> at this rate! Dickens: Only providence knows where those words are headed now. Well, I must get to work replacing them. Should you ever be in the mood for a tale or two, you can always find me where the ale is warm and tempers are hot! Ta-ta!"  
Jacob: "What an odd man"  
Henry: "That, Mister Frye, was Charles Dickens. Knows everyone and everything in the city. If I were you, I would keep that connection in your back pocket"

Si nota che gli sviluppatori del gioco non si sono limitati a fornire una caricatura dell'autore inglese, ma hanno ricostruito minuziosamente il suo aspetto fisico, fornendo dettagli autobiografici nel Database dell'*Animus*, cercando di far parlare Dickens citando i suoi scritti e frasi famose, rendendolo persona e personaggio al tempo stesso. Nel gioco la perdita dei fogli del romanzo, e non l'infarto, gli impedirà di portare a termine *The Mystery of Edwin Drood*; si tratta di una sorta di storicizzazione dei due protagonisti che, interagendo con Dickens, diventano verosimili. Dickens in prima analisi si presenta come eccentrico attento a ingraziarsi due potenziali ammiratori a cui leggere delle storie, ma successivamente, con l'evolversi degli eventi, dimostra di essere una persona estremamente razionale. Nelle missioni a lui dedicate richiederà l'aiuto dei gemelli (ormai famosi indagatori) per risolvere strani casi di spettri e di eventi inspiegabili – verrà rivelata la sua appartenenza al *The Ghost Club*<sup>39</sup> ed esternerà il suo scetticismo:

Dickens: "Tell me: Do you believe in ghosts?"  
Jacob: "Not particularly"  
Evie: "Yes"  
Dickens: "I am skeptical myself. Here we are in the world's most advanced city, yet its citizens are so in thrall to the supernatural they leave themselves vulnerable to charlatans! Which is why I joined 'The Ghost Club', the first society in the world to look systematically at the phenomenon. Because truth, like a spirit, must be cajoled, before it will reveal itself! Will you join us?"  
Jacob: "Sounds absolutely ridiculous! Why not?"  
Evie: "It does sound intriguing"  
Dickens: "Splendid! I have your first case!"

---

<sup>38</sup> *The Mystery of Edwin Drood* di Dickens, mai completato e pubblicato postumo nel 1870.

<sup>39</sup> *The Ghost Club*, fondato nel 1862, analizzava e spiegava razionalmente eventi sovranaturali.

La prima indagine condotta per suo conto sarà scoprire se esiste realmente *Spring-Heeled Jack*,<sup>40</sup> 'Jack il saltatore'; al termine delle indagini verrà fuori che si trattava di un adepto di una setta che amava terrorizzare i passanti. Tra i vari misteri figurano persone che rubava deprivate delle volontà da un ipnotista straniero, che ipnotizzerà anche i protagonisti portandoli a rubare, sarà poi lo stesso Dickens con la mesmerizzazione a liberarli da uno stato di *trance*.<sup>41</sup> Il gruppo visita anche la casa più infestata di Londra al 50 Berkeley Square, che si rivelerà essere una messa in scena di Jasper, un uomo intossicato uscito di senno che innamoratosi di Rosa fa tutto per liberarsi del nipote Ned. Dickens dirà che la trama funzionerebbe in una storia, e che non sa se ne ha ancora una da poter scrivere. Curiosamente *The Mystery of Edwin Drood* (1870) viene citato due volte, ciò accade a causa del frazionamento del lavoro fra i diversi studi della Eidos. Inizialmente il proprietario della casa doveva ispirare la figura di Miss Havisham da *Great Expectations* (1861).

## **Charles Darwin**

Naturalista e biologo. Nel gioco il suo personaggio è risoluto, energico e curioso, divertito e allo stesso tempo preoccupato dalla critiche che stanno coinvolgendo anche i suoi colleghi e collaboratori.

“I am used to people challenging my ideas, in fact, I live for it... The cut and thrust of spirited debate! Lately, however, attacks against my reputation have taken a darker turn. Threats of violence against my person and against my colleagues. I do not wish anyone to be hurt because of my research”.

Durante la storia incontrerà per primo Jacob con cui stringerà amicizia. Successivamente incontrerà anche Evie quando verrà aiutato dai due gemelli Frye per combattere chi si oppone violentemente alla sua teoria, principalmente Richard Owen, i Templari e i *Blighters*, i quali intendono screditarlo, ridicolizzarlo e infine ucciderlo. Chiederà di mettere in salvo fossili in arrivo dalla Germania, oppure di strappar via le caricature che lo ritraggono come una scimmia e di aiutarlo contro le aggressioni che lo ridurranno in fin di vita. Nel finale verrà aiutato da Florence Nightingale prima di lasciare Londra.

---

<sup>40</sup> Una leggenda metropolitana vittoriana, una figura antropomorfa, con fattezze diaboliche, occhi rosso brace, mantello nero e artigli metallici. Dal 1837 al 1904 sfregiò i passanti, specialmente le donne, scappando, con grossi balzi, sui tetti. Ispirò racconti e storie, diventando una sorta di super anti-eroe.

<sup>41</sup> Nella realtà Dickens era un praticante di mesmerismo – alleviava i dolori via ipnosi – che aveva appreso da Elliotson, nel gioco un pericoloso Templare.

### **Alexander Graham Bell**

Inventore. Appare nel gioco come amico del capo degli Assassini di Londra, Henry Green. Viene introdotto ai due protagonisti dei quali diventa presto amico, ed ai quali fornisce attrezzature – tra cui il rivoluzionario rampino installato sul guanto da Assassino – e fornisce assistenza in cambio di aiuto contro i Templari di Starrick che vogliono manomettere le trasmissioni telegrafiche per indirizzare e manipolare i media. Durante il viaggio in carrozza verso Westminster, Evie suggerisce a Bell di cambiare il nome del suo *phonetic telegraph* in *telephone*, lui sorride ed accetta.

Verrà approcciato da Starrick, ma rifiuterà di collaborare, e per tenere a bada Templari e *Blighters*, inventerà nuove armi, tra cui le bombe elettriche, fornendo solette isolanti ai gemelli.

Bell è fra i personaggi meno accurati del gioco, gli viene conferita la veste dell'inventore di James Bond e quello di macchietta; per di più alcune delle sue invenzioni sono prettamente *steampunk*. Se al suo posto ci fosse stato Michael Faraday (morto nel 1867) la storia sarebbe stata la medesima.

### **Edward Hodson Bayley**

Uomo d'affari, costruttore di carrozze. Verrà contattato dai Templari con i quali si rifiuterà di stringere accordi, come conseguenza i *Blighters* lo tormenteranno, finché Evie interverrà aiutandolo a sistemare la situazione e a fondare la sua azienda. Rappresenterà il classico uomo d'affari vittoriano tutto d'un pezzo, che si rifiuta di scendere a compromessi, ponendo la propria famiglia davanti agli interessi.

### **Florence Nightingale**

Infermiera. Evie le porterà la piccola Clara O'Dea avvelenata da tonici contraffatti che stanno infestando Londra dopo l'assassinio di Elliotson. La Nightingale si mostrerà preparata, diretta e abituata a gestire situazioni critiche con estrema calma ed efficienza. Nel database dell'*Animus* è descritta come una fervente religiosa, che fin da piccola si è ribellata alle convenzioni vittoriane, rispondendo alla chiamata di Dio che le chiedeva di essere una religiosa – Shaun, il redattore del database nel gioco, ironizza su Dio e sulla scelta della Nightingale. Successivamente si occuperà di aiutare Evie e Jacob a liberare Darwin, sequestrato e malmenato dai Templari; Florence Nightingale lo rimetterà in sesto.

## **Duleep Singh**

Maraja. Ultimo Maraja dei Sikh, si trova a Londra in esilio, cacciato dall'India stringerà amicizia con la Regina Vittoria. Cercherà di ottenere l'indipendenza del Punjab in merito della sua conoscenza privilegiata con la Sovrana. Attraverso il suo personaggio si effettua una critica dell'Impero inglese, altrimenti raramente trattato nel gioco. La situazione indiana è accennata in un dialogo durante un viaggio in carrozza e il Maraja cerca di convincere i parlamentari ad intervenire a favore del Punjab:

English parliament member: "The Queen has supplied you with an annual income, for God knows how long, and now you bite the hand that feeds you?"

Duleep Singh: "It is not a matter of money. I cannot stand idle and watch my homeland subjected to the yoke of an outsider's rule. My people are treated as slaves. I will die poor a thousand times over if only to see them free"

## **Karl Marx**

Economista, filosofo, giornalista e rivoluzionario. Si trova a Londra ad un anno dalla pubblicazione della sua ultima opera, *Das Kapital*, qui si occupa di studiare gli effetti del capitalismo sulla *working-class* inglese, di istruire gli operai sui loro diritti, e di partecipare a comizi contro lo sfruttamento. Marx, viene presentato non come un rivoluzionario violento, ma come un saggio pensatore che cerca la rivoluzione attraverso la collaborazione pacifica fra lavoratori, infatti chiederà l'aiuto dei due Assassini per impedire ai suoi compagni di compiere atti sconsiderati, che oggi definiremmo di terrorismo, come ad esempio il tentativo di farsi saltare in aria con i membri del parlamento. Il legame tra Marx e i gemelli diventa più saldo, e questi lo difenderanno da Templari e *Blighters* durante il suo discorso sulle riforme fatto agli operai della fabbrica di Starrick. Cercherà di convincere i due Assassini di unirsi al partito dei lavoratori, senza alcuna fortuna, restando però in buoni rapporti.

## **La Regina Vittoria**

La Regina è inserita nel gioco in modo freddo, il personaggio viene svuotato, e riprodotto nelle fattezze; si è cercato di conferirle maggior spessore inserendo all'interno di Westminster un mini-gioco che prevede la raccolta di 12 buste da lettera contenenti le *Royal Letters*, effettivamente scritte dalla Regina Vittoria, e provenienti dal suo diario, dalla sua corrispondenza privata e pubblica. Il suo inserimento nella storia appare essere soltanto un pretesto per concludere il viaggio dei due Assassini dal piccolo borgo di Crawley fino al riconoscimento della loro crescita e dei loro meriti dalla massima

autorità dell'Impero Britannico, la Regina in persona che li premierà con il conferimento del Cavalierato dell'Ordine della Giarrettiera.

Durante un ballo a Buckingham Palace, la Regina viene presentata a Evie Frye da Mary Anne Disraeli, in questa occasione il giocatore scoprirà che la Regina è a conoscenza delle mosse dei due Assassini, in particolar modo del recente furto della carrozza di Gladstone. La Regina suggerirà a Evie di preoccuparsi soltanto di divertirsi e di gustarsi la torta, in quanto non aveva intenzione di farla arrestare per l'inconveniente con Gladstone.<sup>42</sup>

### **Arthur Conan Doyle**

Artie, come è conosciuto nel gioco, è un bambino di 9 anni appassionato di indagini e crimini misteriosi. Verrà accompagnato sulle scene dei crimini da Henry Raymond, suo mentore e scrittore preferito. Artie aiuterà i due protagonisti durante le indagini investigative svolte all'interno del pacchetto di espansione “Dreadful Crimes”. Il giovane Doyle caso dopo caso noterà l'esistenza di un comune filo conduttore fra i casi – mostrando quindi le capacità investigative del personaggio creato dal vero Arthur Conan Doyle: Sherlock Holmes. Nel gioco portati a termine le investigazioni, Jacob ed Evie diventeranno gli investigatori più famosi di Londra, quindi per il piccolo Artie, Jacob potrebbe aver rappresentato il punto di partenza per creare Sherlock Holmes. Nella realtà Arthur Conan Doyle all'età di 9 anni frequentava la scuola gesuita presso Stonyhurst in Scozia e non si trovava a Londra.

### **Benjamin Disraeli**

Primo Ministro in carica. Nel gioco Disraeli è ritratto come un uomo che è arrivato al successo dopo il fallimento, senza ricevere aiuti esterni. Calmo, riflessivo e leggermente ossessionato da Gladstone. Diventa il bersaglio dei Templari, nella fattispecie di Lord Cardigan, quando introduce il *Corrupt Practices Bill*, legge che avrebbe reso più difficoltosa la corruzione nelle elezioni parlamentari. Verrà approcciato da Jacob, che si introduce nella sua carrozza presentandosi come sua guardia del corpo, Disraeli non batterà ciglio e chiederà raggugli; nemmeno quando l'Assassino tocca una spalla della moglie egli perde la calma, ma durante l'attentato e il tentato sequestro da parte dei *Blighters* andrà in escandescenza, accusando Gladstone di

---

<sup>42</sup> In quel periodo la Regina provava dell'astio nei confronti di Gladstone, che definì “a very dangerous man. And so very arrogant, tyrannical and obstinate, with no knowledge of the world or human nature” da *Queen Victoria's Empire* (Paul Bryers 2001).



essere il mandante – quando nella realtà, sebbene non andassero d'accordo, i due si accordarono per approvare proprio il *Corrupt Practices Bill*.

### **Mary Anne Disraeli**

Moglie del primo ministro. Si mostrerà stranamente interessata al giovane Jacob, ha una grande personalità con un carattere forte e dominante che la porta ad ottenere sempre ciò che vuole. Imporrà al protagonista di scortarla nel *Devil's Acre*, prima di fornirgli informazioni riguardo Lord Cardigan, così da poter andare a fare *slumming*<sup>43</sup> e avere con sé una guardia del corpo. Successivamente nella storia introdurrà Evie alla Regina Vittoria.

### **William Ewart Gladstone**

Politico liberale inglese, oppositore del Primo Ministro Disraeli. Nel gioco è inizialmente rappresentato come un personaggio manipolabile, da qui l'idea dei Templari di uccidere Disraeli e sostituirlo con lui. Si scoprirà più avanti essere un uomo tutto di un pezzo interessato alla pace, ma di volerla ottenere senza affrettare le cose. “When I become Prime Minister, I intend to push for peace, but it will be a long and slow process” come egli dirà durante la discussione con Duleep Sing durante una missione di gioco.

### **Richard Owen**

Paleontologo e biologo. Il suo personaggio è presentato come un uomo interessato unicamente a screditare le teorie di Darwin per mezzo di articoli anonimi pubblicati sui giornali. Sarà protagonista di un alterco con Darwin durante una *cut-scene*. Verrà successivamente spaventato a morte dagli Assassini che, investigando sull'elisir di Starrick, intendono fargli rivelare chi ci sia dietro la formula che sta avvelenando i cittadini di Londra.

### **Frederick Abberline**

Sergente della polizia metropolitana. È capace di travestirsi e infiltrarsi, operando in borghese per sgominare i *Blighters* (nella realtà operava contro la *Fenian Brotherhood*).<sup>44</sup> Stringerà accordi con i gemelli Frye, ma non ne condividerà i metodi,

<sup>43</sup> Pratica di epoca vittoriana che vedeva le persone facoltose andare in escursione negli *slums*, chi per diletto, chi per filantropia (Oxford Dictionary).

<sup>44</sup> Una società segreta di ispirazione repubblicana, che operava per l'indipendenza irlandese.

perciò chiederà loro di arrestare i capi delle *gang* senza ucciderli. Con il passare del tempo si renderà conto dell'esistenza della rete templare e farà tutto il possibile per aiutare gli Assassini. Abberline tornerà, ormai a capo della polizia, nell'espansione "Jack The Ripper"; per risolvere il mistero chiederà aiuto ai più famosi investigatori di Londra, i gemelli Frye.

### **Lewis Carroll**

Scrittore. Non sarà possibile interagire direttamente con Lewis Carroll, il modello 3D utilizzato per rappresentarlo sarà caricato casualmente dal motore di gioco. La sua presenza nel gioco è da considerarsi estetico-contestuale. Carroll, ogni volta differente nell'aspetto fisico, apparirà seduto con intorno dei bambini ai quali legge brani del libro su cui sta lavorando (e che verrà pubblicato nel 1871) *Through the Looking-Glass, and What Alice Found There*; nello specifico legge *The Walrus and the Carpenter* e *The Jabberwocky*, scatenando le reazioni dei piccoli, con i quali egli interagisce chiedendo pareri, spiegando cosa è il *nonsense*, o chiarendo che ancora non ha terminato i lavori, il tutto in modo convincente e naturale. A volte sarà anche presente una ragazzina bionda che parla in *nonsense*<sup>45</sup> facendola apparire come l'ispiratrice dei suoi lavori – Carroll è stato citato anche in precedenza in *Assassin's Creed 3*, quando un passaggio di *Alice's Adventures in Wonderland* viene pronunciato da Shaun all'inizio del gioco: "In another moment down went Alice after it, never once considering how in the world she was to get out again".

### **David Brewster**

Fisico ed inventore. Personaggio scozzese dal carattere irritabile, oppositore alle teorie di Darwin, opera esperimenti segreti per i Templari, utilizzando la corrente elettrica, su uno dei frutti dell'Eden ritrovato durante i lavori di scavo per la metropolitana di Londra. Verrà messo sotto pressione da Miss Lucy Thorne – una Templare con i 'pantaloni' per la quale prova attrazione – che gli chiederà di darsi una mossa e una regolata con tutte le persone che sta facendo sparire a causa degli esperimenti. In punto di morte dopo essere stato assassinato da Evie dirà, nonostante l'utilizzo sconsiderato di cavie umane, di non temere la morte perché avrà la protezione di Dio. Nella realtà Brewster morirà effettivamente nel 1868.

---

<sup>45</sup> Lewis Carrol e Alice, video disponibile a: [www.youtube.com/watch?v=cStizDcvBNg](http://www.youtube.com/watch?v=cStizDcvBNg).

## **John Elliotson**

Medico, frenologo, insegnante, mesmerista. È un Templare convinto, sviluppa un elisir che viene venduto come medicamento alla popolazione di Londra che ne diventa dipendente, così da finanziare i Templari. L'elisir in grosse dosi porta i pazienti del manicomio in uno stato catatonico, permettendo al dottor Elliotson di effettuare esperimenti al limite della follia, come craniotomie su pazienti vivi davanti ai propri studenti. Jacob Frye, seguendo le informazioni dategli da Richard Owen, raggiungerà Elliotson e lo ucciderà; egli in punto di morte tesserà le lodi di Crawford Starrick, spiegando che ciò che quest'ultimo sta facendo non può essere fermato con 'la spada', aggiungerà anche che Jacob si comporta senza pensare alle conseguenze delle sue azioni. La sua morte ispirerà una *murder ballad* che verrà poi cantata dalla gente per le strade di Londra.<sup>46</sup> Elliotson è stato anche nella realtà un personaggio controverso, le sue pratiche di mesmerismo sollevarono qualche critica fra i contemporanei, tra i suoi amici e studenti di mesmerismo figurava anche Charles Dickens, che nel gioco appare affiliato agli Assassini che uccideranno il Dottore. Morì effettivamente nel 1868.

## **James Brudenell**

Politico e militare. Conosciuto anche come Lord Cardigan, il personaggio di James Brudenell, come per Dickens, è stato riprodotto in modo molto accurato. Le sue pratiche di corruzione per entrare in parlamento grazie ai *rotten borough* e alla compravendita di voti, il suo desiderio di diventare un militare importante condito da incompetenza e tangenti per ottenere promozioni, la noncuranza con la quale condusse le sue truppe alla morte durante la battaglia di Balaclava e il suo pavoneggiarsi al ritorno in patria, fanno di lui il perfetto antagonista nel videogioco. Viene ritratto come un uomo legato al fascino del passato che non rispetta i superiori, preoccupato solo dell'apparenza e non del contenuto, nasconde la sua inettitudine con il denaro. Subirà una reprimenda da parte di Starrick perché anziché fermare il *Corrupt Practices Bill* tenendo un ruolo attivo in parlamento, si preoccupa di risolvere la questione con la morte di Disraeli o alla peggio corrompendo Gladstone. Raggiunto dal protagonista, verrà ucciso all'interno della *House of Parliament* e si esibirà in un soliloquio epitaffiale:

---

<sup>46</sup> Le *Murder Ballads* erano delle ballate folk che narravano, spesso nei dettagli, gli eventi e le conseguenze di un omicidio popolare (sia reale che leggendario) dal canale YouTube di Austin Wintory: [www.youtube.com/watch?v=mxomLqXxwBM](http://www.youtube.com/watch?v=mxomLqXxwBM).

“Alas, that the hero of Balaclava should fall not on the gloried fields of Crimea, but to an Assassin's blade in the very halls of power! [...] Take your bow, knave, for you have managed what no Russian battery, what no Indian tiger could achieve! Claim your trophy, and may you choke on it! [...] Farewell! Farewell, dear Britannia! Your dawn shall be dimmer than the Earl of Cardigan sees it not! God save the Queen and the 11th Hussars!”

Lord Cardigan morirà proprio nel 1868 per una banale caduta da cavallo.

### **Henry Raymond**

Giornalista e scrittore. Le sue storie basate su omicidi misteriosi ebbero molto successo e vennero pubblicate sui *Penny Dreadful*. Si accompagnerà con il piccolo Arthur Conan Doyle, e osserverà i protagonisti che svolgono le indagini, così da poter descrivere nei dettagli gli eventi. Con il procedere della storia, acquisirà abbastanza conoscenze da mettere in atto un piano: rubare lo scettro della Regina; il suo operato non passerà inosservato al piccolo Artie, che scoperto le sue intenzioni cercherà di avvisare gli Assassini, ma verrà rapito dal giornalista. Raymond morirà assassinato dai Frye sul tetto di Buckingham Palace, impedendogli di uccidere il suo giovane ostaggio. Nel mondo reale, Henry Raymond fu un giornalista americano che fondò il New York Times e non incontrò mai Arthur Conan Doyle.

### *II.3.2 Personaggi Fittizi*

Tra i personaggi centrali per la storia raccontata in *A.C. Syndicate*, figurano numerosi personaggi secondari, ispirati talvolta a persone realmente esistite durante il regno della Regina Vittoria, altre volte basate su personaggi presi da romanzi e film.

### **George Westhouse**

Capo della Confraternita degli Assassini di Crawley. Si prenderà cura dei gemelli Frye dopo la morte dei loro genitori durante una missione; cercherà di tenerli lontano da Londra affidandogli incarichi sempre più importanti lontano dalla grande città. Non concorderà con i due protagonisti quando decideranno di andare nella Capitale per fermare i Templari, chiedendo loro di rispettare il Consiglio degli Assassini.

### **Robert Topping**

Saltimbanco e allibratore. Viene catturato dai Templari mentre si aggira vicino al laboratorio di Brewster. Aiutato da Evie, scapperà a Londra dove organizzerà clandestinamente incontri di pugilato e corse di carrozze. Aiuterà i gemelli fornendo loro attrezzature utili.

### **Agnes MacBean**

Macchinista scozzese. Figlia di un macchinista, dovrà travestirsi da uomo per conservare il posto di lavoro del padre e mantenere così la famiglia. Ma una volta scoperta da Starrick, verrà deposta e sostituita da un uomo che diventerà il capobanda dei *Blighters*. Tornerà a fare la macchinista per conto dei gemelli Frye che uccideranno gli uomini di Starrick. Incarna la fascinazione Vittoriana per la Scozia.

### **Nigel Bumble**

Ladro di strada. Si unirà ai *Rooks* di Jacob tramite Agnes. Si occuperà di tenere in ordine il treno 'covo' dei *Rooks*. Durante la storia ruberà armi e forniture ai *Blighters* e ai Templari per fornire i Frye.

### **Clara O'Dea**

Orfana, prestava servizio in una Villa. Qui ha acquisito una certa istruzione sbirciando le lezioni private dei figli dei padroni di casa. Per strada si occuperà degli orfanelli, e dei bambini sfruttati nelle fabbriche; utilizzando il suo innato senso per gli affari, metterà in piedi una rete di spie vendendo le informazioni agli Assassini e alla Polizia. Clara fornirà ai due gemelli informazioni e loro eseguiranno compiti per lei, come liberare i bambini dalle fabbriche che li sfruttano.

### **Henry Green**

Maestro Assassino. Di origine Sikh, il cui vero nome è Jayadeep Mir, esperto di Londra, sarà lui a presentare ai protagonisti la maggior parte dei personaggi storici. Green è uno dei pochi accenni all'impero vittoriano, come riportato in un'intervista da Melissa MacCoubrey (2015) "we designed Henry to be the connection to the greater Empire but also to have someone knowledgeable about London and the people in it". Durante la storia, aiuterà i gemelli introducendogli diversi personaggi vicini alla

Confraternita degli Assassini. Si infatuerà di Evie, che lo porterà ad un'evoluzione, da Assassino defilato dedito allo studio, si impegnerà sul campo pur di starle vicino, rischierà di farsi ammazzare al termine della settima sequenza. Il suo aiuto sarà determinante per uccidere Starrick durante la nona sequenza.

### **Ned Wynert**

Imprenditore, ladro. Personaggio transgender, il cui nome di battesimo era Henrietta "Netta" Mary Wynn. Giungerà a Londra per affari e per sfuggire alla legge americana. Collaborerà con gli Assassini fornendo loro strumenti e materiali, in cambio chiederà loro di commettere furti ai danni di Starrick. A differenza di Agnes MacBean che si vestirà da uomo per ottenere il lavoro di macchinista, Ned si veste da uomo perché, come farà notare Jacob, pensa da un uomo.

### **Bishop**

Una manager. Gestisce il programma di addestramento degli Iniziati per l'Ordine degli Assassini. Introduce il giocatore nel mondo di gioco e lo tiene aggiornato durante la storia riguardo le novità, come le operazioni condotte sul campo da Shaun e Rebecca.

### **Lydia Frye**

Agente segreto e Assassina. Nipote di Jacob, Si trova in una sola missione ambientata durante la Grande Guerra ed interamente incentrata sul Tower Bridge. Non si dirà molto del suo personaggio, se non un breve accenno al suo femminismo.

### **Rupert Ferris**

Proprietario di una fonderia. È presentato agli occhi del giocatore moderno come un mostro, mentre al tempo le condizioni lavorative dei suoi operai rientravano nella norma, anche considerando le riforme avvenute il precedente anno.<sup>47</sup> Affiliato ai Templari a cui vende i prodotti della ferriera, nonostante gestisca un'associazione caritatevole è condannato a morte dagli Assassini per le condizioni degli operai.

### **Miss Lucy Thorne**

Mercante. Giovane donna attratta dai libri, e dall'occulto. Si dedicherà allo studio dei frutti dell'Eden, tra cui la Sacra Sindone di Torino. Attirerà l'attenzione di

---

<sup>47</sup> Cfr. supra: 13.

Starrick durante un'asta per i suoi modi sicuri e per la sua conoscenza. Verrà quindi introdotta all'Ordine dei Templari, che abbraccerà più per il piacere della ricerca che per interesse verso l'Ordine stesso. Nutrirà un astio eccessivo nei confronti di Evie e Jacob, che le impediranno di portare avanti la ricerca sulla Sindone. Il suo personaggio femminile è tipicamente neo-Vittoriano, dall'abbigliamento maschile, alla virilità con la quale lotta.

### **Pearl Attaway**

Imprenditrice. Di carattere estremamente ambizioso, gestirà inizialmente un'azienda di trasporti, farà successo e si dedicherà agli Omnibus, in diretta concorrenza con Malcom Millner. Vedrà i suoi omnibus andare in fiamme, soccorsa dal protagonista, Jacob, instaurerà con lui una relazione di intesa e lavoro. Con l'aiuto dell'Assassino si vendicherà degli attacchi di Millner. Si rivelerà però una doppiogiochista, essendo in realtà la cugina di Starrick. Spingerà Jacob a rubare dei motori a combustione interna pagati da Millner, nel tentativo di competere con il monopolio del cugino, scoperta, fingerà di aver usato Jacob, che per sua sfortuna sentirà la conversazione dove lei lo deride. Morirà assassinata per mano di Jacob emotivamente ferito dal tradimento; Pearl si dispiacerà soltanto di perdere la sua attività.

### **Malcom Millner**

Imprenditore. Proprietario di una compagnia di Omnibus, verrà approcciato dai Templari che lo convincono a sposare la loro causa. Inizierà ad occuparsi di contrabbando, sfruttando il Tamigi. Verrà ucciso da Jacob Frye, condizionato da Pearl Attaway, ed in punto di morte gli rivelerà di non essere un Templare ma solo una pedina finita contro la famiglia sbagliata, quella di Starrick e Attaway.

### **Philip Twopenny**

Governatore della Banca di Inghilterra. Organizzava false rapine in banca per truffare le assicurazioni, i cittadini e il suo socio Thomas Newman Hunt. Con i furti finanziava le operazioni templari in tutto l'Impero Britannico. Il suo piano di rubare anche le riserve auree verrà scoperto da Jacob Frye che con l'aiuto di Abberline metterà fine a tutto. In punto di morte spiegherà a Jacob che il progresso è unicamente il frutto di investimenti bancari.

## **Maxwell Roth**

Circense, attore. Personaggio istrionico e anarchico, associato ai Templari, controllerà i *Blighters*, arricchendosi grazie ai loro furti e disprezzo della legge. Disgustato dal controllo che Starrick impone su Londra, farà amicizia con Jacob Frye, attratto dai modi rudi e anticonformisti del ragazzo. I due faranno coppia per sabotare Starrick, finché Jacob non si renderà conto che Roth ignora le conseguenze delle sue azioni, interessato solo al divertimento. Organizzerà una serata in onore di Jacob, nel tentativo di ucciderlo, verrà invece ammazzato dall'Assassino; in punto di morte gli spiegherà che le sue azioni erano mosse dal desiderio di fare soltanto ciò che voleva, al che bacerà Jacob e morirà felice.

## **Crawford Starrick**

Imprenditore a capo dei Templari londinesi. Starrick incarna il capitalismo secondo la concezione degli Assassini, male assoluto e sfruttamento dell'uomo attraverso la rincorsa tecnologica. In facciata (in pubblico) rappresenta l'ordine, il progresso e il controllo, ma all'interno (in privato) è repressione e speculazione. La sua mentalità viene esternata quando spiega come il capitalismo abbia reso Londra il centro del mondo:

“This tea was brought to me from India by a ship, then, up from the harbor to a factory, where it was packaged and ferried by carriage to my door, unpacked in the larder and brought upstairs to me. All by men and women who work for me. Who are indebted to me, Crawford Starrick, for their jobs, their time, the very lives they lead. They will work in my factories and so too shall their children”.

Il suo lato disumano diventa palese quando sparerà un colpo ad uno dei suoi uomini perché reo di non aver rispettato gli ordini: non disturbarlo mentre suona il piano. Chi non rispetta le regole è un selvaggio e i selvaggi che non imparano a rispettare le regole devono essere giustiziati, come si evince dal dialogo seguente:

Starrick: “Her luster stripped by the hands of that savage. He must be brought to justice”.

Thorne: “Pearl would not want justice. Pearl would want vengeance!”.

Starrick: “Your passion is most welcome, Ms. Thorne. But we cannot let our emotions disrupt the lawful structures of society. If we do that, the enemy wins”.



### II.3.4 Il ruolo delle donne nel gioco e nella società vittoriana

Il *videogame* trascende la tradizionale idea che confina, specialmente in epoca vittoriana, la donna e l'uomo all'interno dello stereotipo che vede forza, intraprendenza, eccitazione sessuale associate al mondo maschile; mentre la docilità, la passività e la purezza erano concetti di solito associati con il genere femminile (Alonso Jerez 2015: 59). Oltre la protagonista Evie, molti personaggi secondari, *gang leader*, scagnozzi e nemici, sono di sesso femminile, cosa piuttosto rara nei videogiochi moderni. L'aspetto delle donne coinvolte nell'azione di gioco è palesemente neo-Vittoriano, dai pantaloni, all'aggressività, alla partecipazione attiva alla lotta fra Templari e Assassini. Esiste un netto contrasto con le donne che invece fanno da sfondo all'azione che, assolutamente in linea con lo stereotipo sopracitato, passeggiano nei parchi proteggendosi dal sole con ombrelli, indossano grosse gonne e bustini, vengono prese in giro dagli uomini quando parlano di politica, etc. Curiosamente nemmeno tra la *working-class* sono state inserite donne con indosso i pantaloni (nonostante al tempo molte uniformi da lavoro li prevedessero anche per le lavoratrici così da agevolarne i movimenti). *A.C. Syndicate* dunque contrasta le forti figure femminili neo-Vittoriane con le sbiadite figure Vittoriane stereotipate che fanno da sfondo e che mettono in risalto le prime.

L'introduzione delle donne come nemici ha portato alla rimozione di una collaudata meccanica di gioco della serie che consisteva nell'uso di prostitute per distrarre i nemici (unicamente uomini); la scelta adoperata dagli sviluppatori della Ubisoft relega le prostitute ai margini del mondo di gioco, rappresentate da un esiguo numero durante la storia principale.<sup>48</sup> Decisione particolare perché durante quegli anni furono oggetto di provvedimenti parlamentari<sup>49</sup> che poi sfociarono nel movimento femminista e conseguentemente nelle suffragette.

Un accenno al suffragio femminile viene fatto nella missione ambientata durante la Grande Guerra, quando Lydia Frye replica aspramente a Winston Churchill:

Churchill: "If you could put your considerable talents to good use at Tower Bridge, you would have the thanks of a brave, but beleaguered nation"

Lydia: "I would settle for the right to vote".

---

<sup>48</sup> Le vedremo dipinte come Assassine operanti in un bordello nell'espansione *Jack the Ripper*.

<sup>49</sup> Tra cui l'infame *Contagious Diseases Acts* del 1866, che prevedeva l'ispezione sanitaria delle donne sospettate di essere prostitute portatrici di malattie veneree.

## II.4.0 Layout

La realizzazione del gioco a cui hanno partecipato dieci studi di produzione internazionali, ha richiesto 4 anni di sviluppo: dal 2011 al 2015. Ogni studio si è occupato di una parte specifica del gioco o della città: il Tamigi e il suo traffico sono stati sviluppati da Ubisoft Singapore, che ha voluto fare un tributo al videogioco Frogger (1981), proprio come la rana attraversava il corso d'acqua saltando da un oggetto all'altra, i due Assassini attraverseranno il Tamigi, passando da un pontile ad una chiatta, ad un barcone in movimento; il quartiere di Whitechapel e le missioni dei personaggi storici come, Darwin, Dickens, Marx, etc. sono state affidate a Ubisoft Montpellier. Questa suddivisione ha generato alcune ripetizioni nelle citazioni e piccole incongruenze come la trama di *Great Expectations* di Dickens mescolata con i personaggi di *The Mystery of Edwin Drood*.<sup>50</sup>

Il motore di gioco utilizzato è l'AnvilNext 2.0,<sup>51</sup> un motore grafico di nuova concezione prodotto internamente da Ubisoft. Il motore permette di visualizzare più di mille figure umane contemporaneamente su schermo, animandole in modo naturale, ciò ha permesso di popolare in modo realistico le numerose vie, piazze, mercati, fabbriche e stazioni della città.

### II.4.1 Menù di gioco e Database dell'Animus

Aspetto centrale dell'esperienza è il menù di gioco inteso come parte integrante dell'*Animus*, diventando contestuale. Nella realtà finzionale di A.C. il menù è stato ideato e sviluppato dai due Assassini Rebecca e Shaun, proprio quest'ultimo è l'autore dei testi dell'Enciclopedia contenuta all'interno del Database; i testi che compaiono a video ogni volta che si incontrano personaggi o si visitano luoghi importanti, sono influenzati dal punto di vista di Shaun e non pretendono di essere oggettivi, non mancheranno infatti interventi di Rebecca e piccole digressioni comiche che spezzano la descrizione di eventi e personaggi.

---

<sup>50</sup> Cfr. supra: 44.

<sup>51</sup> Si tratta di un software che trasforma equazioni matematiche in oggetti visualizzabili a schermo, in luci e ombre, etc. L'originale Anvil venne sviluppato per il primo *Assassin's Creed* (2007).

## II.4.2 La Londra virtuale

Durante la progettazione dell'ambiente di gioco alla Ubisoft hanno deciso di riprodurre la parte centrale della capitale inglese, per un totale di circa 3,5 km quadrati, divisi rispettivamente nei quartieri di Westminster, Strand, Città di Londra, Lungo Tamigi, Whitechapel, Southwark e Lambeth. La grande estensione ha convinto gli sviluppatori di *A.C. Syndicate* ad introdurre per la prima volta nella serie, in modo consistente, i veicoli: cocchi, carrozze, omnibus e calessi. Questo si è convertito in una Londra con strade leggermente più larghe e meno spigolose rispetto alla realtà, sebbene la ricostruzione della metropoli sia stata curata in molti dettagli, offrendo perciò una buona miscela di zone realistiche (riprodotte in scala 1:1), soluzioni interpolate tra differenti momenti storici e sezioni create *ex novo* per il videogioco:

We started with 19<sup>th</sup> century maps, from 1863, 1868, 1894, and 1898. We cross-referenced these maps to get a better picture of what the city looked like during the Victorian period. [...] In 1868 London there are construction yards all over the place, there's a lot going on in the city. New streets, streets being enlarged, railways being built, traffic, street lights – all sorts of elements that are characteristic of the industrial revolution. (Roy 2015)

Lo scopo principale è stato quello di creare una Londra che funzionasse dal punto di vista ludico e al contempo fornisse una buona impressione di come apparisse la metropoli agli occhi di un visitatore durante il 1868. Sono stati quindi necessari dei particolari accorgimenti artistici e creativi, come conferma JeanVincent Roy:

It was much more important to us [...] to do a highly authentic *impression* of London. For the most part we've made choices aware of the reality, then we tweaked reality a bit to fit gameplay, aesthetic, and creative decisions that kept the player at the forefront of the experience. (*ibid.*)

Non bisogna quindi aspettarsi una simulazione realistica della realtà, perché non è questa la chiave di lettura da applicare ad *A.C. Syndicate*, e più in generale a qualsiasi videogioco che non dichiari esplicitamente di essere una simulazione:

if we assumed that the quality of a game hinged on its degree of realism and the detail of its simulation of the real world, this would be a serious detriment to the experience of playing [...] Simplification and stylization can be found in most games with fictional worlds. (Juul 2005: 170)

La Londra di A.C., sebbene sia una buona approssimazione della Londra del 1868, è pur sempre immersa in un mondo di fantasia. Un esempio evidente è dato dal sistema ferroviario che anziché estendersi dal centro verso l'esterno, percorre la città circolarmente per circa 9km (Dumont 2015a) – così da consentire al covo sul treno degli Assassini di essere sempre disponibile ed evitare al videogiocatore di essere trasportato oltre i limiti urbani della ricostruzione, causando la sua 'desincronizzazione'<sup>52</sup> dal ricordo originale di cui rivive le azioni. Lo stesso discorso si applica al numero di cittadini presenti lungo le strade della città, piuttosto che riempire ogni angolo e marciapiede con dozzine di passanti per raggiungere una cifra realistica, è stata presa la decisione di dislocarli in modo tale da non rallentare gli spostamenti da un luogo ad un altro, come affermato dal direttore del mondo di gioco Dumont (2015a); i cittadini saranno presenti in numero maggiore soltanto nelle stazioni dei treni, piazze, mercati, feste, luoghi di lavoro e assemblee; essi rispondono realisticamente all'alternarsi di giorno e notte, spostandosi ad esempio dalle zone residenziali a quelle finanziarie per recarsi al lavoro, e successivamente in serata per recarsi magari ai giardini, e terminare in un pub.

Certi quartieri, vista la preminenza di un settore (commerciale, industriale, etc.) rispetto ad un altro al loro interno, saranno perciò più vivi durante il giorno e quasi deserti di notte e viceversa. Sarà possibile vedere i cittadini occupati in svariate attività, partite di cricket al parco, raccolta di cibo tra i rifiuti di un mercato, vendita di gelato, pesca nelle terribili acque del Tamigi, osservare vetrine di negozi, parlare sottovoce di divorzi e tradimenti omosessuali, andare al lavoro, chiedere l'elemosina, dormire sotto un ponte, sedersi al sole con la persona amata davanti alla *House of Parliament*, etc.

Un tema ricorrente in città è il fuoco, lo si vede acceso sotto la cisterna dell'acqua calda, in bidoni al centro dei vari *slums*, lungo le vie all'interno dei lampioni a gas, sarà il tema centrale del discorso che si tiene sotto il *Monument to the Great Fire of London* durante la quarta sequenza, passando per Jacob che si impegna a salvare gli orfani dalle fiamme durante l'ottava sequenza, alle carrozze della *Fire Brigade* che popolano le strade e si adoperano ad estinguere gli incendi nelle palazzine.

### **La luce di Londra**

La principale fonte di realismo in un videogioco, dopo la fisica, è l'illuminazione ed il modo con cui gli oggetti e personaggi di gioco interagiscono con essa. La Ubisoft ha impiegato numerosi programmatori per gestire l'alternarsi di giorno e notte,

---

<sup>52</sup> Cfr. supra cap. II.1.0.

replicando in modo realistico anche le differenti condizioni meteo e di inquinamento. Londra quindi appare viva e immersa in un mondo tangibile seppur si trovi all'interno di un *videogame* grazie all'utilizzo di luce dinamica, prospettiva aerea particellare, di *high dynamic range textures*<sup>53</sup>, di *temporal anti-aliasing*<sup>54</sup>, *horizon-based ambient occlusion*<sup>55</sup> e *percentage closer soft shadows*<sup>56</sup>. Lo stesso Tamigi risulta 'vivo', attraversato costantemente da numerosi battelli, può vantare una riproduzione dinamica del moto ondosso, dello scorrimento e dell'inquinamento, che sarà maggiore di giorno e vicino alle fabbriche ed agli scarichi fognari, piuttosto che di notte vicino alla riva della *House of Parliament*.

### **Il suono di Londra**

La Ubisoft si è preoccupata di accompagnare l'azione di gioco con una musica dinamica – che segue le azioni su schermo diventando più ritmata durante uno scontro, o lenta ed emozionante in cima ad un edificio alto – ed una musica statica, preoccupandosi che ogni quartiere avesse un sottofondo musicale caratteristico, ispirato alle musiche popolari più famose del tempo, e dalla provenienza ed estrazione sociale degli abitanti del quartiere in questione; ad esempio un quartiere operaio a maggioranza irlandese, avrà come sottofondo musicale una canzone popolare irlandese, è invece possibile sentire della musica colta uscire da una casa dell'alta società nel medesimo quartiere irlandese (Andrew 2015), mentre nelle strade (dopo ogni assassinio importante ad opera dei protagonisti) si sentirà la gente che intona delle *murder ballads*.

Si è riposta grande attenzione ai dettagli anche nella riproduzione dei suoni ambientali. Essi sono tipici e riconoscibili in ogni quartiere, come ad esempio i suoni di Big Ben, Tamigi o il suono delle fronde e degli uccelli nel cuore di St. James Park davanti a Buckingham Palace (Dumont 2015b). Molti suoni sono stati campionati completamente da zero dalla Ubisoft, per garantirli ad ogni modello di carrozza o treno di avere esattamente il proprio suono originale.<sup>57</sup>

---

<sup>53</sup> Si tratta di immagini ad ampia gamma dinamica (HDR) che si applicano ai modelli 3D presenti nel gioco, che consentono di simulare realisticamente differenti tipi di illuminazione.

<sup>54</sup> Una tecnica di interpolazione che riduce lo sgradevole effetto sfarfallio dovuto agli oggetti più sottili di un pixel (corde, linee, foglie, etc.) che a causa della bassa risoluzione dello schermo e del ricampionamento dovuto al movimento vengono rappresentati a video alternando e clonando la loro posizione fra due pixel adiacenti (*aliasing*).

<sup>55</sup> Algoritmo che calcola secondo leggi fisiche la rifrazione luminosa degli oggetti 3D.

<sup>56</sup> Tecnica che sfuma le ombre mano a mano che si allontanano dall'oggetto che le proietta.

<sup>57</sup> Dal breve documentario Ubisoft: “Assassin's Creed Syndicate - History of a recording sound #1”: [www.youtube.com/watch?v=YdcM9aVC58Q](http://www.youtube.com/watch?v=YdcM9aVC58Q).

## La lingua di Londra

Per quanto riguarda il linguaggio è stata riposta molta attenzione ai cambiamenti diacronici, in particolar modo, si è consultato un esperto di sociolinguistica affinché le variabili diastratiche, diatopiche, diafasiche venissero riprodotte il più fedelmente possibile; non si sentirà parlare gli abitanti della Londra del 1868 come gli attuali cittadini della metropoli o come quelli della Londra Edoardiana: i modi di dire, l'accento e le parole che utilizzeranno saranno differenti in base alla loro classe sociale, all'interlocutore, al contesto ma saranno tutti rigorosamente tipici della metà del XIX secolo. Gli stessi Jacob ed Evie Frye parleranno ed utilizzeranno la prossemica in modo differente, nonostante siano gemelli, avranno la discriminante del sesso, che è stata tenuta in grande considerazione: Evie utilizzerà un vocabolario più ricercato e comunicherà con modi più garbati (esaltazione della figura femminile vittoriana) mentre Jacob sarà più volgare e diretto, arrivando ad appoggiare, durante una conversazione, le sue mani sulle spalle di una donna dell'alta borghesia (la moglie del primo ministro Disraeli), cosa tutt'altro che educata e consentita al tempo.

## II.5 *Assassin's Creed* e il suo pubblico

Al fine di valutare l'importanza che ha per il giocatore il contesto storico letterario del videogioco oggetto della tesi, è stato creato un sondaggio in lingua inglese, distribuito on-line su forum, social network e blog dedicati esclusivamente ad *Assassin's Creed Syndicate*. Il tono del sondaggio è stato studiato per mantenere alto l'interesse di un pubblico di adolescenti, i maggiori fruitori di *videogames*.

Venivano esplicitamente invitati alla partecipazione soltanto gli utenti che avessero giocato al titolo o lo avessero visto in video. Il sondaggio è stato disponibile per 7 giorni<sup>58</sup> ottenendo in forma anonima le risposte di 55 persone (soltanto una di queste non aveva giocato al titolo ma ne aveva visto il *playthrough*).<sup>59</sup>

La prima parte è dedicata alla conoscenza demografica del campione, rivelatosi a maggioranza europea con il 69%. L'accesso al sondaggio on-line ha permesso molta varietà per quanto riguarda la nazionalità dei partecipanti. La maggioranza del campione

---

<sup>58</sup> dal 4 Aprile all'11 Aprile 2016.

<sup>59</sup> Video condivisi on-line che mostrano l'intera storia del videogioco giocata da un altro utente.

è italiano con il 16,4%, seguito da inglesi e francesi entrambi con il 12,7%; seguono con il 9,1% gli statunitensi; hanno partecipato in pari numero con il 7,3% spagnoli, belgi e canadesi; con il 3,6% brasiliani, cileni e tedeschi; chiudono con l'1,8% peruviani, rumeni, australiani, austriaci, colombiani, finlandesi, georgiani, ungheresi e indiani.

Il 65,5% del campione è composto da maschi e il restante 34,5% da femmine; la maggior parte dei partecipanti ha meno di 30 anni e nello specifico: il 23,6% è minorenni, il 25,5% ha un'età compresa fra i 18 e i 24 anni, il 18,2% tra i 25 e i 30 anni; soltanto il 32,70% è compreso nella fascia d'età che va dai 31 ai 60 anni e in particolare il 14,5% ha tra i 31 e i 35 anni, mentre i partecipanti tra i 36 e 44 e quelli tra i 45 e 60 rappresentano entrambi il 9,1% del totale.

Come ci si aspettava la maggior parte dei videogiocatori ha avuto la prima esperienza videoludica prima dei 18 anni, infatti, il 65,5% dichiara di aver iniziato a giocare prima dei 10 anni, il 29,1% tra gli 11 e i 18 anni, il 3,6% tra i 18 e i 25 anni e solo l'1,8% ha iniziato dopo i 35 anni.

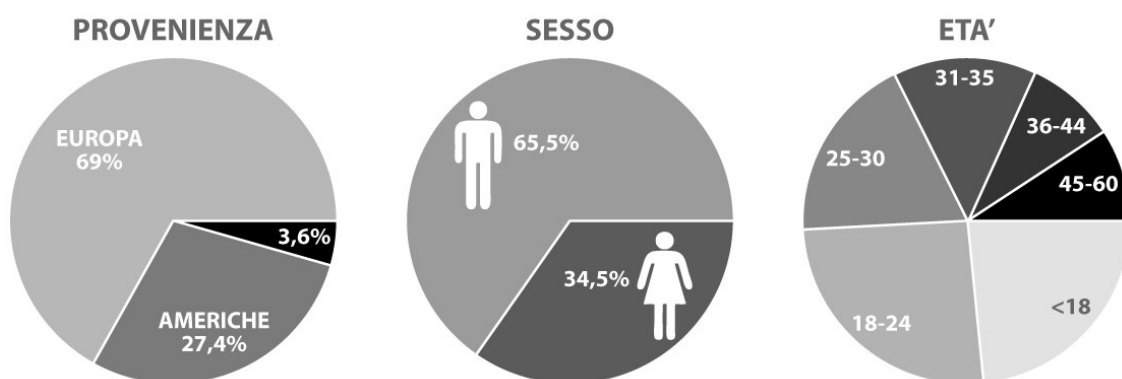


Fig.2 Dati demografici del campione che ha giocato ad Assassin's Creed Syndicate.

Dal questionario emerge che la maggior parte del campione è composta da assidui giocatori, precisamente il 61,8% ha giocato per l'ultima volta lo stesso giorno di compilazione del questionario, il 21,8% il giorno precedente, il 12,7% ha giocato durante la settimana in corso e soltanto un piccola percentuale ha dichiarato di aver giocato per l'ultima volta durante il mese in corso.

La seconda parte del sondaggio indaga la conoscenza della saga di A.C. Chiedendo quali episodi hanno giocato o conoscono (inclusi i DLC) e di quali prodotti del *franchise* hanno preso visione. Solo il 9,1% dei partecipanti al sondaggio non ha mai giocato a nessun episodio di A.C., mentre il 63,6% aveva già giocato a tutti gli episodi

precedenti compresi i DLC. Se si considera chi ha giocato almeno ad un titolo della serie si raggiunge l'89,1% del campione, con A.C.II. Da questo emerge un dato interessante che conferma l'interesse verso la trama e le differenti ambientazioni storico-culturali, piuttosto che verso la dinamica di gioco in sé (rimasta quasi invariata dal primo A.C. del 2007); ciò emerge anche dalla domanda riguardante il *franchise* di A.C.: soltanto il 14,5% non è interessato alla transmedialità della serie, al contrario il 69,1% ha guardato almeno un trailer e il 65,5% un film<sup>60</sup>, il 50,9% ha letto almeno uno dei romanzi scritti da Bowden ambientati nel mondo di A.C., il 45,5% nutre interesse verso altre tipologie di media come *action figure* e *fan art*.

La terza parte del sondaggio è incentrata su *A.C. Syndicate* che permette di giocare per la prima volta con due protagonisti differenti, si è pensato quindi di chiedere quale preferissero i videogiocatori, è risultato che il 58,1% del campione preferisce Evie Frye, mentre il 41,9% Jacob Frye.

Riguardo l'interesse verso il contesto storico-culturale l'87,3% ha letto almeno le informazioni riguardanti i personaggi principali e il 41,8% dichiara di aver letto tutto il Database dell'*Animus*; Cercano ulteriori informazioni in rete il 90,9% dei giocatori.

Si è voluto indagare che tipo di attività i giocatori amassero svolgere durante le sessioni di gioco, fornendo un elenco di azioni da cui scegliere e lasciando poi la possibilità di specificare con una risposta aperta. Il 76,4% ama salire in cima agli edifici più alti per godersi la vista, il 70,9% ascolta le conversazioni dei passanti e di cercare di effettuare gli assassinii in modo silenzioso, il 65,5% va alla ricerca di oggetti nascosti (*glitch* dell'*Helix*, tesori, etc.), il 61,8% si impegna nel portare a termine le missioni principali, il 60% ama andare in giro completando i mini-giochi di interazione con i passanti (arrestare un ladro, spaventare dei bulli, etc.) e salire di livello sbloccando abiti, armi, migliorare carrozze, etc. 56,4% gira per la città come un turista.

La quarta parte è focalizzata su interesse e conoscenza dell'epoca Vittoriana. Si è chiesto se la Londra rappresentata nel gioco fosse come essi la immaginavano, il 34% immaginava una Londra più cupa, simile a quella del film *Sherlock Holmes* (2009), il 30,2% ritiene che la città e i suoi *slum* appaiano realistici. Il 90,7% del campione dichiara di sentire di conoscere meglio l'era Vittoriana dopo aver giocato ad *A.C. Syndicate*, dato confermato dalle domande in cui si richiedeva di assegnare un giudizio alla propria conoscenza sull'argomento.

---

<sup>60</sup> Come ad esempio il cortometraggio, *Assassin's Creed Lineage* (2009).



L'81,8% del campione dopo aver giocato si dichiara interessato ad approfondire la conoscenza dell'epoca vittoriana con la lettura o visione di opere ambientate o prodotte durante il XIX secolo.

### QUANTO I GIOCATORI REPUTANO DI CONOSCERE L'EPOCA VITTORIANA

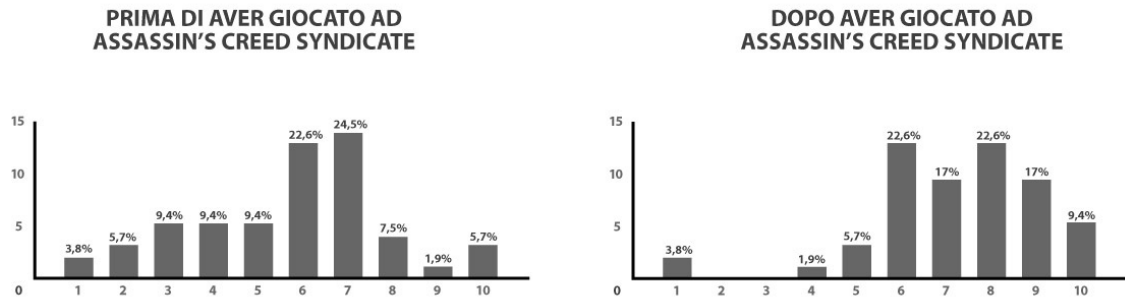


Fig.3 Autovalutazione sulla conoscenza dell'Epoca Vittoriana, dove 0 è il minimo e 10 il massimo.

### Conclusioni sul questionario

Da quanto emerso dall'analisi del questionario, si ipotizza che ad attrarre i videogiocatori non sia tanto la dinamica delle uccisioni ma piuttosto il contesto storico-letterario, che ricopre un ruolo fondamentale nella serie *Assassin's Creed*. Il franchise verte sulla transmedialità, così da estendere la storia oltre il videogame, e portare il giocatore ad effettuare della ricerca storico-letteraria, suscitando interesse verso la città di Londra, il periodo Vittoriano e i suoi interpreti principali, confermando quanto auspicato dallo storico del gioco Jean Vincent Roy (2015):

Strictly from a historian's perspective, I hope this will spark an interest in the Victorian period, for Victorian London, and for the British Empire, learning things that aren't necessarily well-known. They'll live an adventure in the middle of a city that was at the heart of the empire of the world at that time. I think it might make people want to learn more about London [...].



# Conclusioni

Il presente studio ha voluto indagare i punti che accomunano l'epoca vittoriana ai nostri giorni, mostrando come, guidati da una sorta di empatia, si riporti fra noi il passato, riadattandolo per poi riviverlo, traendo da esso insegnamenti atti a superare momenti di difficoltà e cambiamento, o quantomeno rassicurazione e conforto in momenti storicamente simili. *Assassin's Creed* si è rivelato un contenitore capace di ammiccare alla Victorianomania dei nostri tempi, riproponendone l'architettura, l'urbanizzazione selvaggia, la moda, la musica, il linguaggio, il consumismo, le nuove teorie scientifiche, la pubblicità, etc.

L'approfondimento e la ricerca storica hanno evidenziato alcune delle cause della crisi vittoriana, e molte sue conseguenze, mostrando come esse siano state riproposte e rese attuali in A.C. lasciando volutamente trasparire l'ipocrisia con cui talvolta riguardiamo al XIX secolo. Un esempio, fra i tanti possibili spunti che offre il gioco, riguarda lo sfruttamento del lavoro minorile che inevitabilmente ne danneggia salute e livello di istruzione: ad un primo sguardo può sembrare una piaga che affliggeva un passato oscuro e lontano e immortalata nelle opere dickensiane, ma ad una riflessione più attenta, non può sfuggire come gli industriali di allora non siano poi così diversi da quelli che dirigono oggi certe multinazionali. Siamo portati a provare compassione e ad indignarci per i bambini del gioco, perché grazie alla distanza storica siamo portati a valutare oggettivamente la loro situazione, ma magari non ci preoccupiamo di quanto accade in diversi paesi cosiddetti in via di sviluppo.

Il neo-Vittorianesimo, anche in A.C., fa questo: crea un parallelo fra il passato e il presente, consentendo al videogiocatore di vedere sotto una nuova luce, oltre che di 'toccare con mano', quanto raccontato nelle opere di Dickens e nei libri di storia. Attraverso la funzione ludica e il medium innovativo, crea una connessione alla realtà quotidiana, che alla fine non sembra più così arcana o virtuale. Non deve dunque stupire che in un'epoca (la nostra) tanto influenzata dal Vittorianesimo, ci si voti ad una nuova tecnologia per restare ancorati ad un passato che funga da saldo sostegno da cui partire per avventurarsi verso un futuro ignoto.

Un altro tema portante del neo-Vittorianesimo è sicuramente quello del *gender* che porta a nuove sperimentazioni in particolare sul ruolo della donna. La rivalutazione della figura femminile che, in rivisitazione prettamente neo-Vittoriana, viene *de facto* equiparata a quella maschile è probabilmente una nota positiva: le nuove generazioni sono messe davanti a donne capaci a tutti gli effetti di fare tutto ciò che possono fare gli uomini, dal gestire un'impresa al comandare una *gang*, per quanto permane il dubbio se il conformarsi alla logica della violenza patriarcale sia una vera conquista per le donne.

Questo episodio della saga di A.C. trascura purtroppo qualsiasi riferimento al movimento femminista attivo in quegli anni, specialmente per quanto riguarda le leggi sul suffragio e la prostituzione. Altro tema di attualità che assume solo un valore marginale è quello dell'Impero e delle conseguenze per le colonie, forse anche per la troppa attualità del tema del terrorismo. Al contempo, la ricchezza di spunti offerti da questo gioco e dal neo-Vittorianesimo in generale aprono la porta sia a future installazioni del *videogame* sia a future analisi.

# Bibliografia

- Alonso Jerez, M. (2015) "New Gender Identities in the Twenty-First Century: Blending Victorian and Steampunk Cultures", in Falchi, S., Perletti, G., Romero Ruiz, M.I. (eds.) *Victorianomania. Reimagining, refashioning, and rewriting victorian literature and culture*, Milano, Franco Angeli: 59-71.
- Andrew, L. (2015) "Interview with Lydia Andrew", *Checkpoint TV* [online]. Available at: <<https://youtu.be/zhvYiMAHTUM>> [Ultimo accesso 23 Marzo 2016].
- Benjamin, W. (1968) "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction" in *Illuminations: Essays and Reflections*, New York, Schocken Books: 217-253.
- Bolter, J.D., Grusin, R. (1999) *Remediation. Understanding New Media*, Cambridge, London, The MIT Press (Trad.it. *Remediation. Competizione e integrazione tra media vecchi e nuovi*, Milano, Guerini e associati, 2002).
- Brugnolo, S. (2012) "Perché non possiamo non dirci vittoriani: influssi inglesi sull'immaginario letterario europeo" in Pissarello, G. (ed.) *Figures in the Carpet: studi di letteratura vittoriana*, Pescara, Edizioni Tracce: 407-429.
- Bryer, P. (dir.) (2001) *Empires: Queen Victoria's Empire*. UK, Brook Lapping Productions: Television series.
- Callaway, E. (2013) "Fearful memories haunt mouse descendants", *Nature* [online]. Available at: <<http://www.nature.com/news/fearful-memories-haunt-mouse-descendants-1.14272>> [Ultimo accesso 30 Marzo 2016].
- Carey, J. (dir.) (2011) *The Children Who Built Victorian Britain*. UK, BBC: Documentary.
- Dickens, C. (1859) *A Tales of Two Cities*, London, Collin's Clear-Type Press [online]. Available at: <[https://archive.org/details/taleoftwocities00dick\\_6](https://archive.org/details/taleoftwocities00dick_6)> [Ultimo accesso 27 Marzo 2016].
- Dumont, D. (2015a) "How historians and artists crafted a 'highly authentic impression' of London for Assassin's Creed Syndicate", *Financial Post* [online]. Available at <[http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/how-historians-and-artists-crafted-a-highly-authentic-impression-of-london-for-assassins-creed-syndicate?\\_\\_lsa=b89c-9038](http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/how-historians-and-artists-crafted-a-highly-authentic-impression-of-london-for-assassins-creed-syndicate?__lsa=b89c-9038)> [Ultimo accesso 22 Marzo 2016].
- Dumont, D. (2015b) "Tour London Without Getting on a Plane in 'Assassin's Creed: Syndicate'", *Marriott Traveler* [online]. Available at: <<http://traveler.marriott.com/culture/tour-london-without-getting-on-a-plane-in-assassins-creed-syndicate>> [Ultimo accesso 22 Marzo 2016].
- Falchi, S., G. Perletti, M.I. Romero Ruiz, (2015) "Introduction" in Falchi, S., Perletti, G., Romero Ruiz, M.I. (eds.) *Victorianomania. Reimagining, refashioning, and rewriting victorian literature and culture*, Milano, Franco Angeli: 7-16.

- Falchi, S. (2015) "BBC Dickens: Davies's adaptation and the Problems of Sex and Gender in Little Dorrit" in Falchi, S., Perletti, Romero Ruiz, (eds.) *Victorianomania. Reimagining, refashioning, and rewriting victorian literature and culture*, Milano, Franco Angeli: 87-107.
- Heilmann, A., Llewellyn, M. (2010) *Neo-Victorianism: The Victorians in the Twenty-First Century, 1999–2009*, Houndmills and Basingstoke, Palgrave Macmillan.
- Humphries, J. (2008) "Child labour: lessons from the Industrial Revolution", *Vox – CEPR's Policy Portal* [online]. Available at: <<http://www.voxeu.org/article/child-labour-lessons-industrial-revolution>> [Ultimo accesso 29 Marzo 2016].
- Humphries, J. (2012) *Economic History Review 2012, Childhood and Child Labour in the British Industrial Revolution*, Oxford, Blackwell Publishing [online]. Available at: <<http://www.parisschoolofeconomics.eu/docs/ydepot/semin/texte1112/JAN2012/CHI.pdf>> [Ultimo accesso 29 Marzo 2016].
- Hutcheon, L. (2006) *A Theory of Adaptation*, New York, Routledge.
- Janela, M. (2014) "Frankenstein, Dracula, Godzilla - which movie monster owns the best record?", *Guinness World Record* [online]. Available at: <<http://www.guinnessworldrecords.com/news/2014/1/frankenstein-dracula-godzilla-which-movie-monster-owns-the-best-record-54631>> [Ultimo accesso 16 Marzo 2016].
- Jenkins, H. (2003) "Transmedia storytelling", *MIT Technology Review* [online]. Available at: <<https://www.technologyreview.com/s/401760/transmedia-storytelling>> [Ultimo accesso 30 Marzo 2016].
- Juul, J. (2005) *Half-real. Video Games between Real Rules and Fictional Worlds*, Cambridge, MA, The MIT Press.
- Lee, S. (1903) *Queen Victoria. A Biography*, London, Smith, Elder & Co.
- MacCoubrey, M. (2015) "The Evolution of Evie Frye in *Assassin's Creed Syndicate*. An interview with AC Syndicate's Melissa MacCoubrey", *The Mary Sue* [online]. Available at: <<http://www.themarysue.com/the-evolution-of-evie-frye>> [Ultimo accesso 25 Marzo 2016].
- Mackay, A. (1850) "The Devil's Acre", in Dickens, C. (ed.) *Household Words*, 1(13): 297 [online]. Available at: <<http://www.djo.org.uk/household-words/volume-i/page-289.html>> [Ultimo accesso 18 Marzo 2016].
- Marroni, F. (2012) "Rose-pink and dirty drab: la cultura vittoriana e il divenire della forma romanzesca" in Pissarello, G. (ed.) *Figures in the Carpet: studi di letteratura vittoriana*, Pescara, Edizioni Tracce: 9-28.
- Mori, M. (1970) "The Uncanny Valley", *Energy*, 7(4): 33-35 [online]. Available at: <<http://www.androidscience.com/theuncannyvalley/proceedings2005/uncannyvalley.html>> [Ultimo accesso 31 Marzo 2016].

- Pagetti, C., Palusci, O. (2000) "L'età vittoriana" in Bertinetti, P. (ed.) *Storia della letteratura inglese: Dal Romanticismo all'età contemporanea. Le letterature in inglese*, Torino, Einaudi: 67-163.
- Roy, J. V. (2015) "How historians and artists crafted a 'highly authentic impression' of London for Assassin's Creed Syndicate", *Financial Post* [online]. Available at <[http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/how-historians-and-artists-crafted-a-highly-authentic-impression-of-london-for-assassins-creed-syndicate?\\_\\_lsa=b89c-9038](http://business.financialpost.com/fp-tech-desk/post-arcade/how-historians-and-artists-crafted-a-highly-authentic-impression-of-london-for-assassins-creed-syndicate?__lsa=b89c-9038)> [Ultimo accesso 22 Marzo 2016].
- Simonin, L. L. (1882) "Una visita ai quartieri poveri di Londra" in *Biblioteca di Viaggi XXII. Ricordi di Londra*, Milano, Fratelli Treves, Editori: 65-110 [online]. Available at: <<https://archive.org/stream/ricordidilondrad00deamuoft#page/64/mode/2up>> [Ultimo accesso 28 Marzo 2016].
- Wolmar, C. (2007) "How railways changed Britain" [online]. Available at <<http://www.christianwolmar.co.uk/2007/10/how-railways-changed-britain>> [Ultimo accesso 30 Marzo 2016].
- Wrigley, E. A. (2010) *Energy and the English Industrial Revolution*, Cambridge, Cambridge University Press: 62-63.

## **Sitografia**

- Archive of our own*, "Archive for transformative fanworks" <<http://archiveofourown.org/tags/Assassin's%20Creed/works>>.
- BBC History*, "Historic Figures" <[http://www.bbc.co.uk/history/historic\\_figures/](http://www.bbc.co.uk/history/historic_figures/)>.
- Ubisoft Official Forum*, "Assassin's Creed Map Comparison" <<http://forums.ubi.com/showthread.php/1248842-Assassin-s-Creed-Map-Comparisons/page9>>.
- Victorian Powys for Schools*, "Victorian School Days" <<http://history.powys.org.uk/school1/montgomery/money.shtml>>.
- Judith Flanders' Website*, "The Victorian City: Everyday Life in Dickens' London" <<http://www.judithflanders.co.uk/books/the-victorian-city-everyday-life-in-dickens-london>>.
- The Dictionary of Victorian London*, "Hooligans Boys" <<http://www.victorianlondon.org/crime1/hooligans.htm>>.
- Victorian Postmortem photography*, "Stiff pose" <<http://www.mdolla.com/2012/05/stiff-pose-victorian-postmortem.html>>.
- The Globe and Mail*, "Then and now: compare Ubisoft's Assassin's Creed 3 set design to real-life locations" <<http://www.theglobeandmail.com/news/national/then-and-now-compare-ubisofts-assassins-creed-3-set-design-to-real-life-locations/article9204929/?from=9237302>>.

*The Guardian*, “Girl gang's grip on London underworld revealed”  
<<http://www.theguardian.com/books/2010/dec/27/girl-gang-london-underworld>>.

*The Sound Architect*, “Assassin’s Creed: Syndicate Interview with Audio Director, Lydia Andrew” <<http://www.thesoundarchitect.co.uk/lydiaandrew>>.

*Official NVIDIA Channel*, “Assassin's Creed Syndicate NVIDIA GameWorks Trailer”  
<<https://www.youtube.com/watch?v=04URvixusZM>>.

*Studio 308 Games*, “Lewis Carrol reads to Children in Assassin's Creed Syndicate”  
<<https://www.youtube.com/watch?v=cStizDcvBNg>>.

*Official Austin Wintory Channel*, “Assassin's Creed Syndicate: Murder Ballads by Tripod and Austin Wintory” <<https://www.youtube.com/watch?v=mxomLqXxwBM>>.

*Official Assassin's Creed UK Channel*, “Assassin's Creed Syndicate: History of a recording sound #1” <<https://www.youtube.com/watch?v=YdcM9aVC58Q>>.

### ***Appendice: il questionario***

Your survey responses will be strictly confidential and data from this research will be reported only in the aggregate.

Thank you very much for your time and support.

- Single-choice answer
- Multiple-choice answer

**Q1:** How old are you? ● <18 ● 18-24 ● 25-30 ● 31-35 ● 36-44 ● 45-60 ● >60

**Q2:** Gender ● Male ● Female ● Non-binary ● Prefer not to say

**Q3:** What is your Nationality? \_\_\_\_\_

**Q4:** Did you play (or know) any of the previous Assassin's Creed game?

- Assassin's Creed (2007)
- Assassin's Creed II (2009)
- Assassin's Creed: Brotherhood (2010)
- Assassin's Creed: Revelations (2011)
- Assassin's Creed III (2012)
- Assassin's Creed IV: Black Flag (2013)
- Assassin's Creed: Rogue (2014)
- Assassin's Creed: Unity (2014)
- I played also DLC and Expansions
- All of them
- None of them

**Q5:** When was the last time that you played a video game (including casual and social media games)?

- Today
- Yesterday
- This week
- Last week
- This month
- During the past 3 months
- During the past 6 months
- One year ago

**Q6:** At what age did you start playing video games?

- <10
- 11-18
- 18-25
- 26-35
- >35



**Q7:** Do you enjoy/consume any other Assassin's Creed media?

- Novels
- Art Books
- The short animated films
- Comic book/Graphic novels
- The official Encyclopedia
- Other (fan art)
- Trailers
- None of the above

**Q8:** Rate your knowledge about Victorian Era before playing Assassin's Creed Syndicate

- 0
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

**Q9:** Which twin do you prefer?

- Evie Frye
- Jacob Frye

**Q10:** Do you read the Animus database entries?

- Yes, all of them
- Yes, most of them
- Yes, but just a couple regarding main characters
- No

**Q11:** Do you search for information about the characters/places of the game on the internet? (e.g. wikipedia)

- Yes, I want to know more about them
- Yes, I looked up a couple of things
- No

**Q12:** What do you think about historical figures in the franchise? Do you like them?

(you can either explain or answer briefly)

[Open-answer question]

**Q13:** Did you recognise any literary reference while playing the game? Do you like them?

[Open-answer question]

**Q14:** What do you actually enjoy doing when you play Assassin's Creed Syndicate?

- I listen to NPCs conversations on the street
- I sometimes follow NPCs to see what they do
- I play the main missions straight
- I play mostly the secondary missions
- I search for the glitches and treasure boxes
- I enjoy roaming and playing the mini games (e.g. catch the thief)
- I walk as a tourist
- I try to assassinate main targets in the most brutal way
- I try to assassinate main targets in the most stealthy way
- I run over lamp post and people with someone else carriage
- I stare at boats on the Thames
- I stare how disgusting the Thames is, then I push NPCs into water
- I climb on top of tall buildings and enjoy the view
- I unlock every weapon, skill and outfit in the game
- I like to save those poor kids exploited by factory owners
- Other \_\_\_\_\_

**Q15:** Do you think to know the Victorian Era better now that you have played the game?

- Yes, definitely
- Yes, a bit
- No
- Definitely not, the game is totally inaccurate
- I'm not sure

**Q16:** After playing Assassin's Creed Syndicate, do you feel more interested about Victorian Era? I.e. will you read a book by Dickens, watch a film set in Victorian Era to know more about it?

- Yes
- No
- No, I'm not interested in the historical setting.  
I'm interested in the assassination mechanics.

**Q17:** Is 19th century London how you imagined it?

- Yes, definitely
- Yes, the buildings and slums look real, the city is lively and believable
- Almost. I had a darker image of London, influenced by films like Sherlock Holmes (2009)
- No, I was expecting more foreign people, more pollution visible on the streets, prostitutes, and more dogs
- No, I had a brighter image of London, I didn't know it was so dirt
- No
- Other \_\_\_\_\_

**Q18:** Rate your knowledge about Victorian Era before playing Assassin's Creed Syndicate

- 0    1    2    3    4    5    6    7    8    9    10