



¿Nada es Verdad? ¿Todo está permitido? Una mirada a las bases de la ideología de la saga *Assassin's Creed* a través de los ojos de Maquiavelo, Ezio y Altair

Seminario para optar al grado de
Licenciado en Educación

Profesor Guía : Dr. José Manuel Ventura Rojas

Seminarista : Carlos Francisco E. González González

ÍNDICE

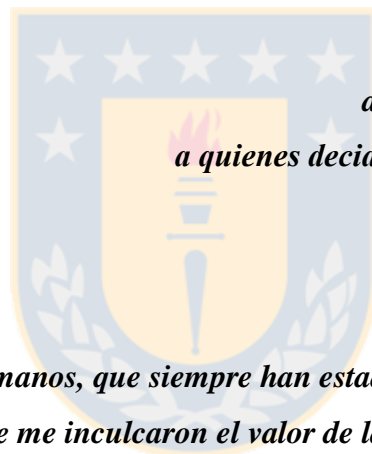
AGRADECIMIENTOS	6
RESUMEN	7
INTRODUCCIÓN	8
PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	8
MARCO TEÓRICO	10
ESTADO DE LA CUESTIÓN / DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA	19
HIPÓTESIS Y OBJETIVOS	26
METODOLOGÍA	27
APLICACIÓN DIDÁCTICA	30
CAPITULO I: VERDAD “EN BUSCA DEL MAQUIAVELO HISTÓRICO”	31
1. CONSIDERACIONES INICIALES	31
2. “ME LLAMO NICOLÁS MAQUIAVELO, Y SOY... UN ASESINO”	32
3. UNA CONTEXTUALIZACIÓN NECESARIA ACERCA DE MAQUIAVELO	34
3.1. El Renacimiento	34
3.2. La Italia del Renacimiento	38
3.2.1. Florencia	39
3.2.2. Venecia	44
3.2.3. Roma	49
4. DEVELANDO AL MAQUIAVELO HISTÓRICO	53
4.1 VIDA Y OBRA	53
4.1.1. Antecedentes Familiares y status	53
4.1.2. Educación y formación en cultura clásica	55
4.1.3. Llegada a la Segunda Cancillería y primeras legaciones	56
4.1.4. Influencia Borgia en Maquiavelo	57
4.1.5. La milicia florentina	59
4.1.6. La caída	60
4.1.7. “El Príncipe”, “Discursos” y otras obras	60
4.1.8. Últimos Años	62
4.2 MAQUIAVELO VS “MAQUIAVELO”	63
4.2.1. Observador y ¿potencial líder?	64
4.2.2. Seguridad, inteligencia y Discreción	67
4.2.3. Indicio de pesimismo antropológico y de verdad efectiva	68

5. VERDAD HISTÓRICA Y “VERDAD” EN LA FICCIÓN	69
5.1. La “Verdad Efectiva” de Maquiavelo.	69
5.2 Pesimismo Antropológico.	72
5.3. Conflicto Permanente	76
5.4 Naturaleza Jerárquica.	79
5.5 Imposibilidad de encontrar soluciones perfectas.	82
6. LA “VERDAD” DE LOS ASESINOS ¿UN ANACRONISMO?	84
6.1. La verdad desde el punto de vista de la inspiración literaria ¿Bartol o Nietzsche?	85
6.2. La verdad desde el punto de vista del pensamiento filosófico.	89
6.3. La verdad desde un punto de vista postmoderno. Un primer vistazo	93
CAPÍTULO II: CONOCIMIENTO “EL SENDERO DE ALTAÏR Y EL CREDO ASESINO”.....	96
1. EL CONOCIMIENTO EN MAQUIAVELO HISTÓRICO: UNA APROXIMACIÓN EN SU PROYECCIÓN EN <i>ASSASSIN'S CREED</i>	96
1.1 EL SER HUMANO.....	97
1.1.1. Maquiavelo: pesimismo y dualidad en el hombre.	97
1.1.2. El Ser Humano para los Asesinos.	99
1.1.3. El Ser Humano para los Templarios.	103
1.2 MAQUIAVELO Y LA HISTORIA.	106
1.2.1. Eternidad del mundo y ciclicidad	106
1.2.2. Perspectiva histórica en <i>Assassin's Creed</i>	108
1.2.3. <i>Animus</i> y el Cronista Ideal	114
1.3. MAQUIAVELO Y EL CONOCIMIENTO. EDUCACIÓN Y RELIGIÓN.	118
2. SOCIEDADES SECRETAS.....	119
2.1. Los Verdaderos Asesinos.....	125
3. ALTAÏR IBN- LA’HAD, DESDE LA ARROGANCIA A LA SABIDURÍA.....	131
3.1. Al Mualim y los tres preceptos del Credo.	131
3.1.1. Precepto I: “Aparta tu hoja de la carne del inocente”.	133
3.1.2. Precepto II: “Escóndete entre la multitud”.	133
3.1.3. Precepto III: “Nunca comprometer a la Hermandad”.	134
3.2. LA BÚSQUEDA DE LOS NUEVE Y LOS CUESTIONAMIENTOS HACIA AL MUALIM	135
3.2.1. Tamir, Traficante de armas. “Solo un peón más del gran juego”.	137
3.2.2. Garnier de la Naplouse y la supresión de la voluntad.	138
3.2.3. Talal el esclavista, y la “protección” de los más débiles.	139
3.2.4. Guillermo de Montferrato. Orden y disciplina para el “Nuevo Mundo”.	140

3.2.5. Abu Nuquod. (Auto) rechazo a la diversidad.	142
3.2.6. Maj Addin. Ebrio de poder usa miedo como herramienta de control. ...	144
3.2.7. Jubair. La quema de libros y los peligros del conocimiento.	145
3.2.8. Sinbrad. Miedo, paranoia “no hay nada después de la muerte”.	148
3.2.9. Robert de de Sablé. El Juicio de Dios.	149
3.2.10. Al Mualim. El Precio de la Paz: “Todo es una Ilusión”.	151
3.3. ALTAİR Y ABBAS. VERDAD E ILUSIÓN.	153
4. EL CÓDICE DE ALTAİR COMO MANIFESTACIÓN TANGIBLE DEL CONOCIMIENTO. ...	154
4.1. Reflexiones sobre su vida personal.	155
4.2. Carácter “histórico”.	157
4.3. Finalidad práctica del Códice.	158
4.4. Revelaciones.	159
4.5. Cuestionamientos.	161
4.5.1. Ironías del credo.	162
4.5.2. Acerca de las religiones.	163
4.5.3. Arquetipos que se repiten a través de la historia.	165
4.5.4. ¿Nada es Verdad? ¿Y el Conocimiento?	168
4.5.5. Conocimiento en el <i>Fruto del Edén</i> ¿Revelación o experiencia?	168
CAPÍTULO III: LIBERTAD. “EZIO, VENGADOR Y PRÍNCIPE EN LAS SOMBRAS”	172
1. EZIO. DESDE “LA BENDITA IGNORANCIA” AL “BAUTISMO DE FUEGO”.	172
1.1. Ezio Auditore Da Firenze ¿El perfil de un hombre del Renacimiento? ...	172
1.2. FORJANDO ALIANZAS: LOS GREMIOS.	177
1.2.1. Cortesanas.	177
1.2.2. Mercenarios.	179
1.2.3. Ladrones.	181
1.3 FORJANDO LAZOS: LOS PERSONAJES “HISTÓRICOS”.	182
1.3.1. Leonardo da Vinci. El Multifacético.	183
1.3.2. Caterina Sforza. La “Virago”.	188
1.3.3. Julio II. El Papa guerrero.	191
1.4 FORJANDO IDEALES: EL PUEBLO ¿ES REALMENTE VULGO?	193
1.5. EN LA LÍNEA DE FUEGO: CONJURAS Y CONSPIRACIONES.	202
1.6. LA CEREMONIA DE INICIACIÓN.	209
2. EL “PRÍNCIPE” DE “MAQUIAVELO”.	210
2.1. <i>Virtù</i> y Fortuna.	212

2.2. LOS “PRÍNCIPES CAÍDOS”.....	217
2.2.1. Girolamo Savonarola y la “Hoguera de las Vanidades”.....	218
2.2.1.1. Análisis del profeta desarmado.....	222
2.2.1.2. Representación simbólica de “La hoguera” en <i>Assassin's Creed</i>	225
2.2.2. Juan Borgia, el Mayor ¿el dinero es el nervio de la guerra?.....	226
2.2.3. Octavien de Valois. La sangre no forja el respeto.....	228
2.2.4. Micheletto Corella. El cruel pago a la lealtad.....	233
2.2.5. “Los Borgia”.....	235
2.2.5.1. Rodrigo Borgia, el “Falso Profeta”.....	236
2.2.5.2. Cesare Borgia, el elegido de la “Fortuna”.....	239
3. A PASOS DE LA LIBERTAD	250
3.1. Libertad y destino.....	250
3.2. “El Mundo necesita Orden”.....	253
3.3. ¿Todo está permitido?.....	256
3.4. La Decisión de Desmond.....	259
CONCLUSIONES	261
ANEXOS O APÉNDICES	264
I. APÉNDICE DOCUMENTAL	265
1. CÓDICE DE ALTAÏR.....	265
II. APÉNDICE FOTOGRÁFICO	279
ABREVIATURAS Y SIGLAS	283
FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA	284
FUENTES	285
BIBLIOGRAFÍA	285
ENLACES DE INTERNET	289

AGRADECIMIENTOS



*A quienes buscan la Verdad,
a quienes cuestionan la Verdad y
a quienes decidieron forjar su propia Verdad...*

*A mis padres y hermanos, que siempre han estado a mi lado a pesar de todas las
dificultades y que me inculcaron el valor de la paciencia y la perseverancia...*

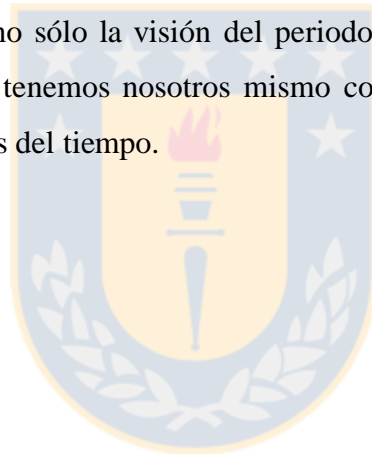
*A mis maestros que me han brindado no solo a los que me han brindado conocimiento y
respuestas, sino los que me incitaron a cuestionar, preguntar y dudar...*

*A mis amigos, a los de ahora y siempre los que aún siguen brindándome su alegría, apoyo y
entusiasmo...*

*A Kuky, Carmela, Clío y Kira, compañeras incansables de tantas noches de desvelo...
quienes son las únicas que verdaderamente conocen el valor de la libertad.*

RESUMEN

Con el fin de estudiar el valor de los medios de entretenimiento virtual en la ejercicio pedagógico de la Historia, se presenta como inquietud el tomar como objeto de estudio la saga de videojuegos y novelas *Assassin's Creed* concentrándonos en las entregas que abordan en el periodo del Renacimiento y entender los motivos de su argumento y de la atracción que genera en el público juvenil, para lo cual como tópico principal es necesario conocer el mensaje que pretende entregar. Por lo tanto, a partir de la presente investigación, se pretende establecer un análisis desde la historia cultural de los planteamientos principales que dan sustento a la ideología del videojuego, representados en una serie de conceptos clave. Desde este punto de vista, se realizará un análisis comparativo entre estas ideas vinculándolas con las de un personaje histórico que aparece en la saga de la época del Renacimiento, el pensamiento de otros autores sobre la temática y las ideas postmodernas asociadas al argumento del juego, como una forma de examinar no sólo la visión del periodo que se intenta representar en el videojuego, sino la visión que tenemos nosotros mismo como sociedad y cómo esta se ha mantenido o modificado a través del tiempo.



INTRODUCCIÓN

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La enseñanza de cualquier asignatura va más allá de expresar de forma convencional, el contenido académico y de la simple clase expositiva, donde el estudiante es un receptor pasivo que acumula información, la repasa por un par de horas, la repite en un examen y luego la olvida si ésta no posee mayor significancia para él. En un sentido opuesto, ese mismo estudiante dedica incontables horas “inmerso” en el computador o en la consola de video en estado de tensión, en actitud desafiante, ingeniándose las para superar una etapa, trabajando en equipo en el *multiplayer*, todo para conseguir una meta o un objetivo de turno. ¿No sería ideal que ese empeño fuese volcado en su aprendizaje académico? ¿Existe un punto de intersección entre la actividad lúdica y el contenido de una asignatura? En el caso de la Historia, el divorcio o la distancia de ambas situaciones no es tan amplia como, a primera vista, pudiera parecer, desde la aparición de juegos de estrategia como *Age of Empires*, *Empire Earth* esto es posible. Pero esta generación de “Nativos Digitales” exige cada vez mayores desafíos y las plataformas han ido evolucionando cada vez más, hasta llegar a títulos como *Total War*, o el que pretendemos que sea nuestro objeto de estudio, la saga *Assassin's Creed*.

En primera instancia, la finalidad de la presente investigación, pretendía estudiar a fondo la forma de utilizar esta plataforma en la enseñanza del periodo histórico que comprende el videojuego, el cual sería acotado al Renacimiento, pues se trata de una saga extensa ambientada en diferentes escenarios y épocas de la historia (aunque cuando sea necesario tenga será necesario referirse a otros periodos mencionados en las entregas del videojuego siempre y cuando exista vinculación con las ideas a presentar), pero no es posible llegar a tal instancia si no se hace un análisis crítico reflexivo previo sobre el discurso que nos ofrece.

Una problemática abordable se establece sobre el valor que puede tener una obra de ficción al momento de utilizar como objeto de estudio. ¿Se trata de una simple obra en formato de evasión, la cual permite al espectador/jugador aislarse de la realidad? Si bien se trata de un título atrayente, debe existir un motivo en el cual subyace el éxito de la saga: ¿Es el protagonista? ¿Las conspiraciones? ¿La trama? ¿El mensaje? ¿La acción? o ¿El manejo de los personajes? ¿Es sólo una obra con interés comercial que satisface las necesidades de entretenimiento de los jugadores? Otra problemática que se presenta, son los posibles anacronismos que el discurso presenta y su vinculación real con el contexto en que está situado y cómo está inmerso en un escenario donde confluyen lo real y lo ficticio. ¿Es posible

vislumbrar hechos del mundo real reflejados en el discurso que nos ofrece el videojuego? De esta forma, el mundo presentado por el video juego es más que eso, un reflejo de nuestra propia sociedad, estableciendo si estas conexiones son útiles para determinar la visión que tenemos nosotros del periodo del Renacimiento, como también la visión que tenemos de nosotros mismos.

Pero, como esta etapa de investigación debe ser acotada hasta cierto punto, por ahora se abordará la problemática más reflexiva y referida a la ideología que nos entrega la saga y cómo es posible vincularla con el pensamiento moderno y postmoderno. Para ello se comenzará estudiando los principales preceptos de la Orden de los Asesinos, los cuales, de acuerdo a la productora ejecutiva del juego, Jade Raymond, están basados en aquellos que aparecen en la novela *Alamut* de Vladimir Bartol¹. Si bien no se trata de una fuente histórica directa y muchas de las ideas plasmadas surgen tanto de la investigación del autor como de su propia imaginación, hay que reconocer que gran parte del imaginario de la “Orden de los Asesinos” proviene de ahí.

“La Orden de los Asesinos” existió históricamente y efectuar un análisis sobre lo que significa tanto en el juego como en la realidad podría resultar un tópico interesante a desarrollar para entender el contexto de la trama, partiendo por una pregunta bastante básica: ¿cuál es el objetivo de los Asesinos a través de la saga? Sin embargo, no se puede entender esta respuesta si no se profundiza el eje vertebral de la Orden en el juego que fue mencionado anteriormente: “El Credo”, el cual es un juramento que se resume en la frase “Nada es verdad, todo está permitido” y que luego se traduce en tres preceptos básicos que engloban los conceptos de justicia - honor, discreción y lealtad- y supervivencia. Pero estos preceptos, además, vienen asociados con una serie de reflexiones denominadas “ironías”. ¿Cómo es posible que una Orden que predica el libre albedrío y la libertad individual esté sujeta a cierto tipo de normas?

De esta forma, se convierte en un ejercicio interesante el analizar y comparar estos preceptos difundidos en el imaginario del colectivo de los jugadores, a partir del pensamiento de un personaje histórico de la época en cuestión de estudio. Pero, a su vez, se vuelve necesario conocer los planteamientos de otros autores para establecer un punto de comparación entre ambas posturas y así comprender nuestra realidad, entendiendo los límites de nuestras propias libertades, promoviendo la tolerancia y empatía hacia los demás y aceptando nuestras propias virtudes y defectos.

¹ “Entrevista con Jade Raymond, productora de *'Assassin's Creed'*”, *Vidaextra.com*, 28 de Octubre de 2007. <<http://www.vidaextra.com/pc/entrevista-con-jade-raymond-productora-de-assassins-creed>>

FUNDAMENTO / MARCO TEÓRICO O CONCEPTUAL

El presente estudio será abordado desde la perspectiva de la historia cultural, pues se trata de estudiar cómo se reinterpretan diversos valores en nuestro tiempo a través de la representación (usando este término en vez “reflejo” ya que no se trata de una versión exacta de la historia) del pasado que hace una saga de videojuegos, la cual involucra temas relacionados directamente con dos **ideologías** ficticias que aparecen en la saga y con el modelo de sociedad que desean alcanzar. Un primer acercamiento al término ideología es que nos presenta Luis Althusser, citado en Vovelle que la define como: “la relación imaginaria de los individuos con sus condiciones reales de existencia. Conjunto de representaciones, pero también prácticas y comportamientos conscientes e inconscientes”². Ya en esta breve definición podemos ver como se manifiesta una relación entre aquello que los individuos piensan y sienten internamente con su manifestación externa en la realidad. Aunque de acuerdo a la RAE, se define como “Conjunto de ideas fundamentales que caracteriza el pensamiento de una persona, colectividad o época, de un movimiento cultural, religioso o político, etc.”. Por lo tanto, no podemos olvidar el rasgo de identidad que logra en el individuo y el grupo este concepto, complementable además con el concepto de idea “como una construcción consciente de un grupo individualizado”³.

Sin embargo, como este trabajo no habla sólo de ideologías propiamente tal, sino también de la visión de ciertos valores (como por ejemplo: la libertad) que la sociedad tiene arraigada a través del tiempo, parte de ella en el inconsciente, nos lleva al concepto de **mentalidad**. Cabe destacar que para Vovelle, la mentalidad “se inscribe muy naturalmente en el campo de lo ideológico”⁴ y es de carácter colectivo⁵. Para Gaston Bouthoul, la mentalidad es la “síntesis dinámica y viviente de cada sociedad” y entre sus características están la de unir a los individuos con el grupo y condicionar la visión que tenemos del mundo, pues se interpone entre nosotros y él⁶. Pero así como existen elementos de continuidad, también las mentalidades pueden sufrir modificaciones debido a las nuevas realidades y nuevas experiencias. Las ideas, las creencias que conforman esa mentalidad se abandonan o se resignifican y a la vez surgen otras nuevas configurando, a veces, una nueva mentalidad⁷.

² Michel VOVELLE: *Ideologías y Mentalidades*, Akal, Barcelona, 1985, p.8.

³ Roger CHARTIER: *El Mundo como representación*, Gedisa, Barcelona, 1992, p.23.

⁴ Michel VOVELLE: *Ideologías...* p.13.

⁵ Roger CHARTIER: *El Mundo ...*, p.23.

⁶ Pablo FOLGUEIRA: “Mentalidad e Historia de las Mentalidades” en *Preterito Imperfecto*, 29 de Agosto de 2013 en <<https://istoryepisteme.wordpress.com/2013/08/29/mentalidad-e-historia-de-las-mentalidades/>>

⁷ Diana PIPKIN: “Claves Históricas para leer a Maquiavelo”, en Tomás VARNAGY, *Fortuna y virtud en la República Democrática. Ensayos sobre Maquiavelo*, CLACSO, Buenos Aires, 2000, p. 61.

“**Nada es verdad, todo está permitido**”, es la frase que resume la ideología del Credo de los Asesinos en la saga de videojuegos *Assassin's Creed*. Y por ende es el punto de partida de este estudio, por lo que comprender su significado es fundamental para la investigación, tanto para los personajes y el contexto de la obra, como un análisis que nos incite a una reflexión más profunda de nuestra propia realidad. Por lo tanto, el primer paso será sentar las bases de la investigación definiendo conceptos que le dan forma y descomponer este enunciado en sus elementos primordiales. Para un primer acercamiento examinaremos su uso en una instancia transcendental en la obra: la Ceremonia de Iniciación de los Asesinos.

—*Mientras que los demás hombres siguen ciegamente la verdad, recuerda...*

—*Y Ezio eligió el resto de las palabras como si las supiera de toda la vida:*

—*... que nada es verdad.*

—*Mientras que los demás hombres están limitados por la moralidad o la ley —continuó Maquiavelo—, recuerda...*

—*... que todo está permitido.*

*Dijo Maquiavelo: —Trabajamos en la oscuridad, para servir a la luz. Somos Asesinos.*⁸

La primera parte del enunciado “Nada es verdad”, nos señala de manera directa que el primer concepto a considerar **-Verdad-** y además a primera vista nos invita a un cuestionamiento de nuestra realidad. Por su parte, la continuación de la frase “Todo está permitido”, nos sugiere a una idea de emancipación, liberación y otras asociadas que podemos englobar en un concepto más amplio que denominaremos **Libertad**. Pero tomar estas frases por separado sería un error si no encontramos un vínculo que las relacione ¿con qué herramientas podemos alcanzar la libertad? ¿De qué caminos disponemos para llegar a la “verdad”? Estudiando tanto el proyecto ideológico de los Asesinos y los de su facción rival en la saga es posible determinar que es el uso del **Conocimiento** la herramienta utilizada para lograr sus diversos objetivos, como también es el medio utilizado por Nicolás Maquiavelo en su proyecto político de formación y mantenimiento del Estado. Es precisamente Maquiavelo el nexo que utilizaremos para relacionar nuestra realidad con la obra en formato de evasión estudiada, al tratarse de un personaje histórico clave y con un papel primordial en el videojuego, como también nos revelará la primera categoría de análisis de estos conceptos.

Verdad

¿Qué entiende Nicolás Maquiavelo como “verdad”? Una pregunta compleja si pensamos que es en sus obras no se refiere de una manera directa a este concepto. Sin

⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance*, La Esfera de los libros, Madrid, 2011, p. 387.

embargo, si atendemos a la etimología de la palabra de acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española⁹, es posible determinar el origen de la palabra “verdad” en el vocablo latino “*veritas*”. Es posible relacionar esta palabra con un concepto que Maquiavelo sí maneja y es el marco en el cual se desenvuelve sus ideas políticas: “*verità effettuale*” o “*verdad efectiva*”.

Ahora bien, ¿qué es la *verità effettuale*? Maquiavelo se refiere a este concepto como la situación real o un escenario político concreto, pasar del “cómo debería ser” estudiado por diversos autores al “como realmente es”. Existe una diferenciación entre la situación real o *verità effettuale* y un modelo idealizado amparado en valores morales que no son útiles en el arte de administrar el estado¹⁰, ya que no consideraría variables que la práctica pueden influir en el desarrollo de su modelo de Estado. Por lo tanto, es posible vincular el concepto de verdad efectiva con el de realidad. Pero ¿cuál era el escenario histórico real al que se enfrentaba Maquiavelo? Italia estaba pasando por un periodo de crisis tanto material como moralmente, por lo que existía la inmediata necesidad de establecer un poder absoluto centralizado encarnado en la figura del príncipe que posea determinado tipo de características, como audacia y determinación (que él denomina *virtù*), para aprovechar las oportunidades y los vaivenes de la fortuna, además de que sea capaz de separar la ética de la política cuando sea necesario, llevando por los medios necesarios esta gran empresa, siempre dentro del marco de la realidad¹¹.

Ahora bien, si comparamos el concepto de verdad de Maquiavelo con el que plantea el videojuego, podemos encontrar que para el pensador florentino la “verdad efectiva” es su base, su punto de partida para plantear su modelo político. Por lo tanto, se trata de un punto de vista aplicación práctica, en comparación a la idea de verdad sostenida en Europa durante los siglos XV y XVI, encarnada en el Dios cristiano. En cambio, para el gremio de los Asesinos el concepto de verdad se presenta con un sorprendente dinamismo y flexibilidad, siendo considerado el inicio de una reflexión a partir del enunciado “Nada es verdad” o un fin que se intenta desvelar el verdadero significado de esta idea. “*Todos han descubierto la primera parte de nuestro credo: que nada es verdad [...] A menudo, esta revelación los destroza. Pierden la ética, la certeza, la seguridad.*”¹² **El primer paso pone en duda la existencia de una verdad absoluta.** Desde un punto de vista del discurso postmodernista, “sólo existen

⁹ MICROSOFT: “Diccionario RAE” en *Encarta 2009*. [software]

¹⁰ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo” en *Contra la corriente. Ensayo sobre la historia de las ideas*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2006 p. 110.

¹¹ *Ibidem*, p. 109.

¹² UBISOFT, “Hoja 27. Códice de Altaïr”, en *Assassin’s Creed II...* [videojuego]

consensos locales o parciales (universalmente acotados) y paradigmas inconmensurables entre sí y juegos de lenguaje”¹³. Por lo tanto, toda verdad es relativa o es válida para un grupo determinado de individuos y sometida a constante cuestionamiento, lo que coincidiría en parte con la premisa de “nada es verdad”.

De esta forma, **la verdad para los Asesinos se transforma en un constante acercamiento, el cual se hace cada vez más difícil de alcanzar**, ya que considera variables que son imposibles de manejar en su totalidad, pero que a su vez son la base para nuevos cuestionamientos, produciéndose un círculo virtuoso junto a las otras variables: Conocimiento y Libertad. Sin embargo, la facción templaria reconoce que la verdad absoluta puede no estar al alcance de la humanidad, pero se puede reemplazar por otra verdad accesible y conveniente que se debe implantar y masificar por cualquier medio creando un “Nuevo Orden Mundial”. Así la verdad se traduce en un concepto, una idea que no se destruye y que trasciende y perdura a través del tiempo. Es el arma perfecta.¹⁴

Cabe destacar que la sola existencia de ambas Órdenes en este universo ficticio, tanto en tiempos del Renacimiento como actuales, ya se visualiza como un primer anacronismo. Por lo tanto, un aspecto importante de la investigación será averiguar si las ideas que representan sobre este concepto y los demás a estudiar pudieron haber tenido su equivalente en la época o se trata de una idea de nuestro tiempo adaptada a este tipo de representación.

Conocimiento

Conocimiento, proveniente del latín *cognoscere*, de acuerdo a la Diccionario RAE, implica un acto de averiguar, entender, establecer relaciones haciendo uso de diversas capacidades intelectuales¹⁵. La pregunta es ¿para qué?

Antes señalábamos que tanto para la perspectiva de Maquiavelo, como para las facciones en pugna en *Assassin's Creed*, el Conocimiento es el medio para lograr sus respectivos objetivos. Pero ¿de qué manera concreta se ve reflejado en sus ideas?

Maquiavelo parte de la premisa de que es **necesario conocer la naturaleza humana y cómo se ha manifestado a lo largo de la historia**,¹⁶ pues considera que “El ser humano es siempre el mismo y en consecuencia también lo son la historia y la política”¹⁷. Por lo tanto, las lecciones de los hombres del pasado serán el ejemplo para atender a las necesidades del

¹³ Esther DÍAZ: *Postmodernidad*, Biblos, Buenos Aires, 2009, p. 19.

¹⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones*, La Esfera de los Libros, Madrid 2014, pp. 414-415.

¹⁵ MICROSOFT: “Diccionario RAE” en *Encarta 2009*. [software]

¹⁶ Idoia MAIZA: “Acción y necesidad en el pensamiento político de Maquiavelo” en *ÉNDOXA: Series Filosóficas*, 28, UNED, Madrid, 2011, pp. 117.

¹⁷ Nicolás MAQUIAVELO: *Discursos sobre la primera década de Tito Livio*, Madrid, Alianza, 1987, p. 127.

presente. De esta forma, Maquiavelo contempla a la historia como “maestra de la vida” y además “la historia nos proporciona conocimiento y el conocimiento es poder, poder del que debemos hacer uso para organizar un estado fuerte que preserve la seguridad y el bienestar de todos los ciudadanos”¹⁸. Si bien el estudio de la Historia tiene por objetivos prestar una utilidad práctica y atender al pasado como una demostración de la invariabilidad de la naturaleza humana, esta clase de conocimiento tiene como finalidad suplir los defectos del hombre, como también para afirmar la voluble voluntad del ser humano mediante la buena educación¹⁹. Llama la atención la crítica que Maquiavelo hace a los hombres que se entregan al ocio y dejan de lado el estudio de la historia, atribuyendo a esto a causa de que la “debilidad de las personas radica en la falta de conocimiento de las cosas”²⁰.

Si consideramos uno de los documentos que dan forma a la ideología ficticia de la Orden de los Asesinos vislumbraremos algunas similitudes con el planteamiento de Maquiavelo sobre la naturaleza básica del ser humano. “*El hombre busca dominar todo aquello con lo que se topa. Supongo que es una **tendencia natural que aspiremos a controlar nuestro entorno.** [...] ¿Qué podemos hacer para impedirlo, y para **fomentar la igualdad y la tolerancia?** A veces **hablamos sobre la educación,** creyendo que el conocimiento acabará con la inmoralidad”²¹. En el Credo de los Asesinos es posible **distinguir el conocimiento de acuerdo a su fuente, como también a su utilidad.** Si bien se puede acceder a él por vía del estudio y reflexión por cuenta propia, como también por la observación del presente, además existe la alternativa de acceder a él por mediante vías artificiales, aunque siempre se valora más el esfuerzo personal, ya que es la base de la experiencia y el aprendizaje²². Pero en cuanto a la finalidad es posible aseverar que el conocimiento se concibe como un medio de transformación o renovación de las antiguas costumbres a las circunstancias del entorno, como también una forma de cuestionar la realidad y acercarse cada vez un poco más a la verdad de las cosas, develando la cortina de la ilusión a la que somos expuestos cada día²³.*

El primer paso es descifrar la primera parte del credo, aunque a muchos esta revelación los trastorna y confunde, haciendo que pierda la certeza y seguridad. Pero mediante un conocimiento complejo y no mediante ilusiones que se pueden encontrar las respuestas necesarias. ¿Por qué debe ser complejo este conocimiento? Para que sea de utilidad para

¹⁸ Idoia MAIZA: “Acción y necesidad...”, p. 118.

¹⁹ *Ibidem*, p. 117.

²⁰ *Ibidem*, p. 118.

²¹ UBISOFT, “Hoja 14. Códice de Altaïr”, en *Assassin’s Creed II...* [Videojuego]

²² Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed: La Hermandad*. La Esfera de los Libros, Madrid, 2013, p.404.

²³ Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed: La Cruzada Secreta. La historia jamás contada de Altaïr, el Maestro Asesino*. La Esfera de los Libros, Madrid, 2013 p. 190.

afrontar la vida, la cual también es difícil y compleja²⁴. Sin embargo para el pensamiento asesino el conocimiento puede tener un carácter neutral, ya que puede corromper, como también puede ayudar al hombre a trascender depende la situación, contexto e incluso el individuo, como lo vemos en el siguiente fragmento:

Leonardo, el mejor de los hombres, inventaba armas de destrucción con tanta facilidad como creaba cuadros sublimes. ¿Acaso no tenía la Manzana el poder de ayudar a la humanidad sino también de corromperla? En manos de Rodrigo o de Cesare, si cualquiera de los dos hubiera sido capaz de dominarla, ¿se habría convertido en un instrumento no de salvación sino de destrucción²⁵.

Pero a su vez, quien decide acceder al conocimiento, adquiere una pesada carga y una responsabilidad²⁶, como también quien la toma asume una “pena”²⁷ la difícil tarea de comprender la cruda realidad del mundo, abandonando la tranquilidad del conformismo y tomando el camino de la duda, el cuestionamiento, la inquietud y la frustración en la búsqueda de la respuesta. Es este sendero del conformismo, “una vida libre de preocupaciones”, el ofrecido por la Orden Templaria a la humanidad²⁸. Considerando que solo unos pocos deben tener el control del Conocimiento y utilizarlo para mantener el control de las masas, ya que mediante “una sola idea consolidada” es la “única forma” de alcanzar el progreso²⁹. Para esta Orden, conocimiento es sinónimo de desarrollo de tecnología y ciencia a cualquier costo, incluso llegando sacrificar vidas humanas o tocar el borde del entendimiento humano.

Libertad.

El otro concepto asociado, va de la mano del “**todo está permitido**”. ¿Se referirá a una ausencia total de límites? ¿Qué relación tiene sobre las consecuencias de nuestros actos? Es algo que intentaremos dilucidar no sin antes esclarecer algunos aspectos difusos respecto este tema.

Si queremos profundizar esta área del pensamiento del universo ficticio que estudiamos lo tendremos que ver a través de la definición de la Orden de los Asesinos según

²⁴ UBISOFT, “Hoja 27. Códice de Altaïr”, en *Assassin’s Creed II...* [Videojuego]

²⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed: La Hermandad...*, p. 403.

²⁶ *Ibidem*, pp. 16-17.

²⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed: La Cruzada Secreta...*, p. 256.

²⁸ *Ibidem*, p. 326.

²⁹ Oliver BOWDEN, *Assassin’s Creed Revelaciones...*, pp. 414-415.

el juego y considerando el concepto extraído desde la *Encyclopedia Assassin's Creed*. Intentaremos comprender a grandes rasgos las características de esta organización, la cual se encuentran vinculadas directamente con su lema:

“Orden cuyo origen se remonta a los albores de los tiempos, los Asesinos son una organización secreta mundial que vela por el derecho de los hombres a elegir libremente. Su ideología se basa en que solo el libre albedrío garantiza el progreso colectivo de la humanidad mediante el desarrollo personal de cada individuo y permite que nazcan nuevas ideas. La Orden no espera que la humanidad sea perfecta al fin y al cabo, solo se crece aprendiendo de los errores-; pero sí que persiga el ideal de la perfección mediante la libertad, la autorrealización y una actitud abierta hacia el conocimiento ”³⁰.

Hay que considerar además que, si bien no existe una definición precisa de la Orden del Temple en la *Encyclopedia*, es preciso caracterizarla de acuerdo a sus objetivos, coincidiendo con los Asesinos en **la búsqueda de un futuro mejor para la humanidad**, pero difieren completamente en los métodos. Mientras los Asesinos son partidarios del libre albedrío, los Templarios mantienen la creencia que la humanidad **debe ser protegida a toda costa en incluso de sí misma**, por lo que debe ser dirigida mediante la manipulación de masas y el uso de la ciencia y la tecnología.³¹ De esta forma, sería posible entablar un plan político de esta Orden, pero ¿cuál sería el plan político de los Asesinos?

Se puede considerar la idea de libertad de John Stuart Mill, una libertad social o civil, incentivada por la propia libertad del individuo limitada por el potencial daño que pueda ocasionar a otros. Aunque por otra parte, es el principio de la propia defensa el único fin que autoriza a la humanidad a intervenir la libertad de acción de algunos de sus miembros³². Esta idea básica y sencilla es el fundamento de las relaciones sociales y a su vez justificación para los organismos que ejercen el orden y el control. A su vez convendría preguntarse si se valida el accionar de los Asesinos para atentar la vida de otros, para defender el derecho a libertad de la sociedad. Esto podría relacionarse con un planteamiento de sacrificio del individuo en pos del bienestar de un ideal o de una estructura, ¿O quizás coincide en este punto con la Orden del Temple? ¿A cuál de las dos facciones da más sustento esta idea? Por su parte, el Maquiavelo presentado por el juego, basa su idea de libertad considerando a la moralidad y

³⁰ UBISOFT: *Encyclopedia Assassin Creed*, Ubisoft, Montreal, 2010, p.12.

³¹ *Ibidem*, pp. 34-37.

³² John Stuart MILL, *Sobre la Libertad*, Gernika, México D.F 1991, p. 20.

ley como limitantes para alcanzarla, dando la primera impresión que si los hombres se liberasen de esas cadenas, podrían entender que “todo está permitido”³³.

Sin embargo, hay que analizar la libertad de Maquiavelo bajo estos dos parámetros: ley y moralidad. El Maquiavelo histórico le otorga diversas connotaciones a este concepto. De esta forma se refiere a la **libertad de un Estado** del control de otros estados, asociándose esta idea al concepto de autonomía o independencia. La otra acepción está referida a la **libertad política** frente al gobierno despótico arbitrario, lo que sentaría las bases de una “tradicción republicana”. Es posible encontrar una profundización sobre el papel del pueblo como artífice de su libertad en los *Discursos*, ya que los ciudadanos poseen una relativa igualdad (jurídica y material) y una mayor participación en las instituciones, el ejército, etc. La libertad política o republicana, también está asociada al papel que ejerce el gobierno para hacer cumplir la **libertad de dominación**, “la cual mediante la ley, protege al pueblo o a los ciudadanos de la opresión y la arbitrariedad internas, en especial, de la ambición de las clases dirigentes”³⁴.

Acerca de la moral y su relación con la libertad, probablemente esté más relacionada con el comportamiento del príncipe, que con el de los ciudadanos propiamente tal. Si consideramos el hipotético caso de que el pueblo abandone la moral y tome para sí los planteamientos de Maquiavelo, se produciría una situación insostenible de controlar, lo que generaría una crisis interna derrumbando las estructuras de poder. Situación que se desdice con el momento cuando el pueblo se revela contra un tirano, pues en este caso está en sus manos restaurar el equilibrio de poder y la moralidad de Maquiavelo se vuelve social.

Pero de todas formas, la libertad establecida por Maquiavelo se encuentra restringida a las decisiones del príncipe que tiene el derecho a intervenir si es que es necesario, con el fin de asegurar el bienestar del Estado. Además, cualquier planteamiento que pretenda asegurar la libertad incluido los cuerpos políticos que lo conforman del Estado se encontrará sometido a los cambios del tiempo y el tejido social³⁵. Lo único que es seguro es la ambición y el deseo de dominación, que es inherente a los hombres y se transmite a la estructura estatal. Es por esto que se encuentra latente el concepto de expansión-subyugación, estabilidad y mantenimiento de la seguridad del Estado y por ende la idea de realismo.

Una humanidad dirigida por un control jerárquico, donde se suprimen las libertades individuales en pro del progreso con ciudadanos dóciles y fáciles de gobernar es parte del plan de la facción templaria. Una estructura de control técnicamente totalitarista que garantiza

³³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*..., p. 342.

³⁴ Nicolás MAQUIAVELO: “Estudio Introductorio. Glosario”, en *Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011, pp. CXX-CXXI.

³⁵ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio”, en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas*..., p. LXXXII.

la seguridad de sus integrantes a cambio de la eliminación del libre albedrío. Quizás podemos distinguir algunas similitudes con la idea de Estado de Maquiavelo, guardando eso sí la justa proporción.

Muchas veces los conceptos de libertad y emancipación se funden y confunden, pero como una perspectiva aclaratoria, para Barzun, la libertad está asociada a un concepto de seguridad, mientras que la emancipación se convierte en una exigencia de esta libertad, pero sin trastocar la condición anterior y considerando quien se hace poseedor de este derecho³⁶. Para Maquiavelo histórico el concepto de libertad también tiene asociado un componente de control del poder que evita que el pueblo caiga en un estado de *vivere servo*, similar a la anarquía. Por otra parte Ezio, protagonista que posee una compleja evolución a lo largo de la obra, en un memorable discurso exhorta a la emancipación del pueblo de Florencia ante el fin del régimen de Girolamo Savoranola:

[...] *no necesitamos que nadie nos diga lo que tenemos que hacer. Ni Savonarola, ni los Pazzi, ni siquiera los Medici. Somos libres para seguir nuestro propio camino. [...] Hay quienes querrían privarnos de esta libertad, y muchos de vosotros (muchos de nosotros) felizmente la entregarían. Pero está en nuestras manos poder elegir, elegir aquello que consideremos la verdad, y es precisamente ejercitar este poder lo que nos hace humanos. No existe libro ni maestro que nos dé las respuestas, que nos muestre la ruta. Por lo tanto: ¡elegid vuestro propio camino! ¡No me sigáis a mí, ni a nadie!*³⁷.

“Somos libres para seguir nuestro propio camino” es una frase que nos indica que la libertad es una cualidad intrínseca en el ser humano y que es preciso reconocer para hacer uso de ella: “*Pero os creamos a nuestra imagen y semejanza, y os creamos a vosotros, hicierais lo que hicieseis, a pesar de todo el mal canceroso que hubiera en vuestro interior, por decisión propia, para daros libertad, para que sobrevivierais.*”³⁸ ¿Qué relación existe entre esta libertad inherente y la naturaleza del ser humano señalada por Maquiavelo? ¿Esta suposición de una libertad inherente está condicionando al ser humano a tomar una postura relacionada con el determinismo o un voluntarismo? Este discurso ejerce una fuerte influencia, emancipando al pueblo a pensar por sí mismo para que encuentre la verdad, haciéndolos conscientes de su propia liberación. La libertad para el asesino se transforma en algo que hay que redescubrir y proteger, pero aún queda en el aire la pregunta: ¿es la propuesta de Ezio verosímil históricamente para los siglos XV y XVI o es anacrónica? Esta pregunta nuevamente nos lleva nuevamente a este tema transversal de la investigación.

³⁶ Jacques BARZUN: *Del Amanecer a la decadencia*, Taurus Historia, Madrid, 2008. p. 425.

³⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: Renaissance...*, p. 469.

³⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: La Hermandad...* p. 11.

ESTADO DE LA CUESTIÓN / DISCUSIÓN BIBLIOGRÁFICA

Una de las motivaciones para llevar a cabo esta investigación es lograr la aplicación pedagógica de la saga de videojuegos y novelas *Assassin's Creed* como material pedagógico en la sala de clases. Sin embargo, para llegar a este punto nuestro objeto de estudio debe pasar por un exhaustivo análisis reflexivo sobre los potenciales conceptos, ideas y mensajes. Por lo tanto, cabe destacar que la aplicación directa no es el objetivo principal de esta investigación. De todas formas, como fenómeno cultural, **“los juegos siempre nos han estado diciendo cosas interesantes sobre nosotros mismos, sobre nuestro mundo y nuestras relaciones con el mismo; el problema era, simplemente, que hasta hace poco tiempo no nos habíamos preocupado mucho de escucharlos. Es el momento de aprender el lenguaje a través del que los juegos nos hablan”**³⁹. Por ello, se ha abierto un interesante campo de estudio de este formato de evasión, aunque las investigaciones que se han realizado en este campo van mayormente orientadas a la aplicación didáctica (viendo el juego como un medio para adquirir unas ideas previas que pueden relacionar con conceptos más complejos, generándose así aprendizajes significativos) o a descripciones de carácter más técnico (*Total War, Rise of Nations, o Age of Empires*⁴⁰), más que a realizar un análisis discursivo del mensaje que contienen.

Si hablamos de los enfoques de análisis de discurso, la cantidad de trabajos que aplican este estudio es bastante limitado, sobre todo en el área de los videojuegos. Aunque es posible encontrar una tesis doctoral que tiene como objeto de estudio la significación de los videojuegos, presentando tres modelos de análisis del videojuego como discurso: un modelo de estructuras lúdicas, un modelo del discurso como universo narrativo y un modelo de enunciación interactiva⁴¹. Además, este trabajo posee aplicación empírica en algunos videojuegos de características figurativo narrativas, pero pretende ser de utilidad en amplia variedad de casos, desde literatura hasta series de televisión⁴². Hay que considerar que este trabajo podría significar un gran aporte a la investigación, aunque posee una gran extensión, lo cual lo hace complejo de analizar.

Sin embargo, aun así podemos encontrar trabajos que le intentan dar una mirada diferente a la forma de entender los videojuegos. Por ejemplo, aquellos que han visto un

³⁹ Óliver PÉREZ: “Del Ajedrez a *StarCraft*. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos” en *Comunicar*, 38 (2012), *Revista Científica de Educomunicación*. pp. 121-129.

⁴⁰ Francisco AYÉN: “Aprender Historia con el juego *Age of Empires*” (Reseña), *Proyecto Clío*, 36 (2010). <<http://clio.rediris.es>>

⁴¹ Óliver PÉREZ: *Análisis de la significación del videojuego Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis Doctoral, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2010.

⁴² *Ibidem*, p. vii.

carácter “sexista” en algunos videojuegos clásicos al contemplar el rol pasivo de la mujer (ej.: *Super Mario*)⁴³, hasta llegar a reflexiones críticas acerca del establecimiento de una ideología hegemónica por parte de una potencia como Estados Unidos, tomando como ejemplo los videojuegos bélicos *Call of Duty: Blacks Ops* y *Medal of Honor*, en los cuales se exaltan la imagen del “*super soldado*” y valores como el sacrificio y el honor, como también justificando la invasión y el asesinato, estableciendo la existencia de un enemigo permanente, denostando su imagen de éste mediante la ridiculización y las imágenes visuales de miseria y frialdad al contemplar escenarios como la URSS, Cuba o Afganistán⁴⁴.

Para entrar en el mundo de *Assassin's Creed* primero hay que tener bien en claro las fuentes de información de las que disponemos sobre la Orden (o la Secta) de los Asesinos. La verdad es que no hay mucho. Un pequeño artículo de V. Millan que profundiza en la recopilación de algunas fuentes dejadas por Hassan-i Sabbah que intentan develar el misterio que rodea a la Orden (como el origen de la palabra “asesino”) y la importancia del Viejo de la Montaña como personaje histórico propiamente tal, aunque hay que reconocer que sus escritos son bastante complejos al leerlos por primera vez, pero que se asemejan al concepto que intenta proyectar el juego a estudiar⁴⁵. Por otro lado está la novela histórica *Alamut* de V. Bartol, fundamentalmente porque sirvió de inspiración a los creadores del videojuego y porque es un relato literario, que como *Assassin's Creed*, mezcla elementos reales y verosímiles con la imaginación del autor. En un artículo del año 2013 se pretende trazar las líneas historiográficas que llevaron a la construcción de esta novela, que sentó un precedente importante sobre la imagen que el público posee sobre la Orden de los Asesinos⁴⁶. Tal es el punto alcanzado que ha sido objeto de análisis de fondo como una representación de un sistema totalitario con un líder carismático que ejerce control total sobre sus subordinados, los cuales le juran fidelidad absoluta hasta la muerte, como también por la vinculación de la actitud temeraria de los *fedayines* con la de los terroristas islamistas. Cabe destacar que se la popularidad de este tipo de obras se incrementó a partir de la fecha del Atentado del World Trade Center, el 11 de septiembre. Por esto mismo, representaciones de esta naturaleza suelen generar en el público una visión sesgada de la historia de la Orden, que se ve, además,

⁴³ Begoña GROS. “La dimensión socioeducativa de los videojuegos” en *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12 (2000), p. 6 <<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>>

⁴⁴ Gabriela TERRÓN *et al*: “Los videojuegos bélicos como productos de la industria cultural. Análisis crítico del discurso de *Call of Duty: Black Ops* y *Medal of Honor*” en *Derecho a Comunicar*, 8 (2013), pp. 67-90.

⁴⁵ Vicente MILLAN: “Fábulas orientales: el Viejo de la montaña y la Secta de los Asesinos” en *Isagogé*, 4 (2007), pp. 52-56.

⁴⁶ Sergio POU: “La leyenda de los asesinos. Mito, textos y correlatos a partir de la obra *Alamut* de Vladimir Bartol” en *Bandue VII* (2013), pp. 147-167.

proyectada en el mundo musulmán. Quizás tanto en el videojuego como en las novelas de la saga *Assassin's Creed*, si las consideramos como obra de ficción y cercanas a una creación literaria, nos encontraremos con un problema similar. Sin embargo, las investigaciones que se han dedicado a estudiar el trasfondo de la historia de la saga no son demasiadas, aunque es un tema que últimamente ha llamado el interés particular de algunos estudiosos. Uno de los aportes más importantes y recientes al conocimiento de la saga *Assassin's Creed* y su vinculación con el mundo educativo son los artículos que podemos encontrar en la página *Historia y Videojuegos.com*⁴⁷. Entre el material de esta página sobresalen los artículos escritos por Juan Francisco Jiménez Alcázar, quien se especializa en el área de los videojuegos de temática medieval, abordando temas como las Cruzadas, la visión del mundo musulmán, la percepción de la “monstruosidad”, entre otros. Aunque lo importante es que en sus estudios, *Assassin's Creed* es un tema transversal, pues siempre merece un apartado. Pero uno de los más recientes y desde nuestro punto de vista de gran importancia es el artículo escrito por Diego Téllez Alarcía y Diego Iturriaga Barco, que estudia las potencialidades de la saga *Assassin's Creed*⁴⁸ de manera global como material didáctico, analizando sus pro y contras desde el punto de vista pedagógico.

Por lo tanto, encontrar artículos que lo aborden explícitamente no era muy común, por eso hay que señalar como uno de los pioneros en el estudio de la saga, el publicado por Germán Martín Dartsch, especialista en comunicación virtual de la Universidad de Cuyo, Argentina: *Estética de la Creación Virtual. Aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de Assassin's Creed*⁴⁹. El autor expone sus ideas desde el punto de vista de las particularidades discursivas del juego en relación a las relaciones dialógicas entre pasado y presente tomando como principal punto de referencia los conceptos de “polifonía” y “gran tiempo” propuestos por filósofo y teórico del lenguaje ruso Mijail Bajtin. Si bien su trabajo no está abordado desde la perspectiva histórica propiamente tal, llama la atención que haya considerado el contraste entre la historia oficial y la de los vencidos, pues si nos remitimos al argumento del juego, es posible ver que la Orden de los Asesinos siempre se ha encontrado en desventaja numérica respecto a su contrincante la Orden del Temple, lo que nos lleva a los siguientes temas tratados: la metáfora de resistencia frente al autoritarismo y el discurso revolucionario y emancipador, un tema que se vincula bastante con la temática que

⁴⁷ Vid. Historia y Videojuegos. <<http://www.historiayvideojuegos.com/>>

⁴⁸ Diego TÉLLEZ [et al]: “Videojuegos y Aprendizaje de la Historia: La saga *Assassin's Creed*”, *Contextos Educativos*, 17 (2014), 145-155.

⁴⁹ Germán DARSTCH: “Estética de la Creación Virtual. Aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de *Assassin's Creed*” en *Question*, 36 (2012), pp. 16-24.

pretendo tratar, pero que es vinculado con su objetivo de investigación y la crítica a la sociedad actual a través de las visiones de mundo de los personajes. Además, este autor apenas señala las influencias que dan vida al mundo de *Assassin's Creed*, explicando someramente el aporte de Nietzsche y apenas nombrando a Dante Alighieri y Nicolás Maquiavelo, dejando un vacío y una duda en cuanto al real aporte de estos autores a la historia: ¿Son sólo personajes para darle más sustento a la trama o su pensamiento se encuentra realmente plasmado en el argumento?

Un tema que fue mencionado anteriormente en el marco teórico, pero apenas profundizado, es una de las perspectivas sobre las cuales se pretende estudiar el valor de *Assassin's Creed* como material pedagógico: la presencia de anacronismos que enriquecen o alteran la representación histórica. Es posible visualizar que desde el punto de vista literario, el uso de este recurso permite generar en el lector diversos “efectos de sentido”⁵⁰. De esta forma, es posible reconocer diversos tipos de anacronismos (material, cultural y psicológico, lingüístico), los cuales puede tener variadas intencionalidades en su uso, desde crear una atmosfera verosímil para el lector, como también distorsionar su visión de lo que ya conoce o también acercar al público potencial o llamar su atención con el uso excesivo de arcaísmos. Pero desde el punto de vista histórico, el anacronismo presenta controversia: empezando por ser considerado un “error” que desvirtúa el trabajo del historiador, pues “por esta vía simplemente prolonga y proyecta en el pasado las formas sociales particulares de su sociedad sobre toda forma de existencia humana, disolviendo un sistema específico de diferencias en una universal naturaleza humana”⁵¹. Así, el anacronismo puede afectar y desvirtuar la visión de una cultura de manera similar a la que lo hace el etnocentrismo. Sin embargo, una visión no tan cerrada nos permite usar el anacronismo como una instancia “provisional” para generar un punto común entre dos culturas separadas, “pasando por encima de las dimensiones de tiempo, espacio y lenguaje específicos, que son constitutivas de una sociedad superando la diferencia específica, introduciendo en el análisis objetos, procesos, actitudes y formas de percepción y representación que la historicidad misma de esa sociedad particular de la que se trata no autoriza, bien sea porque se encuentran por fuera del marco de posibilidades históricas que esa sociedad ha producido, o por el contrario, porque se localizan en un horizonte de expectativas que la sociedad ha superado”⁵². Por lo tanto se puede transformar en

⁵⁰ Celia FERNANDEZ: “El Anacronismo: Formas y funciones” en *Actas do Colóquio Internacional Literatura e História*, Faculdade de Letras do Porto, Vol. I, 2004, pp. 247-257.

⁵¹ Renan SILVA: “Del anacronismo en Historia y en Ciencias Sociales” en *Historia Crítica*, 2 (2009), pp. 278-299.

⁵² *Ibidem*, p. 282.

una herramienta útil para el historiador, como elemento de acercamiento al pasado y en el ejercicio empático, aunque se debe considerar los riesgos que podría involucrar su estudio. Es posible detectar anacronismos estudiando el utillaje mental propio de cada civilización. Los conceptos utilizados pueden reflejar la forma de razonar propia del hombre de una época determinada⁵³. Al respecto, es posible señalar el trabajo de Lucien Febvre, en su estudio sobre la religión de Rabelais, analizando el contexto histórico temporal en que se desenvuelve para determinar si es o no posible la existencia, desde el punto de vista cultural, de rasgos de incredulidad y ateísmo en pleno siglo XVI.

Otra perspectiva de estudio, es la nos ofrece la comparación del pensamiento de personajes históricos con su equivalente en la trama ficticia o con el protagonista de la misma en cuanto a algún tema determinado. Es muy difícil encontrar un caso particular donde se haya investigado un personaje histórico en particular dentro de un contexto ficticio, pero no así relaciones que se hayan hecho entre la ficción y los problemas del mundo real. En un plano más teórico-práctico, es posible encontrar estudios que presentan planteamientos historiográficos para comprender el cine histórico⁵⁴, como una forma de estudiar las bases en que se trabaja este formato. Aunque también podemos encontrar la perspectiva que vincula la ficción con los problemas del mundo moderno, tenemos a David Skal, quien en su obra *Monster Show: Una historia cultural del horror* analiza diversas obras del género de terror los compara y establece paralelos con el impacto cultural de algunas crisis de la época en EEUU, como por ejemplo el miedo a la caer en la desgracia, la Guerra Fría, el SIDA entre otros⁵⁵. Además, como la saga se ha adaptado al formato de novela histórica, es importante considerar el aporte de Georg Lukács sobre el desarrollo de este género literario a partir en el siglo XIX, de autores y estilos que el filósofo considere representativos para diversos periodos.

Sin embargo, no podemos dejar de lado a Maquiavelo, pues es un personaje del cual hay que tener bastante conocimiento para comparar su representación ficticia con la realidad. Al ser una figura bastante estudiada, la selección de material debe ser muy exhaustiva y la vez muy centrada en los elementos que sirvan a nuestra investigación para no extendernos demasiado ni perdernos. Es por esto que la temática se acotará a los conceptos referidos en la investigación y no es extraño que nos topemos con ideas ya señaladas en el marco teórico, aunque unas poco más ampliadas: ¿cómo desarrolla los conceptos de “libertad”, “verdad” y

⁵³ Lucien FEBVRE: *El Problema la Incredulidad en el siglo XVI. La Religión de Rabelais*, UTEHA, México D.F., 1959, pp. 122-123.

⁵⁴ Ángel HUESO: “Planteamientos historiográficos en el cine histórico” en *Film-Historia*, Vol. I, No.1 (1991), pp. 13-24.

⁵⁵ David SKAL: *Monster Show: Una historia cultural del horror*, Ed Valdemar, Madrid, 2008.

“conocimiento”? Sobre el primer tema, ¿la libertad es un medio o un fin a alcanzar? Como primer acercamiento a esta temática, es posible encontrar investigaciones que se encargan de relacionar la libertad con otros conceptos de importancia como el poder y la autoridad, como la realizada por Rodrigo Moreno de la Universidad de Manuela Beltrán en Colombia. Para comenzar, este artículo nos muestra una definición general de la libertad en Maquiavelo: “es un espacio concedido entre el pueblo y los gobernantes en la medida en que esa libertad es a su vez guardia de la misma. Maquiavelo se pregunta quién puede ser ese guardián para la libertad”⁵⁶. La responsabilidad recae sobre el pueblo, ya que si recayese sobre la nobleza terminaría formándose una tiranía. Es la eterna disputa entre quien tiene el honor y quiere mantenerlo y no tiene nada. Sin embargo, lo que intenta sostener este estudio es una relación entre la inmutabilidad de la naturaleza humana, el dinamismo de los asuntos de la tierra y el tiempo cíclico que las vincula ¿Qué tiene que ver la libertad con estas ideas? Recordemos el trinomio mencionando anteriormente: a través del poder ejercido por el gobernante se decide a una parte de la autoridad para guardar la libertad de los ciudadanos, produciéndose un fenómeno de conservación de poder. Además, Maquiavelo señala que la única forma de gobierno capaz de llevar a cabo este equilibrio es a través de una forma de gobierno nueva denominada “principado” y que está amparada en los principios de virtud, fortuna y oportunidad.

Lo que no señala el texto de Moreno es cómo el pueblo puede hacerse partícipe en la búsqueda de la libertad, cosa que Miguel Saralegui sí hace en su trabajo, el cual está enfocado en los tumultos o conflictos internos, como forma de mantener la libertad⁵⁷. Cabe destacar que este texto se trata de una comparación de los *Discursos* y la *Historia de Florencia*, sobre este tema en específico. Mientras los primeros alaban el valor de los conflictos internos y los incorpora en el engrandecimiento de Roma, en la *Historia de Florencia* se culpa a estos enfrentamientos como parte de las causas que llevan a la decadencia. Por lo tanto, si bien el tumulto es una forma de alcanzar el poder que tiene el pueblo para salvaguardar el principio de la libertad frente a un poder tiránico, puede ser considerado como un arma de doble filo, ya que puede ser tomado como garante de la libertad o como responsable de la esclavitud del pueblo. Ambos textos tienen en común el tema del equilibrio de poder para llevar promover la prosperidad de Roma. Sin embargo, dentro de esta visión del conflicto social no estamos considerando el valor de la conspiración como herramienta para alcanzar la libertad, la cual

⁵⁶ Rodrigo MORENO *et al.*: “La Libertad, la Autoridad y el Poder En Maquiavelo” en *Revista Humanizarte*, Año 5 Num. 8, 2012 pp. 1-15.

⁵⁷ Miguel SARALEGUI: “Maquiavelo y la partitocracia: tumulto social y mantenimiento de la libertad” en *Anuario Filosófico*, XL/1 (2007), pp. 203-231.

Maquiavelo intenta exponer con un carácter casi neutral señalando los riesgos y beneficios que es posible apreciar en esta arma de doble filo⁵⁸. Por lo tanto, basándose en estas interpretaciones ya es posible aproximarnos a la idea de una “libertad” lograda después de un largo proceso, para lo cual se utilizaron medios, los que están relacionados al “**conocimiento**”, el cual Maquiavelo considera como un “*saber político práctico*”⁵⁹ que está sustentado en hechos observables y que además tiene como base fundamental el conocimiento de la historia, ya que Maquiavelo la considera como “maestra de vida”⁶⁰. Por esto, una fuente importante de conocimiento para Maquiavelo es la lectura de los clásicos⁶¹. Este saber se transforma en conocimiento verdadero y valioso cuando se vuelve útil para el fin práctico deseado que, en este caso, sería la formación y conservación del Estado y del cual derivarían los fines últimos, primero garantizar la seguridad y paz para los ciudadanos para alcanzar un estado de bienestar u libertad política ¿Pero este estado de paz se considera permanente en el tiempo? Duradero quizás, si el príncipe sabe utilizar los instrumentos para conservar este estado, pero si la naturaleza del ser humano permanece inmutable a través de la historia mientras haya hombres, habrá conflicto. Así, esta paz se transforma en un “respiro” o un “momento perfecto” pero efímero⁶², donde la libertad no es absoluta, sino que se encuentra igual condicionada a los vaivenes de la perversa naturaleza humana⁶³.

Nos queda un tercer concepto a tratar en Maquiavelo, el cual es referido al tema de la “verdad” y que, además, está relacionado con los anteriores. ¿En qué escenario piensa Maquiavelo al momento de determinar qué medidas tomar? ¿Un escenario “ideal” o un escenario “real”? Maquiavelo es observador, práctico por lo cual se inclina hacia una *verità effettuale*⁶⁴, la cual, señala Velasco, está presente no sólo de forma implícita en la obra de Maquiavelo, sino a través de todo el pensamiento del Renacimiento. Velasco hace un análisis ontológico y epistemológico de este concepto, para asociarlo al conocimiento y acción políticos y que a su vez se ve influenciado por la “condición de los tiempos”. Sin embargo, esta visión de “verdad” como situación base coincide con el punto de vista de Saavedra, el

⁵⁸ Orestes FERRARA: *Maquiavelo*, Imprenta El Siglo XX, La Habana, 1928, p. 263.

⁵⁹ Jorge SAAVEDRA: “Fines y medios: El saber práctico de El Príncipe en Maquiavelo”, *Revista de Ciencias Políticas de la Pontificia Universidad Católica de Chile*, Vol. XVII, 1-2 (1995), pp. 173-196.

⁶⁰ Idoia MAIZA: “Acción y necesidad en el pensamiento...”, p. 118.

⁶¹ Jorge DEL PALACIO: “Maquiavelo y los clásicos en *El Príncipe* y en los *Discursos sobre la primera década de Tito Livio*”, *Librosdelacorte.es*, Universidad del Rey Juan Carlos, 5 (2012), pp. 31-39.

⁶² Miguel SARALEGUI: “Maquiavelo y la partitocracia...”, p. 225

⁶³ Idoia MAIZA: “Acción y necesidad en el pensamiento...”, pp. 117

⁶⁴ Ambrosio VELASCO: “El Criterio de Verdad Efectiva de Nicolás Maquiavelo”, *Diánoia*, 31(1985), pp. 25-36.

cual considera al fundar su conocimiento a partir de la *verità effettuale della cosa*, ya que bajo este planteamiento también se transforma en un medio para alcanzar un fin.

De esta forma más o menos sintética es posible aproximar la relación entre estas tres variables (verdad-conocimiento-libertad) para el Maquiavelo histórico. Sin embargo será trabajo de la investigación si esta relación se confirma o varía en el ideario que nos propone tanto la Orden de los Asesinos, como la de los Templarios y encontrar puntos relevantes o discrepancias entre estas relaciones.

HIPÓTESIS DE TRABAJO

Existiría una **reinterpretación de la sociedad del presente**, proyectada a través del formato de evasión y que representan una forma de entender nuestra realidad **desde un punto de vista aparentemente postmoderno** a través los valores de **verdad, libertad y el conocimiento**, constituyendo un pensamiento anacrónico en la representación del pasado que hace la saga de videojuegos y novelas *Assassin's Creed*, particularmente en lo que se refiere al Renacimiento. Estos conceptos son simbolizados principalmente a través de la frase "*Nada es verdad, todo está permitido*", en complementación con los objetivos y acciones de las facciones en pugna y los planteamientos de los protagonistas versus el Maquiavelo histórico y su contraparte ficticia.

OBJETIVO PRINCIPAL

Analizar y valorar cómo, a través del formato de evasión (videojuego), se reinterpreta el pasado, el cual sirve como fundamento al presente y se interpretan los conceptos de "verdad" y "libertad" y "conocimiento" desde una óptica supuestamente postmoderna.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conocer, definir y contrastar los conceptos clave de "Libertad", "Verdad" y "Conocimiento" a través de la óptica del Pensamiento de Maquiavelo y la ideología ficticia planteada en el videojuego.
- Contrastar la visión del ser humano y de la perspectiva de la historia presente en el pensamiento del Maquiavelo histórico con su representación en el videojuego y como afecta nuestra forma de repensar el presente.

- Determinar la existencia de anacronismos y analizar de qué forma impactan en una correcta y/o verosímil reinterpretación del pasado.
- Reconocer los elementos que intentan darle sustento histórico al videojuego y cuestionar su intencionalidad en cuanto a la interpretación histórica.
- Analizar el Credo de los Asesinos y los Principios Templarios y contrastarlo con diversos temas del postmodernismo y el pensamiento de Maquiavelo.
- Valorar la representación del pasado proyectado en el presente, para verificar si existe comprensión de los procesos de continuidad y cambio de los elementos señalados anteriormente y la relación del sujeto histórico con la sociedad.

METODOLOGÍA

Este estudio parte como una instancia de reflexión acerca del mensaje que proyecta la saga *Assassin's Creed* y su vinculación con el mundo real. Sin embargo el primer paso sería sentar las bases sobre las cuales estará fundamentada la investigación, adquiriendo y replanteando ideas primordiales sobre la definición de postmodernismo y planteamientos de la Historia cultural, como también conocer la naturaleza del formato de evasión en la actualidad. Luego de esto se establecerá la siguiente metodología de trabajo:

Análisis de Maquiavelo personaje y Maquiavelo histórico.

Para investigar y contrastar los conceptos clave Libertad-Verdad-Conocimiento como también otros aspectos como también la visión de la naturaleza humana según Maquiavelo se debe hacer un contraste de acuerdo a los siguientes parámetros:

- Ficción: Lectura de las Novelas y análisis del videojuego, seleccionando frases y diálogos de relevancia para la investigación, sus motivos y su actitud con Ezio y otros personajes. Indagando en detalles no tan obvios pero que presenten relevancia para el investigador.
- Contexto Histórico: Estudiar las obras más importantes de Nicolás Maquiavelo, como también su biografía y ensayos para establecer comparaciones con el personaje del videojuego.

Se debe cuestionar los procesos de continuidad y cambio en análisis realizado ¿Cómo es la mentalidad de la época con respecto a los conceptos clave y la imagen del ser humano? ¿Y actualmente?

Búsqueda de anacronismos.

Contextualizar la época del Renacimiento desde el punto de vista histórico cultural mediante la lectura de fuentes secundarias y autores especializados como Jacob Burckhardt o Jean Delumeau y compararlos con lo analizado del discurso del videojuego y las novelas, para determinar y cualificar la magnitud de los anacronismos existentes.

Analizar el uso de conceptos utilizados a través de las novelas y su correspondencia dentro del utillaje mental utilizado propio de la época contextualizada.

Personajes principales: Ezio y Altaïr

Estudiar al personaje principal, Ezio, de la obra desde el punto de vista histórico cultural como un probable “hombre del Renacimiento”, como también sus interacciones con Maquiavelo y otros personajes, además de sus discursos, acciones y motivaciones. Analizarlo de manera breve y explícita pero no menos importante desde el punto de vista literario en su evolución como un probable “héroe de mil caras”, como lo denomina Campbell. Complementar el análisis anterior estudiando de forma similar a Altaïr, pero dentro de su interacción con miembros la Orden original y su influencia a través del tiempo ficticio.

Además es necesario el estudio necesario de otros personajes que enriquecen la trama (ej: Leonardo da Vinci, Catalina Sforza, Rodrigo Borgia) y hechos históricos que ocurrieron durante el Renacimiento y que aparecen mencionados en la trama de la saga (Conspiración Pazzi, Hoguera de las Vanidades) y señalar su influencia dentro de esta, como también de algunos acontecimientos de interés en que estuvo involucrado Altaïr

La ideología *Assassin's Creed*.

Si bien el análisis de Altaïr va de la mano con el del Credo, es considerado una etapa aparte el estudio del Credo de los Asesinos y los Principios Templarios y contrastarlo con diversos temas del postmodernismo y el pensamiento de Maquiavelo.

- Analizar el origen histórico de ambas órdenes y compararlo con el de la ficción.
- Estudiar los fundamentos del Credo de los asesinos y el plan templario.
- Cuestionar los mensajes y discursos presentados por ambas facciones con la realidad cultural de la época y las ideas de Maquiavelo ¿pudo realmente existir algo similar durante los siglos XV y XVI? ¿o incluso a finales del XII durante la Edad Media? Esta última fecha es necesario señalarla pues en el universo ficticio de *Assassin's Creed* es aquí donde se sientan las bases del credo.

- Establecer analogías entre los principios de ambas órdenes y formas de pensamiento de la época, como también con ideas actuales vinculadas al postmodernismo.

Valoración

Para valorar la representación del pasado proyectado en el presente se debe establecer juicio valórico sobre el trabajo realizado y las diversas fuentes analizadas, presentando una opinión personal y argumentando el aporte de la investigación al estudio de formatos de evasión.



APLICACIÓN DIDÁCTICA

Esta investigación pretende estudiar los fundamentos históricos y culturales que dan vida al universo de *Assassin's Creed*, con el fin de corroborar sus bases para una potencial aplicación. Aunque no nos ocuparemos aquí de esta última⁶⁵, esto no quiere decir que no podamos sugerir en esta línea alguna metodología como recurso didáctico. Los contenidos que abarca las primeras entregas de la saga *Assassin's Creed* se encuentran comprendidos principalmente en el Periodo de Edad Media y Edad Moderna. Las últimas entregas amplían la línea temporal y espacial del desarrollo de esta franquicia, pues en ellas podemos encontrar temáticas acerca la Edad de Oro de la Piratería, la Independencia de los EEUU, la Revolución Francesa, la Revolución Industrial. Pero por ahora, lo que nos interesa es el contenido referente a la Edad Media y el Renacimiento.

De acuerdo a los Planes y Programas de Estudios actuales, el contenido relativo a estos dos temas se enmarca en la Unidad para Octavo Año Básico: “Los inicios de la modernidad: Humanismo, Reforma y el choque de dos mundos”⁶⁶, en el cual se pretenden estudiar las transformaciones que ocurren en Europa Occidental durante los siglos, XV y XVIII y las relaciones de continuidad y cambio entre Edad Media y Edad Moderna, como por ejemplo el cambio de la imagen del mundo a partir del desarrollo de la ciencia, entre otros temas. Bajo estos parámetros es posible utilizar los recursos que nos entrega *Assassin's Creed* como una fuente, que a pesar de sus limitaciones, puede entregar material para generar instancias de debate e investigación a través de las “imprecisiones históricas” que ésta pueda tener⁶⁷. Si bien esta es solo una idea especulativa (mediante la aplicación pueden aparecer muchas más), a través de fragmentos escogidos de las novelas o escenas cuidadosamente seleccionadas del videojuego podemos intentar otras estrategias entre las cuales tenemos:

- Entender el concepto de Renacimiento y explicar cómo se representa a través de la ficción y contrastarlo con la definición de otras fuentes seleccionadas
- Reconocer los elementos culturales (sociedad, entorno, arte) de la realidad que se han utilizado para crear el universo de ficción.
- Comprender el pensamiento político de la época y las relaciones de poder.
- Valorar y comprender los conceptos de verdad, conocimiento y libertad desde la óptica renacentista y compararla con nuestros puntos de vista.

⁶⁵ Por circunstancias de tiempo y esfuerzo se tiene pensado desarrollar en una investigación futura las posibilidades de apreciar la didáctica.

⁶⁶ MINEDUC: *Programa de Estudio 8º Básico Historia, Geografía y Ciencias Sociales*, Unidad de Curriculum y Educación, 2016, p. 57.

⁶⁷ Diego TÉLLEZ [et al]: “Videojuegos y Aprendizaje de la Historia: La saga *Assassin's*...”, p. 153.

CAPITULO I: VERDAD

“EN BUSCA DEL MAQUIAVELO HISTÓRICO”

1. CONSIDERACIONES INICIALES

Antes de comenzar es preciso llevar a cabo algunas consideraciones sobre el objeto de investigación, la saga de videojuegos y novelas *Assassin's Creed*. Algunos de los investigadores que se han dedicado al estudio de los videojuegos y la historia se han topado con la siguiente premisa o alguna similar a la que encontramos al comienzo del universo de esta obra de ficción, señalando que el objetivo del juego es “*entretener y enganchar más que dar una clase de Historia, Ciencias o iniciar un debate*”⁶⁸. Nosotros nos proponemos profundizar más allá de la correcta ambientación gráfica y audiovisual de la obra que abordamos, a través de la perspectiva que nos puede entregar el análisis de tres ideas que se encuentran insertas fuertemente en el eje argumental de la obra: **la verdad, la libertad y el conocimiento**. Las tres nos servirán para establecer los puntos de continuidad y cambio tanto para nuestra época, como para los periodos contextualizados y el valor que les podamos otorgar.

Como primera aclaración, si bien la saga de videojuegos y la de novelas poseen básicamente la misma trama, existe una diferencia importante en un elemento relacionado con la presentación de la historia. La saga de videojuegos se narra temporalmente hablando desde un personaje del presente hacia el pasado, gracias a un elemento que funciona como vínculo entre ambas épocas: un extraño artilugio de regresión denominado *Animus*, sobre el cual ahondaremos más adelante en el segundo capítulo. Por su parte, la narración de la novela se encuentra directamente enfocada en cierto periodo histórico correspondiente: el Renacimiento principalmente, aunque, de manera excepcional, en la primera edición de la saga, se realiza un *racconto* desde los tiempos de la Tercera Cruzada.

Por lo tanto, nos encontramos básicamente con un argumento que contempla el enfrentamiento en las sombras entre dos fuerzas con un objetivo común (el bienestar de la humanidad), pero que difieren en gran parte por los métodos que utilizan para lograrlo, que se resumen a grandes rasgos entre el **desarrollo y expresión del libre albedrío del individuo frente a un orden establecido por el control de masas en pos de seguridad y paz**. Entonces, las ideas que nos interesan se proyectan a través del discurso temporal y en cada

⁶⁸Pep RUBIO: “Guía *Assassin's Creed*. La Historia Real”, *Meristation*, 22 de Diciembre de 2007 en <<http://www.meristation.com/playstation-3/assassins-creed/guia/1520786/1600933>>

entrega de la saga se encuentran enmarcadas en los contextos históricos específicos de cada juego, mencionados anteriormente, aunque enfocados en una primera entre en la Edad Media (*Assassin's Creed*) y en las posteriores tres al Renacimiento (*Assassin's Creed II, Brotherhood* y *Revelations*), confirmándose una trama que trasciende varios escenarios históricos.

Consideramos que en la presente investigación, nuestro punto de apoyo para el análisis de la ficción son las ideas de Nicolás Maquiavelo, pero su pensamiento es muy amplio y debemos lograr que converja a un punto específico en relación con la obra que analizaremos. Partiremos de la frase: **“Nada es verdad, todo está permitido”**, una simple frase que contiene un fuerte trasfondo ideológico que es resumido en las tres ideas implícitas que señalamos al principio: **verdad, libertad** y el nexos entre ambas: **conocimiento**. Pero para llegar a ese nivel de análisis partiremos por la base, el vínculo que hemos considerado (entre muchos posibles) entre historia y ficción, realidad y evasión: **Nicolás Maquiavelo**.

2. “ME LLAMO NICOLÁS MAQUIAVELO, Y SOY... UN ASESINO”

Ezio miró a su alrededor y vio que estaba rodeado de aliados: Mario, el Zorro, Antonio, Bartolomeo, Paola y Teodora. Y había alguien más. Un joven de piel clara y oscuro cabello con una mirada pensativa y sonriente a la vez [...]

“—Me llamo Nicolás Maquiavelo. Soy miembro de la Orden de los Asesinos, entrenado según las antiguas costumbres para salvaguardar el futuro de la humanidad. Igual que tú, igual que todos los hombres y mujeres aquí presentes”⁶⁹.

Alarmante declaración el título de este apartado, aunque su intención no es más que presentar a esta representación de Maquiavelo en un mundo de ficción histórica. Presentamos además una escena que describe a grandes rasgos la primera aparición de Nicolás Maquiavelo como personaje en la saga de videojuegos y novelas *Assassin's Creed* (Vid. Fig 1). No está de más recordar que nuestro objeto de estudio es una obra de ficción creada por la compañía *Ubisoft* y, tal como lo señalan las pantallas de inicio de todas sus ediciones está *“inspirada en sucesos y personajes históricos. Diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural de diferentes creencias religiosas”⁷⁰*. Esta simple frase, además de señalar el

⁶⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: Renaissance*, La Esfera de los libros, Madrid, 2011, p. 384.

⁷⁰ Como dato informativo, la pantalla de inicio de la última edición de *Assassin's Creed Syndicate* (2015) ha sido actualizada y modificada con el siguiente texto: *“Esta obra de ficción, inspirada en hechos y personajes históricos ha sido diseñada, desarrollada y producida por un equipo multicultural que profesa diversos credos y en el que hay personas con distintas orientaciones sexuales y de género”*. Nótese el carácter inclusivo y multicultural que se desea hacer destacar de la compañía UBISOFT.

carácter ficticio y lúdico de la obra, también nos señala una “base histórica” sobre la que se respalda y el carácter pluricultural del grupo que llevó a cabo su construcción, pero nada señala sobre un potencial mensaje que sería posible encontrar.

Si volvemos a este primer dialogo, nuestra primera impresión será enfocarnos en lo obvio, pues nos muestra a Maquiavelo como un integrante de una orden ficticia, aunque sin una participación activa durante el desarrollo de esta parte de la trama, por lo menos hasta este punto. Pero probablemente estamos avanzando demasiado rápido, pues ni siquiera nos hemos preguntado en qué periodo de la vida de Maquiavelo ocurre esta escena, ni tenemos luces sobre el lugar, tiempo o contexto en que se produce. Por lo tanto, solo se apunta a grandes rasgos la relación entre Nicolás Maquiavelo y la Orden de los Asesinos, pero, ¿cuál es su papel específico? ¿Consejero o espía? ¿Guerrero o líder? ¿Es su presencia o su pensamiento lo que predomina? ¿O es solo un elemento de contextualización? De eso nada revelaremos aún. Aun así, podemos considerar en este punto un primer elemento anacrónico, pues, históricamente, la existencia la Orden de los Asesinos durante este periodo es bastante improbable, ya que se trata de una organización que, por lo que sabemos, desapareció a mediados del siglo XIII, producto de disputas internas y por el avance del imperio mongol⁷¹. Sin embargo, el nexo importante es mediante las ideas que transmite esta orden ficticia, sobre todo aquellas relacionadas con los conceptos clave y por supuesto con la frase que resume la ideología planteada en el videojuego: “**Nada es verdad, todo está permitido**”. Esta frase, que es pronunciada a lo largo de toda la obra, cobra mayor significado durante la ceremonia de iniciación de la Orden de los Asesinos, sobre todo donde el protagonista es el iniciado y Maquiavelo el orador:

—*Mientras que los demás hombres siguen ciegamente la verdad, recuerda...*

—*Y Ezio eligió el resto de las palabras como si las supiera de toda la vida:*

—... **que nada es verdad.**

—*Mientras que los demás hombres están limitados por la moralidad o la ley —continuó Maquiavelo—, recuerda...*

—... **que todo está permitido.**

Dijo Maquiavelo: —Trabajamos en la oscuridad, para servir a la luz. Somos Asesinos⁷².

⁷¹ Vid. W.B. BARTLETT: “El Ocaso Sirio” en *Los Asesinos*, Crítica, Barcelona, 2006, pp. 227-246.

⁷² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...* p. 387.

Segunda apreciación: comprobar cómo se manifiesta la interacción entre Nicolás Maquiavelo y el protagonista ficticio “Ezio” desde estas instancias del relato y en gran parte de sus intervenciones. Esta idea marca un importante punto en esta parte de la investigación ¿Qué influencia tiene el protagonista en el pensamiento del personaje Maquiavelo? ¿Corresponde el pensamiento del Maquiavelo histórico con el del personaje? Estas son algunas de las interrogantes que intentaremos dilucidar a partir de la comparación histórica y diversos diálogos seleccionados de la obra y el videojuego.

Hasta el momento, tenemos un protagonista, la representación de un personaje histórico y conocemos atisbos de las interacciones y discursos que se producen entre ambos en un escenario. Estos elementos deben ser confrontados ante nuestro punto de apoyo ante la ficción: las ideas de Nicolás Maquiavelo histórico, el contexto real al que se ve enfrentado y su pensamiento sobre los conceptos de verdad, conocimiento y libertad. Por lo tanto, no es extraño que para poder desvelar al Maquiavelo histórico debamos contextualizarlo primero en el periodo en que está inmerso, así como en alguna de sus características personales que definen su pensamiento y que podrían proyectarse a través del argumento.

3. UNA CONTEXTUALIZACIÓN NECESARIA ACERCA DE MAQUIAVELO

¿Cuál es la idea de plantear algunos lineamientos generales sobre el periodo en el cual vivió y en el cual está ambientada gran parte de la saga de *Assassin's Creed* seleccionada para esta investigación? No basta con decir que está ambientada en el Renacimiento a secas. Considerando que Nicolás Maquiavelo nos proporcionará el enlace entre este mundo real y el ficticio y, como todo personaje histórico, su pensamiento cobra sentido al conocer la realidad en la que está inmerso. Además, nos ayudará a sentar las bases sobre el contexto el análisis del concepto “verdad”, pues si bien “verdad” y “realidad” no son exactamente sinónimos, son ideas que se encuentran estrechamente relacionadas.

3.1. El Renacimiento.

Caracterizar el Renacimiento se vuelve una tarea compleja, si es que consideramos las diversas perspectivas que es posible reconocer, tanto en el ámbito cultural, económico, político o religioso. Sin embargo, lo primero que debemos dejar en claro aquí es que debemos descartar la idea de que el Renacimiento significó un cambio radical respecto a la Edad Media, como un corte tajante que “separó una época de tinieblas de otra luz”⁷³, aunque esa es

⁷³ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento*, Juventud, Barcelona, 1977, p. 17.

quizás esa su acepción más conocida: una resurrección de las letras y las artes gracias a la fecunda recuperación de la Antigüedad. Dicha noción representa una imagen de juventud, dinamismo y voluntad de resurgimiento. Esta acepción fue creada por los humanistas italianos y recogida posteriormente por Giorgio Vasari⁷⁴. Sin embargo, esta vinculación tan clásica aplicada al mundo de las artes y letras para historiadores como Delumeau parece ser insuficiente ya que no considera diversos avances técnicos como la creación de la imprenta o el perfeccionamiento de la artillería, como tampoco integra otro tipo de manifestaciones anteriores a este periodo, pero a la vez precursoras del pensamiento renacentista. Además debe considerarse que, durante la Edad Media, nunca se perdió totalmente el contacto con la Antigüedad, por lo que es necesario aceptar la continuidad de la historia y el lento paso a los tiempos modernos.

Como la palabra “Renacimiento” ya abarca mucho más que en su sentido original, para Delumeau, la trascendencia de este periodo está relacionada con el distanciamiento cultural que existe por parte de la civilización europea, muy por encima de las otras civilizaciones paralelas de la época. Ahora bien, este distanciamiento y ascensión de Occidente estuvo potenciado por otros factores que incluyen la influencia del legado grecorromano, la aportación fecundadora del cristianismo o el aprovechamiento de las tierras fértiles y el clima templado. A su vez, este periodo de desarrollo socioeconómico estuvo enfrentado a fuertes pruebas, como la Peste Negra, las rivalidades políticas, económicas, religiosas o un cúmulo de otras desgracias como hambres, guerras, incremento de los índices de mortalidad, avance de los turcos. Pero, a pesar de esto, el Renacimiento fue un periodo en el que Occidente superó las pruebas que se le presentaron obstaculizando el desarrollo y, por ende, se produjo una modificación de las estructuras mentales y materiales que se vieron reflejados en el fuerte ascenso de la civilización europea⁷⁵.

El concepto de “Renacimiento” es más complejo de lo que aparenta ser. Incluso encasillar todas las manifestaciones (como la individualidad y el optimismo) que se intentan asociar a este periodo es más difícil de que parece. El abismo entre Edad Media y Renacimiento no es tan amplio como Burckhardt nos intenta hacer ver, sino que hay que agregar una variable para comprender este análisis: su distancia con la cultura moderna. De esta forma, para Huizinga se trataría de un periodo de transición entre la Edad Media y la

⁷⁴ *Ibidem*, p. 669.

⁷⁵ *Ibidem*, pp. 18-19.

Modernidad⁷⁶ y no un punto de inflexión obligado entre un periodo y otro. Aunque quisiésemos acercar el Renacimiento más a este último, sus raíces estarían fuertemente arraigadas con comportamientos, costumbres y formas de ver el mundo del primero, muchas de las cuales sentaron bases para el pensamiento de los humanismo renacentista (por ejemplo la misma idea de una “renovación”⁷⁷ proveniente originariamente de los evangelios), mientras que otras se mantuvieron incluso bien entrada la modernidad.

Por otra parte, en esta época aún se conservaban en el Occidente europeo rasgos de la crisis de la sociedad feudal que pervivirían frente a los elementos de una nueva sociedad. No es nuestra intención ahondar demasiado en esta temática, pero hay que reconocer que Maquiavelo vivió en esta sociedad de transición, mezcla de la herencia de elementos feudales (o más bien señoriales) y el desarrollo de los comportamientos burgueses, un tiempo de transformaciones no solo de tipo cultural, sino que también económica y política. Con respecto a esto último, la monarquía logró centralizar el poder tratando de subordinar a la nobleza y a los ciudadanos más ricos⁷⁸.

El Renacimiento no es sólo una actitud de reconocimiento de lo antiguo, también implica de manera más profunda un fuerte cambio de mentalidad social que no aparece de la noche a la mañana, sino como un proceso que se viene gestando desde un par de siglos atrás, ya el mismo Burckhardt señaló lo siguiente: “En la Edad Media, el hombre no se conocía como raza, pueblo, partido, corporación, u otra forma general. Es en Italia donde por primera vez se desvanece en el aire este velo [...] El hombre se convierte en un individuo espiritual y se reconoce como tal”⁷⁹. Delumeau cita a Monnier: “se han aflojado todos los lazos, roto todas las cadenas, deshecho todas las unidades. Entonces entre estos escombros [...] separado del conjunto, arrancado de la tradición [...] aparece el hombre moderno”⁸⁰. Sin embargo, tanto Huizinga como el mismo Delumeau señalan que estas afirmaciones deben estudiarse con cuidado y no tomarlas tan a la ligera, pues existen ciertos matices a considerar ya que la separación entre Edad Media y Renacimiento no fue brusca y total, pues, por ejemplo el desarrollo de la individualidad se venía masificando con mucha anterioridad, y en plena Edad Media ya existieron personalidades relevantes, como Federico II Hohestaufen, así como el

⁷⁶ Johan. HUIZINGA: “El Problema del Renacimiento” en *El Concepto de Historia y otros ensayos*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1946, p. 148.

⁷⁷ *Ibidem*, p. 139.

⁷⁸ Diana PIPKIN: “Claves Históricas para leer a Maquiavelo”, en Tomás VARNAGY, *Fortuna y virtud en la República Democrática. Ensayos sobre Maquiavelo*, CLACSO, Buenos Aires, 2000, p. 55.

⁷⁹ Jacob BURCKHARDT, *La Cultura del Renacimiento en Italia*, Losada, Buenos Aires, 1952, p. 105

⁸⁰ Jean DELUMEAU, *La Civilización del Renacimiento...*, p. 399.

individualismo en los planteamientos de San Francisco de Asís, los místicos alemanes y franceses del siglos XIV y el fenómeno de la “*devotio moderna*”.

Si nos enfocamos en los cambios y transformaciones de mentalidades, también podemos vislumbrar cómo, por ejemplo, los grandes comerciantes y banqueros que ascendieron durante el Renacimiento no abandonaban ni ignoraban sus creencias religiosas sólo por apearse a la realidad terrenal. Jacques Le Goff realiza un estudio sobre la relación de la arraigada mentalidad cristiana de la época medieval y actitudes asociadas a comercio como la usura o el aprecio al dinero en *La Bolsa y la Vida*. Por otro lado, si nuestra atención se orienta en entender el espíritu asociado a la búsqueda de la verdad y la creación del conocimiento del periodo renacentista, Huizinga recomienda estudiar tanto el pensamiento medieval como el moderno. Para el espíritu medieval el conocimiento se basaba en el fortalecimiento de las verdades existentes, las cuales encontrarían su base en la Antigüedad o en las Sagradas Escrituras, mientras que el espíritu moderno se enfocaba en aclarar verdades y desarrollar conocimiento más secularizado basado en la observación de la naturaleza y la investigación inductiva. El pensamiento renacentista se encontraba más cerca de la primera opción. Huizinga señala que Leonardo Da Vinci fue solo una excepción a la regla general y quien marcó verdaderamente el punto de inflexión en esta forma de pensar fue Descartes⁸¹.

Pero este proceso no solo vino acompañado de una gradual “iluminación” intelectual y una apertura de una nueva mentalidad, sino que también podemos encontrar rasgos de violencia y conflicto como en cualquier otro periodo histórico, separándonos de la idea de que el Renacimiento fue un periodo de pleno fulgor, pues, además de los desafíos que representan los periodos de epidemias y guerras, también fue también la época de la “leyenda negra” de la Inquisición española, la conquista de América, de las hogueras de Savonarola, los excesos de los Borgia. El Renacimiento se presenta así como un océano de contradicciones, un concierto de aspiraciones opuestas: búsqueda de poder y ciencia, deseo de belleza y apetito por lo horrible, simpleza y complejidad, sensualidad y pureza⁸². Pocas veces es posible encontrar de manera tan inmediata “lo mejor” y “lo peor” que puede ofrecer la humanidad en un solo periodo histórico.

De todo esto y contrastando los puntos de vista de un autor clásico como Burckhardt con el de uno más reciente como Delumeau, es posible establecer que el Renacimiento presenta elementos de continuidad y cambio como toda época histórica y que se trató de procesos graduales que se fueron manifestando en la medida de las posibilidades culturales y

⁸¹ Johan HUIZINGA: “El problema del Renacimiento...”, pp.148-149.

⁸² Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...* , p. 20.

técnicas, que enfrentó desafíos y retrocesos pero que donde se logró salir adelante. Por ello, es posible caracterizar este periodo no solo como un renacer cultural inspirado en el legado antiguo sino también como el desarrollo del mundo occidental y sus pares contemporáneos.

3.2. La Italia del Renacimiento

1476... Amanece una nueva era para Italia. Arte, cultura y ciencia florecen bajo la tutela de mentes iluminadas... El "Renacimiento", así es como probablemente nos recordará la historia. Pero entre las sombras, lejos del oro y la sabiduría se oculta otra verdad: corrupción, traiciones, asesinatos, secretos... secretos tan peligrosos que debo ocultarlos incluso a mi propia familia... (Giovanni Auditore)⁸³

Los indicios de una transformación del arte europeo entre los siglos XV y XVI no eran exclusividad de Italia, pero los hombres del Renacimiento tenían la creencia de que Italia era el faro del que provenía la luz de una civilización superior y esta creencia no era una absoluta ilusión⁸⁴. Esta idea nos lleva a una visión más clásica enfocada a la península itálica, veremos que para Burckhardt, el Renacimiento no hubiera tenido la trascendencia histórica cultural que tuvo si no fuera por el fuerte vínculo que posee el espíritu del pueblo italiano con su historia antigua y que, a pesar de tratarse de dos épocas culturales muy separadas entre sí, dio fecundos frutos, por ejemplo, en el campo de las artes plásticas, entre otras. Pero no solo eso, este proceso irradia desde Italia un nuevo ambiente cultural, que llega a convertirse en atmósfera vital para todo el continente europeo. Por lo tanto, "la antigüedad griega y romana, que desde el siglo XIV, de modo tan poderoso interviene en la vida italiana como punto de apoyo y fuente de cultura, como meta e ideal de la existencia y en parte también como nuevo y consciente contraste, esta misma antigüedad había influido ya parcialmente en toda la edad media no italiana"⁸⁵. Fuera de Italia, la utilización del conocimiento antiguo es más reflexivo y materia de los sabios, mientras que en la península itálica se reconoce como su propio pasado, lo ensalza y desea reproducirlo y no sólo los eruditos, sino que también el pueblo toma partido por la Antigüedad, pues constituye el recuerdo de su propia grandeza. La fácil comprensión del latín, los recuerdos y monumentos aun existentes, favorecen esta tendencia.

A primera vista, da la impresión que los creadores de *Assassin's Creed* desean entregarnos una visión clásica del periodo renacentista acercándose al estereotipo mítico que

⁸³ UBISOFT: "Introducción", en *Assassin's Creed. Lineage*, Ubisoft Montreal, 2009 [Cortometraje]

⁸⁴ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 110.

⁸⁵ Jacob BURCKHARDT, *La Cultura del Renacimiento en Italia...*, p.136.

nos entrega Burckhardt, amparado en la importancia de las ciudades estados italianas y la idea de que se trata de un periodo en el cual predomina el desarrollo del arte, cultura y ciencia florecen “bajo la tutela de mentes iluminadas”, aunque haciendo una contraposición implícita con el periodo anterior. Además, falta por analizar la existencia de elementos de continuidad y cambio que sería posible encontrar para justificar la visión de Delumeau y Huizinga.

Luego de haber establecido un panorama general, para poder comprender la contextualización de la obra en cuanto a las representaciones sociales y culturales de sus escenarios, presentaremos la descripción histórica y contextual de las principales ciudades que aparecen en la obra en su etapa renacentista, donde además se lleva parte de la acción del protagonista y de la representación de Maquiavelo.

3.2.1. Florencia

También en las tabernas y los burdeles centelleaban las luces, pero muy poca gente rondaba por las calles. Habían transcurrido siete años desde que Lorenzo de Medici, que por aquel entonces contaba veinte años, fuera elegido para gobernar la ciudad, trayendo con él al menos cierta sensación de orden y tranquilidad a la intensa rivalidad reinante entre las principales familias de banqueros y mercaderes que habían convertido Florencia en una de las ciudades más ricas del mundo. A pesar de ello, la ciudad no había dejado de estar en constante ebullición, pues las facciones luchaban sin cesar por hacerse con el control, algunas de ellas cambiando sus alianzas, otras manteniéndose siempre como enemigos eternos e implacables⁸⁶.

Considerada la tierra natal de Nicolás Maquiavelo, Leonardo Da Vinci y otras figuras históricas del Renacimiento, es también el lugar de origen de nuestro protagonista ficticio, *Ezio Auditore da Firenze*, caracterizado como un hijo de familia de banqueros (sobre el cual iremos interiorizándonos poco a poco para abordarlo en profundidad en el tercer capítulo). La caracterización que se hace de Florencia en *Assassin's Creed*, básicamente enfatiza su calidad de foco cultural reflejado en su representación escénica. Además, se recalcan aspectos sociales y políticos como la lucha entre familias, la conspiración y la lucha por el poder interno, como también los impactos que han tenido sobre la población los cambios de gobierno.

⁸⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...* pp. 11-12.

No podemos dejar fuera de este análisis la caracterización física de la ciudad de Florencia, donde se intenta recrear con gran exactitud el escenario de la época: “*las calles son bastante anchas, casi todas enlosadas y empedradas gracias al industrioso Rubaconte...*”⁸⁷ El plano revelado de la ciudad inserto en la base de datos de *Assassin's Creed II* nos muestra la ciudad amurallada dividida en cuatro distritos o barrios: *San Giovanni, San Marcos, Santa María Novella y Oltrarno*. Esta división no es arbitraria, y podemos encontrarla justificada en bibliografía referente a la historia de Florencia⁸⁸. Aunque la cantidad de barrios se mantiene, en *Assassin's Creed II* se renombra los barrios de *Santa Croce* y *Santo Spirito* como *San Marcos* y *Oltrarno*, respectivamente. Se muestran los cuatro puentes cruzan el Arno, un observador perspicaz podría percatarse que en el juego uno de los puentes se encuentra cerrado, pues históricamente se había derrumbado en 1304, aunque no se especifica cuando fue su reconstrucción, pero se ve un andamiaje a medio terminar. Una de las primeras escenas de este juego se lleva a cabo en el *Ponte Vecchio*, donde podemos ver el enfrentamiento entre las pandillas formadas por miembros de la familia Auditore y Pazzi.

Existen escenarios que son relevantes de mencionar, como la *Catedral de Santa Maria dei Fiore*, lugar del atentado contra Lorenzo y Giuliano de Medici por parte de la familia Pazzi; o la *Piazza de la Signoria*, donde ocurre la escena de la ejecución de la familia de Ezio. Además su padre y hermanos estuvieron detenidos en una de las celdas en lo alto de la torre del *Palazzo Vecchio*. En esta plaza también se lleva cabo el ajusticiamiento del fraile Savonarola. En el interior de la Iglesia de Santa María Novella tuvo a lugar la reunión previa de los conspiradores Pazzi. Y además de las mencionadas anteriormente, existen muchas otras locaciones que es posible apreciar (el *Mercado Vecchio*, el *Palazzo Medici*, el *Campanario de Giotto* entre otros) y de las cuales es posible obtener alguna descripción breve en la base de datos del videojuego.

Florencia fue un escenario clave donde los humanistas y artistas de la época dieron al Renacimiento esta resonancia estética que es tan característica, un lugar donde podemos encontrar reunidas la “máxima conciencia política y la mayor riqueza de formas evolutivas”⁸⁹. Burckhardt la considera como modelo del primer estado moderno, donde el espíritu florentino es razonador y artista al mismo tiempo.

Parte de esta fama de centro neurálgico cultural es responsabilidad de Filippo Villani, quien en su obra de finales del siglo XIV, *Libro de los ciudadanos famosos de la ciudad de*

⁸⁷ Jean LUCAS-DUBRETÓN: *La vida cotidiana en Florencia*, Librería Hachette, Buenos Aires, 1961, p. 93.

⁸⁸ *Ibidem*, p. 20.

⁸⁹ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento en Italia...* p. 62.

Florenxia hace elogio a los pintores florentinos “que han realzado las artes anémicas casi extintas”. Para los italianos ilustrados del siglo XV era evidente ver cómo se sentían testigos del renacer del arte de sus cenizas y el sincretismo de esta resurrección y las bellas artes⁹⁰. Además, bajo el gobierno de Lorenzo de Medici, había llegado al más exquisito mundanismo y la más elevada intelectualidad⁹¹. Hasta un realista como Maquiavelo parece reconocer la importancia del tiempo que estaba viviendo y del valor de su patria en este periodo. Podemos ver como ejemplo esta exhortación a la juventud en el final de su obra *El Arte de la Guerra*: “No temáis ni os desalentéis; esta tierra de Italia parece destinada a resucitar las cosas muertas, como lo ha hecho con la poesía, la pintura y la escultura”⁹².

Florenxia no es solo considerada como la ciudad en sí. Sus alrededores en la Toscana también son sitios de relevancia histórico cultural y en el desarrollo de la trama, como por ejemplo, la villa, lugar que representa para el italiano culto, el amor de la vida en el campo y la búsqueda de tranquilidad⁹³. En *Assassin's Creed*, la villa de mayor importancia es *Villa Auditore*, emplazada ficticiamente dentro de la fortaleza amurallada de Monteriggioni. Debemos aclarar que, si bien no existen registros de que haya existido realmente una villa con este nombre en ese emplazamiento, las bases para su diseño son los de *Villa Maiano*, ubicada en sus cercanías. Por lo demás, esta villa ficticia cumple bien con todas las características históricamente registradas en cuanto a población, producción y autosustentación. Además, también es un lugar apacible y que sirve como refugio y cuartel general de los Asesinos y sitio de entrenamiento para el protagonista.

En otro sentido y sin olvidarnos de Maquiavelo, la mirada que tenía éste del mundo político parte efectivamente desde Florenxia o, en términos más abstractos, desde uno de los estados soberanos de la época. Él fue testigo de los procesos políticos italianos como parte integral del sistema europeo. Desde otra perspectiva, Florenxia representa el centro de dos círculos concéntricos, el primero es Italia, el segundo, de mayor tamaño, Europa⁹⁴. Al interior del primer círculo, Italia, Maquiavelo observaba que no había paz ni seguridad. Los motivos de ello eran las **divisiones internas**, las cuales eran responsables de la interminable lucha de los estados italianos; y, por otra parte, la **inestabilidad de sus gobiernos**.

No está de más recordar que, en tiempos de Maquiavelo Italia estaba dividida en una cantidad de Estados soberanos, entre los que además de otros estados de menor envergadura

⁹⁰ Jean DELUMEAU: *La Civilización...* p. 101.

⁹¹ Orestes FERRARA, *Maquiavelo*, Imprenta “El Siglo XX”, 1928, p. 41.

⁹² Nicolás MAQUIAVELO: *El Arte de la Guerra en Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011, p. 244.

⁹³ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento en Italia...*, pp. 310-311.

⁹⁴ Jorge SAAVEDRA: “Fines y Medios...”, p. 182.

destacaban principalmente cinco: los Estados Pontificios, la República de Venecia, el Reino de Nápoles (dependiente del poder de Fernando de Aragón), el Ducado de Milán y Florencia, que era la más “débil” de los cinco en cuanto a recursos y preparación militar en comparación a las otras ciudades de importancia⁹⁵. El delicado equilibrio de poder dependía las relaciones entre estos cinco estados, por lo que el clima era de tensión y constante amenaza. Los enfrentamientos eran comunes y la situación se agravó más aun con la invasión francesa por parte del rey Carlos VIII.

El segundo problema es la inestabilidad política dentro de los gobiernos, existiendo muchas veces una preponderancia de la fuerza sobre la ley: “*Los Príncipes suben a sus pequeños tronos por la violencia y con la violencia se mantienen aferrados a ellos. Un charco de sangre cubre cada uno de los pequeños estados en que se dividía la península*”⁹⁶. También destacaba la existencia de corrupción dentro de ellos por ejemplo en Milán o Nápoles: “*quiero, sin embargo, citar a este propósito el de dos pueblos conocidos en nuestros tiempos, Milán y Nápoles, donde es tal la corrupción, que ningún suceso, por importante o violento que sea, podrá convertirlos en pueblos libres*”⁹⁷. Cabe recordar que la mismísima Florencia había experimentado durante poco más de un siglo varias formas de gobierno, pasando por, el dominio de la Familia Medici, la República, el régimen de Savonarola, un nuevo regreso a la república, considerando además las conjuras de los sectores descontentos, como por ejemplo los Pazzi. No es extraño que Maquiavelo temiera más a las conspiraciones que a la amenaza externa y que un sentimiento de desconfianza y pesimismo se viera plasmado en su obra, como también la importancia que cobra la seguridad del estado y la necesidad de un gobernante con las características necesarias para levantar un proyecto político sólido.

No es casualidad que nos detengamos a pensar en estos tres regímenes, pues tanto Lorenzo de Medici, Girolamo Savonarola y la conspiración de los Pazzi (aunque las causas de esta conjura en *Assassin's Creed* son diferentes a las históricamente reconocidas) son personajes y acontecimientos considerados de importancia dentro del eje de la obra y que merecen un análisis más profundo al tratar al protagonista de la saga. A pesar de que Maquiavelo posee un amplio discurso sobre los pro y contra de llevar a cabo una conspiración, su representación en *Assassin's Creed* forma parte técnicamente de una.

Respecto al segundo círculo, durante el tiempo de Maquiavelo se estaba llevando a cabo una fuerte transformación política que daría nacimiento al Estado Moderno, “El rey

⁹⁵ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe*, en *Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011, p. 37.

⁹⁶ Orestes FERRARA: *Maquiavelo...*, p. 38.

⁹⁷ Nicolás MAQUIAVELO: *Discursos sobre la primera década de Tito Livio* en *Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011, p. 310.

medieval europeo, que bajo el feudalismo europeo era solo un señor más, se estaba transformando en un rey absoluto”⁹⁸. Otros estados europeos, como por ejemplo España o Francia, se encontraban a finales del siglo XV en una situación más aventajada respecto a tal punto, y que este hecho repercutía en su organización militar, considerada ya una característica de los Estados Modernos⁹⁹, la cual superaba con creces a la “dividida Italia”, que se encontraba en un estado de amenaza permanente, falta de cohesión y de ejércitos propios.

Cabe preguntarse de donde nace esta falta de ejércitos propios que tanto reclama Maquiavelo. Los diversos estados italianos no se encontraban en una situación política favorable para tener un ejército propio (esta es una de sus “debilidades” frente a otros estados de la época). Además, integrado sólo por sus habitantes y preferían invertir sus recursos económicos para poder pagar soldados mercenarios. No obstante, Maquiavelo las define como “tropas que carecen de unidad, son ambiciosas, sin disciplina, desleales, valientes ante los amigos, pero ante los enemigos cobardes; ni temerosas de Dios ni leales ante los hombres”¹⁰⁰. Así en la práctica, Maquiavelo lograría crear una milicia para su ciudad, con buenos resultados.

Dentro de la trama de *Assassin's Creed II* y *Brotherhood* (*Renaissance* y *La Hermandad* en versión novela respectivamente), los mercenarios cobran gran importancia como tropa de ayuda, aunque también existe un mensaje implícito en los discursos de los “heraldos de Florencia” (uno de los estereotipos de personajes que forman parte de la ambientación y que ayudan a la contextualización de la época) sobre la preocupación del mantenimiento de tropas: “A todos los muchachos en edad de luchar: la Guardia de la ciudad recluta voluntarios para patrullar los caminos y proteger la ciudad ¿Por qué servir con los mercenarios cuando podéis defender el honor de la República?”¹⁰¹. A través de los heraldos se hace una mención superficial al trabajo de los gremios de artesanos, la medicina de la época, como también a la actividad bancaria y comercial de la ciudad.

Pero volviendo a la contextualización histórica, estos caudillos mercenarios, también llamados *condottieri*, se transformaron en conquistadores de principados por la fuerza y fundadores de estados, al recibir como pago tierras y vasallos. Son los primeros ejércitos de la historia moderna en que el crédito personal del caudillo constituye, sin más, la razón decisiva

⁹⁸ Jorge SAAVEDRA: “Fines y medios...”, p. 185.

⁹⁹ Vid. José Antonio MARAVALL, “Ejército y Estado en el Renacimiento”, *Revista de Estudios Políticos*, 117-118 (1961), pp. 5-46.

¹⁰⁰ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe*, Alianza Editorial, Madrid, 2003, p. 82.

¹⁰¹ UBISOFT: “Heraldos de Florencia”, en *Assassin's Creed II*, Ubisoft Montreal, 2011. [Videojuego]

de su prestigio¹⁰². Es posible pensar que este motivo esgrimido por Maquiavelo no sea más que un chivo expiatorio o un pretexto para justificar un problema más complejo; o que el pensador se encuentra limitando sus motivos a un determinado escenario sin considerar la totalidad de variables que podrían dar respuesta a su problemática.

Por otra parte, podemos visualizar el problema de la falta de cohesión dentro de los estados italianos. Como ejemplo, Florencia no gozaba de mucho respeto por su impotencia militar, sus divisiones internas, carácter indeciso en su política; esta situación desembocaba en un comportamiento basado en la neutralidad, que implicaba un retraso en la toma de decisiones, gobierno de los súbditos por medio de las divisiones internas y debilidad a la hora de reprimir los levantamientos y rebeliones¹⁰³. Maquiavelo opinaba al respecto que “mantenerse neutral entre dos que combaten no es otra cosa que buscarse el odio y el desprecio”. A uno de los contendientes le parecerá que se le debe un favor o la palabra y al otro que uno es indeciso, un amigo inútil y un enemigo débil¹⁰⁴. Apaciguamiento y neutralidad resultan fatales para el florentino, por eso si opina que se puede ser violento y usar la fuerza para aterrorizar, pero no hay que quebrantar las propias leyes¹⁰⁵, palabras que exhortan a mantener un curso de acción ante las constantes amenazas.

Florencia poseía una posición estratégica privilegiada, un fluido comercio y una vasta cultura, pero políticamente también se veía amenazada tanto interna como externamente. Sin embargo, por todos estos factores se transforman en un interesante objeto de estudio de la realidad de la Italia renacentista, aunque no el único escenario.

3.2.2 Venecia

La Serenissima, distante del resto de Italia y a menudo mirando más hacia Oriente que hacia Occidente, en lo referente tanto al comercio como a la agitación, pues los turcos otomanos dominaban en aquel momento la zona norte de la costa del Adriático. Hablaron de la belleza y de la traición de Venecia, de la dedicación de la ciudad a los negocios lucrativos, de su riqueza, de su curiosa construcción —una ciudad de canales alzándose sobre humedales y construida sobre una base de cientos de miles de gigantescas estacas de madera—, de su feroz independencia y de su poder político: no hacía ni siquiera trescientos años, el dux de Venecia había desviado una Cruzada destinada a Tierra Santa con la intención de que sirviese a sus propios objetivos: destruir toda la competencia comercial y militar y toda oposición a su

¹⁰² Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...*, p. 24-23.

¹⁰³ Miguel GRANADA, “Introducción”, en Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, Alianza Editorial..., p. 10.

¹⁰⁴ Nicolás MAQUIAVELO a Francesco VETTORI [20-12-1514], en *Epistolario 1512-1527*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2013, p. 190.

¹⁰⁵ Isaiah. BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo... p. 129.

*ciudad-estado y doblegar al imperio bizantino. Leonardo habló de las secretas aguas, negras como la tinta, de los altos palazzi iluminados con velas, del curioso dialecto italiano que allí se hablaba, del silencio dominante, del llamativo esplendor de sus ropajes, de sus magníficos pintores, cuyo príncipe no era otro que Giovanni Bellini, a quien Leonardo estaba ansioso por conocer, de su música y sus festivales de máscaras, de su destacada habilidad para fanfarronear, de su dominio del arte del envenenamiento*¹⁰⁶.

Aclaremos de antemano que la vinculación que posee el Maquiavelo histórico con esta ciudad está mayormente relacionada con las descripciones que hace de ella en sus obras, mientras que la representación de Maquiavelo en la ficción posee una pequeña intervención en este escenario, por lo que su descripción será más a nivel general.

Además, a lo largo de la novela *Assassin's Creed Renaissance*, Venecia es representada como una “próspera ciudad, un buen lugar donde vivir”¹⁰⁷ que pasa por un periodo de paz momentánea (1481), aunque con un pasado marcado por el conflicto con los turcos. Tanto la novela como las bases de datos internas del videojuego *Assassin's Creed II* hacen mención al saqueo de Constantinopla durante la Cuarta Cruzada (1204) y la representan como la ciudad se enriqueció a partir de este acontecimiento, como también se alude a su enfrentamiento con la Liga de Cambrai, cuyos integrantes protestaban ante la predominancia que había logrado Venecia como potencia. El enfrentamiento de Venecia con la Liga ha sido plasmado en diversos pasajes del *El Príncipe*, como por ejemplo la Batalla de Agnadello, haciendo alusión al valor de las tropas mercenarias¹⁰⁸. De igual forma, se caracteriza brevemente su posición estratégica como potencia económica, comercial y naval, como también su fuerte influencia del gobierno veneciano ante el clero.

Tal como se ha dividido Florencia en distritos, de similar manera el plano de Venecia presente en la base de datos de *Assassin's Creed II* se encuentra organizado de esta manera, pues se presenta como una ciudad demasiado grande. Además no hay que pensar que el jugador tiene acceso “de golpe” a toda esta información, pues se le revela poco a poco la extensión de la ciudad a medida que avance en el videojuego¹⁰⁹. Cada distrito representa un ámbito diferente de la ciudad: *San Marcos* está en el corazón de Venecia (aquí es donde encontramos la *Piazza y Basilica* de San Marcos y el *Palazzo Ducale*) y es el distrito administrativo, *Dorsoduro* es el preferido por los artistas y donde se llevan a cabo los

¹⁰⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Renaissance...*, pp. 246-247

¹⁰⁷ *Ibidem*, p. 256.

¹⁰⁸ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe en Obras Completas*, Gredos... p. 43.

¹⁰⁹ Dicho sea de plano, es una característica permanente de estos juegos de índole exploratorio no revelar toda la información.

festivales (en este barrio hay una secuencia que tenía como trasfondo el Carnaval, donde este evento fue caracterizado con colorida ambientación, disfraces, máscaras, juegos y alegre música), *San Polo* se caracteriza por ser un distrito eminentemente comercial, *Cannaregio* se le representa como un distrito popular propio de la “clase trabajadora” y *Castello* es un distrito importante tanto desde el punto de vista militar y además por sus monasterios e iglesias.

Nos detendremos un poco en esta frase de la cita inicial del capítulo: “*La Serenissima, distante del resto de Italia y a menudo mirando más hacia Oriente que hacia Occidente, en lo referente tanto al comercio como a la agitación*”. Se hace eco aquí de la una representación de esta ciudad en *Assassin's Creed*. ¿Qué tan cercana es a la realidad? Recurriendo a las fuentes históricas, veremos cómo Delumeau afirma la expansión territorial de Venecia después de la Cuarta cruzada, enfocándose principalmente en el Mediterráneo Oriental, llegando a controlar Istria, y la costa dalmata, además de mantener un activo comercio con Constantinopla¹¹⁰. Para Burckhardt, Venecia es caracterizada como “una ciudad de una quietud aparente y de silencio político”¹¹¹ con un carácter inexpugnable, un aislamiento casi despectivo ante los asuntos externos, pero con un fuerte sentido de solidaridad interno, donde los grandes beneficiados eran los ciudadanos de *terra ferma* y los habitantes de las colonias¹¹². En *Assassin's Creed* se hace mención a una orden local que exige la presentación obligatoria de un pase o invitación de algún noble veneciano que autorice la entrada a la ciudad¹¹³. Si bien desconocemos la veracidad de esta ordenanza o si fue solo un elemento de enlace con otros personajes, es posible vislumbrar implícitamente el carácter más “cerrado” con respecto a otras ciudades, una ironía para tratarse de una ciudad considerada potencia naval y comercial.

Pero hasta una ciudad ensimismada también se puede errar en sus decisiones, como también emitir juicios irresponsables, como, por ejemplo, ignorar la expedición de Carlos VIII a la península itálica o hacer caso omiso de los preparativos que dieron pie a la Caída de Constantinopla¹¹⁴. No es extraño que el viaje de Vasco de Gama y la llegada de las especias de Oriente por la ruta del cabo de Buena Esperanza despertaran el pánico en Venecia¹¹⁵. Aunque estos hechos ahora son apreciados desde la perspectiva del historiador actual, nos recuerda que el consolidar o no nuestras acciones acarrea toda clase de consecuencias. Como

¹¹⁰ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 32.

¹¹¹ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento en Italia...*, p. 53.

¹¹² *Ibidem*, p. 56.

¹¹³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Renaissance...*, p. 251.

¹¹⁴ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...*, p. 59.

¹¹⁵ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 295.

anécdota al respecto, la novela *Assassin's Creed Renaissance* hace una mención a la búsqueda de apoyo que Colón y las consecuencias que significaron la apertura de una nueva ruta comercial:

*La ciudad hervía con la noticia de que Venecia había rechazado los locos planes de un marinero genovés, llamado Christoffa Corombo, de navegar rumbo al oeste para cruzar el Mar Océano; al parecer, el marinero había encontrado el apoyo financiero de España y estaba a punto de embarcarse. ¿Habría sido Venecia la que había cometido la locura de no subvencionar la expedición? Si Corombo lo lograba, se establecería una ruta marítima segura hacia las Indias que evitaría la tradicional ruta terrestre bloqueada ahora por los turcos otomanos*¹¹⁶.

En una breve aclaración sobre la cita anterior, conviene precisar que ésta última idea acerca del “bloqueo comercial otomano” parece estar inspirada en la visión histórica tradicional que ha sido criticada por muchos historiadores. La Caída de Constantinopla significó para Occidente, no el cese del tráfico de especias (que continuó por Alejandría, Beirut y Trípoli de Siria), sino el de los productos desde Turquía¹¹⁷. Aunque Venecia perdiera la base de Constantinopla en 1453, la flexibilidad de los sistemas de tráfico venecianos le permitió establecerse en otros puntos como Creta o Chipre. Además, las naves y los mercaderes venecianos continúan presentes físicamente a finales de siglo, e incluso más tarde, tanto en Estambul como en el mar Negro¹¹⁸. Por otro lado, a pesar de la conquista otomana, Constantinopla fue el punto de encuentro comercial más importante de la época, habría sido perjudicial decretar esta clase de medida, como señalaría Fernand Braudel: “*Cuando se ve entorpecida en sus comunicaciones, la ciudad perece o sufre*”¹¹⁹.

El gobierno de Venecia se encuentra en manos de Consejo de los Diez, organismo conformado por miembros de la nobleza veneciana, dando cuenta su estado oligárquico, su poder era absoluto y tenía facultades para decidir sobre la vida y la muerte, sobre los recursos y las armas. El Consejo era reelegido anualmente y, por su corta duración, el cargo al parecer no era muy apetecido ni tampoco daba tiempo para ser objetivo de conjuras¹²⁰. En este caso, lo importante es el grado de alcance del poder veneciano en diversos ámbitos de la vida de la ciudad. En *Assassin's Creed*, es posible verificar cómo las características de un gobierno con

¹¹⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Renaissance...*, p. 438.

¹¹⁷ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 297.

¹¹⁸ Fernand BRAUDEL: *El Mediterráneo y el mundo mediterráneo en la época de Felipe II*, TOMO I, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1987, p. 517.

¹¹⁹ *Ibidem*, p. 418.

¹²⁰ Jacob BURCKHARTD: *La Cultura del Renacimiento en Italia...*, p. 57.

amplios poderes se utiliza para crear un argumento que justifique los fundamentos de una organización más autoritaria:

¡Toda esta libertad de oportunidades sólo produce más crimen! Debemos asegurarnos de que el estado controla todos los aspectos de la vida de la gente y, al mismo tiempo, da libre iniciativa a los banqueros y a los financieros privados. De esa manera, la sociedad prospera. Y si los que se oponen tienen que ser silenciados, no es más que el precio del progreso. [...] No se dan cuenta de que lo que importa es el estado, no el individuo¹²¹.

Esta frase proporciona material para mucho más que un análisis del contexto, y también será útil al momento de reflexionar sobre el fondo que encierra, por lo que no nos limitaremos a presentarla como una representación más exagerada del poder de alguno de los miembros del Consejo de los Diez, que si bien como señalamos anteriormente el poder del consejo era bastante amplio para tratarse de un organismo encargado de la administración pública y de la seguridad del estado veneciano, pero su labor en este discurso presenta tintes anacrónicos por su carácter autoritario, casi totalitarista.

Además, no nos dejemos engañar por el papel interventor que posee el Estado la estructura de poder descrita en la cita, la cual podríamos atribuir fácilmente a una influencia maquiaveliana justificando su uso dentro de la trama, ya que se refiera al papel del Estado como ente controlador. Pues nuestro análisis se enfoca en otros conceptos bastante particulares que nos develan la verdadera naturaleza anacrónica del enunciado. Nos referiremos a los conceptos de **individuo y al concepto de progreso**. Aunque se considere al Renacimiento como el periodo de “despertar” del individuo, pero aún es demasiado temprano hablar de este término como tal y no lo haremos hasta el siglo XVII. De esta forma lo que se llevó a cabo durante el Renacimiento fue un primer paso y “separar a los hombres eminentes del Renacimiento de su medio natural” es una simplificación demasiado fácil¹²², el hombre intenta destacarse de sus semejantes a través de la fama y la gloria, pero aún se mueve dentro de un ámbito corporativo.

“El precio del progreso”: tratar este tema durante esta época es complicado, pues cabe preguntarse ¿existía la idea de progreso como tal en el Renacimiento? Bajo esta premisa, el autor de la novela recurre a un anacronismo, ya que el concepto de progreso era desconocido en ese tiempo y no fue sino en Francia, durante la Revolución Francesa, que se empezó a usar

¹²¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Renaissance...*, p. 286.

¹²² Jean DELUMEAU, *La Civilización del Renacimiento...*, p. 399.

recién de manera esporádica, pues en la sociedad religiosa de esa época, el futuro se asociaba principalmente a la de idea de salvación principalmente. Sería en tiempos de la Revolución Industrial, cuando se fortalecería la idea de progreso a consecuencia del periodo optimista y el pensamiento acerca del papel de la ciencia dentro de las transformaciones sociales de la época¹²³.

3.2.3. Roma

También recordaba el páramo en ruinas que en la antigüedad había sido el Gran Foro, pero donde ahora pastaban las cabras y las ovejas. La gente había robado el antiguo mármol labrado y los pórfidos, tirados de cualquier manera sobre la hierba, para construir pocilgas o para molerlos y conseguir cal. Y aparte de la desolación de las barriadas y de las sucias calles sinuosas, estaban los nuevos y grandes edificios que los Papas Sixto IV y Alejandro VI habían levantado indecentemente, como pasteles de boda en una mesa donde no había nada más que comer salvo pan”. [...] En Roma los pobres se las apañaban con cebada y tocino, cuando podían conseguir tocino, y las sucias calles albergaban tifus, cólera y la Peste Negra. En cuanto a los ciudadanos, por un lado estaban los ricos con ostentación, y por otro lado, el resto, que parecían pastores de ganado y vivían igual de mal. [...] Menudo contraste con la dorada opulencia del Vaticano. La gran ciudad de Roma se había convertido en un montón de basura de historia. Por los callejones mugrientos que intentaban ser calles, donde vivían ahora los lobos y los perros asilvestrados, se pudrían los palacios desiertos que le recordaron al hogar de su familia en Florencia, probablemente en ruinas¹²⁴.

Roma, inmersa en el corazón de los Estados Pontificios y por ende sujeta a la política y personalidad de la autoridad dominante del Papa de turno, es el escenario principal del videojuego *Assassin's Creed Brotherhood* (o *la Hermandad*), aunque en su versión como novela histórica la caracterización se centra más en las diferencias sociales y en corrupción existente que en realzar su pasado histórico, por lo menos no directamente. Sin embargo, como medio audiovisual existe una compleja y notable representación de diversos monumentos históricos (de los cuales es posible encontrar más información indagando en la base de datos interna del videojuego) como el Coliseo, el Mercado de Trajano, el Panteón, el *Castello de Sant'Angelo*, las Termas de Caracalla, entre otros. Sin embargo, como la novela está basada en el videojuego, en éste también podemos apreciar elementos de esta

¹²³ Peter WATSON: *Historia Intelectual del Siglo XX*, Crítica, Barcelona, 2010, pp. 268-269.

¹²⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed La Hermandad...* pp. 94-95.

caracterización social, tanto en la actitud de los ciudadanos o en lo derruido de las estructuras. Ahora bien, ¿qué tan fiel es esta representación en comparación a la que nos ofrece las fuentes y el trabajo del historiador?

Recordemos que, para Burckhardt, gran parte de la trascendencia histórica del Renacimiento fue debido al reconocimiento que se hizo del aporte del legado grecorromano. El latín, los múltiples recuerdos y los monumentos existentes forman parte de este “punto de apoyo” como fuente de cultura. En palabras de Dante, citado por Burckhardt: “las piedras de los muros de Roma merecen veneración y el suelo sobre el cual está constituida la ciudad es más digno de lo que dicen los hombres”¹²⁵. Por lo visto, la Roma antigua emana una poderosa magnificencia, haciendo que por sí sola narre su gloriosa historia.

Pero este aire de grandeza no impide que se demolicen algunas infraestructuras de importancia cultural durante el periodo del papado de Avignon o que, a mediados del siglo XV, se extrajera o hurtara el mármol de las ruinas para convertirlo en cal para construir obras que, irónicamente, eran lamentablemente inferiores en belleza a las ruinas romanas¹²⁶. Este detalle no fue pasado por alto en la visión de Roma de *Assassin's Creed*: “La gente había robado el antiguo mármol labrado y los pórfidos, tirados de cualquier manera sobre la hierba, para construir pocilgas o para molerlos y conseguir cal”¹²⁷. Volviendo a la fuente histórica, lo importante de este punto es la conservación de las obras, la cual incluso el día de hoy es posible apreciar. Se trata de ruinas que en el periodo del Renacimiento fueron, algunas de ellas, redescubiertas o recuperadas y evocaron un “celo arqueológico, una emoción patriótica y una emoción elegiaco sentimental”¹²⁸ en muchos artistas de la época y que incluso despertaron el interés de otras partes de Italia, desarrollándose inclusive un “turismo cultural” por parte de muchos eruditos.

Este notable reconocimiento de la antigüedad (según Burckhardt), iniciado en el siglo XIV, requería un desarrollo de la vida urbana como solamente se dio en Italia y en ese contexto temporal: convivencia e igualdad efectiva entre nobles y ciudadanos y la constitución de una sociedad general que sintiera necesidad de cultura y que tuviera tiempo y medios para satisfacer esta necesidad¹²⁹. Para complementar la belleza de sus ruinas, autoridades como el papa Sixto V llevaron a cabo un fuerte trabajo durante el siglo XVI de

¹²⁵ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento en Italia...*, p. 140.

¹²⁶ *Ibidem*, p. 142.

¹²⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: La Hermandad*, La Esfera de los Libros, Madrid, 2013, p. 94.

¹²⁸ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento en Italia...*, p. 143.

¹²⁹ *Ibidem*, p. 138.

renovación urbana y embellecimiento, enderezando calles, construyendo palacios y nuevos barrios, acondicionando acueductos y nuevas fuentes al servicio de la comunidad. Roma aspiraba al título de “capital del mundo”¹³⁰. La ambientación de *Assassin’s Creed* no fue testigo de muchas de estas renovaciones por basarse en los principios del XVI, aunque sí destacó la obra de los pontífices antecesores, pero con un sutil toque comparativo:

*“Y aparte de la desolación de las barriadas y de las sucias calles sinuosas, estaban los nuevos y grandes edificios que los Papas Sixto IV y Alejandro VI habían levantado indecentemente, como pasteles de boda en una mesa donde no había nada más que comer salvo pan”*¹³¹.

Roma representa, a fines del Renacimiento, a la ciudad modelo de Europa, debido a sus avances urbanísticos, la renovación de sus calles, sus monumentos majestuosos, sus fuentes y jardines. Pero no se debe pensar que esta fuerte urbanización representa una separación total del mundo campesino y el mundo urbano. En pleno siglo XVI, el campo se introduce profundamente dentro de la ciudad. Aun en la Roma de fines del siglo XVI era posible ver el foro republicano en un “campo de vacas”, donde además se vendían cerdos y se fabricaban carros y yugos¹³². Esta es una visión muy similar a la que se describe en la novela *Assassin’s Creed La Hermandad*, aunque está ambientada a principios del siglo XVI:

*Ezio recordaba Roma como si fuera un sueño. Ahora era un lugar extraño, cuyas antiguas y podridas murallas habían sido diseñadas para abarcar un millón de habitantes pero que en esos momentos había cedido su espacio a los agricultores. [...] También recordaba el páramo en ruinas que en la antigüedad había sido el Gran Foro, pero donde ahora pastaban las cabras y las ovejas*¹³³.

Pero las grandes urbes como Roma, a pesar de su magnificencia, son vulnerables, dependientes y envidiadas. Propensas al saqueo y bandidaje, a las mortíferas epidemias de peste que no solo afectaron a esta ciudad, sino que también a otras como Florencia y Venecia, eventos que solo significaron un retroceso en su crecimiento demográfico, para después recuperarse con mayor tenacidad. Elementos como la guerra o la peste son constantemente recurrentes en la trama de *Assassin’s Creed*, aunque con la finalidad de darle una mayor

¹³⁰ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 328.

¹³¹ Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed, la Hermandad...*, p. 94.

¹³² Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 329.

¹³³ Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed, la Hermandad...*, p. 94.

ambientación al relato: “En Roma los pobres se las apañaban con cebada y tocino, cuando podían conseguir tocino, y las sucias calles albergaban tifus, cólera y la Peste Negra”¹³⁴. Además en la trama se hace bastante referencia a la extensión de la sífilis, ya sea por ser un mal nuevo para la época, por su rápida extensión por la concentración urbana o porque simplemente incluso personalidades importantes se presume que la contraen:

*Tan sólo cincuenta mil pobres almas viven en esta ciudad de chabolas que una vez tuvo el orgullo de llamarse Roma; y siete mil de ellas son prostitutas. Eso tiene que ser un récord. [...] No me extraña que todo el mundo esté infectado con la Nueva Enfermedad. No te acuestes con nadie de aquí —añadió—, si no quieres acabar con la sífilis. Hasta los cardenales la tienen, y dicen que el mismo Papa y su hijo también la sufren*¹³⁵.

Como curiosidad, no es de extrañar que algunos datos fueran exactamente extraídos de la obra de Burckhardt, como por ejemplo el número de prostitutas de la ciudad de Roma: “Hay en verdad de qué asombrarse de que entre las 6.800 damas que contaba el gremio [de cortesanas] en 1490 —antes de la era sifilítica [...]”¹³⁶. Pero por otro lado, la cifra de treinta mil habitantes de la ciudad a finales de siglo XV que nos ofrece Delumeau¹³⁷, nos parece un tanto inferior con respecto a los cincuenta mil que señalamos en la cita anterior de la novela.

Pero sin desviarnos mayormente del tema, a pesar de que Burckhardt nos hablaba de “igualdad efectiva entre nobles y ciudadanos” a principios del siglo XIV, fue durante el transcurso del siglo XVI cuando se ensanchó con mayor fuerza la brecha entre ricos y pobres. Mientras los ricos aumentaban sus ingresos gracias a la extensión del comercio y la banca, los más pobres eran presa de las alzas en los precios y los impuestos, sin contar que los salarios subían a un ritmo bastante inferior que los precios. Roma no fue la excepción, como ejemplo: Alejandro Farnesio, sobrino del Papa Pablo III a fines del siglo XVI contaba con una fortuna mil quinientas veces superior a la de un obrero panadero¹³⁸. Como señalábamos al comienzo, en la ambientación que se hace sobre la Roma de inicios del XVI en *Assassin's Creed*, este es uno de los elementos en los que se hace un fuerte énfasis: “En cuanto a los ciudadanos, por un lado estaban los ricos con ostentación, y por otro lado, el resto, que parecían pastores de ganado y vivían igual de mal [...] Menudo contraste con la dorada opulencia del

¹³⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, la Hermandad...*, p. 94.

¹³⁵ *Ibidem*, p. 93.

¹³⁶ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...*, p. 308.

¹³⁷ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 670.

¹³⁸ *Ibidem*, pp. 346-347.

Vaticano”¹³⁹. Opulencia del Vaticano que no es solo material, políticamente se había transformado en su centro de poder, de lujo, arte, diversión e incluso comercio espiritual, donde las indulgencias se vendían a manos llenas a la plebe que buscaba desesperadamente la salvación¹⁴⁰.

Un escenario de contrastes, con sus virtudes y vicios. Ahora cabe preguntarse las ideas aquí expuestas, demuestran certeramente una descripción de la Roma de esa época o es además, un reflejo de la brecha socioeconómica que vivimos hoy en día, pero contextualizada en la situación de Roma renacentista. Nuestra primera apreciación es que el autor de la obra pretendió utilizar los elementos extraídos de la realidad social de la época para otorgarle un fuerte grado de ambientación al contexto y desarrollo de la novela, pero inconscientemente además nos presenta un fuerte elemento de continuidad histórica acerca de la desigualdad social de nuestra realidad actual.

4. DEVELANDO AL MAQUIAVELO HISTÓRICO

Si deseamos llevar a cabo una comparación entre el Maquiavelo histórico y su representación en la obra *Assassin's Creed*, se deberá sentar una base sólida sobre los principales aspectos de su pensamiento mediante una breve descripción biográfica. Cabe destacar que debido a la envergadura de su vida y obra, trataremos de ser lo más acotado posible y enfocarnos con más profundidad en los aspectos que tengan mayor concordancia con el periodo histórico que se menciona en *Assassin's Creed*, obteniendo así mayores antecedentes que nos permitan formar mejor un nexo entre la realidad y la ficción.

4.1. VIDA Y OBRA.

4.1.1. Antecedentes Familiares y status

Lo primero que debemos saber es que la vida de Maquiavelo estuvo enmarcada durante los años 1469 y 1527. Aunque la información sobre sus años de infancia y juventud es bastante limitada y poco sabemos de él sino hasta el año 1498, que es cuando aparece en la vida pública de Florencia. Como señala Juan Manuel Forte Monge, el desconocimiento de estas etapas de su vida nos impide rastrear los orígenes de su línea de pensamiento¹⁴¹. Estos veintinueve años de “vacío” histórico son aprovechados por los creadores de *Assassin's Creed*

¹³⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, la Hermandad...*, p. 95.

¹⁴⁰ Orestes FERRARA: *Maquiavelo...*, p. 209.

¹⁴¹ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio”, en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas...* p. XIII.

para insertar a la representación de Maquiavelo en la trama, como su primer encuentro con Ezio en Venecia o incorporar la participación de Maquiavelo en acontecimientos históricos como la sublevación de Forli en 1488 a manos de los hermanos Orsi. Cabe preguntarse si la idea de los escritores de la saga fue intencionalmente desarrollar este anacronismo para que Maquiavelo funcionara como un enlace con el personaje de Caterina Sforza y darle más realce al protagonista o si se quiso fusionar este acontecimiento con una visita diplomática que, históricamente, Maquiavelo realizó, pero en 1498. A fin de cuentas, “*si en verdad se desea individualizar a los personajes e insuflarles vida, es en los hechos históricos donde hallará sus mejores puntos de apoyo y auxilio*”¹⁴².

Pero volvamos un poco con los orígenes de la familia Nicolás Maquiavelo y apeguémonos a la historia. Los *Machiavelli* (en italiano) poseen un antiguo origen, son oriundos de Val di Pelsa en las cercanías de Florencia. Eran aliados de los señores de Montespertoli y, por lo que se ha investigado, provienen de una rama familiar común que data de 1120¹⁴³. A pesar de gozar de cierto prestigio y tierras, su patrimonio quedó repartido entre las muchas ramas en que se dividió esta familia. Sin embargo, un número importante de los Machiavelli se había trasladado hace ya mucho tiempo a Florencia, a los sectores cercanos de Santa Felicita y el Ponte Vecchio, en la ribera externa del río, donde formaban parte de los *popolani* más notables¹⁴⁴. Pero los encontramos dentro de la lista de los desterrados después de la derrota de Montaperto y parece que luego se refugiaron en Lucca, aunque volvieron a Florencia tiempo después, junto a representantes de la facción güelfa.

Debemos considerar un detalle importante: los *Machiavelli* contaron con un considerable número de representantes en el gobierno de Florencia, con cincuenta y cuatro priores de los gremios mayores (*Arti Maggiori*) y doce *gonfalonieri* de justicia. Sin embargo, en tiempos de Nicolás Maquiavelo poco y nada quedaba de este lustre, sobre todo a la rama de la familia a la que pertenecía Nicolás. Ahora bien, el declive del relativo prestigio de los Machiavelli puede estar relacionado con el auge del régimen de los Medici¹⁴⁵, pues *Girolamo Machiavelli* (1415-1460), ancestro de Nicolás y jurista de renombre, fue uno de los líderes de la oposición del régimen Medici. No sería raro pensar que este perfil contrario “antimediciano” pudiera pesar, relacionado con la exclusión política de la familia durante el primer periodo de hegemonía de los Medici (1454-1494)¹⁴⁶.

¹⁴² Georg LUKÁCS, *La Novela Histórica*, Ediciones Era, México D.F, 1966, p 131.

¹⁴³ Pasquale VILLARI: *Maquiavelo, su vida y su tiempo*, Gandesa, México D.F, 1953, p. 2.

¹⁴⁴ *Idem*.

¹⁴⁵ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO..., p. XVI.

¹⁴⁶ *Ibidem*, p. XV.

Atendidos ya los antecedentes referentes a sus orígenes familiares, corresponde ocuparnos directamente de la vida de Nicolás Maquiavelo. Nicolás fue hijo de Bernardo Machiavelli y Bartolomea Stefano dei Nelli. Además, tuvo otros tres hermanos. Si bien no tenían una cuantiosa fortuna, poseía un modesto patrimonio, poca liquidez y muchas deudas. A pesar de ser un jurista, Bernardo nunca ejerció públicamente, sino que se dedicaba a asesorar a sus amigos y parientes a cambio de algunas especies. Además, tampoco perteneció al gremio de jueces. Ni Nicolás ni Bernardo obtuvieron el derecho pleno a la ciudadanía de Florencia, aunque esto no queda muy claro si era por la calidad de hijo ilegítimo del padre de Nicolás o por la cantidad de impuestos impagos que debía. Incluso por esta última razón tampoco se pudo optar a algún cargo público en el Gran Consejo de Florencia de manera formal.

En este punto es posible contrastar el status de la familia Machiavelli a través del tiempo con las condiciones de pobreza y exclusión social que pasaba la familia de Nicolás, e igualmente como esta situación influyó en la formación de su pensamiento. De todas formas, el mismo Nicolás Maquiavelo hace alusión a situación de precariedad en una de las misivas que mantiene con Francisco Vettori, fechada el 18 de marzo de 1513: “*viviré como nací, que nací pobre, y aprendí antes a pasar trabajos que a gozar*”¹⁴⁷.

4.1.2. Educación y formación en cultura clásica

A pesar de no poseer una cómoda condición de vida, Nicolás Maquiavelo tuvo acceso a una educación discreta. Parece que no asistió a la academia de Estudios florentinos o a la Universidad de Pisa, su padre registró algunos episodios al respecto de la educación de sus dos hijos varones en su *Libro di ricordi* (una especie de registro y libro de cuentas que poseía don Bernardo y que comprende desde 1474 hasta 1484). De esta forma, nos hacemos una idea de la educación de Nicolás a través de cinco momentos: en 1476, con ocho años, aprende gramática y rudimentos de latín con un tal Matteo della Rocca. Al año siguiente aprendió el *donatello* (ejercicios de latín clásico) con Filippo da Poppi. En 1480, a los once años, Maquiavelo se inició en el aprendizaje del ábaco. Por último, en 1481, Paolo Sassi da Ronciglione le enseñó en los clásicos latinos. Aparte de esta educación formal, Maquiavelo se familiarizó con los clásicos, humanistas y heredó la afición a la lectura de su padre, que por distintos medios, adquirió diversos títulos. Entre los clásicos, el padre de Maquiavelo consiguió obras de diversos autores como: Aristóteles, Cicerón, Cneo Pompeyo, Justino,

¹⁴⁷ Nicolás MAQUIAVELO a Francesco VETTORI [18-03-1513] en *Epistolario 1512-1527*, Fondo de Cultura Económica, México D.F, 2013, p. 76.

Tolomeo, Plinio, Terencio, Macrobio, Tito Livio y Lucrecio. Entre los modernos, destaca la adquisición de las obras históricas del humanista Flavio Biondo, que Maquiavelo utilizó para componer su Historia de Florencia¹⁴⁸.

Es evidente como la influencia de la cultura clásica resuena en toda la obra de Maquiavelo, por ejemplo, en el capítulo XIV de *El Príncipe*, en el que señala la importancia de la lectura de los clásicos y el estudio de los historiadores:

*Respecto a lo de ejercitar la mente, debe el príncipe leer historia, poniendo atención a las acciones de los hombres eminentes, viendo cómo se condujeron en las guerras, examinando las causas de sus victorias y derrotas, a fin de evitar éstas e imitar aquéllas. Y, sobre todo, hacer como ya hicieron ciertos grandes hombres [...] teniendo siempre en la mente su temple y su modo de actuar*¹⁴⁹.

Pero volvamos a contemplar sus intereses literarios. Lucrecio nos entrega un atisbo de sus primeras incursiones en el pensamiento filosófico epicúreo y muchos estudiosos especulan cual sería el real valor de esta obra en el pensamiento de Maquiavelo. Mientras algunos le restan importancia, otros como Giorgio Inglese o Paul Anthony Rahe vinculan esta obra con la formación de su pensamiento político, generando un “paradójico epicureísmo político”, que desembocaría en un republicanismo popular y radical¹⁵⁰. También la lectura de Tito Livio se vuelve de importancia trascendental para parte de su obra. Considerando a la historia como *magistra vitae*, esto tendrá una gran relevancia al considerar a Maquiavelo como un seguidor de la tesis de la eternidad del mundo.

4.1.3. Llegada a la Segunda Cancillería y primeras legaciones

Detallar cómo llega Maquiavelo al cargo de secretario de la Segunda Cancillería sería ahondar demasiado en detalles demasiado específicos. Sin embargo, hay que mencionar que el perfil político de Maquiavelo se ajustaba a los requerimientos del gobierno entrante, por lo que éste puede ser un factor que influyera en su elección al cargo sobre los otros postulantes. Además, no simpatizaba con el pensamiento de Savonarola, como lo manifiesta en alguna de sus misivas a las autoridades florentinas¹⁵¹. Por la opinión de Maquiavelo sobre el fraile y su conocimiento de la obra de Lucrecio se llegó vincular con los partidos que se oponían a sus

¹⁴⁸ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio”, en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras...* p. XVI-XVII.

¹⁴⁹ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe en Obras Completas...*, p.49.

¹⁵⁰ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio”, en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas...*, p. XVIII.

¹⁵¹ *Vid.* Nicolás MAQUIAVELO a Ricciardo BECCHI [9-3-1498] en *Epistolario 1512-1527*, Fondo de Cultura Económica, México D.F, pp. 439-442.

ideas, aunque de manera indirecta. Maquiavelo hace una mención a él como el “profeta desarmado”, refiriéndose a su carisma como medio para alcanzar el poder, pero que decayó rápidamente al perder la confianza de la ciudadanía¹⁵².

Maquiavelo realizaría su primera legación en Forlì, donde conocería Catalina Sforza, mujer astuta y de fuerte carácter que le inició en las “intrigas de la diplomacia”¹⁵³. Poco después realizaría una legación a Francia, donde ampliaría su campo de observación de la realidad y su horizonte mental¹⁵⁴.

4.1.4. Influencia Borgia en Maquiavelo

Por su posición estratégica en Italia central, no es extraño que Florencia fuese blanco de ataques tanto del sur o del norte o de las ambiciones expansionistas de otros príncipes. Por esto es que las delegaciones a las que fue enviado cobran gran importancia en la formación de las ideas de Maquiavelo, pues es en la práctica donde recibe sus influencias más importantes en su pensamiento, las que provinieron de dos integrantes de la familia Borgia: Rodrigo y César. Rodrigo Borgia, quien se transformaría en Papa en 1492, consolidaría el poder de la Iglesia y se transformaría en un obstáculo para lograr la unidad de Italia que tanto pregona. Ahora bien, ¿es Maquiavelo una persona contraria a la Iglesia o a la religión? En este aspecto hay que hacer una separación entre algunos elementos: la Iglesia, vista como un organismo de poder que no logra ejercer dominio sobre Italia, pero tampoco desea que otro lo ejerza; la religión como un elemento de cohesión necesario, pero que en tiempos de Maquiavelo se encontraba corrupto; y los valores que inculca la religión dominante, que son considerados aceptables desde el punto de vista personal, pero un obstáculo desde el punto de vista del hombre de Estado¹⁵⁵.

A nuestros días ha llegado una imagen bastante negativa de los Borgia, pero esta familia estaba inmersa en un ambiente saturado de ambiciones y codicias, además de que se atribuye a su sangre hispana un carácter intolerante y fuerte. El nepotismo se transformó en una buena forma de consolidar el poder de la familia; un comportamiento, por lo demás, muy común en la Europa de su tiempo. Rodrigo, llamado Papa Alejandro VI, no era un prototipo de virtud, gozador y sensual, pero no fue distinto a muchos de los antecesoros y sucedieron

¹⁵² Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 21.

¹⁵³ Pasquale VILLARI: *Maquiavelo...*, p. 25.

¹⁵⁴ *Idem*.

¹⁵⁵ Isaiah BERLIN. “La Originalidad de Maquiavelo” en *Contra la corriente...*, p. 112.

directamente¹⁵⁶. También Cesar es posible que no haya sido más cruel que otros de su tiempo, pero tampoco era asiduo a la crueldad innecesaria.

Durante el pontificado de Alejandro se fortalece el poder de Papa como gobernante de los Estados Pontificios fuera y dentro de Roma, al doblegar a las familias nobles de influencia que acotaban el poder del pontífice, los Colonna y los Orsini: *“para sujetar al papa se servían de los barones de Roma; éstos, divididos en dos facciones, la de los Orsini y la de los Colonna, tenían por lo mismo continuos altercados entre ellos; además, con las armas empuñadas a la vista del pontífice, mantenían el papado débil y exánime”*¹⁵⁷. El pontificado de Alejandro VI fue históricamente agitado y trascendental para la expansión de los Estados Pontificios, esto por las conquistas en los territorios de la Romaña realizadas a través de su hijo César. Cabe preguntarse si estas conquistas iban en pro de construir una dinastía familiar más que de unificar Italia o consolidar el dominio de los Estados Pontificios, secularizando el poder de la Iglesia.

Alejandro VI se transformó, para el pensamiento de Maquiavelo, en un claro ejemplo del gobernante que sabe utilizar la astucia a su favor, llegando incluso a engañar si es necesario, *“dejando de cumplir la palabra encomendada”*¹⁵⁸. Si bien para nuestro criterio podríamos pecar prejuiciosamente de un hecho crudo e inaceptable, hay que considerar el escenario donde se desarrolla esta idea; un ambiente político donde primaba el engaño y la simulación. Por lo tanto, el uso del engaño es una práctica necesaria y generalizada.

*Al respecto, no quisiera pasar por alto uno de los ejemplos recientes. Alejandro VI jamás hizo nada, ni pensó jamás en nada, que no fuese engañar a los hombres, y siempre encontró pretexto para poder hacerlo. Y nunca hubo hombre alguno más rotundo en el dar garantías, ni que con mayores juramentos afirmase algo y lo cumplierse menos; sin embargo, sus engaños le salieron siempre a la medida de sus deseos, pues era buen conocedor de este aspecto de la realidad*¹⁵⁹.

En cuanto al pensamiento de Maquiavelo sobre César Borgia, lo considera un personaje que posee todas las cualidades necesarias para convertirse en el artífice de la unidad italiana, pero cuyo poder es dependiente de su padre, por lo que su muerte fue el principio de

¹⁵⁶ Orestes FERRARA: *Maquiavelo*, pp.77-78.

¹⁵⁷ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 38.

¹⁵⁸ Roberto GARCIA: “La Influencia de los Borgia en el Pensamiento Político de Maquiavelo”, *Argumentos*, 72, (2013), p. 255.

¹⁵⁹ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 59.

su fin¹⁶⁰. Cabe destacar que la opinión de Maquiavelo no es uniforme, pues si bien lo presenta como un estereotipo de las virtudes del Príncipe, en otros escritos posee una imagen de él totalmente distinta, incluso contradictoria. Esta caracterización no solo es posible apreciarla en sus obras, sobre todo el capítulo VII de *El Príncipe*, que técnicamente está dirigido a su persona, sino que también en su correspondencia privada:

Este señor es muy esplendido y magnifico, y en las armas están animoso, que no hay cosa grande que no le parezca pequeña, y por la gloria y por adquirir estado jamás descansa y no conoce fatiga ni peligro: llega a un sitio antes que se sepa que ha partido del que dejó; se hace querer por sus soldados; ha escogido a los mejores hombres de Italia: las cuales cosas lo hacen victorioso y formidable, unidas a una perpetua fortuna¹⁶¹.

Cabe destacar que la perspectiva de Maquiavelo sobre César Borgia cambia después de la muerte de Rodrigo. Un punto de inflexión que se marca poco después de la elección de su sucesor Julio II, quien le había prometido a Cesar mantener su influencia y poder en los territorios conquistados de la Romaña. César ingenuamente había creído sus palabras, aun cuando el nuevo Papa era enemigo de la familia Borgia. Villari señala “Maquiavelo escribe y habla ahora del duque con indiferencia y frio desprecio” aunque también aclara que es posible que esta solo sea una errada interpretación del pensamiento de Maquiavelo sobre el duque, al atribuirle opiniones, virtudes y vicios que nunca tuvo¹⁶². *El Príncipe* no es una glorificación de Cesar Borgia, como tampoco de los otros personajes a los que hace referencia en su obra, pero el Estado requería que fuese fundado bajo el amparo de la virtud personal de un príncipe que reuniera todas las características necesarias y en ese contexto histórico era César¹⁶³.

Tanto César como Rodrigo Borgia son personajes sobre los cuales es posible efectuar un amplio estudio, pero como tienen un papel importantísimo en desarrollo de la trama de *Assassin's Creed*, retomaremos su análisis al realizar una profundización en su papel como antagonistas.

4.1.5. La milicia florentina

Una de las experiencias más satisfactorias para Maquiavelo fue la formación de la milicia florentina autorizada por Soderini, pero organizada en plenitud por Maquiavelo. Se

¹⁶⁰ *Ibidem*, p. 23.

¹⁶¹ Nicolás MAQUIAVELO, A los Señores, [26-6-1502] en *Epistolario 1512-1527*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2013, p. 467.

¹⁶² Pasquale VILLARI: *Maquiavelo, su vida y su tiempo...*, p. 82.

¹⁶³ Federico CHABOD: *Escritos sobre Maquiavelo*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1984, p. 76.

trata de una oportunidad de poner en práctica sus ideas: “el sueño de Maquiavelo era otorgar a Florencia y, tal vez, a Italia un ejército propio y por ende la fuerza y dignidad política que no poseen los estados débiles”.¹⁶⁴ La nueva milicia tenía que estar animada por un fuerte espíritu patriótico y su debía estar conformada por hombres honrados y bien dirigidos, instruidos por alguien con severidad y poder de mando para estar en condiciones de devolver a Florencia sus antiguas glorias y virtudes. Sus esfuerzos tuvieron el éxito esperado al triunfar sobre Pisa (1509) En este mismo periodo Maquiavelo tuvo la oportunidad de asistir a diversas delegaciones, donde conocer Alemania tomando nota de sus costumbres y su cultura, como también a acompañar al papa Julio II, del cual obtuvo algunas apreciaciones.

4.1.6. La caída

Pero su estrecha relación con el gobierno de Piero Soderini le costaría muy caro. Luego de su caída del poder y de la vuelta de la familia Medici al gobierno, Maquiavelo también fue despojado de su cargo, pero las desgracias no acabarían aquí. Uno de los episodios más duros de la vida de Maquiavelo tuvo lugar cuando su nombre apareció en un listado de sospechosos de una potencial conjura y fue acusado de cómplice de conspiración contra los Medici¹⁶⁵. Pasó un tiempo en la cárcel donde fue incluso torturado, y por la mediación del pontífice entrante declarado inocente y liberado al enterarse de su situación el nuevo pontífice León X. Si bien este hecho no presenta mayor desarrollo dentro de la trama de *Assassin's Creed*, al menos si se deja constancia de él: “Maquiavelo lo había pasado mal políticamente hablando e incluso había estado en prisión, pero cuando hubo pasado la marea y pudo volver a coger las riendas de su vida en Florencia, visitaba con frecuencia Villa Auditore”¹⁶⁶.

4.1.7. “El Príncipe”, “Discursos” y otras obras.

Pasaría un corto tiempo en Florencia, solo para posteriormente retirarse a *San Casciano* a reordenar sus ideas y someterse a un periodo de ocio forzado. En este aislamiento, alejado de la acción y del mundo político, es donde reflexionaría sobre sus estudios y su experiencia obtenida a través de sus legaciones diplomáticas. Mantendría una fluida correspondencia con su amigo Francesco Vettori, embajador de la corte del Papa León X, donde relataría diversos aspectos de su nueva vida cotidiana y sus pretensiones de alcanzar el

¹⁶⁴ Pasquale VILLARI: *Maquiavelo, su vida y su tiempo...* p. 107.

¹⁶⁵ Juan Manuel FORTE: “Estudio introductorio”, en Nicolás MAQUIAVELO..., p. XL.

¹⁶⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Revelaciones...*, p. 463.

favor de los Medici¹⁶⁷, como también discutiría sobre los vaivenes de la política de Italia, sus aspiraciones como estado y su relación con Europa, estas apreciaciones políticas poseen un carácter controversial pues sientan la base de una de sus obras más importantes: *El Príncipe*.

“A Maquiavelo hay que entenderlo a través de sus libros, como a Miguel Ángel por sus estatuas”¹⁶⁸, pues a través de su trabajo se plasman con mayor fuerza sus ideas que pretende llevar a la práctica. Pero decir cuáles son los motivos por el cual *El Príncipe* se convierte en una obra tan trascendental y polémica sería repetir lo que muchos autores han declarado y en cierta forma hacer mención a características que se implícitamente se trataron o se profundizaran paso a paso en el trayecto de este trabajo, por lo que intentaré exponer brevemente esta idea. No es extraño de que aspectos fundamentales de esta obra hayan sido considerados para ser utilizados para la contextualización de *Assassin's Creed*, como por ejemplo la observación de los modelos de príncipes, sobre la cual profundizaremos en una ocasión posterior.

Maquiavelo hace gala de su facultad de observación de la realidad efectiva estableciendo comparaciones con hechos históricos mayoritariamente del mundo grecorromano, convencido de que la naturaleza del hombre tiende a mantenerse en el tiempo y que se encuentra inclinada preferentemente hacia el mal, reflejando en su pensamiento cierto pesimismo antropológico. A través de estas meditaciones concibe el ideal de un príncipe capacitado para llevar a cabo un proyecto de Estado para Italia desde sus cimientos. Para lograrlo, deberá cumplir con determinadas cualidades adecuadas para el mundo político que muchas veces no se ajustan a valores del mundo cristiano. Se señalan también las causas de la crisis en Italia, la corrupción de las instituciones y la responsabilidad de la Iglesia como obstáculo para alcanzar la unión, y así como la problemática de la dependencia de las tropas mercenarias, las cuales considera como causa de la debilidad del estado, entre otros temas. No se puede negar que el príncipe de Maquiavelo es astuto y fuerte, dispuesto a usar la fuerza y a engañar cuando es necesario para mantener la estabilidad y seguridad del estado, pero también es un príncipe que sabe doblar la fortuna a través de la virtud política. Ya hemos declarado anteriormente qué personaje contemporáneo a Maquiavelo representa las características de este príncipe.

El Príncipe es una obra corta y concisa, pero que solo es posible apreciarla en plenitud si es complementada por otro de sus trabajos de mayor envergadura y de una elaboración más profunda: *Discursos sobre la primera década de Tito Livio*. Tanto los *Discursos* como *El*

¹⁶⁷ Miguel GRANADA: “Introducción”, en Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, Alianza... p. 12.

¹⁶⁸ Orestes FERRARA: *Maquiavelo...*, p. 209.

Príncipe muestran dos estilos de gobierno bastante diferentes entre sí. Por lo tanto, ¿se contradicen ambas obras? La verdad es que no necesariamente. Mientras vemos regímenes de violencia en *El Príncipe*, en los *Discursos* atendemos a regímenes de justicia relativa y posible¹⁶⁹, Pero el punto importante es que *El Príncipe* sienta las bases del estado y las consolida a través de este gobernante fuerte y un tanto autoritario, a través de un solo hombre, mientras que en los *Discursos* se proyecta este estado como una República basada en el modelo romano, organizada políticamente por el Jefe de Estado. Cualquiera fuesen las disparidades entre estas dos obras, la corriente central que corre entre ambos en la misma: “una patria fuerte, unida, efectiva, moralmente regenerada, espléndida y victoriosa, salvada por la *virtù* de un hombre o muchos”¹⁷⁰.

Maquiavelo no es un autor que escriba para un público masivo, sino que sus textos están dirigidos a las autoridades, príncipes y amigos cercanos¹⁷¹. Aunque esto no quita que expusiera de vez en cuando, fragmentos de sus Discursos ante las brillantes mentes que se reunían en *Orti Oricellari*.

Pero sería un error determinar que el genio creativo de Maquiavelo se reduce a estas dos obras. Como “historiador, cómico y trágico”¹⁷² su genio creativo concibió escribió diversas obras como por ejemplo *La Mandrágora* (comedia), *El Asno de Oro* (poema), *Belfagor arcidiavolo* (novela) y cómo no olvidar *Del Arte de la Guerra*, una obra escrita en forma de diálogo donde critica la organización militar de la época y desarrolla sus ideas sobre la importancia de la inclusión del pueblo en el mundo de las armas. Además, en 1520 fue contratado como cronista por la familia Medici para escribir la *Historia de Florencia*. Existe una controversia sobre la motivación para realizar este trabajo, debido a las necesidades económicas de Maquiavelo, pues solo existía un compromiso salarial de por medio, ya que en sí la obra no presenta la calidad que otorgaría la verdadera inspiración. La lista de escritos, aunque de menor envergadura, suma y sigue.

4.1.8 Últimos Años

Maquiavelo, después de la muerte de Lorenzo el Joven (1520), volvería a trabajar en con los Medici, aunque sólo se le encomendaban tareas menores. Participaría en la formación de nuevas milicias junto a Guicciardini. Después de una guerra que comprometía a Florencia, Francia, el papado, Venecia y a los Sforza contra el emperador del Sacro Imperio, los Medici

¹⁶⁹ *Ibidem*, p. 200.

¹⁷⁰ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo” en *Contra corriente...* p. 123.

¹⁷¹ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...* p. 71.

¹⁷² Nicolás MAQUIAVELO a Francisco GIUCCIARDINI [21-10-1525] en *Epistolario 1512-1527...*, p. 299.

serían expulsados nuevamente del gobierno. La nueva República desconfía de Maquiavelo por su vínculo con los Medici en los últimos años. Además, el contenido de *El Príncipe* ya estaba causando suspicacias entre los círculos más poderosos y ricos, por lo que no es considerado para ocupar algún cargo político a pesar de las recomendaciones de sus amigos¹⁷³. De todas formas, Maquiavelo moriría poco tiempo después, el 21 de junio de 1527.

4.2 MAQUIAVELO VS “MAQUIAVELO”

Ya establecido el breve apartado sobre su vida y obra, debemos presentar a la representación de Maquiavelo y su intervención dentro de la trama de *Assassin's Creed*, con el fin de comprobar su congruencia con el personaje histórico y llegar de esta forma a verificar con cuanta fidelidad se representa su pensamiento dentro de la saga, como también si éste nace de la intervención directa o por manejo del autor. El primer paso será establecer un perfil de la personalidad basado en las características que presenta el Maquiavelo histórico y compararlo las descripciones que nos ofrece la novela:

*“Maquiavelo era muy distinto. De estatura media, figura delgada, con ojos brillantes, cabello oscuro, cabeza más bien pequeña, nariz ligeramente aquilina, labios apretados: todo denunciaba en él al **observador y al pensador muy agudo**, pero no al **hombre capaz de ejercer gran influencia sobre los demás**. No podía evitar fácilmente la **expresión sarcástica** que de continuo le andaba por los labios y **los ojos centelleantes y que le daba el aspecto de un calculador frío y sagaz**; al paso que, ello no obstante, estaba dominado a menudo por su formidable imaginación, a veces arrastrado de súbito por ella en medida propia de los visionarios más fantásticos”¹⁷⁴.*

Considerando la descripción anterior, debemos aclarar que este perfil histórico, a pesar de que está explicitado dentro de la biografía escrita por Villari, no señala la fuente inicial de donde lo obtuvo, presumiéndose que proviene de una descripción basada en algún retrato de Maquiavelo, siendo la opción más posible es que se haya utilizado el realizado por *Santi di Tito* (1536-1603) aunque éste artista es posterior a la fecha de la muerte de Maquiavelo. Este cuadro se encuentra actualmente ubicado en el *Palazzo della Signoría*. Ya que nos estamos refiriendo a este tipo de caracterizaciones, podríamos señalar además, que la representación física que se intenta hacer de Maquiavelo en *Assassin's Creed*, presenta mayor

¹⁷³ Juan Manuel FORTE: “Estudio introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO..., p. LIX.

¹⁷⁴ Pasquale VILLARI: *Maquiavelo, su vida y su tiempo...*, p. 6.

similitud con la propuesta por el escultor *Lorenzo Bartolini* (1777-1850) que con el retrato de Santi di Tito. Esta escultura es posible apreciarla en la Galería Uffizzi en Florencia (*Vid.* Fig. 2). Esta situación nos lleva a pensar acerca del grado de exactitud que podemos lograr en la caracterización de un personaje histórico cuando las fuentes no son certeramente contemporáneas.

Ahora, regresando a las características resaltadas en la descripción de Villari, es posible apreciarlas a través de diferentes pasajes de la novela de *Assassin's Creed*. Aunque hay que considerar la utilización del concepto como parte de una descripción general, como también el contexto en que se encuentra inmerso, por lo cual es necesario recalcar las cualidades sobre las que se hace una mayor profundización:

4.2.1. Observador y ¿potencial líder?

*Siempre he estado de tu parte. Siempre he sido fiel a la causa. Mi defecto es que me guardo mis pensamientos. Eso es lo que causó las dudas en tu mente y en la de Gilberto. Ahora ya nos hemos librado de esa situación desagradable. Yo nunca quise ser el líder. Soy... más bien un observador*¹⁷⁵.

Con respecto al párrafo anterior, recordemos al Maquiavelo histórico. Siempre se presentó como leal a la causa del Estado buscando la mejor alternativa, incluso a costa de su futuro, como cuando participó en la autorización de regreso de los Medici, hecho que le costaría su trabajo posteriormente¹⁷⁶. Además, el que no haya aceptado la posición de liderazgo posiblemente está vinculado a que siempre mantuvo una posición de secretario mientras trabajó para el gobierno de Florencia e incluso, muchas veces, documentos que el preparaba debían pasar por la supervisión y firma de su superior directo. Sin embargo, esto no quiere decir que no haya poseído las características de un líder. Aunque “no era un agitador de pueblos como el idealista Savonarola”¹⁷⁷, cabe recordar que bajo su responsabilidad estuvo la ardua labor de organizar la milicia florentina. Ahora, sobre la cualidad de observador del Maquiavelo historiador, se encuentra muy bien representada en su personificación de *Assassin's Creed*, por lo que está evidenciada. La pregunta es ¿a quién o qué observa? Es una cuestión que vale la pena responder en el proceso de este trabajo.

¹⁷⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: La Hermandad...*, p. 343.

¹⁷⁶ María Teresa NAVARRO: “Maquiavelo un hombre de acción, un fiel servidor”, *Epos Revista de Filología*, 2 (1986), p. 209.

¹⁷⁷ Orestes FERRARA: *Maquiavelo...*, p. 2.

La escena de *Assassin's Creed* que citamos anteriormente es posterior a la aclaración de una intriga en que se ve involucrado, donde es acusado de traidor a la Orden¹⁷⁸, porque, a lo largo de la trama mantiene un comportamiento sospechoso y demasiado discreto, sus continuas reuniones con César Borgia, las cuales corresponden a su trabajo como secretario, además tiene de mantener una red de espías que lo mantienen siempre informado, aunque, como es una novela, el autor prefirió que se aclarara el malentendido “sin mayor complicación”, por decirlo así. En cierta forma esta situación nos recuerda al episodio que vivió el Maquiavelo real a ser acusado de conjurar contra la familia Medici y de lo cual es inocente, aunque etapa de su vida no estuvo exenta de complicaciones en el proceso. Mientras el Maquiavelo real es fiel a la causa del Estado, su contraparte, además refleja su fidelidad a la Orden, aunque por los medios que utiliza es muchas veces incomprendida.

Uno de los episodios que representa este grado de tensión es el siguiente y además refleja otras características que se han querido otorgar del Maquiavelo real, resaltando las cualidades diplomáticas obtenidas a través de la experiencia de sus legaciones. Sobre el Maquiavelo ficticio, hay que considerar que, al no nacer en el seno de la hermandad, fue admitido por sus habilidades y por el servicio que podía prestar a la Orden. De manera similar, nuestro Maquiavelo histórico piensa “en una sociedad donde los talentos humanos deban adaptarse a un todo poderoso y esplendido”¹⁷⁹:

*Se miraron el uno al otro. Maquiavelo era casi diez años menor que Ezio, aun así no había duda de la independencia y la **ambición** tras aquellos ojos enmascarados. ¿Le molestaba el liderazgo de Ezio? ¿Esperaba que hubiera recaído en él? Ezio apartó aquella idea de su cabeza. Estaba seguro de que **aquel hombre era un teorizador, un diplomático, un animal político**. Y no cabía duda de su **utilidad**, o de su lealtad, a la Hermandad.*¹⁸⁰

Ahora, el Maquiavelo real era más que un teorizador, también poseía un carácter más práctico, pues sus ideas no solo provenían del estudio de la literatura clásica, sino también de la observación directa. Su mundo no se reduce a las cuatro paredes de una oficina, sino que fue un “hombre de acción”¹⁸¹ que trabajó en terreno y que incluso quiso aplicar lo que reflexionaba, como cuando estuvo a cargo de la conformación de la milicia florentina. El Maquiavelo ficticio también es un “hombre de acción” que participa activamente de muchas

¹⁷⁸ Vid. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: La Hermandad...*, p. 142.

¹⁷⁹ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo”, *Contra la corriente...*, p. 128.

¹⁸⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 231.

¹⁸¹ María Teresa NAVARRO: “Maquiavelo un hombre de acción...”, p. 207.

de las aventuras del protagonista, incluso combate a su lado, aunque sigue quedando en el planteamiento del autor el imaginario de un Maquiavelo más “erudito”: “*Aunque [Ezio] prefería el aire libre y la acción antes que enfrascarse con papeles en archivos polvorientos. Aquel era un trabajo más adecuado para el último secretario de su padre, Giulio, o para un ratón de biblioteca como Maquiavelo; pero por aquel entonces este último estaba ocupado al frente de la milicia florentina*”¹⁸².

Dicho sea de paso, en un par de líneas se hace mención en la novela de un acontecimiento histórico que **vincula al Maquiavelo real y al personaje**. Este elemento de contextualización es utilizado recurrentemente no solo con Maquiavelo, sino con muchos más personajes. Sin embargo nos enfocaremos en el caso particular de Maquiavelo para ejemplificar otras situaciones:

- Al plantear su opinión sobre el gobierno de Savonarola¹⁸³.
- Al referirse indirectamente al gobierno de Piero Soderini. “[Maquiavelo dice] *Mi señor, Piero Soderini [...]*”¹⁸⁴, “[Florenia es] *una ciudad que había recuperado la estabilidad bajo el sabio gobierno de Piero Soderini*”¹⁸⁵.
- Al mencionar sus legaciones frente a Cesar y su admiración hacia él¹⁸⁶
- Al mencionarse en las Bases de Datos de los videojuegos su labor en la formación de la milicia florentina¹⁸⁷ (aunque como vimos, también se hace una breve referencia en una de las novelas)¹⁸⁸.
- Al asistir al conclave que eligió a Julio II¹⁸⁹.
- Al hacer referencia al periodo en el que estuvo en prisión: “Maquiavelo lo había pasado mal políticamente hablando e incluso había estado en prisión”¹⁹⁰
- Al ser mencionadas sus obras: *La Mandrágora*¹⁹¹ y *El Príncipe*¹⁹², entre otras.

Sin embargo, un hecho que llama enormemente la atención es que la idea de unificación italiana no aparece como un discurso propio de su personaje de Maquiavelo, sino en el personaje de César Borgia, para quien representa un proyecto de iniciativa personal,

¹⁸² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 25.

¹⁸³ Por la complejidad y contenido de este episodio, se analizará en profundidad en el Capítulo III.

¹⁸⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 110.

¹⁸⁵ *Ibidem*, p. 178.

¹⁸⁶ *Ibidem*, p. 112.

¹⁸⁷ UBISOFT: “Bases de Datos. Nicolás Maquiavelo”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

¹⁸⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 25.

¹⁸⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 363.

¹⁹⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 463.

¹⁹¹ *Ibidem*, p. 472.

¹⁹² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*, p. 494.

pero en pro de la facción que representa: “*para reunificar*”¹⁹³ *Italia debo tener todas las instituciones bajo mi control. Ya sabes que servimos a una organización más importante, a la Orden de los Templarios*¹⁹⁴” y por su parte, Maquiavelo critica: “[Cesare] *encabeza un gran ejército de tropas armadas hasta arriba, con el que tiene la intención de apoderarse de Italia, de toda la península, y no va a detenerse en los límites del Reino de Nápoles [...] Los Borgia tratan a nuestro país y al Vaticano como si fueran su propio feudo*”¹⁹⁵ y a la vez “admira”: “—*Sabe cómo ejercer su voluntad (una extraña virtud hoy en día) y es el tipo de hombre que puede someter al mundo a esa voluntad*”¹⁹⁶.

4.2.2. Seguridad, inteligencia y Discreción.

*Aunque Ezio estaba al tanto de la obsesión de Maquiavelo por la seguridad. Sin duda acudiría al lugar señalado todos los días, a intervalos regulares. Ezio no tendría que esperar demasiado*¹⁹⁷.

Messer Maquiavelo te encontró desmayado en tu silla [...] y os trajo aquí. No te preocupes, nos ha pagado a mí y a mi marido para que os cuidemos a los dos. Y nos ha dado unas cuantas monedas más para **que seamos discretos**. Pero ya sabes que **a messer Maquiavelo no se le puede contrariar**¹⁹⁸.

*Era crucial que llegara allí antes de que le ocurriera nada a Maquiavelo. Si le perdía, perdería **al más inteligente** de la Hermandad*¹⁹⁹.

El primer dialogo, lo más probable es que haga alusión a la importancia que el Maquiavelo histórico otorga al mantenimiento de la seguridad para asegurar el bienestar del Estado. La discreción fue una cualidad que Maquiavelo cultivaba sobre todo al relacionarse

¹⁹³ Se está utilizando de manera muy liviana el concepto “*reunificar*”, pero esto corresponde a un detalle del proceso de traducción de la novela *Assassin's Creed Brotherhood* a su versión homónima hispana. En la versión anglosajona se utiliza la palabra “*unite*” (unificar), por lo tanto unificar y reunificar estarían siendo tratados como un sinónimos y se produciría un anacronismo menor derivado de la traducción del texto. Pero más allá del contextualización de la lucha de poder de Italia del siglo XVI, la cual sirve como “telón de fondo” para el desarrollo de la trama de *Assassin's Creed*, es posible apreciar un “involuntario” anacronismo por parte de los creadores de la novela, ya que la idea de “unificación italiana” se encuentra más asociada a un proceso histórico que se llevó a cabo durante el siglo XIX. Vid. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Brotherhood*, Penguin Group, New York, 2010, p. 212 [versión epub]

¹⁹⁴ *Ibidem*, p. 294.

¹⁹⁵ *Ibidem*, p. 52-53.

¹⁹⁶ *Ibidem*, p. 105.

¹⁹⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 100.

¹⁹⁸ *Ibidem*, p. 93.

¹⁹⁹ *Ibidem*, p. 308.

con diversos grupos políticos para no llamar mayormente la atención. Con la frase “no se le puede contrariar” hace mención al grado de influencia que es capaz de lograr, aunque si vemos al Maquiavelo real, esto no siempre fue así, sobre todo en la relación con personas de mayor rango que él. Como curiosidad, Maquiavelo nunca obtuvo el título de “*messer*”²⁰⁰, ya sea porque no contaba con un título de notario, o por sus antecedentes familiares, pero esto no le impidió llegar a ocupar un cargo en la secretaría.

Seguridad, inteligencia y discreción fueron las cualidades que hicieron que “Maquiavelo” terminara ganándose la confianza de Ezio, a tal punto de considerarlo su consejero más cercano:

*“Nicolás, será mejor que no dejes de decirme lo que piensas. Ahora busco la opinión del consejero en el que más confío”*²⁰¹. De todas formas este dialogo está inspirado en una referencia de *El Príncipe*: *“Un príncipe advertido y juicioso debe seguir el curso medio, escogiendo sujetos sabios, a los cuales únicamente otorgue licencia para decirles la verdad”*²⁰².

4.2.3 Indicio de pesimismo antropológico y de verdad efectiva.

*No soy cínico en absoluto. Tan sólo describo cómo es Roma hoy en día. Pero tienes razón, Ezio, tal vez estoy un poco amargado y soy un poco negativo a veces. Puede que no se haya perdido todo. Las buenas noticias son que tenemos aliados en la ciudad. Los conocerás. Y el Colegio Cardenalicio no está dominado al completo por Rodrigo, como a él le gustaría, aunque le falta poco*²⁰³.

En esta frase, no solo quiere demostrarnos parte del aspecto pesimista que posee en sí mismo Maquiavelo, también nos muestra un atisbo de su objeto de estudio, donde describe “la realidad de Roma”. Serán muchas las situaciones donde aplique este criterio, aunque este sea solo un atisbo de lo que verdaderamente sea su pensamiento y muchas otras ideas se encuentren de forma más implícita, las cuales se analizarán posteriormente.

²⁰⁰ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas...*, p. XXII.

²⁰¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: La Hermandad*, p. 343.

²⁰² Nicolás MAQUIAVELO, “Capítulo XXIII” en *El Príncipe*, Panamericana Editorial, Bogotá, 2000, p. 175.

²⁰³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed: La Hermandad*, p.120.

5. VERDAD HISTÓRICA Y “VERDAD” EN LA FICCIÓN

Ahora nos encontramos en condiciones de sumergirnos en los conceptos a estudiar ¿Por qué partir desde la verdad? Pues cuando hablamos de “**verdad**” en este capítulo, no sólo veremos cuál es concepto que es posible apreciar tanto en Maquiavelo como en la obra de ficción estudiada. Conocer al Maquiavelo histórico a partir de diversas fuentes nos presentará, además una base consistente para llevar a cabo la investigación. En palabras simples: a partir de la verdad histórica, será posible comprender el concepto de verdad en la ficción. Ahora bien, incluso suena hasta contradictorio pensar que es posible encontrar una verdad dentro de la ficción, aunque no lo es tanto si lo intentamos visualizar es la verdad de nuestro propio presente reflejado a partir de la ficción.

La selección inicial de este concepto es una de las diferentes perspectivas posibles, ya que la verdad puede ser un punto de partida, como también un medio para alcanzar una meta superior, o bien el fin último a intentar alcanzar. Para la Orden de los Asesinos del videojuego, el cuestionamiento de la verdad puede ser el punto de partida para alcanzar otra verdad más elevada, a través de la construcción y trasmisión del conocimiento y el reconocimiento de la naturaleza libre del ser humano (el cual también puede ser un punto de partida), produciéndose un círculo virtuoso de continuo aprendizaje y reflexión. Pero para su contraparte, la representación ficticia de la Orden del Temple, la **verdad** se vuelve un producto, construido a imagen y semejanza de un proyecto establecido, donde el orden, el control y la estructura son sus bases fundamentales con finalidad clara y difundida de manera homogénea, sin respetar mayores individualidades ni opiniones para alcanzar sus objetivos.

En Asesinos y Templarios, dentro de su universo de evasión, son distintas las motivaciones que buscan acercarse a su ideal de verdad, asociadas a su vez con otros conceptos específicos que le dan forma, pero que en cierta medida intentan parecer reflejo de nuestra realidad a partir de una representación de época, por lo que será necesario vincular con lo que Nicolás Maquiavelo nos presenta como “verdad”.

5.1 La “Verdad Efectiva” de Maquiavelo

Pero concentrémonos en el caso para Nicolás Maquiavelo. Anteriormente consideramos algunos aspectos relevantes de su contexto histórico por una razón. ¿Cuál es? Incluso ya trazamos algunas líneas al realizar comparaciones entre el Maquiavelo histórico y el personaje. Para este personaje histórico, el concepto de **verdad** está asociado estrechamente con el de **realidad de su propio tiempo**, en un concepto que es posible denominar *verità*

effettuale o también es llamado actualmente **realismo político**. Veremos cómo Maquiavelo expone la idea y la importancia de la *verità effettuale* en el Capítulo XV del *El Príncipe*:

*Pero siendo mi intención escribir algo útil para quien lo lea, he considerado más apropiado ir directamente a la verdad objetiva de los hechos, que a su imaginaria representación. Pues, muchos son los que han imaginado repúblicas y principados que nadie ha visto ni conocido jamás realmente, y está tan lejos el cómo se vive del cómo se debería vivir, que quien renuncie a lo que se hace en aras de lo que se debería hacer, aprende más bien su ruina que su conservación; y es que un hombre que quiera hacer en todo profesión de bueno, acabará hundiéndose entre tantos que no lo son*²⁰⁴.

Hay que notar que, en párrafo anterior, Maquiavelo habla de contextos a los que hay que adecuarse, pues “sólo podemos lograr lo que queremos si nos comprendemos, primero a nosotros mismos, y luego la naturaleza del material con el que trabajamos”²⁰⁵. Así, lo que se tenga que hacer se debe definir en términos de lo factible, no del imaginario²⁰⁶. Pero también señala que las acciones a tomar al respecto, donde la mejor fuente de observación es la realidad contemporánea en complementación con la sabiduría de los observadores del pasado. Si bien la cita anterior está dirigida a un potencial líder (en este caso el príncipe), si lográramos trasladar esta perspectiva a la óptica de la saga *Assassin's Creed*, podríamos estar hablando perfectamente del comportamiento de los líderes de las facciones (reemplazando la palabra “Estado”) en disputa que serán analizados detalladamente más adelante. Hay que tener cuidado con la interpretación que se le quiera dar a este párrafo, pues para el lector común que desee obtener alguna lección de éste, le puede significar un llamado de apego a la realidad, como también un desarraigo de sus ideas quiméricas y la imposibilidad de llevarlas a cabo: todo depende del punto de vista del lector.

Además, es posible vincular ya esta verdad objetiva a la manera en que se moldea y utiliza el conocimiento, pues se condiciona sus resultados a la perspectiva que se esté utilizando y además lo hace responsable de sus actos. Un ejemplo de esta idea lo podemos ver en el siguiente diálogo entre los correspondientes antagonistas de *Assassin's Creed Brotherhood*: Rodrigo y César Borgia: “Fue decisión tuya atacar Monteriggioni, no mía. Ya va siendo hora de que te responsabilices de tus propias fechorías, si no es demasiado tarde. —Querrás decir mis acciones —replicó Cesare con orgullo—. A pesar de la constante

²⁰⁴ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011, p. 51.

²⁰⁵ Isaiah BERLIN, “La Originalidad del Maquiavelo” en *Contra la corriente...*, p. 105.

²⁰⁶ *Ibidem*, p. 112.

intromisión de fracasos como tú”²⁰⁷. Bajo el paradigma de Maquiavelo, César sólo aprovechó la oportunidad y lo que para otros es fechoría, para César es un acto justificado para lograr su objetivo. Es posible apreciar cómo el pensamiento del Maquiavelo histórico se encuentra reflejado en el desarrollo de la novela por intervención del autor de la obra, incluso si la representación de Maquiavelo no se encuentra presente en la situación.

— *Al-Mualim: ¿En qué creemos?*

— *Altair: Solo en nosotros mismos. Vemos el mundo como es en verdad, y esperamos que un día todos los hombres lo vean.*

— *Al-Mualim: ¿Qué es el mundo?*

— *Altair: Una ilusión, podemos someternos a ella, como casi todos, o trascenderla.*

— *Al-Mualim: ¿Qué es trascender?*

— *Altair: Reconocer que "Nada es verdad y todo está permitido". Que las leyes no nacen de Dios sino de la Razón*²⁰⁸.

Sin embargo y ateniéndose a las debidas proporciones, es curiosa la similitud de la idea de **“ir directamente a la verdad objetiva de los hechos”** con la **“trascender el velo de la ilusión”** planteada en la primera entrega de *Assassin's Creed* (y por lo tanto, lejos de la intervención del personaje de Maquiavelo), cuyos preceptos de la representación de la antigua orden siria han sido heredados a su homónima renacentista. ¿Coincidencia o intencionalidad?

Ya habíamos señalado en el marco teórico la naturaleza práctica de esta definición, pues se opone a toda idealización de la política, la cual queda en el escenario del “cómo debería ser”, cuando lo que realmente se necesita es buscar soluciones apegadas más a un contexto específico que a la búsqueda de una utopía. De acuerdo a Juan Manuel Forte, en los escritos de Maquiavelo encontramos **rasgos típicos de este realismo político**²⁰⁹, de los que aquí podrían destacarse cuatro:

- Admisión de un relativo pesimismo antropológico, por el que las pasiones potencialmente destructivas (ambición, avidez, envidia...) se convierten en constantes que todo actor político debe tener presente.

²⁰⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 351.

²⁰⁸ UBISOFT: “Diálogos con Al Mualim”, en *Assassin's Creed*, Ubisoft Montreal, 2007. [videojuego]. También podemos ver el dialogo en la adaptación literaria: Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada...* pp. 190-191

²⁰⁹ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio. Glosario” en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011, p. CXXIV

- Caracterización del Estado y de la sociedad como entidades abocadas al conflicto externo (expansión y guerra defensiva) e interno (luchas de poder y de clases e intereses sociales)
- Aceptación de la naturaleza jerárquica de las relaciones de poder y, por lo tanto, de su carácter asimétrico y tendencialmente opresivo (y, por ende, conflictivo).
- Imposibilidad, en el mundo político, de hallar decisiones perfectas o sin inconvenientes y la aceptación del “mal menor” como horizonte de la práctica política.

¿Es posible reconocer estos rasgos de la “verdad” de Maquiavelo a través de la trama de *Assassin’s Creed*? Debemos considerar que al no tratarse de una investigación sobre historia política, la profundización de estas características está relacionada con la forma en la que este pensamiento o algunos rasgos generales de éste son caracterizados dentro de la obra de ficción, más que en interiorizarse en tema de las relaciones internacionales, a menos que sea estrictamente necesario. Por lo tanto, en la medida que avancemos en este capítulo, veremos cuáles se presentan con más fuerza y cuáles de manera superficial o simplemente no se presentan, tanto en la ideología ficticia de los Asesinos, como de los Templarios.

5.2 Pesimismo Antropológico.

Este tema es un punto transversal y no es de extrañar que tengamos que retomarlo más adelante, pues está estrechamente vinculado tanto a la forma de ver el mundo real, como a la manera en que se construye, utiliza e incluso se interpreta el conocimiento a lo largo de la obra. En *El Príncipe*, lo podemos visualizar de manera bastante expresiva: “*Porque de los hombres cabe en general decir que son ingratos, volubles, falsos, cobardes y codiciosos; y que mientras los tratas bien son todo tuyos, te ofrecen su sangre, sus bienes, su vida y sus hijos, como antes dije, mas siempre y cuando no los necesites; pero cuando es así, se dan media vuelta*”²¹⁰.

Si tomamos el anterior punto de vista, no es extraño, que, a través de la novela, la representación de Maquiavelo nos otorgue una primera impresión sobre el papel del pueblo, mediante una frase que prácticamente ha sido extraída integralmente de *El Príncipe*: —*Perdóname, Ezio, pero el pueblo es veleidoso. Confiar en él es como construir sobre arena. —No estoy de acuerdo, Nicolás. Sin duda nuestra confianza en la humanidad está en el*

²¹⁰ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe en Obras Completas*, Gredos... , p. 56

*corazón del Credo de los Asesinos*²¹¹. Mientras Maquiavelo manifiesta de antemano una ambivalencia en el proceder del pueblo, el protagonista tiene la confianza que hay que partir desde el pueblo si se quiere acabar con el poder tiránico. Por otro lado, los antagonistas, representantes del poder “templario”, también manifiestan un fuerte pesimismo antropológico: “*Depositata demasiada fe en el corazón de los hombres, Altaïr [...] Los Templarios conocen la verdad. Los humanos son débiles, viles y mezquinos*”²¹², frase que incluso podría resonar como una réplica al pensamiento de los Asesinos sobre la naturaleza humana.

Considerando cómo se proyecta la naturaleza del ser humano en la obra de Maquiavelo, nos podemos dar cuenta que éste se encuentra desde la perspectiva del príncipe y es él quien debe enfrentarse a las diversas vicisitudes para llevar la tarea de formar el Estado. Recordemos el clima de corrupción política imperante y disputas internas de la Italia de principios de XVI. Por lo tanto, al pensar que se enfrentaría a un “nido de serpientes”, debería actuar en consecuencia a las circunstancias: “*Quien funda un Estado y le da leyes debe suponer a todos los hombres malos y dispuestos a emplear su malignidad natural siempre que la ocasión se lo permita*”²¹³.

Por otra parte, sin nos remitimos a la representación de Maquiavelo, veremos qué es lo que opina de un “potencial príncipe” como Cesar Borgia, el cual está reflejado como un personaje antagonista, por lo que hay que considerar que es representado con toda suerte de antivalores que se mezclan con rasgos de la personalidad que históricamente conocemos:

*Es malvado hasta la médula, y un Templario tan dedicado como su padre, el Papa, pero también es un soldado muy bueno aunque totalmente despiadado. Siempre había querido ser soldado, incluso después de que su padre le hiciera cardenal de Valencia cuando tan sólo tenía diecisiete años. Como todos sabemos, renunció a ese puesto y se convirtió en el primer cardenal en la historia de la Iglesia que lo hizo. Los Borgia tratan a nuestro país y al Vaticano como si fueran su propio feudo. El plan de Cesare es arrasar primero el norte, someter la Romaña y aislar Venecia. Además, pretende erradicar y destruir a todos los Asesinos que queden, pues sabe que al fin y al cabo somos los únicos que podemos detenerle. El lema es “Aut Cesar, Aut Nihil”, “o estás conmigo o estás muerto”. ¿Y sabes qué? Me parece que el muy loco se lo cree de verdad.*²¹⁴

²¹¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 118.

²¹² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 193.

²¹³ Miguel SARALEGUI: “Maquiavelo y la partitocracia...” p. 225.

²¹⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p.53.

Recordemos que este Maquiavelo representado en la saga *Assassin's Creed*, también reconoce algunas cualidades en quien considera un enemigo: “—*Sabe cómo ejercer su voluntad (una extraña virtud hoy en día) y es el tipo de hombre que puede someter al mundo a esa voluntad*”²¹⁵. Podemos encontrar un punto común con el Maquiavelo histórico y que fue analizado anteriormente, la ambivalencia entre la opinión personal sobre César Borgia es similar, aunque la diferencia es que en caso de las Obras de Maquiavelo termina siendo un balance positivo hacia su persona, mientras que, en la obra de ficción, por tratarse “César” de un personaje antagónico es retratado de forma bastante negativa.

Este pesimismo antropológico, sin embargo, puede llevarnos a una ambivalencia sobre la naturaleza humana: “*Rarísima vez son los hombres perfectamente buenos o completamente malos*”²¹⁶. Esta cita, pareciera contradecir la idea anterior, pero, más que eso la complementa. Si bien se puede hacer un análisis ontológico y hermenéutico de la sentencia, el Maquiavelo histórico la utiliza de forma práctica, señalando el ejemplo de benevolencia de un hombre sin escrúpulos como Juan Pablo Baglioni, quien no se atrevió a atentar contra la vida del Papa Julio II teniendo gran oportunidad. Por su parte, el Maquiavelo representado en la ficción define esta naturaleza ambivalente del ser humano describiendo al Papa Alejandro VI, pero dejando en claro cuál es el lado que predomina en su naturaleza. Nótese además el espíritu y ambición por fama y gloria:

*El Papa Alejandro es una mezcla extraña —contestó Maquiavelo—. Es un gran administrador e incluso ha beneficiado a la Iglesia, pero su lado maligno siempre supera al bueno. Durante años fue el tesorero del Vaticano y encontró maneras de amasar una fortuna. La experiencia le ha resultado muy útil. Vende sombreros de cardenales, lo que le ha garantizado tener de su lado a montones de ellos. Incluso ha perdonado a criminales, siempre y cuando tuvieran suficiente dinero para librarse de la horca*²¹⁷.

Pero sin lugar a dudas, el momento que más marca la dubitación y el aprovechamiento de la oportunidad por esta ambivalencia mencionada anteriormente, es el cuestionamiento que Maquiavelo le hace a Ezio Auditore por no concretar la misión de acabar con su archirrival de turno, Rodrigo Borgia. Cabe destacar que, si tanto en la novela como el video juego se hubiese llegado a finiquitar este hecho, se habría incurrido en una tergiversación histórica notable, pues no era y el lugar ni el momento para el suceso.

²¹⁵ *Ibidem*, p. 112.

²¹⁶ Nicolás MAQUIAVELO: *Discursos sobre la primera década de Tito Livio*, en *Obras Completas...* p. 328.

²¹⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*, p. 106.

Cuéntanos qué pasó con el Papa. ¿Has dicho que no murió? —Cuando regresé a la cripta, su capa estaba en el suelo de la capilla, pero él había desaparecido. —¿Había hecho alguna promesa? ¿Había mostrado arrepentimiento? —No. Estaba empeñado en hacerse con el poder. Cuando vio que no iba a conseguirlo, se derrumbó. —Y tú le dejaste morir.

—Yo no iba a matarlo. —Deberías haberlo hecho. —No estoy aquí para discutir sobre el pasado. Mantengo mi decisión. Ahora deberíamos hablar del futuro, de lo que vamos a hacer²¹⁸.

“Deberías”, esta pequeña palabra nos hace pensar en que en este dialogo no es el Maquiavelo de la trama quien se está acogiendo a la *verità effettuale*, sino que es Ezio, el protagonista, quien expone la situación tal como fue y los motivos que serán explicados a continuación: “*El hecho de matar a Rodrigo no cambiará nada. Si le cortas la cabeza a un hombre, se muere seguro. Pero nos estamos enfrentando a Hydra*”²¹⁹. Maquiavelo entiende la situación, pues, de manera similar a su contraparte histórica, no es un sádico, pues solo aprueba la violencia cuando es completamente necesaria y rechaza los excesos.

Pero aún, a lo largo de la historia, en variadas oportunidades, le sigue reprochando su error, aunque por otra parte le recuerda su misión, por ejemplo en el siguiente pasaje:

—Tan sólo si surge la oportunidad perfecta para asesinarlos, la aprovecharé.

Maquiavelo parecía molesto.

—No repitas el mismo error que en la cripta. Ahora tendrás que matarlos.

—Estoy de acuerdo con Nicolás —dijo Bartolomeo—. No deberíamos esperar²²⁰.

En el párrafo anterior, vemos que ocurre algo muy similar a lo que plantea el Maquiavelo histórico en el Capítulo XVIII del *El Príncipe*, sobre el uso de la crueldad para lograr un objetivo mayor, aunque guardando la precaución de no caer en un exceso que lo vuelva un ser despreciable. Ya vimos cómo Maquiavelo parte desde la **idea que todos los hombres generalmente son malos**. Si hipotéticamente partiese de la base de una benevolencia en el ser humano, no sería necesario pensar de este modo, lo que nos hace reflexionar lo que señala Isaiah Berlin acerca de, los escenarios concebidos por Maquiavelo no hay espacio para la cooperación, solidaridad o benevolencia desinteresada²²¹. Debemos pensar que bajo el esquema de Maquiavelo existía un código valórico muy lejos de la moral cristiana pero eficaz para la labor del gobernante:

²¹⁸ *Ibidem*, pp. 51-52.

²¹⁹ *Ibidem*, p. 117.

²²⁰ *Ibidem*, p. 188.

²²¹ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo” en *Contra la corriente...* p. 143.

*No debe a un príncipe, por tanto, serle de preocupación que se lo repunte de cruel por mantener unidos y leales a sus súbditos, **pues con poquísimos castigos ejemplares** será más clemente que quienes, por excesiva clemencia, dejan proseguir los desórdenes, y con ellos, los asesinatos y rapiñas a que dan lugar; y es que éstos suelen perjudicar al pueblo en su conjunto, en tanto que **las ejecuciones ordenadas por el príncipe sólo perjudican a algún particular**²²².*

5.3 Conflicto Permanente

Para el Maquiavelo histórico, existe una caracterización del Estado como una entidad enfocada al **conflicto externo e interno**²²³, donde un Estado debe considerar enemigo suyo a cualquier otro Estado con la fuerza suficiente para actuar contra él impunemente, pero esta situación tiene sus bases en la naturaleza ambiciosa del ser humano que señalábamos anteriormente. Además, esta idea es posible verla respaldada en el Capítulo XXXVII del primer libro de los *Discursos de Tito Livio*:

*En efecto; cuando los hombres no combaten por necesidad, **combaten por ambición**, la cual es tan poderosa en el alma humana, que jamás la abandona, cualquiera que sea el rango a que el ambicioso llegue. Causa de esto es haber creado la naturaleza al hombre de tal suerte, que todo lo puede desear y no todo conseguir; de modo que, siendo mayor siempre el deseo que los medios de lograrlo, lo poseído ni satisface el ánimo, ni detiene las aspiraciones*²²⁴.

Si consideramos la faceta interna, Maquiavelo nos habla de una sociedad donde el pueblo y la nobleza se encuentran en eterna disputa, sobre todo porque presenta ideas contrapuestas: el pueblo no desea ser dominado ni oprimido y los nobles desean hacer exactamente esto²²⁵. Además, recordemos que en el periodo renacentista se produjo un mayor distanciamiento de la brecha que divide a las clases más acaudaladas y a las más pobres, lo cual podría considerarse en un foco de descontento y potencial conflicto.

En este sentido, la representación del pueblo se transforma en un fiel reflejo de la situación de tensión y conflicto entre éste y sus gobernantes. Esto es posible verlo a través de los discursos que nos ofrece la novela como una forma de contextualización de la trama videojuego principalmente. A partir de los diálogos que de los ciudadanos comunes y los

²²² Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe en Obras Completas*, Gredos... p. 55.

²²³ Juan Manuel FORTE: "Estudio Introductorio" en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas...*, p. LXXIII-LXXV.

²²⁴ Nicolás MAQUIAVELO, "Libro Primero, Capítulo XXXVII", *Discursos sobre la primera década de Tito Livio en Obras Completas...*, p. 350.

²²⁵ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 32.

heraldos, que son parte de la ambientación (y que el jugador muchas veces oye, pero no escucha) es posible recopilar cierta información. Como ejemplo, destacamos que muchos diálogos se encuentran contextualizados en una situación anterior a la intervención del protagonista, en uno de los distritos de menores recursos en los cuales se encuentra dividida la ciudad de Roma en el videojuego *Assassin's Creed Brotherhood*, pero que solo nos limitaremos a señalar que representan el descontento del pueblo para con sus autoridades o situaciones de hambre y pobreza, con declaraciones como: “Pasamos hambre, y ellos quieren que paguemos una nueva estatua para honrar al patán que arruinó esta ciudad...” O “Este distrito está regido por ladrones e incompetentes”²²⁶. Problemas que solo son manifiestos mediante la queja y el rumor (por lo tanto la posición del pueblo ante su sufrimiento es pasiva). El pueblo propiamente como tal, se transforma en un elemento de análisis más profundo al momento de analizar la relación existente con el protagonista, ya sea como su aliado (constituyéndose el protagonista un ente “emancipador”) o aplicando el sentido común, sorprendiéndose por actos que podrían considerarse fechorías.

Por otra parte, si trasladamos ambas perspectivas al conflicto medular del mundo de *Assassin's Creed* nos encontraremos con dos facciones que se enfrentan continuamente, donde cada una intenta hacer valer su punto de vista sobre qué es lo mejor para la humanidad. La discordia en este caso alcanza niveles fantásticos, ya que incorpora incluso algunos de naturaleza sobrenatural. Como una pequeña muestra, es posible hacer un breve análisis de algunos de sus postulados que intentan justificar una continua situación conflictiva. Por un lado tenemos a los Asesinos, que afirman que “*en la naturaleza del hombre está el hecho de no estar de acuerdo*”²²⁷, aceptando que como los hombres tendrán perspectivas diferentes sobre un tema, siempre existirá el roce y el conflicto, planteamiento que puede ser comparado con la idea que “*no hay una verdadera paz sin orden. Y el orden requiere autoridad*”²²⁸; “*mientras los hombres mantengan su voluntad, no habrá paz*”²²⁹ o “*para conseguir la paz verdadera, la humanidad debe pensar y moverse como un solo cuerpo con una mente maestra*”²³⁰.

Nos encontramos en la búsqueda de una paz consciente versus una paz impuesta y el camino a seguir es la guerra. Como veremos más adelante al analizar el código de Altair: “*la lucha en sí misma es asintótica. Siempre se acerca a una solución pero nunca se llega* [...]”

²²⁶ UBISOFT: “Diálogos Ciudadanos de Roma”, *Assassin's Creed Brotherhood*, Ubisoft Montreal, 2010 [Videojuego]

²²⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones*, p. 103.

²²⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada secreta...*, p. 145.

²²⁹ *Ibidem*, p. 250

²³⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones*, p. 368

Traer paz y estabilidad, aunque sea temporal”²³¹. Este es un hecho que se recalca, la paz siempre será temporal. Además, en todas las entregas es posible ver rebeliones, violencia, represión del conocimiento, como un ejemplo de que estas acciones se repiten a través de las épocas. Ezio, personaje principal de parte de esta saga y sobre quien profundizaremos en los siguientes capítulos reflexiona del siguiente modo: “[Solo] *podía imaginar qué les deparaba el futuro. [...] Sin duda, más descubrimientos y más guerras. Pero, en esencia, se repetiría la misma obra, con los mismos actores; pero con distintos trajes y otro escenario para cada generación que se tragaba a la anterior y que pensaba que lo haría mejor*”²³². Esto lleva a pensar que en un estado de conflicto permanente, el cual se encuentra basado en la naturaleza negativa del ser humano. Es posible que existan periodos de paz, pero que resultan ser efímeros y se transforman en interludios entre una discrepancia y otra., por lo tanto **“Mientras haya hombres, habrá conflicto”**²³³.

Ahora bien, en ambas facciones también existen conflictos internos entre sus integrantes, sobre todo en la forma en que deciden llevar sus planes. Veremos como en la representación de la facción templaria, como discutía Rodrigo Borgia y su hijo Cesar, porque uno abogaba por mantener la mesura y el equilibrio mientras el otro tenía un fuerte apetito de conquista.

—*No acordamos conquistar toda Italia —estaba diciendo Rodrigo con la voz llena de rencor.*

—*Pero, caro padre, si tu brillante capitán general dice que podemos hacerlo, ¿por qué no alegrarnos y dejar que ocurra?*

—*¡Tus riesgos lo arruinarán todo! Puede que alteres el delicado equilibrio de poder que nos hemos esforzado tanto por mantener*²³⁴.

A propósito del fragmento anterior, el equilibrio del poder juega un papel controversial dentro de un esquema de conflicto permanente, pues este equilibrio propone que el orden y la tan ansiada paz provenga del fruto de la constante interacción entre actores políticos, los cuales mantienen una preocupación de no permitir que ninguno se transforme en lo suficientemente fuerte como para verse tentado a someter a los otros²³⁵. El diálogo entre

²³¹ *Ibidem*, p. 415.

²³² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones*, p. 225.

²³³ Miguel SARALEGUI: *Maquiavelo y la partitocracia...*, p. 225.

²³⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 269.

²³⁵ Ana HENRIQUEZ: *Conjeturas sobre el realismo político de Nicolás Maquiavelo. Análisis del Libro Primero de los Discursos sobre la Primera Década de Tito Livio*, Investigación de Magister de Historia, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2006, p.27.

Alejandro VI y Cesar refleja claramente la situación en que los Estados Pontificios intentan ampliar su área de influencia a través de las conquistas de la Romaña.

¿Pero dónde encaja la representación de Maquiavelo en un conflicto interno de una organización de “librepensadores” como serían los Asesinos del Renacimiento? Recordemos que una personalidad tan discreta y suspicaz como la que les es otorgada a este personaje genera mucha desconfianza con sus acciones, sobre todo ante otros miembros de la esta hermandad de los Asesinos. Todo esto sumado a que, por situaciones de vacío de poder dentro de la trama, se ve obligado a tomar el puesto de líder de facto.

— ¿Te unirás a mí? —No. [...] Ezio se quedó perplejo. —¿Qué? ¿Por qué no?
—**Porque eso sólo beneficiaría a Nicolás Maquiavelo. No, gracias. Ese hombre ha traicionado a nuestra Hermandad** [...] Ya sabes que era embajador de la Corte Papal y viajó como invitado personal del mismo Cesare. —[...]**Mira, Gilberto, Maquiavelo puede que no sea del gusto de todos, pero es un Asesino, no un traidor.** [Gilberto] *La Volpe le miró con la cara seria.* —No me convence²³⁶.

Vemos como la relación de la representación de Maquiavelo con Cesar Borgia no es vista con buenos ojos por otros miembros de la Hermandad, pero, sin embargo, es necesario mencionarla para darle coherencia histórica a la trama y hacerla coincidir con las delegaciones a las que fue encomendado Maquiavelo de parte de la Republica de Florencia. Además, esta controversia adquiere un fuerte componente de intriga y conflicto dentro del argumento de la obra.

Ahora bien, en ambas situaciones es posible apreciar un componente de jerarquía dentro de la organización de ambas ordenes, donde existen dudas sobre el manejo quien es apto para detentar el poder, además de las acciones temerarias a las que pueden llegar a no ser del agrado de otros superiores. Vemos también la relación entre gobierno y gobernados, todos estos detalles que revisaremos más a fondo al examinar la siguiente característica.

5.4 Naturaleza Jerárquica

La aceptación de un carácter jerárquico en las relaciones de poder implica de por sí un cierto grado de desigualdad política y de asimetría entre gobernantes y gobernados. Por ende, a su vez está vinculado a un potencial foco de tensión y conflicto si no se le presta la atención

²³⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*, p. 142

debida. Para el Maquiavelo histórico, el conocimiento de la historia es una herramienta fundamental como una **“maestra de nuestras acciones”**, pues, basándose en la experiencia y considerando que a los hombres los mueven siempre las “mismas pasiones”, concluye que siempre existiría quien obedece voluntariamente, quien lo hace de mala gana, quien se rebela y quien se reprime.

A través de la saga de *Assassin's Creed*, es posible observar que su historia revela un grupo minoritario de gobernantes y una gran masa de gobernados. A los primeros los mueven diversas motivaciones, las cuales se encuentran enfocadas a lograr “el bienestar de la humanidad”, como también llevar a cabo un plan sistemático y a veces personal, pero muchas se encuentran vinculadas a los objetivos de un poder mayor que ellos.

Una relación jerárquica también está asociada a las diferencias sociales y económicas entre los diferentes grupos sociales. Habíamos señalado anteriormente que el Renacimiento fue un periodo donde esta brecha parece aumentar aún más ya, que “los ricos se hicieron más ricos y los pobres más pobres”, aunque regularmente compartían el espacio cultural. Cuando revisamos la contextualización de las ciudades más importantes de la saga *Assassin's Creed*, describimos a Roma con una ciudad donde el mármol de las antiguas ruinas era extraído utilizadas para construir viviendas, donde los derruidos edificios se contraponían a las ostentosas construcciones encomendadas por los últimos pontífices, donde el campo penetraba la ciudad, o donde en las estrechas calles la población se enfrentaba al hambre y la peste.

Sin embargo, como complemento a esta descripción general, en el videojuego homónimo a la novela no existe una fuerte segregación social (como la existente en la primera entrega de *Assassin's Creed*, ambientada en la Tercera Cruzada, donde las ciudades de Acre, Jerusalén y Damasco se dividían formal y estructuralmente en barrios pobre, medio y rico, cada uno con características y problemas propios), ya que en Roma existe una homogeneización de la población a lo largo de la ciudad, lo cual le otorga esa característica de modelo urbano del Renacimiento. Allí es posible identificar a los ciudadanos ricos por sus coloridas y vistosas ropajes del resto de la población, que viste de forma más corriente, lo cual es posible de visualizar gráficamente en el videojuego por razones obvias. Sus motivaciones y problemáticas son reflejados en discursos presentados por los ciudadanos, los cuales reflejan su desesperanza. Veremos cómo cambian sus diálogos a medida que “mejora” su situación, debido al desarrollo de la trama del videojuego, principalmente por la intervención del jugador. A continuación un pequeño ejemplo de los discursos que expresan los ciudadanos comunes bajo una situación de represión y pobreza: *He terminado con este*

*distrito. Ya nada me queda por hacer aquí, no puedo llevar una vida normal. Tengo que pedir para sobrevivir, la guardia me pega una y otra vez ¿en que he ofendido a Dios?*²³⁷

Por su parte, en este videojuego los heraldos son quienes actúan como los portadores de la voluntad de la autoridad y validadores de su jerarquía. Mientras se mantenga la influencia Borgia todos sus discursos serán noticias y decretos relacionados con esta familia, aunque en vez de poseer un aspecto represivo, otorga la impresión de comunicar medidas que intenten garantizar la seguridad y el orden del gobierno romano: *“Nuestro amado Señor ha bendecido la iniciativa para aumentar las rentas e intereses de las iglesias del distrito. En tiempos inciertos las arcas eclesiales para la guerra deben seguir rebosantes”*²³⁸.

Los discursos cambian drásticamente, cuando interviene el protagonista, en este caso Ezio, por una parte, los heraldos informan avisos de índole general y social y los ciudadanos manifiestan cierto optimismo en sus diálogos. Ej: *“Hemos pasado una época muy dura. Creo que Dios debía tener sus razones, supongo que lo ha hecho para que seamos más fuertes y más dignos de su amor”*²³⁹.

Como retomaremos con más profundidad en el Capítulo III, el ciudadano manifiesta una actitud pasiva frente a sus problemas. Pero llega cierto punto en que se empieza a conformar un eje de resistencia partiendo de los ciudadanos que son constantemente acosados por los guardias. Ezio les otorga la oportunidad de unirse a la Orden de los Asesinos y se la manifiesta a Maquiavelo: *“Si reclutamos a aquellos a quienes el acoso ha convertido en sus enemigos, armaremos a la gente que fue desarmada por los Borgia”*²⁴⁰. Cuando entran a la organización y de acuerdo a sus méritos suben de grado hasta llegar al máximo escalafón, que es convertirse en Maestro Asesino, aunque como señala dentro de la novela, al normalizarse la situación en Roma, el líder considera que hagan uso de su libertad de volver a sus vidas normales²⁴¹.

Por otro lado, dentro de las mismas organizaciones de la obra es posible apreciar como los problemas en la jerarquía de las órdenes es motivo de constantes tensiones y conflictos, sobre todo en la cúpula de poder de cada facción. En el punto anterior veíamos la intriga generada por las sospechas de traición a la Orden (también llamada la Hermandad) de la representación de Maquiavelo, como también las diferencias dentro del círculo de poder

²³⁷ UBISOFT: “Diálogos Ciudadanos de Roma”, *Assassin's Creed Brotherhood*, Ubisoft Montreal, 2010 [Videojuego]

²³⁸ UBISOFT: “Diálogos Heraldos de Borgia”, *Ibidem*.

²³⁹ UBISOFT: “Diálogos Ciudadanos de Roma [después de superada la influencia Borgia]”, *Ibidem*.

²⁴⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, La Hermandad...* p. 219

²⁴¹ *Ibidem*, p. 407.

Templario entre las representaciones de Rodrigo y César Borgia, donde las ambiciones comunes y contrapuestas son parte de la naturaleza de su conflicto.

5.5 Imposibilidad de encontrar soluciones perfectas

Debido a que para solucionar un problema se debe analizar las posibles variables y consecuencias, por tomar un camino se estarán descartando los demás, sacrificando otro tipo de soluciones. *“Porque quien examine atentamente las cosas humanas observará que, cuando se evita un inconveniente, siempre aparece otro [...] Conviene, pues, en todas nuestras determinaciones escoger el partido que menos inconvenientes ofrezca, porque ninguno hay completamente libre de ellos”*²⁴². Esta elección conlleva **elegir y aceptar el menor de los males**.

Viendo estas palabras desde el punto de vista práctico, Maquiavelo señala en el capítulo VI del primer libro de los *Discursos* la disyuntiva sobre cuál es la mejor base para organizar un Estado y que este perdure. ¿Cerrar las fronteras y educar al pueblo para la guerra como los espartanos? ¿O permitir la entrada de extranjeros pero excluyéndolos del gobierno y no prepararlos para la guerra para que no alteren el *status quo*, como los venecianos? Cada decisión conlleva riesgos: mantener un pueblo numeroso y armado puede ser incontrolable, como también poco numeroso o desarmado para dominarlo mejor vuelve al mismo príncipe vulnerable a ataques.

La búsqueda de una solución que asuma “el menor” de los males, como hemos visto, se relaciona con una dialéctica entre los medios y resultados, como también el uso de la fuerza y la **necesidad de transgredir los límites de la moralidad y la legalidad**, sobre todo desde el punto de vista político, cuando lo que está en juego es algo tan importante como la seguridad del estado: *“cuando es absolutamente cuestión de la seguridad del país de uno, no debe haber consideración de lo justo o lo injusto, de lo misericordioso o cruel, de lo laudable o lo vergonzoso; en lugar de ello, poniendo a un lado todo escrúpulo, debe uno seguir hasta el final cualquier plan que salve su vida y conserve su libertad”*²⁴³.

Si bien en la trama de *Assassin's Creed* es posible encontrar este principio de manera implícita en los postulados que rigen a las Ordenes ficticias, tanto de los Asesinos, como a los del Temple y están relacionados directamente con el objetivo que persiguen, aquí no estamos hablando exactamente de la formación de un estado, pero sí de una influencia para el desarrollo de una sociedad. Mientras que los Asesinos son los defensores de la libertad del

²⁴² Nicolás MAQUIAVELO, *Discursos sobre...*, p.275.

²⁴³ *Ibidem*, p. 621.

ser humano, tienen por misión acabar con aquellos que atenten contra este principio, por lo que nos encontramos con un sacrificio de uno por el bienestar del resto, situación que es constantemente cuestionada y que resulta hasta paradójica: “Por qué buscaban la paz aunque usaban la violencia y el asesinato para conseguirla²⁴⁴”. Los Templarios piensan que gracias a la manipulación intencional de las masas la humanidad alcanzará su punto máximo de progreso y esplendor, pero como los vicios de la naturaleza humana lo impiden, deben coartar la libertad de las personas y su individualidad con el fin de garantizar el orden y la seguridad mediante un férreo control²⁴⁵. *Grosso modo*, vemos como se intentan replicar dos aspectos del Maquiavelo histórico en esta representación Templaria: el mantenimiento de la seguridad del Estado (el orden establecido, en el caso templario) y el pesimismo antropológico.

Otro aspecto que caracteriza el enfrentamiento entre estas facciones es el continuo cuestionamiento de sus acciones que a veces contradicen la búsqueda de sus objetivos y que terminan generando más similitudes que diferencias entre ellas:

—¿No soy como esos preciados libros que quieres salvar? ¿Una fuente de energía con la que no estás de acuerdo? Sin embargo, te apresuras a quitarme la vida.

—**Un pequeño sacrificio para salvar a muchos. Es necesario.**

—¿No son los antiguos pergaminos en los que se inspiraron los cruzados? ¿Los que inundaron a Salah Al'din y a sus hombres de una sensación de furia justificada? Sus textos ponen en peligro otros. Traen la muerte. **Yo también estaba haciendo un pequeño sacrificio.**

—Sonrió—. Aunque ahora ya importa poco. Ya has terminado y yo también²⁴⁶.

El siguiente fragmento corresponde a una cinemática del primer juego *Assassin's Creed* y representa una conversación entre un investigador de una poderosa organización ficticia con un sujeto de pruebas que está siendo sometido a una especie de experimento de regresión en los eventos del juego correspondiente al tiempo presente. Lo importante es que es posible reflejar en la obra un **fragmento del pensamiento templario en el mundo contemporáneo**. Notemos cómo reconoce el valor de las acciones de su contraparte y las medidas que considera necesaria para lograr sus objetivos:

- Desmond: Oh, me pregunto “a quien tendré que matar hoy”.

²⁴⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 350.

²⁴⁵ UBISOFT: *Encyclopedia Assassin's Creed*, Ubisoft Montreal, 2010, p. 34.

²⁴⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La cruzada secreta...*, pp. 189-190.

- Dr. Vidic: *¡No sea arrogante! Sus antepasados tenían casi la idea correcta, Sr. Miles. Si con la muerte de unos pocos (que además eran malvados) se podían salvar la vida de miles, bien... parece un pequeño sacrificio.*

- Desmond: *¿Qué quieres decir con “casi”?*

- Dr. Vidic: *¡Ellos no iban muy lejos! Para usar una analogía manida, la corrupción es como el cáncer. Si cortas el tumor, pero no tratas la causa... bien, como mucho estás consiguiendo tiempo. No hay un cambio verdadero sin una generalizada, sistemática intervención.*

- Desmond: *“Quimio” para las masas...*

- Dr. Vidic: *Educación. **Re-educación**, para ser exactos. Pero no es fácil. Y no siempre funciona²⁴⁷.*

Vemos cómo, a través del estudio del planteamiento de Maquiavelo y las características generales del argumento de la obra, existe una congruencia que nos permitiría afirmar que la “verdad efectiva” de Maquiavelo se perfila como una explicación totalizadora del universo de *Assassin's Creed*. Pero esta conclusión sería demasiado acelerada, considerando que apenas hemos revisado la generalidad del concepto de verdad y no nos hemos adentrado en la ideología en sí de los Asesinos y Templarios de la saga, ni sus fundamentos filosóficos, ni sus similitudes con otros pensamientos contemporáneos al periodo que se desenvuelve la obra.

6. LA “VERDAD” DE LOS ASESINOS ¿UN ANACRONISMO?

Hemos desentrañado a grandes rasgos, el concepto de “verdad”, de acuerdo al Maquiavelo histórico y cómo éste se apega a la realidad de los acontecimientos de su época. Además hemos visto cómo esta “verdad efectiva” abarca diversos ámbitos de la “realidad” donde se desenvuelve la obra. Pero ahora, ¿qué podemos decir de la idea de verdad planteada por las ideologías que se presentan en el videojuego? Al margen de la existencia de agrupaciones similares, ¿es posible encontrar algún símil sobre los conceptos de verdad de las facciones en pugna de esta obra en el periodo renacentista o derechamente se trata de una idea anacrónica?

Partamos con la Orden ficticia de los Asesinos. Ya aclaramos anteriormente que la existencia histórica de esta organización es temporal y espacialmente anacrónica, aunque falta verificar si los principios que comparte en relación al concepto de verdad de Maquiavelo y si

²⁴⁷ UBISOFT: “Dialogos entre el Dr. Vidic y Desmond”, *Assassin's Creed*... [videojuego]

no existiese similitud, pensar si es posible encontrar en tiempos del Renacimiento un equivalente.

La representación Nicolás Maquiavelo como miembro de esta organización debería compartir estos preceptos, lo cual a su vez no significa que pierda su individualidad y la construcción de su personaje se desvirtúe, pues *“La Hermandad en sí misma era una asociación de almas librepensadoras²⁴⁸ y de espíritus libres que actuaban juntos no por coerción u obediencia, sino por una preocupación y un interés comunes”²⁴⁹*. De hecho, Maquiavelo es uno de los oradores principales durante las ceremonias de iniciación de la Orden, donde se recita el juramento y el lema de los Asesinos: *“Nada es verdad, todo está permitido”*.

6.1 La verdad desde el punto de vista de la inspiración literaria ¿Bartol o Nietzsche?

Aunque en esta investigación se pretende dar una conceptualización de la idea de “verdad” considerando como base fundamental el pensamiento de Maquiavelo, así como la apreciación de nuestro presente refiriéndonos al argumento de *Assassin’s Creed* como un pensamiento postmoderno, esta definición quedaría incompleta si no se considerara el punto de vista de la fuente inspiradora.

La clave del concepto de verdad de los Asesinos se encuentra exactamente en la primera parte de esta frase: *“Nada es verdad...”* Si bien, no es una frase original, ya que fue utilizada por Bartol en su novela *Alamut*, como también Nietzsche se refiere a ella en dos de sus obras *Genealogía de la moral* y *Así habló Zaratustra*. Por lo tanto, cabría preguntarse si *Alamut* tiene una base nietzscheana, algo que sería posible apreciar si tanto Nietzsche como Bartol compartieron una misma fuente. Existe un atisbo de información que señala que la fascinación e interés por esta agrupación los llevó a consultar la obra del orientalista Joseph Von Hammer²⁵⁰, llegando a pensar que realmente se extrajo de la investigación de este último autor.

Por una parte, sería aventurado indicar que exista una influencia directa de Nietzsche en *Assassin’s Creed*, aunque lo más correcto sería señalar que su influjo es de tipo indirecto. Si bien señalamos anteriormente la probabilidad de considerar una fuente común de parte de Bartol y Nietzsche, también tendríamos que considerar la idea de que el autor de *Alamut* se

²⁴⁸ “Librepensador” es un calificativo bastante desajustado respecto a la época, por lo tanto constituye una descripción otorgada desde la visión de nuestro tiempo por el autor de la novela. Recordemos que palabras como esta se “ponen en circulación” gracias a Voltaire en su *Traité sur la Tolerance* en 1763. Vid. Lucien FEVBRE: *El Problema la Incredulidad en el siglo XVI...*, p. 316.

²⁴⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed, La Hermandad...*, p. 186.

²⁵⁰ Sergio POU: “La Leyenda de los Asesinos...” p. 162.

inspiró en las ideas de este filósofo. Por ello, para encontrar una respuesta más precisa tendríamos que escudriñar en las raíces de la doctrina ismaelí de la cual es origen la secta de los Asesinos históricos consultando fuentes de tendencia orientalista, lo cual volvería aún más compleja la investigación. Sin embargo, cabe destacar que en la obra de Nietzsche *Así habló Zaratustra*, aparece un personaje denominado “la sombra de Zaratustra”, que se presenta como un espíritu libre que cuestiona y quebranta los esquemas valóricos absolutos mediante el postulado “Nada es verdad, todo está permitido”, pero que, en su deseo de conocimiento, si este no va acompañado por la autoafirmación de la “propia voluntad creadora”, puede llevar a esta frase a su interpretación más literal y básica, produciendo en el individuo un desesperanzador nihilismo²⁵¹. En *Assassin’s Creed*, la aceptación de esta primera parte del principio tiene una reacción similar:

*“Todos han descubierto la primera parte de nuestro credo: que nada es verdad. A menudo, esta revelación los destroza. Pierden la ética, la certeza, la seguridad. [...] Nosotros debemos guiarles y ayudarles a curarse. No hay que volver a llenar sus mentes con cuentos de hadas, sino con conocimiento. Que obtengan respuestas, pero que sean difíciles y complejas, como es la vida”*²⁵².

A su vez, lograr esta revelación tan compleja puede estar relacionado con la verdadera naturaleza del ser humano y su insignificancia dentro del universo. ***“Nuestras vidas son breves e intrascendentes. El universo no se preocupa por nosotros, ni por lo que hemos hecho”***²⁵³. Esta conclusión resulta similar a la que recoge Nietzsche en una historia donde un insecto intenta alcanzar las estrellas subiendo hasta lo más alto de una rama y, al llegar al final de la rama, se da cuenta que ese es final del camino, transformándose en una revelación desesperanzadora, el quiebre de una ilusión y el enfrentamiento a la nada. La segunda aparición de la frase en la obra de Nietzsche es genealogía de la moral, en donde se refiere directamente a los Asesinos:

“Cuando los cruzados cristianos tropezaron en Oriente con aquella invencible Orden de los Asesinos, con aquella Orden de espíritus libres par excellence, cuyos grados ínfimos vivían en una obediencia que no ha sido alcanzada por ninguna Orden monástica, recibieron

²⁵¹ Dolores CASTRILLO: “Introducción” en Friedrich NIETZSCHE, *Así hablaba Zaratustra*, EDAF, Madrid, 1998, p.30.

²⁵² UBISOFT, “Hoja 27. Códice de Altaïr”, en *Assassin’s Creed II...* [Videojuego]

²⁵³ UBISOFT, “Hoja 30. Códice de Altaïr”, en *Assassin’s Creed II...* [Videojuego]

también, por alguna vía, una indicación acerca de aquel símbolo o y aquella a frase escudo, reservada sólo a los grados sumos, como su secretum: **'Nada es verdadero, todo está permitido...'** Pues bien, esto era libertad de espíritu, con ello se dejaba de creer en la verdad misma... ¿Se ha extraviado y a alguna vez un espíritu libre europeo, cristiano, en esa frase y en sus laberínticas consecuencias?"²⁵⁴.

Mediante este fragmento es posible observar cómo existe una diferenciación de entre quienes aún no logran la revelación de este precepto y siguen con devoción y obediencia los designios de sus superiores; y quienes por su parte han logrado la comprensión de esta frase "dejando de creer en la verdad misma". Esto da a entender que la verdad se encuentra a disposición de unos pocos que logran comprender con claridad este concepto y, por lo tanto, se encuentran en un estatus superior al resto de la gente. Ahora faltaría confirmar si esta característica de "seres iluminados por esta revelación" se repite en *Alamut* o en *Assassin's Creed*, y si esto tiene una influencia trascendental en la conformación del concepto de verdad en esta última obra, que es la que nos interesa analizar.

Por su parte, la novela *Alamut* aunque presenta ciertos rasgos que la inclinan hacia un discurso fundamentalista, totalitario e incluso nacionalista, no deja de ser una obra literaria con algunos puntos interesantes en su discurso que pudieran ser útiles para conformar la idea de verdad dentro de *Assassin's Creed*, como los que podemos apreciar en los siguientes pasajes:

*Mientras más bajo sea el nivel de conciencia de un grupo, mayor es la exaltación que lo mueve. Esta es la razón por la que divido a la humanidad en dos campos bien diferenciados. Por un lado, el puñado de los que saben de qué se trata; por el otro, la inmensa multitud de los que no lo saben. Los primeros están llamados a dirigir, los otros a ser dirigidos [...] Los primeros saben que la verdad es inaccesible, los segundos tienden las manos hacia ella*²⁵⁵.

En este último fragmento, podemos ver como los Asesinos de *Alamut* son depositarios de la revelación: "nada es verdad", por lo cual se vuelve una obligación generar una ilusión de consuelo para el resto de las personas que no logran comprender este principio y es bastante similar a una parte del juramento de iniciación de los Asesinos en *Assassin's Creed*, donde precisamente Maquiavelo es orador principal: "*Mientras que los demás hombres siguen*

²⁵⁴ Friedrich NIETZSCHE: *La Genealogía de la Moral*, Alianza Editorial, Madrid, 1996, p.173

²⁵⁵ Vladimir BARTOL: *Alamut*, Plaza & Janes, Barcelona, 1989, pp. 342-343

ciegamente la verdad, recuerda... [Ezio contesta] —... que nada es verdad.” Continuamos con el siguiente fragmento que clarifica aún más esta diferenciación entre que entre quienes reconocen este principio y quienes no lograr llegar a esta revelación:

*Mira, la diferencia que hay entre nosotros, que hemos visto claro, y las multitudes inmensas que deambulan en la oscuridad es la siguiente: nosotros no estamos limitados, mientras que ellas no pueden o no quieren esforzarse [...] Y como estamos bien situados para saber que la verdad no existe, ahí nos tienes obligados a inventar y poner a su disposición una hermosa fábula que pueda consolarlos*²⁵⁶.

Para correlacionar esta idea de *Alamut* con *Assassin's Creed*, deberemos remitirnos a Al Mualim, quien representa al líder de los Asesinos del siglo XII y mentor del protagonista Altaïr (de ahí su importancia en la trama). Al Mualim pone a disposición esta “hermosa fabula” a modo de una ilusión de manera más extrema e incluso de una forma que podríamos denominar “sobrenatural” con una herramienta: “*la Manzana del Edén. Aparte de otros poderes, puede crear ilusiones y controlar las mentes de los hombres, y la del hombre que cree que la controla. Un arma mortal*”²⁵⁷. Pero como este trabajo está más enfocado al pensamiento e ideas que es posible extraer, solo nos remitiremos a estos y otros elementos que dan realce a la ficción cuando sea necesario, por lo que nos centraremos las similitudes y que es posible encontrar entre los postulados que propone Al Mualim, con los señalados en *Alamut* con respecto a la naturaleza de la verdad, como por ejemplo el siguiente: “*Hay una diferencia, Altaïr, entre lo que nos dicen que es verdad y lo que vemos que es cierto. La mayoría de los hombres no se molestan en hacer tal distinción. Así es más sencillo. Pero como asesino, está en tu naturaleza advertirlo. Cuestionarlo*”²⁵⁸. Pero luego de esta incitación al cuestionamiento y una insistente plática por parte de Altaïr en busca de respuestas que clarifique estas ideas, Al Mualim contesta con una idea bastante opuesta con para dar fin a la conversación: “*Ah. Pero como Asesino también es tu deber acallar esos pensamientos y confiar en tu maestro, puesto que no hay una verdadera paz sin orden. Y el orden requiere autoridad*”²⁵⁹. Por lo visto, Al Mualim a pesar de sus postulados enfocados a la libertad de pensamiento aún conserva cierto enfoque autoritario, lo que dentro de sus propios términos, lo incitaría a sumergirse más en la ilusión que en trascenderla.

²⁵⁶ *Ibidem*, p. 366.

²⁵⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Revelaciones...* p.231.

²⁵⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada...* p. 145.

²⁵⁹ *Idem*.

Por lo tanto, es preciso discernir que la idea de verdad del asesino, tanto en *Alamut* como en *Assassin's Creed* va estrechamente vinculada al concepto de **ilusión** y su dicotomía con la realidad. Se produce una particular ironía, pues el postulado de la Orden de los Asesinos señala que su misión es “ver a través de la ilusión”²⁶⁰ y además tienen la esperanza de que el mundo entero logre ver a través de ella, pero en la práctica los Asesinos hacen uso de la ilusión para llevar a cabo sus objetivos. Sus misiones de asesinato deben ser tan planificadas y son llevadas a cabo con tal sigilo que pareciera que fueron ejecutadas por un “fantasma entre la multitud”²⁶¹. Por su parte, para la facción templaria, la ilusión de la verdad se transforma en una herramienta para gobernar y mantener a la población controlado bajo una esfera de seguridad, tranquilidad, felicidad y control o como una promesa de un “mundo mejor” o un paraíso en detrimento de su discernimiento (el Hassan Sabah de *Alamut* utiliza este principio de manera similar, pero por medio de los alucinógenos), ya sea mediante la implantación de una idea mediante la doctrina, el uso de tecnología avanzada o la ciencia. Entonces, con esto se comprueba la ilusión, ya sea como una idea con un afán esperanzador o como una herramienta para el engaño directo a los sentidos tiene una estrecha relación con la idea de verdad, tanto del asesino como del templario de *Assassin's Creed*.

6.2 La verdad desde el punto de vista del pensamiento filosófico

Ahora bien, sumergiéndonos más en el universo de *Assassin's Creed*, **Altaïr ibn-La'Ahad**, discípulo de Al Mualim y por lo tanto portavoz de su sabiduría²⁶², es quien repiensa los ideales de la Orden y el concepto de verdad estableciendo una serie de cuestionamientos y paradojas a partir de las experiencias que vive a través del desarrollo de la obra, las que llamó las “ironías del Credo”²⁶³, como también repensó la forma de actuar de su organización que pasó de tener una ostentosa fortaleza a aceptar la realidad de su tiempo y trabajar de forma clandestina entre la comunidad. Pero lo más importante para esta idea es el nuevo planteamiento que Altaïr logra madurar acerca del concepto de verdad. Ya no se trata simplemente del punto culminante de un largo sendero de aprendizaje y experiencia para “disipar la ilusión”, sino que establece un fuerte análisis de su naturaleza y sus posibilidades de alcanzarla:

Conforme avanza el tiempo, cualquier frase pronunciada durante el tiempo suficiente y lo bastante alto se consolida. Siempre que, por supuesto, puedas sobrevivir a la

²⁶⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, La Cruzada Secreta...*, p. 190.

²⁶¹ *Ibidem*, p. 182.

²⁶² *Ibidem*, p. 410.

²⁶³ *Ibidem*, p. 350.

*disconformidad y al silencio de tus oponentes. Pero si tienes éxito y ya no te quedan más contendientes, entonces ¿qué tienes? ¡La verdad! ¿Es la verdad en un sentido objetivo? No. Pero ¿cómo se consigue un punto de vista objetivo? La respuesta no la tiene nadie. Es literal y físicamente imposible. Demasiadas variables. Demasiados campos y fórmulas que considerar. El método socrático lo comprendía. Preveía un acercamiento asintótico a la verdad. La línea nunca se encuentra con la curva en ningún punto finito. Pero la definición de asíntota implica una lucha infinita. Nos acercamos cada vez más a una revelación, pero nunca la alcanzamos. Nunca.*²⁶⁴

“Nos acercamos cada vez más a una revelación, pero nunca la alcanzamos. Nunca...”, “un acercamiento a la verdad”, “una verdad inalcanzable” son frases que la podemos vincular con el pensamiento escéptico, pues se trata de aproximaciones al concepto de verdad. Si bien los orígenes podemos encontrarlo en la antigua Grecia y Roma, siendo algunos de sus exponentes Pirrón de Ellis, Sexto Empírico y Cicerón entre otros²⁶⁵, es posible reconsiderar este pensamiento durante el siglo XVI, aunque fueron contados los eruditos que manifestaron su interés en esta filosofía como forma de argumentar sus ideas. En el filósofo Francisco Sánchez (1551-1623) es posible apreciar ciertos acercamientos a las ideas expuestas en *Assassin's Creed*, aunque no fue contemporáneo de Maquiavelo o de los acontecimientos relatados la novela. Es posible comparar estas ideas mencionadas anteriormente con parte de su pensamiento:

*“Y no por eso te prometo la verdad, pues yo la ignoro lo mismo que todas las demás cosas; únicamente prometo inquirirla en cuanto me sea posible, para ver si sacándola de las cavernas en que suele estar encerrada puedes tu perseguirla en campo raso y abierto. Ni tampoco tengas tú muchas esperanzas de alcanzarla nunca ni, menos poseerla; conténtate, como yo, con perseguirla. Este es mi propósito, este debe ser también el tuyo”*²⁶⁶.

Sin embargo, el trabajo de Francisco Sánchez es una crítica intelectual al aristotelismo. Además, cuestiona la demostración de las cosas mediante conceptos, que se basan en palabras que resultan ser superfluas y no llevan a nada, como también cuestiona el valor de los de la aplicación silogismos. Su búsqueda de la verdad lo lleva a afirmar que el conocimiento para

²⁶⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Revelaciones...*, p. 414.

²⁶⁵ Vid. Manuel BERMUDEZ *Michel de Montaigne: La culminación del escepticismo en el Renacimiento*, Universidad de Córdoba, 2007, pp. 11-29 o Richard POPKIN, *La historia del Escepticismo desde Erasmo hasta Spinoza*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1983, pp. 11-21.

²⁶⁶ Francisco SANCHEZ: *Que nada se sabe*, Gil Blas Renacimiento, Madrid, 1923, p. XIX.

alcanzarla no puede estar basado en definiciones ni el estudio de causas, sino en el perfecto conocimiento de una cosa, el cual también es imposible de alcanzar por diversos factores: como la ilimitada cantidad de cosas, sus interrelaciones o su constante proceso cambio, además de las limitantes que nos ofrecen nuestros propios sentidos. Por lo tanto: ***“Todo lo que el hombre puede alcanzar es el conocimiento limitado e imperfecto de algunas cosas que se presenta a su experiencia, por medio de la observación y del juicio”***²⁶⁷. Esta idea es posible apreciarla casi fielmente en la siguiente frase: *“La respuesta no la tiene nadie. Es literal y físicamente imposible. Demasiadas variables. Demasiados campos y fórmulas que considerar”*.

Pero no fue solo Sánchez quien llegó a este planteamiento. Siglos atrás Cicerón ya había afirmado que el escepticismo fue la “aceptación de la conclusión de que el conocimiento verdadero y la certidumbre nunca pueden ser alcanzados y todo lo que podemos tener son meras opiniones”. Además, sostiene la diferencia entre verdad y opinión, mediante una fórmula socrática. Pero de todas formas sostiene que, aunque no podamos llegar a la comprensión verdadera de las cosas, siempre debemos seguir apuntando en su búsqueda. Confirmamos de esta forma como en el fragmento seleccionado de la novela *Assassin's Creed* podemos encontrar muchas similitudes entre las ideas explicadas anteriormente y las que podemos extraer de la obra.

A partir de estos planteamientos idea, la consigna ***“Nada es verdad”*** se infiere que el pensamiento de los asesinos en *Assassin's Creed* posee características escépticas. Un potencial nihilismo podría apreciarse si la considerásemos que la frase “Nada es verdad” es la forma final de la consigna, una doctrina y no el principio de un cuestionamiento más amplio, todo depende desde el punto de vista que se mire.

Ahora es necesario verificar si esta idea se asemeja al planteamiento que nos ofrece Maquiavelo de lo que él entiende por “verdad”. Pero para Isaiah Berlin, la perspectiva de mundo para el florentino no está basada en la verdad, a no ser que no fuera la *verità effettuale*, aunque se debe considerar que, en este caso, no se refiere a un concepto de verdad de los escépticos como el que estamos analizando, sino que a la verdad como valor cristiano relacionado con la honestidad, el honor o la bondad²⁶⁸. Además, Maquiavelo no era ni un escéptico ni relativista y, si atendemos a su punto de vista sobre la verdad, sería posible encontrar varios detalles. Como por ejemplo, que en su perspectiva de la realidad efectiva, las

²⁶⁷ Richard POPKIN: *La Historia del escepticismo. Desde Erasmo a Spinoza*. Fondo de Cultura económica. México D.F, 1983, p. 78.

²⁶⁸ Isaiah BERLIN: “Escritos sobre Maquiavelo”, *Contra la corriente...* p. 112.

diferencias entre sociedades dan lugar propósitos distintos y por ende conflictos interminables, dejando fuera la posibilidad de instancias de cooperación y solidaridad social, acciones que podrían considerarse consecuencia de la práctica de valores cristianos como la caridad, la misericordia o el sacrificio, características incompatibles según Maquiavelo para quien desee dedicarse al ejercicio de la política²⁶⁹.

¿Pero este pensamiento escéptico sería lo suficientemente influyente para considerarse de gran relevancia en el siglo XVI como para enfrentarse a la mentalidad predominante de este siglo ahora? Y ¿cuál es el concepto de verdad que prevalece durante el Renacimiento? Recordemos que para el cristianismo de la época, el Universo y todo lo que contiene depende de la voluntad de un Dios creador y legislador, el cual posee las respuestas a todas las preguntas y por ende es conocedor de la verdad absoluta²⁷⁰. Si nos enfocamos en un ejemplo más práctico, pensemos un poco en Italia, donde el pensamiento “pagano”²⁷¹ había alcanzado gran auge de la mano de los escritos clásicos, pero aclarando que esta mentalidad quedó limitada a reducidos círculos y tal como en otras partes de Europa no había traspasado a las masas²⁷².

Entonces ¿con que bases podría enfrentarse una idea a un pensamiento tan trascendental e imperante? ¿Buscando apoyo en la filosofía? Una filosofía que carecía de las expresiones necesarias para darle vida, y quienes lo intentaron se encontraban inmersos en la “gran tarea de ordenar de ordenar las cosas y los espíritus entre Dios como principio y Dios como fin”. Además romper las miles de ataduras con las que cristianismo encadenaba la sensibilidad y voluntad del hombre sería tan difícil como quebrar la relación entre el cristianismo y la filosofía, negándose a entender que son términos complementarios, más que antagónicos en aquel momento ¿O quizás en la ciencia? Esta presentaba problemas similares al de la filosofía con respecto al lenguaje e impresiones, junto con la falta de instrumental necesario ¿por qué? Además, el establecimiento de la duda no estaba extendido en gran parte de los hombres del XVI²⁷³ y la conceptualización de una verdad científica como “establecimiento entre dos opiniones, en que una está comprobada y la otra desmentida”²⁷⁴, y que mucho asemeja a la primera idea de verdad que nos ofrece los Asesinos: “*Conforme avanza el tiempo, cualquier frase pronunciada durante el tiempo suficiente y lo bastante alto*

²⁶⁹ *Ibidem*, p. 111.

²⁷⁰ Lucien FEVBRE: *El Problema la Incredulidad...*, p. 396.

²⁷¹ Entiéndase el “pensamiento pagano” como una postura estética que reconoce el valor del conocimiento de los antiguos clásicos, no como un movimiento que promueva la adoración a las deidades grecolatinas.

²⁷² Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 487.

²⁷³ Lucien FEVBRE: *El Problema la Incredulidad...* p. 360.

²⁷⁴ *Ibidem*. p 365.

*se consolida. Siempre que, por supuesto, puedas sobrevivir a la disconformidad y al silencio de tus oponentes”, no se llevaba a cabo aún y quien pretendía acercarse a una verdad la resguardaba celosamente como un tesoro*²⁷⁵.

Si este escepticismo representa una forma alterna de ver el mundo dentro de este periodo, una opinión más y el pensamiento sobre el concepto de verdad de Maquiavelo estaba vinculado a la observación de la realidad política de su tiempo sin considerar otras variables, nos hace recordar una reflexión de Lucien Febvre: *“pretender que el siglo XVI fue un siglo escéptico, libertino e incluso racionalista, y glorificarlo como tal es un craso error, donde aún predominaba una búsqueda del reflejo de la divinidad”*²⁷⁶. Por lo tanto, pretender que este pensamiento escéptico es parte de una tendencia de la época sería un error, como también pretender que el pensamiento de Maquiavelo tuvo una influencia inmediata entre sus contemporáneos, pues aunque sabemos que su obra fue gestada en y para su tiempo. Su trascendencia se llevó a cabo a través de los siglos posteriores, cuando cobró verdadera fama.

6.3 La verdad desde un punto de vista postmoderno. Un primer vistazo.

Apenas estamos viendo “la punta del iceberg” y solo visualizamos vestigios de la modernidad acomodados en un formato de novela histórica. Dudamos de nuestros hallazgos, pero aún queda mucho camino por recorrer. Pero hagamos un pequeño alto en el camino para lograr entender el punto de vista postmoderno. Resumiremos lo que hemos encontrado hasta la fecha. Hasta el momento tenemos:

- La verdad efectiva de Maquiavelo actuando como una especie de discurso totalizador de las acciones de los personajes del universo de *Assassin's Creed*, quienes luchan por develar el muro de las apariencias y la ilusión o usarlo en su favor
- Un Credo de los Asesinos que al parecer posee distintas vertientes filosóficas en su creación: una externa debido a su fuente de inspiración original y una interna proveniente de algunos discursos que podemos encontrar en la saga.

Entonces, ¿tenemos una verdad que se está construyendo solo mediante pequeños retazos o una verdad totalizadora que cubre todo el universo de la saga? ¿Pero que debemos creer o cuestionar? Caemos dentro de la paradoja que estamos analizando... nada es verdad,

²⁷⁵ *Ibidem*, p. 364.

²⁷⁶ *Ibidem*, p. 399.

pero ¿todo está permitido? ¿el concepto de verdad, está planteado desde la óptica postmoderna como lo establecimos en la hipótesis?

Recordemos que la postmodernidad representa “el fin de los metarrelatos”, aclarando que el metarrelato es aquel discurso totalizador que intente justificar la realidad, otorgando el sentido universal de ésta. Por lo tanto, bajo la postmodernidad (entiéndase no como lo contrario a la modernidad, sino como su etapa de superación), ninguna justificación puede alcanzar a cubrir toda la realidad, ya que necesariamente caerá en una paradoja o sufrirá alguna deficiencia en su construcción²⁷⁷. Entonces, se recurre a discursos parciales o universalmente locales, a distintos puntos de vista que por ende llevan a distintas interpretaciones que desembocan en una verdad relativamente interpretada ¿Una especie de “metarrelato” dentro de la óptica de la saga *Assassin's Creed* podría ser tratar de explicar este universo mediante el discurso de verdad efectiva de Maquiavelo? ¿Están claras sus limitantes?

En un pequeño paréntesis, dentro de esta saga, si por un lado tenemos a los Asesinos, por el otro tenemos a los Caballeros Templarios, pero vistos desde una perspectiva bastante alejada de la orden religiosa militar que conocemos. Sin perdernos en esta idea de postmodernismo, abordaremos este tema de una forma transversal: el concepto de verdad para la representación de la Orden del Temple. Debido a que la trama se encuentra basada desde el punto de vista de los Asesinos, su pensamiento se analiza a través de los discursos que presentan diferentes miembros de esta agrupación, como la opinión de sus propios oponentes, los Asesinos. Inclusive, la reflexión más directa sobre su concepto de verdad es aquella que encontramos irónicamente el “Códice de los Asesinos”, en un amplio fragmento:

*Ellos admiten que no existe una verdad absoluta y que, si existe, nosotros no tenemos los recursos necesarios para reconocerla. Y así, en lugar de eso, buscan crear su propia explicación. Es el principio rector de lo que ellos llaman su **Nuevo Orden Mundial: reestructurar la existencia a su imagen**. No se trata de artefactos. No se trata de hombres. Eso no son más que herramientas. **Se trata de conceptos**. ¡Qué listos! Porque ¿quién va a luchar contra un concepto? Es el arma perfecta. Carece de forma física, aunque puede alterar el mundo que nos rodea de numerosas y violentas maneras²⁷⁸.*

²⁷⁷ Adolfo VASQUEZ: “La Posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia. Metafísica y fin de los metarrelatos”, *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, Universidad Complutense de Madrid, 29 (2011), p. 289.

²⁷⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Revelaciones...*, pp. 414-415.

La primera sorpresa que encontramos es que Asesinos y Templarios tienen puntos en común, en cuanto a su idea de verdad. En este caso, ambos admiten que “no existe verdad absoluta”. Mientras que para el Asesino esta idea se refleja en la búsqueda constante a la verdad insistiendo en la continua reflexión, el Templario admite las limitaciones humanas, por lo que piensa en establecer un discurso totalizador acorde a sus posibilidades, denominado “Nuevo Orden Mundial” (concepto que en el contexto y época que se utiliza, resulta anacrónico), que involucra un sistema de “orden y control”, camufladas en un discurso de “razón”, “paz” o “progreso”, pero que involucra un sometimiento a esta estructura totalizante, que los Asesinos llamarían “ilusión”, que estos últimos intentan superar.

Si vemos este pensamiento desde un punto de vista histórico y adelantando un poco de contenido de los próximos capítulos, se vislumbra esta idea como una exacerbación del pensamiento templario original en cuanto a su ideal de “protección al más débil” y sus costumbres referentes a un régimen de disciplina férrea²⁷⁹, aunque llevado a una escala más amplia, por no decir “mundial”.

Para el templario de *Assassin's Creed*, la base de su visión de verdad es la creación y manipulación de un “concepto”, una idea que se le puede tener muchos nombres a través del tiempo, pero que por su carácter inmaterial sea capaz de trascender en el tiempo y de modificar el curso de la historia, influenciando a las futuras generaciones. Más que encontrarle un sentido más profundo, al parecer, esta idea de “verdad” está amparada en la utilidad que pretenda presentar como un agente que consolida al sistema que esta facción desea implantar, convirtiéndose en una especie de metarrelato dentro de este universo.

Volviendo al tema que nos concierne, ¿es posible clarificar aún más el concepto de verdad de los Asesinos? Desde el punto de vista nihilista, podemos caer en la completa incredulidad o lograr, como escépticos cuestionaríamos la afirmación e intentaríamos acercarnos a alguna respuesta, como realista buscaríamos la verdad apuntando a realidad de los hechos, pero recordemos que el punto de vista de Maquiavelo se acotaba al mundo político y a ese escenario nos tendríamos que acotar. ¿Estamos completamente errados en nuestro rumbo? No, pues todas estas afirmaciones acogidas desde su respectivo punto de vista nos otorguen un aspecto diferente de la verdad. Pasaríamos incluso a modificar el sentido de la frase: “Nada es una verdad... absoluta”, pero esta idea quedaría incompleta si no cogemos el sentido de la frase completa: “Todo está permitido” y para alcanzar la comprensión plena de este postulado, necesitaremos la ayuda del conocimiento.

²⁷⁹ Martin WALKER: *Historia y misterio de los templarios*, Edicomunicación, Barcelona, 2006, p. 32.

CAPITULO II: CONOCIMIENTO

“EL SENDERO DE ALTAÏR Y EL CREDO ASESINO”

1. EL CONOCIMIENTO EN MAQUIAVELLO HISTÓRICO: UNA APROXIMACIÓN EN SU PROYECCIÓN EN *ASSASSIN'S CREED*

Antes de comenzar con el análisis del concepto de Conocimiento dentro del universo de *Assassin's Creed*, es preciso dejar en claro el punto de vista de Maquiavelo acerca del tema. La búsqueda de conocimiento se transforma en una constante a través del relato y es el medio para alcanzar diversos objetivos. Pero, ¿se trata de un conocimiento adquirido o construido? ¿Cuál es valor que le otorga al conocimiento Maquiavelo? Ya tenemos una descripción de una verdad efectiva y una idea de cómo ésta se proyecta a través de la obra, pero no solo a través del discurso directo de su personaje, sino que al parecer es partir del desarrollo de la saga. Es por esto que en el capítulo anterior hemos delimitado algunos parámetros que definen al Maquiavelo histórico, como también el contexto en el que se encuentra inmerso.

El Maquiavelo del videojuego es considerado uno de los miembros más inteligentes de la Hermandad, poseedor de un carácter discreto, **un observador más que un líder potencial**. Por lo tanto, la imagen que se desea proyectar de él en esta obra de ficción es de un erudito que construye conocimiento a través de una fuente, ya sea la propia experiencia o mediante la observación de un modelo presente. Pero de manera implícita, aquí solo tenemos una vertiente de su conocimiento, pues recordemos que a pesar de no ser un personaje principal y de otorgarle esta imagen de erudito sus aportes propios también son relevantes. Además “Maquiavelo” también se comporta como hombre de acción acompañando al protagonista en sus aventuras, siendo en estas instancias donde recoge las mayores experiencias.

Pero estamos dejando de lado al Maquiavelo histórico, que como hemos visto hasta el momento, tiene una presencia considerable en cuanto a pensamiento dentro de la obra, más importante que su mera participación como personaje²⁸⁰. Su conocimiento no solo proviene de la experiencia o la observación, sino que posee otras vertientes a las cuales es necesario hacer mención, siendo la más relevante el estudio de la historia. Pero, ¿cuál es la finalidad de adquirir este conocimiento? El conocimiento por el conocimiento sería una búsqueda estéril para un Maquiavelo histórico preocupado por la “verdad efectiva” de su tiempo y su contexto.

²⁸⁰ En realidad, la participación de Maquiavelo en el juego parece, sobre todo, un recurso que refuerza la ambientación y la verosimilitud del juego/novela. **LUKACS**

Para Maquiavelo, el conocimiento debe tener una **función práctica**, nace de la observación de los hechos objetivos y la verdad efectiva para aplicarse a la realidad política de su tiempo: “los problemas de la acción remiten a un conocimiento dirigido a los fines de la acción”²⁸¹. Un saber para aplicar y el fin práctico de este conocimiento es la construcción y conservación del Estado, pues de esta forma se pretenía terminar con los problemas políticos en la península itálica, los cuales se resumen en: debilidad externa, luchas internas y escasa legitimidad de sus gobiernos²⁸².

Pero para entender el conocimiento en Maquiavelo y el por qué en su aplicación práctica es necesario conocer algunos elementos que se encuentran implícitos en su pensamiento y que sientan la base para entender este concepto.

1.1 EL SER HUMANO

¿Por qué corresponde estudiar la perspectiva que tiene Maquiavelo específicamente sobre el ser humano? ¿Qué relación tiene apartado con el pensamiento que es posible apreciar en *Assassin's Creed*? Si bien es importante considerar al Maquiavelo ficticio, debemos ampliar nuestro horizonte de búsqueda al pensamiento en sí de los Asesinos y Templarios de esta obra. Recordemos que los objetivos de estas facciones en pugna que encontramos en la obra está orientado por el foco de atención específico: la humanidad y su bienestar. Tienen un objetivo común, pero ¿por qué estalla el conflicto? Éste se debe a las diferencias de opinión sobre la naturaleza del ser humano, sus motivaciones y proyecciones. Ahora, ¿qué vinculación tiene la perspectiva de la naturaleza del hombre que nos ofrece el Maquiavelo histórico con lo que proyectan estas ideologías? ¿Este pensamiento es representado fielmente o se trata de una proyección de libre interpretación por los autores de la obra?

1.1.1 Maquiavelo: pesimismo y dualidad en el hombre.

Lo primero que debemos pensar, es que Maquiavelo jamás realizó un estudio específico sobre la naturaleza del ser humano, como tampoco está sujeto a un conocimiento psicológico propiamente tal (en tiempos en que esta ciencia ni siquiera existía), sino que se trata de un tema transversal a través de su obra, fruto del estudio de elementos observables de los hombres de su época y de la experiencia que brinda la historia.

²⁸¹ Jorge SAAVEDRA, “Fines y medios: el Saber Político Práctico...”, p. 175.

²⁸² *Ibidem*, p. 174.

Maquiavelo parte de una esencial **igualdad de la naturaleza humana**, rechazando cualesquiera diferencias innatas esenciales de tipo intelectual o moral en el género humano. Esto explicaría la idea de que los hombres “experimentan siempre las mismas pasiones”, la que también hace posible que las historias antiguas sean “maestras de nuestras acciones”²⁸³. Cuando Maquiavelo habla de “naturaleza”, estaría otorgando capacidades intrínsecas al hombre, aunque orientadas a una “natural malicia”, la cual puede ser frenada, aunque no curada ni sanada radicalmente²⁸⁴. Incluso es incapaz de alcanzar su perfeccionamiento por la vía del mal, a pesar de su innata tendencia a él, pues el mismo Maquiavelo constata que, como vimos anteriormente: *los hombres no saben ser honorablemente malos o perfectamente buenos*²⁸⁵.

Pero sería un error pensar que este pesimismo es dogmático e incluso fatalista. Aunque Maquiavelo desconfía sobre la capacidad de los individuos y sociedades políticas de autogobernarse absolutamente, señalando que existen fuerzas o tendencias naturales que son más difíciles de controlar racionalmente. No está diciendo que sean insuperables, sino que las pasiones egoístas e interesadas se muestran comúnmente en el ser humano. Aunque no importa tanto el número de personas que se dejen llevar por estas pasiones, si los que detentan el poder imponen las reglas del juego, obligan al resto a actuar de forma recíproca, manifestándose en esta parte, en cierta medida, el corporativismo de la época.

Bajo el pesimismo naturalista de Maquiavelo, el hombre no podría encontrarse libre de pasiones destructivas y egoístas, por lo menos bajo de un punto humanista. Aunque quizás podría tener opción de atenuarlas mediante la educación o la potenciación de la razón, pero Maquiavelo no confía mucho en estas alternativas²⁸⁶, aunque también señala el carácter determinante de las buenas leyes y la práctica de la religión para enderezar “las buenas costumbres del pueblo”²⁸⁷. Aun así, este pesimismo antropológico no es más que una de un conjunto de causas que permitirían explicar ciertas tendencias históricas, por ejemplo la propensión a la corrupción.

Otros estudios, como el de Echandi, y sostenemos que para Maquiavelo el ser humano es una dualidad que se debate entre su condición propiamente tal y su animalidad. La primera corresponde al campo de la razón y la segunda al campo del instinto. En la condición racional humana puede existir desarrollo y ampliación del conocimiento, pero por otro lado, la

²⁸³ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO..., p. LXXXVI.

²⁸⁴ Fausto DÍAZ: “El Concepto de Hombre en Nicolás Maquiavelo”, *El Basilisco. Revista de filosofía, ciencias humanas, teoría de la ciencia y de la cultura*, Fundación Gustavo Bueno, Oviedo, 10 (1980), p. 53.

²⁸⁵ Nicolás MAQUIAVELO: “Libro Segundo, Capítulo XXVII”, *Discursos...* en *Obras Completas*, p. 328.

²⁸⁶ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO..., p. LXXXVIII.

²⁸⁷ Fausto DÍAZ: “El Concepto de Hombre...”, p. 54.

condición instintiva humana permanece inalterable, de tal forma que la especie humana no sufre modificaciones cualitativas²⁸⁸. Es esta última la que daría el carácter de inalterable a la naturaleza humana, la cual al ser instintiva no sería ni particularmente “buena” ni “mala” y de acuerdo al pensamiento de Maquiavelo, muchos de los juicios que emite están basados en la condición instintiva pues es la que él considera predominante, por lo que es mediante del ejercicio de las leyes del Estado, es que se logra que la condición racional impere sobre el instinto.

Otra característica del ser humano del Maquiavelo histórico que debemos considerar, sobre todo para entender en parte la concepción histórica que veremos más adelante, es la visión cortoplacista del ser humano²⁸⁹. Maquiavelo considera que no existe hombre que sea capaz de predecir el fluctuar de los tiempos y por lo tanto se encuentra merced de la fortuna por lo menos en cuanto a causas o efectos particulares, pues si no fuera de este modo, cualquiera podría prever los signos de los tiempos y tener buena fortuna.

1.1.2 El ser humano para los Asesinos.

En el capítulo anterior, vimos como Maquiavelo cuestiona a Ezio sobre la naturaleza humana y la utilidad que podría prestar en su “liberación” ante la opresión Borgia, en un fragmento de la novela *Assassin's Creed. La Hermandad*, que vale la pena recordar y como vimos, la reacción de Maquiavelo está copiada casi textualmente de un fragmento de *El Príncipe*: —Perdóname, Ezio, pero el pueblo es veleidoso. Confiar en él es como construir sobre arena. —No estoy de acuerdo, Nicolás. Sin duda nuestra confianza en la humanidad está en el corazón del Credo de los Asesinos²⁹⁰.

Pero para llegar a esta reflexión sobre el ser humano, Ezio tuvo que verse inmerso en el conocimiento de sus antecesores como Asesinos, como también en los planteamientos de su credo y en su experiencia personal. La principal base que podemos encontrar sobre el concepto del ser humano para los Asesinos, es la que nos presenta Altaïr a través del Códice, en la cual vemos cómo este Maestro Asesino reflexiona sobre la naturaleza humana y en muchos puntos coincide con este pesimismo antropológico de Maquiavelo: “*¿Por qué nuestros instintos son tan violentos? He estudiado la interacción entre diferentes especies. El instinto de supervivencia parece exigir la muerte de otros. ¿Por qué las especies no*

²⁸⁸ Marcela ECHANDI: “El Concepto de Ser Humano en Maquiavelo”, *Revista Estudios*, Universidad de Costa Rica, 26 (2013), p. 12.

²⁸⁹ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en MAQUIAVELO, *Obras Completas...*, p. XC.

²⁹⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 118.

pueden colaborar?”²⁹¹. Enunciado que intenta analizar la naturaleza violenta del ser humano, pero a su vez queda anacrónico al intentar compararla con la “interacción entre especies” un planteamiento que se asemeja más a un pensamiento darwiniano del siglo XIX sobre la “supervivencia del más apto”

Además, dentro de la trama de *Assassin's Creed*, podemos ver un dialogo entre Altaïr y Ricardo Corazón de León, personaje relevante en tiempos la Tercera Cruzada (el cual no pertenecía a ninguno de los dos bandos) donde discuten sobre la naturaleza humana y la importancia de un buen gobernante. Véase que, a pesar del intento del monarca por manifestarse a favor del predominio de la naturaleza violenta del ser humano de una forma casi determinista, Altaïr intenta refutar esta idea argumentando la existencia del libre albedrío, idea resulta anacrónica para un contexto medieval, pues nos encontramos en un periodo donde el hombre era consciente de sí mismo, pero como miembro de una raza, pueblo, tan solo a través de una categoría general²⁹², aunque más que una pertenencia social el rasgo la que se hace mención se encuentra más relacionado con la naturaleza intrínseca del ser humano :

—*La gente no sabe lo que quiere. Por eso se convierten en hombres como nosotros.*

—*Entonces les corresponde a hombres como vosotros hacer lo correcto.*

Ricardo [Corazón de León] *resopló.*

—*Tonterías. Llegamos al mundo dando patadas y gritando. Violentos e inestables. Así es como somos. No podemos evitarlo.*

—*No. Somos lo que elegimos ser*²⁹³.

Sin embargo, vemos como el Asesino no sentencia al ser humano a este pesimismo, sino que cuestiona su condición. El hombre se encuentra en la libertad de vivir su existencia determinado por su estatus o dar el primer paso para trascender. En esta etapa el Asesino: “*debe mostrar las cosas para que cada uno haga sus conexiones*”²⁹⁴, como una forma de autoconocimiento e introspección, pues la comprensión es personal y no todas las personas logran captar conectar las ideas al mismo ritmo. Además, considera que asimilar el conocimiento procesado no tiene el mismo significado²⁹⁵, pues “*nadie aprende solo escuchando al otro*”²⁹⁶.

²⁹¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...* p. 318.

²⁹² Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...*, p. 105.

²⁹³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta*, p. 238.

²⁹⁴ UBISOFT: “Hoja 18. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

²⁹⁵ La idea del cuestionamiento y el autoconocimiento se sigue manteniendo a lo largo de la franquicia, por ejemplo en la novela *Assassin's Creed Forsaken*, del mismo autor que sus predecesoras, podemos ver la

Pero Altaïr no solo cuestiona la naturaleza violenta del ser humano, sino que también su sentido de dominación, el cual lo podríamos considerar como otra forma de asegurar la propia supervivencia de quien está en el poder a través del trabajo de los otros. Aunque Altaïr pareciese además hacer una crítica a la jerarquía y al sistema establecido.

*El hombre busca dominar todo aquello con lo que se topa. Supongo que es una tendencia natural que aspiremos a controlar nuestro entorno. Pero no debería aplicarse a otros seres humanos. Cada día, más y más personas se ven obligadas a servir a otras, bien sea engañadas o a la fuerza. A otros, aunque no estén sojuzgados de una manera tan férrea, es hacen sentir que sus vidas carecen de sentido*²⁹⁷.

Además de estas ideas, es posible encontrar a través de Altaïr un cuestionamiento acerca de lo que depara al hombre después de la muerte, el cual tendría un tinte desesperanzador si fuese leído por un hombre contemporáneo a la Edad Media (periodo en que se encuentra contextualizado), cuando la religión abarca todas las esferas de la vida y la esperanza de un paraíso es el consuelo a una vida de vicisitudes, aunque hay que admitir que en parte coincidiría con la imagen del hombre, pero frente a Dios:

*Nuestras vidas son breves e intrascendentes. El universo no se preocupa por nosotros, ni por lo que hemos hecho. Si yo hubiera elegido el mal en lugar del bien, si hubiera utilizado el Fruto en lugar de ocultarlo, habría dado igual. No hay balance ni recuento, no hay juicio final*²⁹⁸.

Es posible establecer una relación del destino final del hombre con su efímera existencia y la trascendencia de sus ideas, pues si la vida del hombre es claramente limitada por su naturaleza, cabe la posibilidad de que su conocimiento perdure a través del tiempo, si es que se conserva de forma integral o es modificado o perfeccionado a través del tiempo se transformaría en una tarea de las futuras generaciones, aunque aquí es donde entra en juego el estudio y la experiencia de la persona.

siguiente cita al respecto: “Siempre que me preguntaba algo, ya fuera sobre religión, ética o moralidad, sabía si le daba la respuesta de memoria o si lo repetía como un loro, y decía: «Bueno, me acabas de decir lo que opina el viejo señor Fayling» o «Ya sabemos lo que pensaba un escritor de hace siglos, pero ¿qué dice aquí, Haytham?» y me ponía una mano en el pecho”(p. 38)

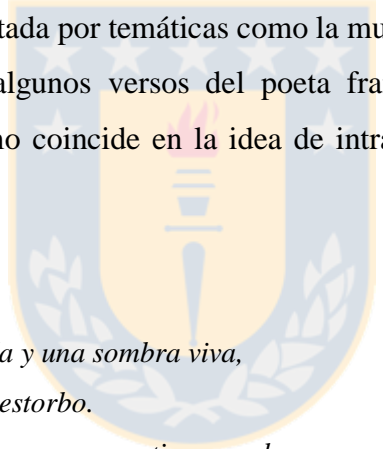
²⁹⁶ UBISOFT: “Hoja 18. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

²⁹⁷ UBISOFT: “Hoja 14. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

²⁹⁸ UBISOFT: “Hoja 30. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

Además, esta cita nos abre una nueva interrogante: ¿pudieron los hombres del siglo XII o el XVI concebir este punto de vista sobre la trascendencia humana? ¿Nos encontramos frente a un nuevo anacronismo? En una atmósfera donde la religión rige prácticamente todos los aspectos de la vida, quizás nos apresuremos si intentásemos refutar inmediatamente esta afirmación, pues antes debemos recordar el caso de Menocchio²⁹⁹, molinero enjuiciado a fines del siglo XVI, pues a través de sus experiencias y lecturas planteada puntos de vista muy controvertidos acerca de para la época y que le costaron la vida en la hoguera, entre los cuales podemos encontrar uno en particular que nos interesa: “no existe el más allá, no existen penas ni recompensas futuras, el paraíso y el infierno están en este mundo, el alma es mortal”³⁰⁰.

Si seguimos analizando, pero desde la perspectiva del pesimismo que reflejan estas palabras, hay que destacar que esta tendencia que estamos atribuyendo al pesimismo antropológico de Maquiavelo no es un caso aislado. Existía una importante corriente pesimista en la literatura alimentada por temáticas como la muerte, la desesperación y la duda. Podemos ver como ejemplo, algunos versos del poeta francés Pierre de Ronsard, como también podemos verificar cómo coincide en la idea de intrascendencia humana presentada anteriormente:



*...no somos nada
más que una tierra animada y una sombra viva,
objeto del dolor, miseria y estorbo.
Ciertamente, y que superamos en angustiosos males
al resto, ¡oh desconsuelo!, de los animales.
No por otra razón Homero nos iguala
a la hoja de invierno que de los árboles cae.
¡Tan endebles somos e inconsistentes,
Recibiendo sin descanso males y males a millares!*³⁰¹

De acuerdo a Delumeau, podríamos seguir señalando otros ejemplos sobre como se refleja este pesimismo, cuestionando otros aspectos de la naturaleza del ser humano, incluso algunos vinculados al tema de las limitaciones en la búsqueda del conocimiento y la verdad,

²⁹⁹ El verdadero valor histórico de Menocchio subyace en que mediante los antecedentes recopilados de su caso fue posible reconstruir parte de lo denominado “cultura de las clases subalternas”, de gran importancia para el desarrollo de la historia cultural. Vid. Carlo GINZBURG: “Prefacio”, *El queso y los gusanos...*, pp. 3-4.

³⁰⁰ Carlo GINZBURG: *El queso y los gusanos*, Muchnik Editores, 1997, p.132.

³⁰¹ Jean DELAMEAU: *La Civilización del Renacimiento...* pp. 416-417.

los cuales son temas que han sido tratados en el capítulo anterior, pero que ahora podemos complementar con esta perspectiva pesimista. Delumeau cita a Durero al respecto:

*Bien querríamos saber y poseer la verdad sobre todas las cosas. Pero **nuestra obtusa inteligencia no puede alcanzar la perfección del arte, de la verdad y de la sabiduría.** La mentira se halla en el fondo de nuestros conocimientos y las tinieblas nos envuelven tan despiadadamente que, aun avanzando con prudencia tropezamos a cada paso*³⁰².

Otra característica que posee el ser humano para los Asesinos y que probablemente haya sido mencionada sin mayor profundización, es que el hombre posee cualidades intrínsecas a su condición humana, siendo la más importante **la libertad**, la cual muchas veces ellos interpretan como libre albedrío. Al ser una cualidad intrínseca, cualquier acción o actitud que se oponga a este principio es considerado un acto de opresión y se encuentra en contra de la propia naturaleza del hombre: *La libertad, la misericordia y el amor eran las únicas cosas por las que valía la pena luchar y matar, y aquéllos eran los elementos principales del Credo de los Asesinos. De la Hermandad*³⁰³. Pero la libertad es un tema de amplio espectro y que incluso “choca” con algunos aspectos del pensamiento maquiaveliano, temas que trataremos en la profundidad de lo posible en el próximo capítulo.

1.1.3 El Ser Humano para los Templarios.

Es más difícil establecer el concepto de ser humano que poseen los Templarios de *Assassin's Creed*, pues gran parte de la obra contemplada en el marco teórico se encuentra relatada desde el punto de vista Asesino³⁰⁴. Pero de todas formas, es posible recolectar valiosa información del pensamiento a través diálogos entre los diversos a través de los antagonistas que los Asesinos deben atacar, como en los ejemplos que apreciamos a continuación.

*—Mi querido amigo —dijo Rodrigo, apuntando un revés por debajo de las costillas de Ezio—, para eso sirve la gente. Escoria a la que gobernar y utilizar. Siempre fue así, y siempre será así*³⁰⁵. [...] *¡Ezio, los Templarios comprendemos la humanidad, y por eso la despreciamos de ese modo!*³⁰⁶

³⁰² *Ibidem*.

³⁰³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 64.

³⁰⁴ A menos que recurriéramos a la novela *Assassin's Creed Forsaken*, la cual está relatada desde el punto de vista de Haytham Kenway, un personaje que conoció ambas perspectivas al ser hijo de Asesino pero finalmente educado bajo los rigurosos preceptos Templarios.

³⁰⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 485.

³⁰⁶ *Ibidem*, p. 487.

—*Depositás demasiada fe en el corazón de los hombres, Altaïr —dijo, sin que apenas le salieran las palabras de la boca, mientras la sangre le salía a borbotones por el pecho—. Los Templarios conocen la verdad. Los humanos son débiles, viles y mezquinos*³⁰⁷.

*El mundo es un caos, un lugar patético. Mil años le separan de su antepasado y la sociedad sigue siendo igual de bárbara... igual de estúpida*³⁰⁸.

Lo primero que podemos extraer, es que los Templarios comparten fuertemente una especie de pesimismo antropológico similar al de Maquiavelo, ya que también se le adjudica al ser humano una inclinación hacia sus más bajos instintos y, por qué no, hacia el caos y es desde este último es que los Templarios desean implantar su orden. A su vez, cabe preguntarse, al señalar que la naturaleza humana es tan vil ¿eso los incluirá a ellos también? Si esto último fuera así, ¿qué es lo que diferencia a los templarios del resto de los humanos? Al parecer, esta respuesta estaría relacionada con el alcance de la comprensión del conocimiento, de cómo funciona realmente el mundo (o cómo quieren ellos que funcione, pues si hay que caracterizar a este paradigma templario sería la ambición de tener la razón a cualquier precio), pues al parecer la sociedad se encontraría enfrascada en un pequeño universo, con problemas cotidianos, siguiendo la corriente de la masa, con aspiraciones mundanas y con una “vista de corto alcance” en cuanto a la comprensión, intentando emular a Maquiavelo diríamos que “son seres carentes de mayor virtud y a merced de los embates de la fortuna”.

Los templarios subestiman las capacidades del ser humano, consideran que son altamente manipulables y muy influenciables a las variables de su entorno, como por ejemplo al conocimiento escrito (sin contar que éste último es registro y testimonio del pasado) o bajo parámetros de nuestro tiempo a la información y desinformación. Además parecen estar convencidos que el ser humano promedio prefiere la seguridad que le brinda el sistema a la incertidumbre de la libertad: “*La gente está confundida, María. Son corderos suplicando que los guíen. Y eso es lo que ofrecemos: vidas sencillas, libres de preocupaciones*”³⁰⁹.

Además, los Templarios de *Assassin's Creed* temen al poder de la voluntad del individuo, sobre todo a aquel ser que sobresalga entre la multitud y que no esté de acuerdo con su opinión, pues dentro de su visión de “protección” al ser humano, estos son factores que le dificultan la aplicación del orden y el control: “*Las voces disidentes hieren tanto como*

³⁰⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, pp. 192-193.

³⁰⁸ UBISOFT: “Dr. Warren Vidic” en *Assassin's Creed...* [videojuego]

³⁰⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 326.

el acero. Perturban el orden”³¹⁰. Su punto de vista se asemeja bastante a la perspectiva que tenían los sectores conservadores (y que luego acogerían los seguidores de Claude-Henri de Saint-Simon) a las ideas ensalzadoras del individuo que se propagaron después de la Revolución Francesa: “*El individualismo, destructor de la idea misma de obediencia y deber, enemigo por tanto del poder y de la ley; ¿y que queda entonces, más que una aterradora confusión de interés, de pasiones y de opiniones encontradas?*”³¹¹. Esta visión le otorga una mirada bastante negativa al individualismo, conformando una crítica a la glorificación del individuo, una aversión a la atomización social y la anarquía y el deseo de alcanzar un orden social armónico, estable y el basado en el progreso³¹².

Los templarios intentan equiparar la población bajo una medida estándar para crear: “*Los ciudadanos perfectos. Los soldados perfectos. Un mundo perfecto*”³¹³, pero para eso es necesario aletargar su sentido de identidad y su voluntad e intentan reducir su personalidad incluso hasta arrebatarle su nombre y reducirla a un número (ej: Sujeto 16). Si lo vemos desde el punto de Maquiavelo, su proyecto consiste en la creación de un “Estado” bajo un marco legal donde el orden y el control sean prioridad absoluta, pero a un nivel extremo. ¿Por qué la idea del individuo y la libre voluntad “choca” con el ideal templario? Pues bajo su esquema, el individuo dejaría de ser sí mismo, adoptando la personalidad que las pautas culturales le entregan, transformándose en un ser exactamente igual a todo el mundo y tal como se espera que sea, mimetizándose en la sociedad³¹⁴, siendo más fácil de “moldear”. Eric Fromm nos señala la siguiente idea al respecto: “*El hombre moderno vive bajo la ilusión de saber lo que quiere, cuando en realidad, desea únicamente lo que se supone (socialmente) tiene que desear [...] Nos hemos convertido en autómatas que viven bajo la ilusión de ser individuos dotados de libre albedrío*”³¹⁵.

Sin embargo, como organización buscan la integración de los seres humanos más brillantes, expertos en las diversas áreas de las ciencias y el pensamiento y que por supuesto sigan con su línea de ideas, a los que llaman “visionarios”³¹⁶, existe una alta probabilidad que estos ocupen altos cargos dentro de su jerarquía, por lo cual podríamos definirla como una organización de carácter elitista.

³¹⁰ *Ibidem*, p. 173.

³¹¹ F. DE LAMENNAIS, *Des Progrès de la revolution et de la guerre contre l'église* (1829) en Steven LUKES: *El Individualismo*, Ediciones Península, Barcelona, 1975, p. 16.

³¹² Steven LUKES: *El Individualismo*, Ediciones Península, Barcelona, 1975, p. 16.

³¹³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 179.

³¹⁴ Erich FROMM: *El Miedo a la libertad*, Editorial Paidós, México D.F., 1995, p. 183.

³¹⁵ *Ibidem*, p. 243.

³¹⁶ UBISOFT: *Enciclopedia Assassin's Creed...*, p. 35

1.2 MAQUIAVELO Y LA HISTORIA

1.2.1 Eternidad del mundo y ciclicidad.

Historia y ser humano son dos conceptos que van la mano. Recordemos además que Maquiavelo mantiene su concepto sobre la naturaleza del ser humano inmutable. Por lo tanto, se encuentra condenado a cometer los mismos errores, entregándonos un primer esbozo de una historia cíclica. Ésta es una perspectiva muy antigua que proviene de las culturas primitivas de su interés por los ritmos naturales y que va acompañada de un elemento interesante: la regeneración periódica del tiempo a través de ritos de purificación, lo que da pie a la repetición de un ciclo cosmogónico³¹⁷. Aunque esto es sólo una pequeña pincelada introductoria de lo que hablaremos a continuación.

Un elemento que llama mucho la atención, es como Maquiavelo se inclina hacia la teoría de la **eternidad del mundo**, aunque al parecer esto se debe a una razón más práctica para introducir al tema de la “memoria histórica”, que una afirmación teórica sobre la cual profundizar. Esta idea fue recogida e interpretada por filósofos como Platón y Aristóteles y se contrapone al pensamiento predominante de la época basado en la cosmología cristiana basada en el Génesis³¹⁸.

Ahora bien, dentro de este pensamiento de la eternidad del mundo, ¿cómo explicaría Maquiavelo el tema de la “memoria histórica” del ser humano? Pues según lo que expone, la memoria de los tiempos no sobrepasaría los cinco mil o seis mil años, ya que se extingue por diversas causas, procedentes unas de los hombres y otras del cielo³¹⁹: Las causas humanas de esta pérdida son las variaciones de lenguas y sectas, que cambian dos o tres veces cada cinco mil o seis mil años, extinguiendo el pensamiento anterior para imponer uno nuevo. Las causas naturales son periódicas devastaciones del mundo mediante diluvios, pestes, etc.

Causas que proceden del cielo destruyen la generación humana y reducen a pocos los habitantes de tal o cual comarca; dichas causas son las epidemias, el hambre y las inundaciones. La última de estas calamidades es la más importante, no sólo por ser la más universal, sino porque los que se libran de ella son montañeses rudos que no tienen noticia alguna de la Antigüedad, ni pueden, por tanto transmitirla a las nuevas generaciones; y si con ellos se salva algún hombre instruido, por adquirir nombre y fama, oculta y transforma lo que

³¹⁷ Mircea ELIADE: *El Mito del Eterno Retorno*, Alianza Editorial, Madrid, 1989, p. 72.

³¹⁸ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO... , p. XCVIII.

³¹⁹ *Ibidem*, p. XCVII.

*sabe según le conviene, de modo que sólo queda a los sucesores lo que él ha querido escribir*³²⁰.

De manera muy particular podemos ver como es representada esta idea en el videojuego *Assassin's Creed Brotherhood*, no a través de la representación de Maquiavelo, sino mediante el mensaje de un peculiar ente denominado como “Juno” (de quien nos referiremos más adelante) al protagonista del tiempo presente, Desmond: “*En el principio, confiamos nuestra verdad al pergamino, a la piedra, a la memoria de los hombres. Pero todas esas cosas son efímeras. Desaparecen con el fuego, mueren con las hambrunas, con las inundaciones. El mundo es inocente una vez más... inocente e ignorante*”³²¹.

Maquiavelo considera que estos eventos son necesarios, pues su intención es explicar ciertas dinámicas de los cuerpos políticos y justificar la “corrupción” como un proceso natural, pues “todas las cosas de este mundo tienen un término inevitable”, ya que “en la naturaleza obra como los cuerpos de los seres, que, cuando acumulan muchas sustancias superfluas, tienen repetidos movimientos espontáneos para expelerlas y recobrar la normalidad de la vida”³²². Esto explicaría la tendencia a la decadencia y la necesidad de reformas políticas, lo que nos encaminaría a una concepción cíclica de la historia:

*Suelen los pueblos muchas veces, por las variaciones que sufren, pasar del orden al desorden, y después del desorden al orden; porque no siendo natural en las cosas humanas detenerse en punto fijo, cuando llegan a suma perfección, no pudiendo mejorarla, degeneran; y de igual suerte acontece que cuando, por los desórdenes, llegan a suma bajeza, siendo imposible que descendan más, por necesidad mejoran. Así, pues, del bien se desciende al mal y del mal se asciende al bien*³²³.

Esta visión cíclica se encuentra relacionada al concepto de **continuo movimiento**. Como una sucesión de hechos uno tras otro: de auge clímax y decadencia, para luego volver a empezar. Hay autores que relacionan esta perspectiva con una historia ausente de progreso³²⁴, pues la regeneración no da lugar a mayores cambios. Amparada en la naturaleza inmutable del

³²⁰ Nicolás MAQUIAVELO: “Libro II , Capítulo V”, *Discursos...* , p. 426.

³²¹ UBISOFT: “Mensaje de Juno” en *Assassin's Creed Brotherhood*, 2010 [Videojuego]

³²² Juan Manuel FORTE: “Glosario - Corrupción” en Nicolás MAQUIAVELO..., p. CXVIII.

³²³ Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Quinto” *Historia de Florencia* en *Obras Históricas*, Editorial Poseidón, 1943, p. 236.

³²⁴ Vid. Marcela ECHANDI, “El Concepto de Ser Humano...”, p. 7.

hombre. Y como la historia se repetiría a través de estos ciclos es que los acontecimientos pasados significan una **fuentes de experiencia para el presente** y, de esta forma, ratifica la importancia del estudio de la historia, estableciendo lo que para Maquiavelo significaría la historia como *magistra vitae*.

La historia cíclica es una forma de representar el futuro para las sociedades premodernas, la cual está basada en impresiones generales que llevan a la concepción de tiempo circular: “lo que habría de acontecer en el futuro estaba ya prefigurado por el pasado [...] se creía que en esencia todos los acontecimientos terrenales se repetían y solo se preveían desviaciones en cuanto a los detalles”. Esta idea se justificaba mediante la observación (el vuelo de las aves, fenómenos atmosféricos) y las experiencias cotidianas, pues circular era la sucesión entre siembra y cosecha, las edades de la vida. En condiciones normales el hijo sucedía al padre en el trono y las guerras seguían a la paz sucesivamente. Como se trata de un proceso de continua repetición, apenas da lugar a la idea de futuro (y como dijimos en el párrafo anterior, a la idea de progreso) como lo entendemos en sentido moderno³²⁵.

1.2.2. Perspectiva histórica en *Assassin's Creed*

¿De qué serviría estudiar la (o las) perspectivas históricas presentes dentro *Assassin's Creed*? Recordemos que la trama de este videojuego se basa en los recuerdos que podemos visualizar de un supuesto antepasado, el cual nos muestra una nueva visión de diversos hechos históricos. Es por esto, que en *Assassin's Creed* la historia se transforma en una importante fuente de conocimiento, de la cual podemos aprender. Sin embargo, esa es solamente una primera apreciación, pues a través de los discursos y diálogos de los personajes es posible percibir que existe una perspectiva histórica propia del universo del videojuego, que conjuga elementos históricos y de la ciencia ficción, como veremos un poco más adelante.

Es imposible no sentirse triste... por ver a todas esas personas inteligentes librando las mismas batallas y cometiendo los mismos errores una y otra vez. Porque la cultura, el saber y la historia... Nuestros genes no transmiten esas cosas... Todos los chicos deben aprender lo básico: a vivir, a... a sobrevivir, a defender... lo correcto... Pero se pierde tanto con la

³²⁵ Lucian HÖLSCHER: *El Descubrimiento del Futuro*, Siglo XXI, Madrid, 1999, pp. 26-27.

*transferencia... Y se añade tanto, con cada generación. Es una pena... Continuamente, debe aprenderse todo de nuevo*³²⁶.

En este primer fragmento, podemos deducir que se refiere al ser humano y su relación con la historia. Si bien como individuo, “no nace sabiendo”, debe desarrollar a la capacidad de aprender y reaprender a partir de las experiencias pasadas. Por lo tanto, ha de repetir el proceso que otros antes ya hicieron, generándose una ciclicidad de aprendizaje continuo, los cuales se ven complementados por la nueva información obtenida mediante la experiencia como también por el cuestionamiento y replanteamiento de la información disponible. Si el conocimiento no logra trascender al ser humano puede terminar viéndose fuertemente alterado o perdiéndose a través del tiempo, dando lugar a nuevas ideas y nuevos ciclos. Pero el factor humano no es lo único que debemos considerar para entender el papel que juega la Historia en *Assassin's Creed*, como lo veremos a continuación:

*Vio el principio de la guerra entre la Primera Civilización y los humanos... Vio a **Minerva**, y a **Juno**, y a **Tinia** con... con sus... cálculos. Al menos los llamaban así. Le transmitieron esas herramientas... esas potentes herramientas... que podían predecir **futuros posibles**... no lo que **iba** a suceder, sino, eh... lo que **pudo suceder**... probabilidades. Y bueno, gastaron mucha energía intentando descubrir cuál era el escenario más probable para el futuro. El suyo y el nuestro. Y al final, supongo que descubrieron que yo era el candidato más probable... un tipo llamado Desmond, que vive al principio del siglo XXI después de Cristo...*³²⁷

Ahora bien, para comprender mejor la “perspectiva histórica” de esta saga, hay que aclarar un elemento de ficción que se encuentra estrechamente relacionado con esta idea. Dentro del universo de ficción de *Assassin's Creed*, la humanidad fue “creada” por una raza de seres superiores llamados: “los que vinieron antes” y que posteriormente fueron identificados con antiguas deidades grecolatinas (Juno, Minerva, Tinia). Desconocemos el origen de estos seres en la ficción, pues se les define simplemente como la “Primera civilización”, “los que llegaron antes” o los “precursores”, por lo que solo se asume que habitaban la Tierra antes que el hombre, como tampoco si provenían originalmente del espacio exterior y no es posible determinar si el origen de su universo acaso es divino o

³²⁶ UBISOFT: “Grabaciones de Desmond Milles 1” en *Assassin's Creed Black Flag*, Ubisoft Montreal, 2013 [videojuego]

³²⁷ UBISOFT: “Grabaciones de Desmond Milles 2”, *Ibidem*.

simplemente físico, aunque por sus capacidades y tecnología superiores los hombres los identificaron como “dioses”, aunque no eran eternos pues “*podían ocultarse del abrazo de la muerte, pero no por siempre*”³²⁸. Ahora bien, ¿por qué es necesario hacer mención a estos seres? Porque los creadores de *Assassin's Creed* les atribuyeron la creación de una alta tecnología que permitía proyectar diversos escenarios, combinando variables mediante complejos cálculos, por lo cual contaban con la ventaja de conocer de antemano el resultado de estas combinaciones en determinados escenarios históricos.

Sin embargo, a pesar de este juego de probabilidades, no son capaces de alterar eventos futuros inminentes como catástrofes naturales, aunque sí pueden predisponer las condiciones para generar un “escenario más favorable” y aplacar su impacto. En esta etapa, su influencia radica en una especie de “mensaje” a través del tiempo, pero dado que se establece que hay una diferencia de miles de años entre el emisor del mensaje y su receptor, aun así dependen de las decisiones de un “elegido”, un involucrado directo en este contexto. Por lo tanto, se genera una discrepancia al considerarse un escenario determinista o no, pues el ser humano tiene la posibilidad de aceptar o no el mensaje. Es aquí donde parece ejercer el libre albedrío, pues cabe la duda si se trata de una posibilidad real o de una ilusión donde el resultado está predeterminado.

El fenómeno de esta “ilusión de la decisión” es necesario comprenderlo desde la otra vereda: la mirada del ser humano, ya que su punto de vista se encuentra limitado por su propio tiempo y por su propio conocimiento. Cuando accede a esta alta tecnología, reflexiona sobre lo que se ha logrado ver y cuestiona sobre la trascendencia de su participación dentro de un escenario determinista y la incidencia de aplicar su libre albedrío. Además, hay que pensar que la información a la que puede acceder es mínima y muchas veces lejos de la comprensión de las mentes normales, recordando de esta forma las limitaciones y la visión cortoplacista del ser humano:

*El Fruto es algo más que una lista de lo que nos ha precedido. Entre las chispas de su interior he captado atisbos del porvenir. Eso no debería ser posible y tal vez no lo sea. Quizá sea simple sugestión. Pero ¿Cómo saberlo? ¿Cómo estar seguros? Al meditar en las consecuencias de esas visiones, me pregunto si son imágenes de las cosas que van a pasar o de las que podrían pasar. ¿Podemos influir en el resultado final? ¿Nos atreveremos a hacerlo? Y, si lo hacemos ¿Nos limitaremos a asegurar que se cumple lo que ya hemos visto?*³²⁹

³²⁸ UBISOFT: “Mensaje de Juno”, en *Assassin's Creed Brotherhood* [Videojuego]

³²⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 428.

Ahora si lo vemos desde el punto de vista de la ficción, esta limitación del conocimiento del ser humano está relacionada con ciertas acciones de “los que vinieron antes”, quienes proyectan un escenario determinista a las capacidades del ser humano: “*Cien años podría estar hablando y aun así no nos conoceríais. Tenéis cinco sentidos, nosotros seis. El sexto no os lo dimos, por protección. Ahora nunca podréis saber, sólo intentar, atisbar. Podeis ver, oler, saborear, tocar, oír, pero no alcanzar el conocimiento [...] Oís palabras sabias, pero no conocéis*”³³⁰. De esta forma, desde el punto de vista de estas entidades, el ser humano jamás lograría alcanzar la verdad y solo podrían acceder a aproximaciones de ésta y su conocimiento siempre sería inexacto.

Volviendo al tema que nos concierne en este apartado, así como Altaïr cuestiona la trascendencia humana en el desarrollo de la Historia, Ezio muestra una reflexión sobre su participación limitada dentro de este escenario y sus proyecciones a futuro, pero siempre dentro de un ciclo que se repite y que va recogiendo parte de la experiencia y el conocimiento de las generaciones anteriores. Pero pensar en una historia con características cíclicas nos lleva a la siguiente interrogante que intentaremos responder en el próximo capítulo: ¿Cómo se manifestaría el concepto de libertad dentro de este escenario? ¿Existiría realmente bajo un marco que intenta proyectar un escenario cíclico?³³¹ Como primer acercamiento, pues desarrollaremos esta idea en el capítulo siguiente, podemos decir que la importancia que Maquiavelo otorga a la “fortuna” y el libre albedrío juegan un papel importante para esclarecer esta pregunta.

[Ezio] *únicamente podía imaginar qué les deparaba el futuro; sabía que, a su edad, no vería mucho más de aquel siglo. Sin duda, más descubrimientos y más guerras. Pero, en esencia, se repetiría la misma obra, con los mismos actores; pero con distintos trajes y otro atrezzo [utilería] para cada generación que se tragaba a la anterior y que pensaba que lo haría mejor*³³².

Si en la cita anterior podemos observar esta perspectiva histórica (atendiendo a la idea de cuestionamiento del pensamiento Asesino), en otra posterior podemos ver que se agrega un ingrediente más: la idea de **progreso**, el cual no es considerado una meta lineal: “*Me he dado cuenta de que el progreso de la humanidad hacia los objetivos de la paz y la unidad siempre*

³³⁰ UBISOFT: “Mensaje de Juno” en *Assassin’s Creed Brotherhood* [Videojuego]

³³¹ Vid. SAMAMÉ, Luciana: “Una aproximación a la concepción maquiaveliana de la Historia” en *Ideas y Valores*, 143 (2009), Bogotá, p. 131.

³³² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 225.

será un viaje, nunca un destino, sino un proceso de constante cambio donde no existe una solución final”³³³.

Recordemos que en el capítulo anterior encontramos una cita donde tratamos sobre “el precio del progreso” desde la perspectiva de un templario, quien hablaba de todos los sacrificios que se deberían llevar a cabo para lograr los objetivos de su ideología. Ahora nos encontramos con el mismo anacronismo: un concepto que estaba fuera del utillaje mental del Renacimiento y quizás muy lejano al pensamiento del hombre de la época. Aunque el que no exista el concepto, no quiere decir que no existan actitudes que se puedan relacionar con él, recordemos que durante el siglo XV y XVI, se llevaron a cabo grandes avances de progreso técnico de la mano de mentes brillantes.

“*Sin duda, más descubrimientos y más guerras*” La primera reflexión de Ezio se encuentra orientada a una perspectiva más realista acorde al pensamiento de Maquiavelo. En cambio, en el caso la segunda perspectiva de Ezio se encuentra focalizada hacia la paz: “*el progreso de la humanidad hacia los objetivos de la paz y la unidad*”, aun se enmarcaría en la idea del conflicto permanente, pues se trata de un destino que nunca se alcanza solo se acerca. Al parecer esto quisiera reflejar un estado de evolución en el pensamiento del personaje. Pero ambas citas coinciden en el hecho que se mantiene la noción de un ciclo interminable sin un final aparente, aunque Ezio por lo menos considera que hay elementos que se podrían rescatar y servir como base para las futuras generaciones. En esto podemos observar cierta tendencia a la infinitud del tiempo, muy similar a la de los hombres del siglo XVIII³³⁴

Tenemos además un esbozo de la idea de futuro en *Assassin's Creed*. Como vimos en el párrafo anterior, Ezio nos está hablando de eventos que sucederían en el mediano plazo y que son fruto de un proceso que poco a poco se está llevando a cabo. Sin embargo, ¿qué pasaría si lo relacionáramos con eventos que marcan un punto de crisis, como por ejemplo un desastre inminente?:

“... y entonces Minerva me habló del sol —estaba diciendo Ezio—. Me contó que hace muchísimo tiempo ocurrió un desastre y pronosticó otro que no vendrá... —¿Hasta dentro de un tiempo, en el futuro, [cierto]? —preguntó Mario—. Entonces no tenemos por qué preocuparnos. —Sí—contestó Ezio—. Me pregunto cuánto más tendremos que trabajar. —Se paró a reflexionar—. Tal vez acabemos pronto”³³⁵

³³³ *Ibidem*, p. 454

³³⁴ Lucian HÖLSCHER: *El Descubrimiento del Futuro*, Siglo XXI, Madrid, 1999, p. 82.

³³⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 33

Minerva jamás mencionó el momento en que sucedería esta catástrofe, solo que “ocurrió una vez y volverá a ocurrir”. Pero ambos hombres asumen que será en un tiempo demasiado lejano e indeterminado, por lo que no parece inquietarles directamente (aunque sí existe una ligera preocupación por investigar, pero existen asuntos más urgentes que deben atenderse en el corto plazo). El único antecedente que se tiene es la longevidad de Minerva: “Llevo diez mil millares de estaciones esperándote”³³⁶, “Sus palabras demostraron que pertenecía a una raza mucho más antigua e importante que la nuestra. El resto de los suyos murió hace muchos siglos [...] Ojalá tuviera las palabras para describir la magia que transmitió”³³⁷. Sin embargo, la revelación de esta civilización “preadánica” dentro de esta ficción podría romper los límites de la cronología histórica conocida en el Renacimiento, pero no tiene mayor conmoción que la del momento. Más fascinados se ven los espectadores del presente, pues pone en duda todo lo conocido acerca del “origen” de la humanidad.

Por otro lado, como hemos visto, la perspectiva histórica Templaria de *Assassin's Creed* se enfoca principalmente en elementos propios de un pesimismo antropológico, los cuales utiliza para justificar su visión de mundo basada en establecer un orden. Independientemente del motivo y guardando las proporciones, es posible apreciar cómo, además, se aplica una de las proposiciones de Maquiavelo, acerca de utilizar a la historia como fuente de experiencia para las decisiones del príncipe. Esto lo podemos ver a continuación en la siguiente cita ambientada en el presente, en la cual se devela algo de este ideario templario, aunque la magnitud de su obra es digna de un análisis posterior al examinar los alcances de la libertad:

*El Mundo es un caos, un lugar patético, lo ha visto con sus propios ojos. Mil años lo separan de su antepasado [Altaïr] y la sociedad sigue siendo igual de bárbara e igual de estúpida. [...] Orden, Sr. Milles. El Mundo necesita Orden, trabajamos para alcanzarlo y usted nos está ayudando a conseguirlo. [...] Todos los hombres necesitan orientación. **Quieren saber por qué están aquí y que tienen que hacer.** Vamos a decírselo, una vez que comprendan como deben vivir sus vidas, todo será mucho mejor*³³⁸.

Con lo dicho anteriormente, estaríamos justificando que la perspectiva histórica en *Assassin's Creed* posee claros elementos de ciclicidad, tanto en los diálogos de los personajes, como en los elementos que se repiten a través del tiempo. Incluso podríamos agregar que la

³³⁶ *Ibidem*, p. 9.

³³⁷ *Ibidem*, p. 51.

³³⁸ UBISOFT: “Diálogos entre Desmond y Dr. Vidic” *Assassin's Creed*... [videojuego]

lucha entre Asesinos y Templarios es una constante a través del tiempo, como también el conflicto en la raza humana. Además, como veremos más detalladamente más adelante, hay episodios particulares que se repiten a través de la historia de *Assassin's Creed*, como la represión y destrucción de conocimiento, tanto por la acción humana de personajes como Jubair o Savonarola a través del fuego, como por los cataclismos, aunque estos últimos son considerados fenómenos naturales que generan grandes cambios en el desarrollo de las civilizaciones.

Basándose en los ejemplos anteriores es posible apreciar que, hasta el momento, no hay inclinación a un carácter lineal de la historia, sino que se repite el concepto de ciclo con un marcado énfasis en las crisis de nivel global que, potencialmente generarían fuertes cambios a nivel de civilización e incluso de humanidad. Sin embargo, existe un elemento que aún no hemos considerado en profundidad: el *Animus*

1.2.3. *Animus* y el Cronista Ideal.

La palabra *Animus* está asociada al nombre otorgado un artefacto de gran importancia dentro del desarrollo de las primeras entregas de *Assassin's Creed*. ¿El origen del nombre de este artilugio fue escogido al azar? Probablemente no. *Animus* es un concepto que es posible encontrar en el trabajo de psicología analítica de Carl G. Jung, como unos de los arquetipos o formas de representaciones colectivas presentes en el inconsciente, el cual curiosamente es un tema que comparte algunas congruencias con el planteamiento de la memoria genética, utilizado en *Assassin's Creed*. Veamos por qué Jung señala que el alma de un recién nacido no es una tabula rasa, pues el cerebro del niño llega al mundo con un cerebro predeterminado por la herencia, pero a la vez individualizado en cuanto a la disposición de su percepción, lo que le otorga un abanico de potenciales representaciones, aunque éstas no son de carácter individual, sino colectiva, pues tienen tendencia a repetirse manera general³³⁹. Por lo tanto, el hombre, como todo animal, posee una psique preformada, en la cual existen toda clase de predisposiciones y formas inconscientes que influyen en el pensamiento, el sentir y el actuar de cada psique³⁴⁰

Como esbozábamos en el primer párrafo, bajo la ficción del videojuego, el *Animus*, permite incursionar en la “memoria genética” de un individuo proyectando los recuerdos de sus antepasados y revelando datos ocultos a los que nos entregaría la historia oficial. No se

³³⁹ C.G. JUNG: *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, Paidós, Barcelona, 1984, pp. 62-63

³⁴⁰ *Ibidem*, pp.72-73.

trata de viaje temporal real, por lo que no existe riesgo de alterar la continuidad espacio temporal, pues se trata de una exposición a una simulación virtual.

- *Algunas cosas de las que veo en el Animus parecen incorrectas, falsas, como si la Historia... no sé... no cuadrara...*

- *¿Con que Sr Miles? ¿No cuadra con lo que ha leído en una enciclopedia on-line? ¿Con lo que le enseñó el Profesor de Historia en el instituto? Permítame una pregunta: ¿Esos supuestos expertos tienen acceso a un conocimiento que se encuentra vetado a los demás?*

- *Hay libros, cartas, documentos, todo tipo de fuentes materiales del pasado. Algunas parecen contradecirse con lo que veo en el Animus.*

- *Es fácil escribir un libro, y poner en sus páginas lo que le dé la gana, cualquier cosa*³⁴¹

Es aquí donde hay que poner énfasis. En *Assassin's Creed* se hace un **fuerte cuestionamiento a las fuentes históricas convencionales**, las cuales podrían ser falseadas, modificadas e incluso omitidas en conveniencia de algún interés particular³⁴². Por ende, el *Animus* se transformaría en la “fuente histórica definitiva”, pues pondría a disposición del usuario el conocimiento necesario para conocer la verdad histórica en todo su esplendor. Por lo tanto, para cualquier espectador con algún bagaje cultural en el área de la Historia, los eventos del *Animus* le parecerán falsos, pues no se ajustan al conocimiento histórico que posee. Esta propuesta tiene cierta semejanza con la idea del Cronista Ideal de Danto:

*Imaginemos una persona o una máquina que conociera todo lo que ocurrió, en el momento en que tuvo lugar y que, además, fuera capaz de registrarlo instantáneamente. De este modo, podríamos concebir los escritos de este Cronista Ideal (C.I.) como **un duplicado del pasado tal como realmente** ocurrió y, por lo tanto, considerarlos superiores a los textos de los historiadores, puesto que **no contendrían ni las lagunas ni las desventajas de los escritos de aquellos que no han sido testigos***³⁴³.

Sabe todo lo que sucede en el momento que sucede, incluso en las mentes ajenas. Asimismo tiene el don de la transcripción instantánea: cualquier cosa que sucede a lo largo de todo el

³⁴¹ UBISOFT: “Diálogos entre Desmond y Dr. Vidic”, en *Assassin's Creed...* [videojuego]

³⁴² “No todas las narraciones son verídicas, a su vez las huellas materiales pueden ser falsificadas”. Para una profundización sobre la “Crítica a las Fuentes” Vid. Marc BLOCH: *Introducción a la Historia*, Fondo de Cultura Económica, Buenos Aires, 1982, pp.66-107.

³⁴³ Arthur C. DANTO: *Historia y narración. Ensayos de filosofía analítica de la historia*. Paidós Ibérica, Barcelona, 1989, p. 22.

*borde progresivo del pasado es consignada por él, tal como sucede, en la forma en que sucede*³⁴⁴.

Sin embargo, la utilización del recurso *Animus* adolece de algunas limitaciones, las cuales están relacionadas con los elementos que los desarrolladores han determinada como necesarios para que exista un desarrollo de la trama del videojuego. Por lo tanto, no es completamente omnisciente, como el C.I, por lo que no puede acceder a los pensamientos de otros personajes. Solo siendo testigo de sus actos y conversaciones puede acceder a sus motivaciones. Hay que considerar, además que quien interactúa dentro del *Animus* lo hace mediante el “avatar” de su antepasado y éste se mueve como si estuviese normalmente en su línea temporal. Además, no se puede acceder a un recuerdo específico de forma directa, si es que antes no se ha llevado a cabo un proceso de “sincronización”, que no es más que recorrer el camino que lleve a ese evento, o sea recordar una serie de sucesos relacionados para acceder al evento principal.

El *Animus*, de por sí entrega una gran libertad de movimiento. Aun así, ésta se encuentra limitada a los espacios que “realmente” conoció su antepasado en un momento determinado. No es posible alterar los eventos que son proyectados dentro del *Animus*, pues son considerados como la verdad histórica definitiva³⁴⁵. Ejercer una acción que traspase ese límite (matar a una persona que históricamente no debía morir, provocar daño letal al antepasado mismo, o viajar a zonas geográficas que no conoció) significa perder “sincronización” y, por ende riesgo, de tener que retomar esa etapa desde el principio o desde un punto de control determinado. Además, otra causa de desincronización está relacionada con los principios morales que posee al antepasado al efectuar acciones que los transgredan. Aunque estos principios están principalmente asociados a los preceptos del Credo de los Asesinos que vimos anteriormente (por ejemplo: matar ciudadanos inocentes, causa desincronización)

Las primeras versiones del *Animus* permitían investigar la historia correlacionando un código genético específico de un individuo, con el de alguno de sus antepasados. De esta forma, el conocimiento histórico se encuentra limitado a los datos que pudiese entregar ese personaje, a eventos específicos en los que haya participado directamente o mediante los documentos que tuvo acceso y los otros personajes históricos con los que haya entablado alguna relación. Por ejemplo: no sería posible conocer el gobierno de Julio César, si no se

³⁴⁴ *Ibidem*, p. 108.

³⁴⁵ Aunque si es posible seguir una línea alternativa de eventos siempre y cuando lleven al mismo evento principal, pero si sigue exactamente los mismos pasos y a acciones que su antepasado, se logrará lo que llama una “sincronización completa”, lo cual es un bono de dificultad para el jugador.

cuenta con el código genético algún descendiente de él o de alguien que lo haya conocido directamente.

A pesar de esto, dentro de la ficción de *Assassin's Creed*, el *Animus* entrega información valiosa para los investigadores que se encuentran monitoreando, pero también al sujeto que se encuentra dentro de él. Pues no sólo es testigo de acontecimientos históricos clave que vivieron sus antepasados, sino que “absorbe” todo ese conocimiento, como también la experiencia y habilidades propias de sus antepasados en un mínimo tiempo, transformándose éste no sólo en conocimiento entregado, sino que en conocimiento aprendido. Aunque, como se necesita que el juego sea lo más realista posible, los desarrolladores de *Assassin's Creed* han establecido dentro de la trama que la “exposición prolongada al *Animus* cause efectos secundarios, como mareos, delirios y paranoias”. Bajo este punto de vista, existe el dilema moral entre los investigadores si se debe exponer al “sujeto” a una sesión prolongada con el fin de lograr los objetivos planteados sin importar el costo ni el desgaste del individuo, que incluso podría ser fatal (posición planteada por el líder de la investigación), o parcializar su utilización poniendo en primer lugar la salud física y mental del sujeto.

Si consideramos la perspectiva histórica que nos entrega el *Animus*, nos encontramos en una situación particular con respecto a la ciclicidad histórica de la que hemos estado hablando, pues el *Animus* nos presenta una historia de **carácter lineal**, pues se encuentra limitada a la misión principal de un sujeto específico, en su sentido amplio; y un sentido más reducido a la serie de eventos que es necesario llevado a cabo para lograr ese objetivo específico (por ejemplo lograr el objetivo de una búsqueda) u otros secundarios directa e indirectamente relacionados y perdiéndose el resto de información sobre datos irrelevantes para el “investigador”, dándonos a entender que se trata de una línea temporal cortoplacista. Es por esto que comúnmente no se suele llegar a la muerte del antepasado investigado (Ezio y Altaïr son la excepción). Por lo tanto, el universo temporal ni siquiera se acota a la vida del sujeto, sino al periodo de tiempo que comprenda su misión. Sin embargo, esto no quiere decir que dentro de la información que encontremos, terminemos replanteando nuestra perspectiva histórica debido a revelaciones que la amplíen, ya sea a una visión cíclica, regenerativa, determinista o de muy largo plazo.

Después de las cinco entregas de *Assassin's Creed*, donde Desmond Miles es el protagonista en el tiempo presente, el *Animus* propiamente tal pierde relevancia dentro de la saga (cosa que ha sido muy criticada por algunos jugadores, pues el *Animus* le daba un plus

especial a la trama)³⁴⁶ ya que se vuelve posible trabajar con los datos entregados por las muestras de ADN de Desmond (ya muerto) por otro cuerpo de investigadores. Dentro del universo de *Assassin's Creed*, la información del Animus da origen a una saga de videojuegos basados en sus antepasados (y también en los de otras personas), dentro del mismo juego, Así nace *Abstergo Entertainment*, en lo que podría considerarse una alusión de *Ubisoft* hacia sí misma. Es curioso descubrir como Desmond, que se había transformado en el hilo conductor que cohesionaba todas estas historias era el que le otorgaba verdadera fuerza al argumento de *Assassin's Creed*.

1.3. MAQUIAVELO Y EL CONOCIMIENTO. EDUCACIÓN Y RELIGIÓN

No es necesario recalcar o justificar por qué el conocimiento está ligado al estudio de la historia o a la experiencia, pues esto ya lo hemos señalado en el marco teórico, además que hemos estado presentando algunos argumentos del estudio de la historia como *magistra vitae*, aludiendo a la experiencia de los hombres del pasado para tomarlo como ejemplo, ya sea de manera positiva o como advertencia de lo que se desea evitar. Pero de la educación en sí y su importancia poco hemos hablado. Desde el punto de Maquiavelo histórico, la educación se transforma en una forma de cultivar la virtud, no del individuo, sino que la de un pueblo o nación para prepararlo para afrontar los desafíos a los que les impone la fortuna: “*Verdad es que sus actos son más virtuosos, ora en un país, ora en otro; pero esto depende de la educación dada a los pueblos y de la influencia que ésta tiene en las costumbres públicas*”³⁴⁷.

Además, existe una relación directa entre educación y religión pues “*la religión se convierte en una institución que modela la mentalidad de los hombres, de ahí que se le identifique con la educación*”³⁴⁸; y como la perspectiva de Maquiavelo se encuentra planteada desde el punto de vista político, considera que la religión se encuentra inscrita en la personalidad de un cuerpo político como una instancia educativa ya que imprime una “forma” sobre la “materia” social ¿Por qué es necesario entender esto? Pues nos ayudará a entender algunas ideas comprendidas dentro del Códice de Altaïr que hacen referencia estos temas, sobre todo a los relacionados al cuestionamiento de la educación y la religión.

Pero, ya habíamos señalado en el capítulo anterior que Maquiavelo culpaba a la corrupción de la Iglesia por la compleja situación política de Italia (aunque el tema de la

LOUVIERS, Bruno: “En defensa del Animus de *Assassin's Creed*”, *Mundogamers*, 19 de Noviembre de 2014 en <<http://www.mundogamers.com/noticia-en-defensa-del-animus-de-assassins-creed.8560.html>>

³⁴⁷ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO..., XCV

³⁴⁸ *Ibidem*, p. CVII

corrupción es parte del ciclo de vida de los organismos políticos), pero esta situación va aún más allá. Como elemento modelador de la sociedad existen ciertos valores que la Iglesia promueve y que Maquiavelo rechaza o los considera innecesarios. Y es aquí de donde emerge la pregunta: ¿Cuáles y por qué? Veamos si el siguiente fragmento nos puede aclarar algunos puntos de vista:

[Nuestra religión] *ha santificado más a los hombres humildes y contemplativos que a los de enérgica actividad. Además, coloca el supremo bien en la humildad, en la abnegación, en el desprecio de las cosas humanas, mientras la pagana lo ponía en la grandeza del ánimo, en la robustez del cuerpo y en cuanto podía contribuir a hacer los hombres fortísimos. La fortaleza de alma que nuestra religión exige es para sufrir pacientemente los infortunios, no para acometer grandes acciones*³⁴⁹.

De acuerdo a la cita anterior, para Maquiavelo la antigua religión romana promovía valores como: energía, audacia, espíritu práctico, firmeza ante la adversidad, fuerza de carácter, entre otros. Éstos son talentos que pueden claramente contribuir a la formación de un estado poderoso y espléndido. Cualidades como estas pueden no ser bien vistas desde el punto de vista moralmente cristiano, porque su aplicación práctica muchas llevan al uso de la severidad y la violencia. La interpretación de su época de la religión cristiana promueve una visión más pacifista y humilde, muy asociado a la debilidad e incluso alejada de los problemas del mundo terrenal y lo que es más grave, que ha impedido el renacimiento de los antiguos valores de la virtud y el amor por la libertad³⁵⁰ de los pueblos de Europa.

Además Maquiavelo critica el ideal monástico de la Iglesia surgido a fines de la Antigüedad y que entra en crisis en los siglos XIII así como el XVI. En los siglos XV y XVI se observa el impulso de la secularización sin renunciarse a la religión cristiana. Es por ello que algunos humanistas y el mismo Maquiavelo se vuelven al “pasado pagano”.

2. SOCIEDADES SECRETAS.

Cuando pensamos en el concepto conspiración (del cual hablaremos más adelante) es imposible no pensar que está implícitamente relacionado con un elemento que se encuentra presenta a través de toda la trama y al cual no hemos hecho alusión: la **Sociedad Secreta**. Aunque el tema tiene raíces incluso anteriores a los inicios de la Edad Contemporánea

³⁴⁹ Nicolás MAQUIAVELO: “Libro Segundo, Capítulo II” en *Discursos sobre...* p. 416.

³⁵⁰ Como hemos establecido para la visión de Maquiavelo. Entiéndase libertad en el sentido de “no dominación”. Vid. Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO..., p. CVIII.

(podemos señalar como ejemplo las teorías del “Complot Ilustrado” como origen de la Revolución Francesa), tuvo especial fuerza en las décadas de 1960-1970. Además podemos detectar un nuevo auge del tema en las “ficciones populares” del periodo posterior al final de la Guerra Fría y, sobre todo, a comienzos del nuevo Milenio. La popularidad del tema y las tergiversaciones se deben al exceso de información proveniente de cuestionables fuentes mucho más accesibles y difundidas gracias a Internet, como también por tratarse de un tema de constante interés utilizado por múltiples obras de ficción (incluyendo esta)³⁵¹.

Entonces ¿de qué manera podríamos estudiar estos poderes en las sombras? Una buena idea sería empezar intentar entender las sociedades secretas en términos generales, aunque la bibliografía referente al tema es muy limitada o es de difícil acceso. El autor Santiago Valenti aborda de manera muy descriptiva, pero su punto de vista es bastante singular, predominado una perspectiva bastante optimista del progreso de la historia para inicios del siglo³⁵². Este autor ve en la Sociedad Secreta un tipo de organización social que ha existido a lo largo de la historia y cuyo papel ha sido fundamental en diversos cambios coyunturales y periodos de crisis a través del tiempo, estando relacionada con una reivindicación social frente a la tiranía, por lo que su fin sería la “revolución”³⁵³. Si bien estos son elementos que son posibles de identificar en el argumento de *Assassin's Creed* y también representan interesantes elementos de continuidad, las descripciones del autor aún se quedan en un muy plano general y muchas veces erróneo.

Tenemos la opción de abordar el tema desde el punto de vista literario, De todas formas, *Assassin's Creed* puede considerarse como una obra de este formato y ver como repercuten las sociedades secretas en el imaginario del público. Umberto Eco estudia este fenómeno tomando como base las novelas de folletín o novela popular, las cuales estaban orientadas a un público específico en el contexto de esa época, por lo que el análisis corre riesgo de ser inexacto³⁵⁴. Sin embargo, hay ciertas características que podríamos rescatar que

³⁵¹ Se han realizado algunos estudios referentes a este género. En el plano sociopolítico, Vid. Norman COHN: *El mito de la Conspiración Judía Mundial*, Alianza, Madrid, 1969; y en el formato popular Vid. Miguel IBÁÑEZ: *Pop control: crónicas post-industriales*, Glénat, Barcelona, 2000.

³⁵² Su libro es una traducción (o está basado) de la obra de similar nombre llamada *The Secret Societies of All Ages and Countries* del autor Charles W. Heckethorn.

³⁵³ Valenti establece una comparación organicista entre el individuo y la sociedad, para justificar la función emancipadora de estas organizaciones: “Cuando el hombre procede rectamente y de acuerdo con los dictados de su conciencia, hállase en paz consigo mismo; este algo misterioso no le tortura ni le aflige: sucede lo mismo que en el cuerpo físico cuando las funciones orgánicas siguen su curso normal; pero si el individuo obvia contra los dictados de la conciencia, entonces rebélase lo más elevado de su personalidad” Vid. Santiago VALENTÍ: *Las Sectas y Sociedades Secretas a través de la Historia*, Tomo 1, Antonio Virgili Editores, Barcelona, 1912, p. X

³⁵⁴ Para Eco, la sociedad secreta de la novela popular no tiene una finalidad revolucionaria, sino que es consolatoria, pues el pueblo no tiene poder, sino que se comporta como una clase subalterna, donde la sociedad

podrían ser aplicables al caso de *Assassin's Creed*. Si bien la sociedad secreta decide entre el bien y mal bajo sus propios principios, en el caso del juego/novela, en más de una ocasión recibe el apoyo del pueblo e incluso es invitado a formar parte de su círculo. Vemos además como la lucha entre Asesinos y Templarios se termina transformando en un ajuste de cuentas entre ambos poderes rivales, aunque no alcanzamos a visualizar el momento en que se rompe la ilusión de resistencia y liberación, cuando la sociedad secreta se convierte en una nueva forma de dominio o Estado Oculto, pues la lucha es permanente y no tiene un final definido.

La tercera perspectiva y la más atrayente es la que nos habla sobre la presencia de Órdenes secretas en tiempos del Renacimiento, pero más que corroborar su existencia histórica, se vuelve mucho más interesante preguntarnos en cómo concebirían el conocimiento y cuáles serían sus aspiraciones, con el fin de compararlas con nuestros objetos de investigación. Sin embargo, es un tema de difícil exploración, pero podemos partir enfocándonos en aquellas formas de pensar disidentes con el pensamiento predominante de la época y que, por este motivo, terminaron pasando a la clandestinidad por culpa de una persecución: por ejemplo, la cábala cristiana, hermetismo, magia natural, fueron conocimientos que para los más optimistas representaban un intento por unificar a las religiones y filosofías en pro de un desarrollo general hacia nuevos campos del saber y de la experiencia³⁵⁵, pero que se enfrentaron a la determinación de la Contrarreforma por su posible contenido herético. Así, podríamos seguir indagando acerca la posible historia de misteriosas organizaciones secretas que han existido a través de la historia, pero nos topamos con una gran cantidad de fuentes de dudosa reputación, pues una organización secreta debe cumplir con ese requisito primeramente “que sea secreta”³⁵⁶. No negamos su existencia, solo la cuestionamos. Un ejemplo que podemos considerar es el movimiento Rosacruz, el que recibió influencias de la cábala, el hermetismo y al cual se le sumó el conocimiento de la alquimia. Si bien se alude una relación con la francmasonería, se cuestiona la existencia del movimiento Rosacruz como sociedad secreta propiamente tal, a menos que se haya empezado a dar ese carácter debido a la persecución, lo cual también es especulativo, pero puede dar origen a la representación popular de una sociedad secreta sin necesariamente

secreta encarna al superhombre y es encargada de discernir entre el bien y el mal como a ella le parece justo, por encima de ley y sin preguntarle a nadie. Para el pueblo, es la imagen de la justicia deseada, pero impartida por otros. Vid. Umberto ECO, *El Superhombre de Masas...*, pp. 88-92.

³⁵⁵ Frances YATES: *La Filosofía Oculta en la Época Isabelina*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2001, p. 109.

³⁵⁶ Frances YATES: *The Rosicrucian Enlightenment*, Taylor & Francis Group, London and New York, 2001, p. 263.

tener que serlo. Pero debemos ver la vereda opuesta, si esta clase de conocimientos y filosofía oculta dieron fundamento a otro tipo de organizaciones que realmente existieron. Podemos mencionar a Francis Bacon, quien en su obra utópica la *Nueva Atlántida*, menciona un pueblo que alcanza la felicidad gracias a la autoridad y la actividad de una academia científica, cuyo punto neurálgico era la “Casa de Salomón” o Instituto de Ciencias, a través de la cual se persigue “la realización de todo lo posible”³⁵⁷ y donde quienes trabajan lo hacen bajo el más absoluto secretismo : “la concepción de la ciencia como poder, como una fuerza capaz de trabajar sobre la naturaleza y modificarla y la concepción del hombre como el ser a quien ha sido otorgada la capacidad de desarrollar ese poder”³⁵⁸. De esta forma, esta organización inserta dentro de la ficción de Bacon sentaría las bases para el origen de la *Royal Society*, donde los hombres de ciencias exponen sus investigaciones y colaboran mutuamente³⁵⁹.

Por lo tanto, esto nos lleva a pesar que aquellos hombres que proyectaron a través de la literatura toda clase de Nuevos Mundos, plantearon no solo sueños, sino también la problemática que se podrían sentar algunas bases para mejorar su mundo real, lo que nos lleva a pensar: ¿Cómo era mundo que imaginarían estas órdenes secretas³⁶⁰? Sabemos que los Templarios y Asesinos reales desaparecieron durante la Edad Media y que sus ideales distan en determinados aspectos de sus contrapartes ficticias, de *Assassin's Creed*, que se “adaptaron y sobrevivieron al paso del tiempo”, por lo que no sería propicio establecer una comparación. Pero, ¿podrían ser comparables a otros Nuevos Mundos de la literatura? Por eso, lo que nos interesa es saber si sus ideas, pensamientos y proyectos pudieron ser factibles durante el Renacimiento, quizás no de manera tangible pero si en la mente de algún autor de la época³⁶¹.

Mientras se estaba desarrollando una corriente individualista durante el Renacimiento, Rabelais, Tomas Moro, el mismo Bacon entre otros, imaginaron sociedades utópicas fuera de tiempo y el espacio, donde se propugnaba un estricto colectivismo alejadas de las tradiciones y el pasado y con una alta influencia del hombre sobre el Paisaje³⁶². Cuando pensamos en los

³⁵⁷ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 384

³⁵⁸ Frances YATES: “La Tradición Hermética en la Ciencia Renacentista”, *Ensayos reunidos III. Ideas e Ideales del Renacimiento en el Norte de Europa*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1993, p. 351.

³⁵⁹ Frances YATES: *The Rosicrucian...*, p. 264.

³⁶⁰ No debemos olvidar que históricamente la Orden del Temple no fue una Sociedad Secreta, aunque para detenerlos y eliminarlos fueron acusados de “prácticas secretas”. Esto puede haber dado material para la imaginación de muchos autores para configurar a esta Orden en la ficción con un carácter esotérico y sectario.

³⁶¹ Para esta caracterización nos basaremos en las características generales de la Utopías del Renacimiento. *Vid.* Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 386

³⁶² Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 386.

modelos de sociedad que nos pretenden mostrar los creadores de *Assassin's Creed*, no podemos dejar hacer esta comparación. Pero estudiar detalladamente cada una de las sociedades utópicas constituiría un trabajo concienzudo y que seguramente nos desviaría de nuestro objetivo. Además, debemos pensar en la utopía, no como el lugar físico donde se darían las condiciones necesarias para lograr este mundo perfecto, sino que en las formas de pensamiento necesarias para que se lleve cabo como tal.

Asesinos y Templarios, como ordenes secretas, trabajaban en las sombras para imponer la visión de mundo que los dos grupos consideraban correcta. A pesar de que ambos estaban conscientes de la realidad que estaban viviendo, consideraban que había aspectos que debían ser defendidos o modificados. Sabemos que tanto el proyecto templario como el Asesino desean que su influencia sea de carácter mundial, pero sus objetivos parten por llevarse a cabo desde una escala local (ej: Tierra Santa, Florencia, Roma, etc.). Pero el proyecto templario traspasa muchas barreras y unos sectores ideológicos que aparentemente son opuestos entre sí, mientras buscan el mismo fin: el progreso de la humanidad. *“El sueño de nuestra Orden es universal. Otomano, bizantino... tan solo son etiquetas, disfraces y fachadas. Debajo de esa parafernalia, todos los Templarios son parte de la misma familia”*³⁶³. Por su parte, el proyecto Asesino podríamos presentarlo como un movimiento reaccionario al pensamiento templario, que pretende proteger valores que son intrínsecos en la humanidad, siendo el más importante: la libertad, la que se ve amenazada por el proyecto del Nuevo Orden: *“La libertad, la misericordia y el amor eran las únicas cosas por las que valía la pena luchar y matar, y aquéllos eran los elementos principales del Credo de los Asesinos. De la Hermandad”*³⁶⁴. Sin embargo, no poseen un proyecto concreto que no sea la defensa de este tipo de valores mediante la eliminación de la influencia templaria, lo cual nos hace pensar es cuál sería la misión de esta Orden si su contraparte desapareciera.

Ignoran al individuo como tal y restringen la gama de los sentimientos humanos. Esta es una característica fundamental del proyecto templario, pues es la base para ejercer su régimen de orden y control. Entonces caracterizaremos a la orden templaria como una institución colectivista dirigida por un alto mando formado por mentes de elite. Los sentimientos representan rasgos de individualidad y las mentes más dóciles son más fáciles de manipular, pues los obligan a enfrentarse a la opinión disidente.

Como veremos cuando examinemos el código de Altair, para los asesinos, el sometimiento de los sentimientos humanos es una cualidad cultivada como una herramienta

³⁶³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 364.

³⁶⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 64.

para llevar a cabo mejor sus misiones, parte desde la separación del núcleo familiar a temprana edad para formar el carácter, sobre todo para aquellos Asesinos que aprendieron de Al Mualim, como Altaïr; pero este último replantea esta idea y reflexiona sobre la importancia de los lazos afectivos para encontrar una razón por qué sacrificarse³⁶⁵. Ezio también se ve obligado a controlar sus emociones, sobre todo después del largo proceso de madurez que lleva a cabo a lo largo de la obra. Sin embargo, el tercer precepto de la Hermandad, el cual sobrepone a la Hermandad por sobre el individuo, paradójicamente hace caer a los asesinos dentro de una categoría colectivista a pesar de considerarse defensores del libre albedrío.

Imposible no es recordar el monasterio utópico de Rabelais, *Thelema*, cuyo principio dictaba la frase: “Haz lo que quieras”, el cual nos hace recordar el “Todo está permitido” de los Asesinos. Sin embargo hay que preguntarse el trasfondo de la frase para poder comprenderla y ver si se cumple o no. “Haz lo que quieras” incita a una idea de libertad, ¿individual o colectiva?: “*por esa libertad, entraron en la noble emulación de hacer todo lo que les gustaba a uno solo. Si alguno decía: bebamos, todos Bebian; si decía “juguemos”, todos jugaban [...]*”³⁶⁶. Debido a esto, este proyecto carecía del elemento de la individualidad y aún continuaba siendo una sociedad colectivista. Y queda por determinar la naturaleza de la frase “Todo está permitido”. Hasta el momento, sabemos que no es un dogma, pero entonces ¿refleja una especie de advertencia? ¿Un llamado a la responsabilidad?

Otorgan gran importancia a la educación. Los templarios hablan de “re-educación”, un concepto que, si bien no está explicado directamente, se refiere a una especie de “*reseteo*” del conocimiento de la población con el fin transmitir y difundir en pleno su mensaje y “extirpar” aquellas ideas en contra de su pensamiento, sin que nada perturbe los planes de su Nuevo Orden. Como vimos en el párrafo anterior y como profundizaremos más adelante, para los Asesinos la educación de los tiempos de Altaïr era bastante estricta y con una inclinación al adoctrinamiento, de manera similar a su contraparte histórica, aunque esta visión empieza a cambiar cuando Altaïr toma el mando de la Orden, quien repiensa la educación como una forma de promover valores como la igualdad y la tolerancia³⁶⁷

Si pensamos con detenimiento, la sociedad que pretende lograr el Nuevo Orden Templario, es una sociedad nueva, que parta desde cero, sin historia, sin tradiciones y con una institucionalidad amparadas en los principios templarios del Orden, disciplina y propósito.

³⁶⁵ UBISOFT: “Hoja 24. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

³⁶⁶ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 386.

³⁶⁷ UBISOFT: “Hoja 14. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

Por su parte el régimen de educación de los Asesinos desde la era de Altaïr, está relacionado con promover valores como la tolerancia la igualdad y la libertad de expresión, incentivar el autoconocimiento y la reflexión como también proporcionarle las herramientas para lograr la paz interior.

Sólo hay que formar ciudadanos que mantengan la ciudad perfecta. Para los templarios, el progreso de la humanidad se encuentra basado en la creación de un Nuevo Mundo y un Nuevo Orden desde cero. La ambición templaria contempla la creación de una sociedad en su “edad de oro”, estática y perfecta. Los Asesinos no comparten este punto, parten de la base que la humanidad es imperfecta, al fin y al cabo, solo se crece mediante los errores. Por eso son más abiertos a los cambios, pues de esta forma es que pueden fluir nuevas ideas, para los Asesinos, la idea de progreso está basada en la auto superación personal y el ejercicio de la libertad³⁶⁸.

2.1. Los Verdaderos Asesinos.

No es nuestra intención hacer un examen exhaustivo sobre los orígenes reales de ambas organizaciones, sino bien hacer una revisión somera para confrontar algunos aspectos sobre el conocimiento que *Assassin's Creed* nos entrega sobre ellas. En el capítulo anterior entregamos características sustanciales sobre su pensamiento y cómo se estaría reflejando en la obra, aunque nos quedamos con una perspectiva de carácter más filosófico y literario más que histórico.

El contexto histórico de ambas órdenes lo encontramos durante el tiempo de las Cruzadas y, por lo que sabemos, no trascienden más allá la Edad Media, no así como lo plantea la ficción de *Assassin's Creed*, en la cual la fantasía las transporta hacia orígenes milenarios, como también las proyecta incluso hasta nuestro tiempo, en una de las licencias más amplias que se han atribuido los autores y desarrolladores, generando uno de los más fuertes anacronismos que podemos encontrar.

Comenzaremos con los Asesinos³⁶⁹, caracterizados en el juego por encontrarse ataviados por ropaje peculiar (traje principalmente blanco y capucha). En este dato tan trivial podemos deducir que esta representación es calcada a la que hace Santiago Valenti en su obra

³⁶⁸ UBISOFT: *Encyclopedia Assassin's Creed...* p. 12.

³⁶⁹ Además, deberíamos haber dedicado un apartado completo a la histórica Orden Templaria, pero la cantidad de material es tan amplia y está enormemente divulgada, que expandiría aún más este trabajo, así que decidimos incluirla dentro del desarrollo de la investigación estableciendo solo aquellos datos puntuales para efectuar las comparaciones necesarias mediante notas a pie de página.

acerca de la vestimenta de los asesinos: “Como distintivo de su grado traían una túnica blanca con un capuchón y ceñidor rojo; los dos colores simbólicos de la inocencia y de la sangre, e iban armados de puñal, el cual tenían siempre al servicio del maestro”³⁷⁰

Continuando con esta breve descripción, la denominación de Asesinos como tal no nace de ellos (es más preciso llamarlos nizaríes), pero la que ha trascendido hasta nosotros es de *hassassin* y su origen es muy discutido³⁷¹. La única conceptualización de la palabra “Asesino” dentro de la trama de *Assassin’s Creed*, la encontramos dentro de la novela *La Cruzada Secreta* en la siguiente cita: “Assaseen, como sabes, significa «guardián» en árabe. Los asesinos son los guardianes de los secretos, y los secretos que guardan son conocimiento, así que sí”³⁷². Lo más probable es que este pequeño párrafo hay sido fruto de la imaginación del autor, y haya sido concebido para que encajara con la trama de la novela solamente.

La historia de los nizaríes (o asesinos) ha trascendido hacia la leyenda, generando relatos sobre saltos mortales ejecutados sin dubitación o la ingesta de alucinógenos que entregaba a los *fidai* un adelanto del Paraíso, llegando a ganar la atención incluso del viajero Marco Polo. Ahora, ¿por qué la información histórica de ellos es tan esquiva? Los nizaríes dejaron muy pocos testimonios escritos y las crónicas conservadas más cercanas a las fuentes originales proyectan un imaginario de temor y hostilidad de parte de sus detractores, los cuales en gran parte son de origen persa, como también por la información recopilada por algunos cronistas europeos.

Pero más allá de los detalles de su historia poco conocida, que de por sí es muy interesante, uno de los hechos que más llama la atención es por qué el asesinato se transforma en una de sus armas más efectivas en términos prácticos ¿a qué se debe este fenómeno? El **asesinato se convirtió en un mecanismo defensivo empleado por un grupo que se encontraba en una situación desesperada de desventaja**, en cuanto a su tamaño y poder, si es comparado con los recursos de sus enemigos. La estrategia se complementaba con el uso de castillos aislados, los cuales eran más fáciles de defender al encontrarse retirados en las montañas (es el caso de Alamut o Masyaf), como también el profundo secretismo de sus alianzas políticas o sus filiaciones religiosas, con el fin de causar confusión entre sus enemigos. Además, contaban con una táctica muy particular denominada *taqiyya*, un concepto que permitía a los nizaríes incluso renegar de su propia fe para asegurar su supervivencia³⁷³.

³⁷⁰ Santiago VALENTI: *Las Sectas y Sociedades...* p. 621.

³⁷¹ Si desea información o profundizar sobre el polémico origen del término “asesino”, vid. W.C. BARTLETT: *Los Asesinos...* pp. 253-256.

³⁷² Oliver BOWDEN: *Assassin’s Creed, La Cruzada Secreta...*, p. 14.

³⁷³ W.C. BARTLETT: *Los Asesinos...*, p. 18.

Además, a través de esta táctica se forjaría una cualidad clave que le permitiría perdurar (por lo menos hasta antes de su desaparición total tras la invasión mongola): la **adaptabilidad**.

Si comparamos los puntos mencionados anteriormente con la Orden de los Asesinos en *Assassin's Creed*, comprobaremos que se intentan reflejar algunas de estas características a través de los preceptos principales de esta organización. Si bien otorgaremos mayores detalles al momento de analizar el Credo de los Asesinos y las impresiones que tienen algunos de ellos sobre la forma de vida de esta orden representada en la ficción, podemos adelantar que los pilares de la ideología de la Orden están basados en el **honor, la fortaleza y la supervivencia**, reflejados respectivamente en el respeto de la vida de los inocentes, la discreción en sus actos y no comprometer con sus acciones a la Hermandad misma. Sobre este último punto, si por ejemplo, llegase a suceder lo contrario, un cuartel de la Hermandad cerraría sus puertas al Asesino que pidiese refugio de sus perseguidores, pues auxiliarlo sería reconocer su filiación a la Orden y amenazaría la existencia misma de la Hermandad y de sus integrantes.

Siguiendo con la caracterización histórica de los nizaríes, para entender un poco más su filosofía, es necesario conocer algunos aspectos del pensamiento de Hassan ibn Sabbah. Entendemos que para los Nizaríes política y religión se encontraban estrechamente relacionadas. De partida, la figura de Hasan cobra mayor realce durante un vacío de poder después de la muerte del imán Nizar. Hasan se centró en la doctrina del *talim*, que se refiere a la importancia de los maestros autorizados dentro del mundo ismaelí³⁷⁴

El conocimiento de Dios no se alcanzaría mediante la razón y la reflexión, sino a través de las enseñanzas del imán, ya que de otra manera la mayor parte de la humanidad estaría en posesión de la razón, y todo individuo tenía sus puntos de vista diferentes sobre los modos de entender la religión. Si el uso de la razón fuera suficiente para el conocimiento de Dios, ninguna secta podría plantear objeciones con otras sectas y todas serían iguales [...] Sin embargo, dado que la religión estaba abierta a que los hombres plantearan instrucciones y la rechazaran [...] no había otro remedio que recurrir a la doctrina de la instrucción, según la cual la razón no era suficiente y debía existir un imán³⁷⁵.

Por lo tanto, las enseñanzas de Hasan se basan básicamente en los siguientes elementos:

³⁷⁴ *Ibidem*, p. 113.

³⁷⁵ Ata Malik YUWAYNI en W.C. BARTLETT: *Los Asesinos...*, p. 114.

- La idea de que todos los hombres necesitaban un maestro, porque la razón por si sola no podía llevar a los hombres a encontrar la verdad religiosa, porque también se necesitaba la fe.
- La importancia del imán ismaelí como único maestro verdadero en el mundo, esta idea se contraponía con la norma de otras regiones.
- Al configurarse el imán como una autoridad suprema en el mundo, se crea la imagen de un ser al cual se le **debe obedecer y cuyas instrucciones son infalibles**. Alguien por quien los hombres renunciarían a muchas cosas, incluso su vida.
- Continuación de la difusión del Islam

No nos extrañemos entonces que cuando examinemos en sí la Orden los Asesinos de *Assassin's Creed* nos encontremos siempre con la figura de un maestro, aunque en el caso de la trama de esta saga se aleja bastante del elemento religioso (jamás se revela que tendencia religiosa posee Altaïr o Al-Mualim) y se queda con los componentes ideológicos. Al analizar la figura de Al Mualim, que es la más cercana a Hassan (aunque por cronología histórica se asemeja más a Rashid ad-Din Sinan), nos encontraremos con una personalidad reflexiva, casi un guía espiritual, que incita a sus discípulos a cuestionar la naturaleza de mundo, pero que también presenta un carácter severo y autoritario exigiendo respeto, orden y sobre todo el cumplimiento de los preceptos que rigen a la orden.

Aunque algunas de estas bases del real pensamiento nizarí se intenta utilizarlas en la caracterización de la Orden, vemos que aún existe una figura jerárquica que se sobrepone a la del resto de los miembros de la organización. A pesar de ver en esto cierto acercamiento a la reflexión, aún existe este componente de obediencia a un líder infalible (que es cuestionado por Altaïr) que choca directamente con el “ideal” del libre albedrío de la humanidad que intentan representar como bandera de lucha la Orden de los Asesinos, sobre todo en la primera entrega de la saga. ¿Será posible encontrar atisbos de esta idea libre albedrío en los asesinos “históricos”? Lo vemos difícil, la finalidad de los asesinos reales no es lograr la búsqueda de libertad (o por lo menos no como la entendemos nosotros) sino intentar alcanzar el conocimiento de Dios. Por lo tanto, en este caso lo ideal sería ver a los Asesinos, no con los ojos del Occidental, sino desde la otredad para ver si se acerca ese conocimiento divino a una idea de “libertad” y profundizar en ese ámbito se nos escapa de las manos.

¿Existen otros comportamientos que podríamos reconocer de los asesinos reales en su representación virtual? Quizás podríamos encontrar, algo del acercamiento a la gente que

proclamaba Altaïr: “*Debemos ser fuertes aquí. Pero tal vez nuestras bases, a partir de ahora, deberían estar entre la gente, no en una fortaleza como Masyaf*”³⁷⁶.

Históricamente la orden simpatizó bastante con el pueblo persa, sobre todo en cuanto a su sentimiento de hostilidad con sus enemigos comunes. La política de los nizaríes encajaba en buena forma con las **aspiraciones de las clases desfavorecidas**³⁷⁷, lo cual da para pensar como sus planteamientos se asemejarían a un moderno igualitarismo. No existían las clases sociales dentro de la jerarquía nizarí y el trato entre miembros de la comunidad era de “camaradas”³⁷⁸ (rafiq), los dirigentes eran nombrados de acuerdo a sus méritos y no su estatus social. Además el movimiento sentía orgullo del resultado de sus esfuerzos colectivos y cooperativos de la comunidad más que de la glorificación de los individuos.

Sin embargo, como señalamos anteriormente la imagen que tenemos hoy del Asesino histórico es la que hemos forjado a través de las escasas fuentes al respecto. Esto presenta dos problemáticas principales, siendo la primera la parcialidad de las fuentes: conocemos a los Asesinos principalmente por los relatos de sus enemigos más que por los registros propios de la Orden, mayoritariamente destruidos. La segunda discrepancia, es la precisión de las fuentes, muchas veces alterada o exagerada por la incorporación de fabulosas historias, por lo que la imagen del Asesino ha dado pie a los más fantásticos relatos. De esta forma nace la “leyenda de los Asesinos” y se acrecienta una fama que atemorizaba hasta los mismísimos europeos.

Como señalábamos algunos párrafos atrás, una de las fuentes más conocidas (aunque no la más exacta) sobre los Asesinos es la que podemos encontrar en los relatos de Marco Polo³⁷⁹. No es nuestra intención ahondar detalladamente en sus escritos, pero podemos afirmar que en su relato se hace hincapié a los siguientes elementos de la leyenda de los Asesinos: entrenamiento de los jóvenes para convertirlos en homicidas, utilización de drogas en su proceso de adoctrinamiento, la promesa del Paraíso y la personalidad misteriosa del líder de la secta. Pero esta representación no surge de la más pura imaginación de Marco Polo, sino que está basada en antiguos relatos tradicionales locales, donde se ven reflejadas la visión que los grupos rivales formulaban acerca de los nazaríes, donde plasmaban todos sus temores a esta misteriosa secta.

³⁷⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...* p. 315.

³⁷⁷ W.C. BARTLETT, *Los Asesinos...*, p. 75

³⁷⁸ No es extraño, dado que los Nizaríes serían poco numerosos, algo similar a la camaradería de una unidad militar de élite.

³⁷⁹ Llama la atención que en el desarrollo de la historia de *Assassin's Creed* no se le haya sacado mayor provecho a la figura de Marco Polo (aparte de unas breves menciones), sino que su atención se enfoca en los personajes de su padre y su tío, quienes “conocieron” a Altaïr y a la Orden en profundidad y se transformaron en herederos del legado de los Asesinos. *Vid.* Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, La Cruzada...*, p. 425-429.

Una de las historias más conocidas y cuestionables, es el de los “saltos de la muerte” o “saltos de fe” los cuales representan el desprecio por el miedo y la obediencia total a las órdenes del líder³⁸⁰. Esta escena es descrita por cronistas del siglo XIII como el alemán Arnold de Lübeck: “*Por ello no se lo piensan dos veces antes de lanzarse al vacío desde los más altos muros a la más mínima orden del viejo...*”³⁸¹, pero a su vez criticada por historiadores actuales como Farhad Daftary que cuestionan su veracidad, lo que no impidió que gracias a historias como esta se alimentara la leyenda de los Asesinos incrustándose en la conciencia occidental, donde incluso podemos encontrar relatos similares en poemas libros de poemas del siglo XIX:

*Cuando Enrique, yerno del rey de Jerusalén atravesara Siria, valiéndose del poder que poseían el jeque de los asesinos vino en su encuentro y le preguntó: ¿Están vuestros sujetos tan dispuestos a la sumisión como los míos? Y sin esperar respuesta, hizo una señal con su mano, a lo cual diez jóvenes vestidos de blanco que aguardaban en lo alto de una torre adyacente, al instante se lanzaron al vacío*³⁸².

Es así este recurso fue utilizado³⁸³ en *Assassin's Creed*. De todas las escenas donde podemos apreciar el **salto de fe** en la saga, es esta la que se asemeja más a la descrita por los cronistas. Aquí refleja este acto temerario y que en la ficción es una muestra de arrojo y valor, pues no termina con la muerte, pues no tendría sentido dentro de la óptica del videojuego o de la novela:

Al Mualim le respondió [a Robert de Sablé] calmado:

—Mis hombres no temen a la muerte, Robert. La reciben con gusto y también la recompensa que conlleva.

[Altaïr, atento desde una plataforma] *Su túnica ondeó a la altura de las rodillas. El sonido era reconfortante, como el de las olas o la lluvia. Bajó la vista y reguló su respiración. Se concentró. Fue a un lugar en su interior.[...] Cerró los ojos. Sintió una gran calma, una paz interior [...] Saltó.*³⁸⁴

Por ende, el salto de fe de *Assassin's Creed* no es sólo un movimiento donde el jugador encuentra una vía rápida de escape, sino que también forma parte de los ritos de

³⁸⁰ Vid. W. C. BARLETT: *Los Asesinos...*, p. 230.

³⁸¹ *Idem*, p. 262.

³⁸² *Idem*, p. 264.

³⁸³ El recurso del Salto de Fe no solo ha sido utilizado en temáticas relacionadas con los Asesinos. Otras “ficciones populares” también ha hecho uso de él. Un ejemplo es la escena de la película *Conan el Bárbaro* (1982) en la que Thulsa Doom revela a Conan “el secreto de la carne”. [cita sugerida por el Profesor Guía]

³⁸⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...* p. 57

iniciación de las siguientes generaciones de Asesinos dentro de la trama. Es por esto que el salto de fe se transforma en parte de los elementos de identidad que caracteriza a los Asesinos como tal. Otro de los relatos a los que se hace mención en *Assassin's Creed*, es el rumor sobre el uso de sustancias alucinógenas por parte de los Asesinos. Aunque esta se trata de un pequeño alcance que detallaremos brevemente más adelante.

3. ALTAÏR IBN- LA'HAD, DESDE LA ARROGANCIA A LA SABIDURÍA

Poco a poco nos sumergimos más en el universo de *Assassin's Creed*, a través de algunos trazos de ideas hemos estado develando aspectos importantes sobre los diversos temas planteados, pero sin adentrarnos específicamente en los personajes más relevantes de la trama: Ezio, Altaïr y por qué no, Desmond.

Como señalamos al principio del capítulo anterior, hemos comenzado con Maquiavelo porque nos presenta el nexo entre el “mundo real” y el “universo de evasión”. Pero parte de nuestro objetivo es llegar a comprender los conceptos de verdad, conocimiento y libertad a través de los “ojos de Ezio”, por lo que a pesar de contar con la interacción existente entre el Maquiavelo representado y el protagonista, Ezio; aún nos falta analizar a quien es una de las principales fuentes de conocimiento de la saga *Assassin's Creed*: el conocimiento legado por Altaïr.

3.1 Al Mualim y los tres preceptos del Credo.

*“Confía en tu instinto, Altaïr. Las enseñanzas de Al Mualim te han dado sabiduría; su traición te colocó en el camino de la madurez.”*³⁸⁵.

Es imposible comenzar hablar de Altaïr si no se menciona a quien ejerció la influencia más fuerte en su formación, pues tenemos a un Altaïr fiel a las enseñanzas de su maestro (*Vid. Fig. 4*), pero que poco a poco va generando ciertos cuestionamientos que lo llevan a replantearse su paradigma del mundo de los Asesinos. Veremos cómo la figura del Maestro se transforma en un eje fundamental a lo largo de toda la saga, siempre guiando los destinos de los protagonistas, incluso después que ellos ascienden y asumen ese rol.

³⁸⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 410.

Es por esto que, después del enfrentamiento entre ambos, el cual representa un choque ideológico dentro de la misma orden, se genera un proceso de cambio estructural de la forma de entender los preceptos principales de su credo, que siguen siendo la base de su ideología.

Al Mualim parece ser una representación de Hassan ibn Sabbah. Sin embargo, como señalábamos un poco más atrás, los creadores del juego lo han querido asociar con la figura de Rashid al-Sinan, jefe de los asesinos de Persia y coincidente con el periodo histórico del primer videojuego de la saga. Además, posiblemente recoge elementos de otros jefes desconocidos, pero cuyos nombres han sido olvidados por la historia y sus relatos perduran y se funden con el mito.

Debemos saber que para este Maestro, el objetivo de la orden es lograr la Paz. Aunque, como veremos más adelante, la paz de Al Mualim se debía lograr bajo términos bastante cuestionables. Además esta paz toma un significado más amplio al señalar que también se está refiriendo a una paz interior, la cual no se logrará a menos que se siga un camino de autoconocimiento que libere al hombre de su arrogancia, como le hace saber a Altaïr en más de una oportunidad:

—¿Recuerdas, Altaïr, por qué luchan los asesinos?

Aun tratando de readaptarse, contestó: —La paz por encima de todo.

—Sí. Por encima de todo. No basta con acabar con la violencia que un hombre comete sobre otro. También se refiere a la paz interior. No puedes tener una sin la otra.

—A sí se ha dicho.

Al Mualim negó con la cabeza y se le ruborizaron de nuevo las mejillas al levantar la voz.

—Pues sí. Pero tú, hijo mío, **no has encontrado tu paz interior**. Se manifiesta de varios modos alarmantes. **Eres arrogante y demasiado seguro de ti mismo. Te falta autocontrol y sabiduría**³⁸⁶.

Vemos aquí un Al Mualim que, implícitamente, intenta incitar a la reflexión, pero ¿de donde nace esta inclinación al adoctrinamiento que se le desea inculcar a la figura del maestro? Quizás la podríamos encontrar durante los primeros años de entrenamiento. Entonces ¿qué clase de formación inicial es la que Al Mualim entregó a sus asesinos que permitía que enfrentaran la muerte sin dudarle? ¿Se trata de entregar realmente conocimiento basado en el adoctrinamiento o en la reflexión? Lo que vemos a continuación es, a modo resumen, la forma en que este personaje aleccionaba a los aprendices desde muy pequeño en los tres preceptos básicos de la Orden de los Asesinos, o visto desde otro punto de vista, la forma como un joven Altaïr fue entrenado:

³⁸⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 65.

3.1.1 Precepto I: “Aparta tu hoja de la carne del inocente”

*Y Al Mualim les enseñó los principios. Los principios que no cumpliría más tarde en su vida Altaïr a un precio muy alto. Al Mualim les dijo que los asesinos **no asesinaban de manera indiscriminada, no como le gustaba pensar a todo el mundo**, sino que se les encomendaban tareas solo para acabar con el mal y la corrupción; su misión era llevar la paz y la estabilidad a Tierra Santa, inculcar un código no de violencia ni conflicto, sino de pensamiento y reflexión³⁸⁷.*

Bajo este precepto, vemos como se refleja una idea de “no existir soluciones perfectas”, pues, para alcanzar la paz y estabilidad, alguien debía ser sacrificado. Maquiavelo pensaba de forma similar, que para alcanzar la estabilidad política debían cometerse las “crueldades necesarias” (pero no exagerar para no inspirar el odio del pueblo). Paradójicamente se contradice este “código de pensamiento y reflexión” con las acciones que realizan. Existen además otra serie de consejos que complementan la aplicación práctica del trabajo del Asesino, que tienen mayor relación con su estado mental y emocional: “*Nunca albergues odio hacia tus víctimas, Altaïr. Esas ideas están envenenadas y nublarán tu juicio*”³⁸⁸; “*No ignores a los demás, pero céntrate en uno. Conviértelo en tu objetivo. Hazle saber que es tu objetivo*”³⁸⁹.

El Asesino no debía ser presa de sus emociones, al encontrarse frente a su víctima debía mantener la mente fría pues ellos no actuaban bajo el impulso de la venganza o el odio, como también el miedo podían influir en su juicio, ellos están conscientes que su labor es por un bien mayor. Además, los Asesinos muchas veces llevaban un delicado trabajo de infiltración, mediante el cual se intentaría minimizar el número de bajas.

3.1.2. Precepto II: “Escóndete entre la multitud”

Les enseñó a controlar sus sentimientos y emociones, a encubrir su temperamento y a integrarse en el mundo que les rodeaba, para poder moverse entre las personas normales, inadvertidos, como un espacio en blanco, como un fantasma entre la multitud. Para la gente, el asesino debía ser un especie de magia que no podía comprender, dijo, pero que, como toda magia, fuera realidad sometida a la voluntad del asesino³⁹⁰.

³⁸⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, pp. 181-182.

³⁸⁸ *Ibidem*, p. 201

³⁸⁹ *Ibidem*, p. 112

³⁹⁰ *Ibidem*, p. 182

Los Asesinos mantienen una relación simbiótica con la población, ellos respetan la vida de los inocentes y, a su vez el pueblo, inconscientemente a menudo, le aporta a los Asesinos los recursos para ocultarse de sus enemigos³⁹¹. Además constantemente actúan como guardianes de los abusos e injusticias³⁹². Pero lo que llama la atención es el uso de la ilusión como una herramienta para distraer a sus oponentes, cuando, como veremos más adelante ellos mismo se declaran disipadores de las ilusiones que ciegan a los hombres. Podríamos decir que el conocimiento y comprensión de la ilusión, les da chance de utilizarla a su favor.

3.1.3. Precepto III: “Nunca comprometer a la Hermandad”

Les enseñó a proteger la Orden en todo momento; que la Hermandad era «más importante que tú, Altaïr. Es más importante que tú, Abbas. Es más importante que Masyaf y que yo mismo». Por lo tanto, la acción de un asesino nunca debía perjudicar a la Orden. El asesino nunca debería comprometer a la Hermandad³⁹³.

Este último precepto es el que garantiza la supervivencia y longevidad de la Orden. Por una parte nos habla de no interponer los problemas personales ni las emociones al desarrollo de la misión de tal manera de poner en riesgo su éxito y peor aún ser descubiertos y vincularlos con la obra de la Hermandad. Esto nos recuerda al concepto de *taqiyya*, mencionado con anterioridad, cuando estudiábamos a los Nizaríes, según el cual, si era necesario asegurar la supervivencia, estaba permitido negar todo tipo de filiaciones políticas y religiosas.

Da para pensar que, aunque estos Asesinos son defensores y promotores del libre albedrío, su individualidad se encuentra comprometida al tener que escoger entre la integridad de la Hermandad y ellos mismos, por lo que irónicamente se superpone a la persona encima del bien común de la organización. Ahora, la idea de individualidad tal como la conciben los Asesinos, podemos ver que se encuentra bastante adelantada para su época, pues con lo que hemos descrito hasta el momento acerca del individualismo, vemos que se escribe desde nuestro presente en los labios de los protagonistas de una época muy anterior a la creación y

³⁹¹ UBISOFT: *Encyclopedia Assassin's Creed...* p. 19.

³⁹² La caracterización de los Asesinos parece una caricaturización literaria que sigue estereotipos tradicionales, desde el “bandido generoso” de las historias de Europa Moderna (Vid. José Manuel VENTURA: “*El bandolerismo en Andalucía*”, publicado en CajaGranada, Sevilla, 2009, pp. 9-13) al “vengador” o “guerrillero justiciero” en sus diferentes versiones del siglo XX.

³⁹³ *Ibidem*, p. 182.

asimilación de este concepto. Además, su discurso se traspone con el del interés de supervivencia de la colectividad por sobre la del Asesino.

Además, Al Mualim educaba a sus aprendices para que logaran “traspasar el muro de la ilusión” y así comprender el mundo tal como es, aunque desde su punto de vista, “solo unos pocos” podrían comprender este conocimiento, lo que revelará que la Orden tendría un carácter elitista por sobre el resto de la gente desde un punto de vista intelectual:

*Les enseñó que los hombres habían creado fronteras y las habían declarado «auténticas» y «reales», cuando de hecho eran falsos perímetros, impuestos por los que se suponía que eran los líderes. Les mostró que la realidad era infinitamente más amplia de lo que era capaz de concebir la limitada imaginación humana, y **que tan solo unos pocos podían ver más allá de los límites**; y tan solo unos pocos se atrevían incluso a **cuestionar** su existencia.*

Esos eran los asesinos. [...] Porque los asesinos eran capaces de ver el mundo tal y como era, por eso para ellos todo era posible; todo estaba permitido³⁹⁴.

Este planteamiento probablemente esté basado tanto en la doctrina de los nizaríes, como también en algunos planteamientos de la obra de Bartol, *Alamut*, de la cual ya dimos algunas características en el capítulo anterior, por lo cual ya podríamos detectar algún anacronismo al analizar esa vía.

Es posible apreciar cómo evoluciona la relación entre Al Mualim y Altaïr a través de los diálogos que se llevan a cabo después de que el Altaïr culmina cada misión, pues como veremos posteriormente, cada objetivo antes de morir, le plantea su punto de vista el cual causa una fuerte inquietud acerca de las motivaciones de su misión. Sin embargo resulta imposible hacer una separación entre el desarrollo de cada misión y los cuestionamientos que Altaïr plantea a su maestro, pues se encuentran plenamente conectados.

3.2 LA BÚSQUEDA DE LOS NUEVE Y LOS CUESTIONAMIENTOS HACIA AL MUALIM

“Aquí tengo una lista. Nueve nombres la adornan. Nueve hombres que tienen que morir. Son portadores de la plaga. Amigos de la guerra. Su poder e influencia corrompen el país y aseguran que continúen las Cruzadas. Los encontrarás. Los matarás. Al hacerlo, sembrarás las semillas de la paz, tanto para la región como para ti mismo. De ese modo, puede que logres redimirte”³⁹⁵.

³⁹⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...* p. 182.

³⁹⁵ *Ibidem*, p. 66.

La historia de Altaïr es la de un Asesino prodigio, nacido y criado en el seno de la hermandad, consumido por la arrogancia transgrede los principios básicos del Credo de los Asesinos. En una búsqueda de un objeto místico asesina un sacerdote inocente, se deja ver ante su enemigo imprudentemente, dejando vulnerables a sus compañeros y termina atrayendo a todo un ejército templario hasta su cuartel general de Masyaf. Como Altaïr parte como un héroe ya formado, su “llamado a la aventura” comienza después de su castigo por sus errores, es sometido al escarnio público y a la ilusión de su propia muerte. Se trata de una búsqueda de su propio honor. Su maestro le ofrece la oportunidad de redimirse encomendándole la misión de asesinar a nueve objetivos: *“Si conseguía promover la paz en Oriente Próximo eliminando a aquellos belicistas al mismo tiempo que colaboraba respetuosamente con sus hermanos Asesinos, Altaïr lograr dentro de sí mismo la paz y la humildad de las que carecía”*³⁹⁶.

Para alcanzar sus objetivos, Altaïr debía someterse plenamente a la jerarquía de la Orden y depender de la autorización y del consejo de otros compañeros Asesinos, situación que muchas veces lo mortificaba, ya que debía encontrarse con Malik, un compañero con el cual no albergaba buenas relaciones, ya que se encontraba junto a él el día de su caída, y técnicamente, por su culpa muere su hermano, pero con el tiempo, se fue ganando su respeto. Además, debía depender de sus propias capacidades en el trabajo de campo y de limitados recursos.

Estos nueve objetivos, representan a nueve líderes templarios. Los creadores de *Assassin's Creed* probablemente los han relacionado con los nueve fundadores de la Orden del Temple³⁹⁷. Sin embargo, estos se encuentran repartidos en tres regiones: Acre, Damasco y Jerusalén, extendiendo su influencia desde los sectores más ricos de la sociedad hasta los más pobres. Lo que más llama la atención, es el carácter multicultural de la organización templaria, pues estos hombres son de distinto origen e incluso credos opuestos (cristianos y musulmanes), pero en su pensamiento albergan la línea templaria.

Otra característica de estos objetivos es que cada uno representa una parte de un plan que autodenominan “**Nuevo Orden**” y a través de sus discursos se reflejan las aspiraciones y miedos de la ideología templaria. Ya que sería muy detallado otorgar una descripción de los nueve objetivos de Altaïr y la información que extrajo de cada uno de ellos, trataremos de ser lo más acotado posible:

³⁹⁶ UBISOFT: *Encyclopedia Assassin's Creed...*, p. 141.

³⁹⁷ Los nueve templarios originales fueron: *Hugo de Payns, Godofredo de Saint Omer, Godofredo de Roval, Archimbaldo de Saint Armand, Godofredo de Bisoï, Andrés de Montbard, Fulco d'Angers, Payens de Montdidier y Hugo de Champagne. Vid. Martin WALKER: Historia y Mito de los Templarios...*, p. 20.

3.2.1. Tamir, Traficante de armas. “Solo un peón más del gran juego”

— ¿Crees que soy un insignificante comerciante de muerte que chupa del pecho de la guerra?

¿Un objetivo raro, tal vez? ¿Por qué yo cuando muchos otros hacen lo mismo?

— ¿Te crees distinto, entonces? —preguntó Altaïr

—Es que lo soy, pues sirvo a una causa mucho más noble que el mero provecho. Como mis hermanos...

— ¿Tus hermanos?

Tamir volvió a reírse débilmente.

—Ah..., cree que actúo solo. No soy más que una pieza. Un hombre que representa un papel. Pronto conocerás a los demás. No se tomarán muy bien lo que has hecho³⁹⁸

Tamir era de origen musulmán y residía en Damasco. Era un comerciante de armas que no tenía moral, era insensible y muy posesivo, e incluso se orgullecía de serlo. Desprecia y humilla a quienes están a su cargo y los culpa de sus propios errores. Su arrogancia hacía que se sintiera superior a aquellos que practicaban su misma labor, ya que pertenecía a la Orden del Temple, aunque dentro de ella se considera una pieza más en busca de un objetivo mayor. Al ser el primer objetivo de Altaïr es quien despierta la inquietud sobre la real naturaleza de su misión.

Una primera duda es plantada en la mente de Altaïr. Sin embargo, en un primer intento de satisfacer su curiosidad mediante el consejo de Al Mualim se topa con una respuesta inesperada: “La causa de tu mayor fracaso fue saber demasiado. Prefiero no darte toda la información para que no cometas el mismo error por segunda vez”³⁹⁹. Sin decírselo directamente, Al Mualim le propone a Altaïr un camino de autoconocimiento y reflexión.

3.2.2. Garnier de la Naplouse y la supresión de la voluntad

—Te llevaste a esta gente en contra de su voluntad —afirmó Altaïr.

—Sí. Les quedaba muy poca voluntad —dijo De Naplouse jadeando—. ¿En serio eres tan ingenuo? ¿Apaciguas a un niño solo porque llora? ‘Pero quiero jugar con fuego, padre’. ¿Qué le dirías? ¿‘Como quieras’? Ah... pero entonces serías el responsable de sus quemaduras.

³⁹⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, La Cruzada Secreta...*, pp. 85-86

³⁹⁹ UBISOFT: “Dialogo entre Al Mualim y Altaïr” en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

Estos no son niños —dijo Altaïr, que pretendía entender al hombre moribundo—, sino hombres y mujeres adultos.

—Físicamente, tal vez. Pero no a nivel mental. Y ese es el daño que quería reparar. Lo admito, sin el artefacto que nos robasteis mi progreso se ha ralentizado. Pero hay hierbas. Mezclas y extractos. Mis guardias son muestra de ello. Eran locos antes de que los encontrara y los liberara de las prisiones de sus mentes. Y, con mi muerte, volverán a ser locos...⁴⁰⁰

Garnier era de origen francés, “médico” y maestro de la Orden de los Caballeros Hospitalarios, aunque secretamente estaba unido a los templarios. Su hospital se encontraba en la zona pobre de Acre, de donde secuestraba prostitutas, prisioneros y vagabundos para experimentar con ellos más que curarlos y para adormecer sus sentidos mediante drogas. Se afirmaba un hombre de ciencia y aseguraba siempre tener razón, pero su conocimiento tenía un precio muy alto que se terminaba pagando con la vida de sus pacientes. Dentro de la ideología templaria representa a la **“supresión de la voluntad”** con el fin de alejar del peligro a los seres más desposeídos a los cuales trataba como “niños” y su miedo estaba relacionado con el destino de sus pacientes cuando el ya no estuviera, pues se habían vuelto personas absolutamente dependientes y débiles mentales.

Se puede hacer un simil entre Garnier y el personaje Warren Vidic, un científico que aparece a lo largo de los videojuegos encargado de estudiar la memoria genética de los seres humanos para acceder a información de los antepasados de ciertos sujetos de prueba (que denomina con un número), pues los estudia hasta la extenuación y muchos de ellos terminan con secuelas psicológicas graves.

Una segunda comparación es la que se hace entre Garnier y Al Mualim, debido a los rumores acerca de la utilización de plantas alucinógenas para provocar el sometimiento de la voluntad de las personas: *“Hay plantas, Altaïr, hierbas de tierras lejanas, que pueden hacer que un hombre pierda el juicio. Son tan grandes los placeres que ofrecen que los hombres pueden incluso convertirse en sus esclavos”⁴⁰¹*. Este es un claro alcance a las historias descritas en las crónicas sobre los nizaríes acerca del uso de estas sustancias por los iniciados⁴⁰². Se supone que estas sustancias serian administradas por el mismo Al Mualim, aunque si bien reafirma que esto no es cierto, utiliza esta clase de rumores para extender la fama letal de los Asesinos:

⁴⁰⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, La Cruzada Secreta...*, pp. 100-101.

⁴⁰¹ *Ibidem*, p. 104.

⁴⁰² Debido a que las misiones de asesinato requerían una gran cantidad de atención, concentración y precisión, se duda que la ingesta de drogas se haya llevado a cabo antes de la misión. Vid. W.C. BARTLETT, *Los Asesinos...* p. 255-256.

Al Mualim: —Creen que se trata de un jardín rebosante de delicias y mujeres, y que los drogo como lo hacía Garnier para tentaros con sus placeres.

Altaïr —Ni siquiera sospechan la verdad.

Al Mualim: —Y así es como debe ser.

Altaïr —Pero si conocieran la realidad, que solo buscamos la paz.

Al Mualim: —Entonces no nos temerían y no tendríamos poder sobre ellos⁴⁰³.

En este punto podemos ver un detalle interesante. El uso las apariencias y rumores infundados como herramienta de control, quienes no conocen la verdad basan su conocimiento en la ilusión que ellos mismo han creado y que Al Mualim se niega en desmentir. Por otra parte, está el uso del temor para mantener el poder sobre el resto. Esta última se asemeja a las ideas que Maquiavelo presenta sobre el importancia del miedo por sobre otro tipo de valores, como el amor, la cual se resume en la frase: “es mejor ser temido que amado”.

3.2.3. Talal el esclavista, y la “protección” de los más débiles.

—Los mendigos, las putas, los adictos, los leprosos. ¿Te parecen esclavos? No sirven ni para tareas de poca importancia. No los cogí para venderlos, sino para salvarlos. Y nos has matado a todos. Por ninguna otra razón salvo porque te lo han pedido.

—No —dijo Altaïr, confundido—. Te aprovechas de la guerra. De las vidas rotas y perdidas.

—No me extraña que creas eso, ignorante. Tienes un muro en la mente, ¿eh? Dicen que es lo que a los tuyos se les da mejor. ¿Ves la ironía en todo esto?⁴⁰⁴

Esclavista de Jerusalén, sus métodos para obtener hombres eran similares a los de Garnier incluso al parecer estaban confabulados ya que constantemente le enviaba esclavos para sus experimentos. Consideraba que los desamparados que esclavizaba estarían mejor bajo la **“protección” de un amo** que libres en la miseria. Por lo tanto dentro del plan templario representaría la confrontación entre la seguridad esclavizante y la incertidumbre de la libertad, como también el destino de los más desposeídos. Talal es uno de los primeros que increpa a Altaïr sobre la naturaleza de su obra incitándolo, a cuestionar las órdenes de su maestro por obedecerlo ciegamente.

⁴⁰³ UBISOFT: “Diálogos entre Altaïr y Al Mualim”, en *Assassin's Creed...* [Videojuego]

⁴⁰⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 116.

Después de haber superado estas primeras pruebas, los objetivos de Altaïr serían lugartenientes de los hombres más poderosos de la región: Saladino y Ricardo Corazón de León, considerándolos como “obstáculos para la paz”⁴⁰⁵. Altaïr se cuestiona por qué no se atacan a estos gobernantes directamente, pero Al Mualim le hace ver que la ausencia de estos líderes causaría un gran caos entre sus ejércitos, demostrando sus dotes de estrategia preocupado por la supervivencia de la Orden y pensando fríamente en consecuencia.

—Entonces, ¿queréis que los mate a ambos? [Saladino y Ricardo] ¿Qué termine su guerra antes de que comience en serio?

—No —dijo Al Mualim bruscamente, examinándolo con tanto detenimiento que Altaïr sintió que le leía los pensamientos—. Eso desperdigaría sus fuerzas y sometería el reino a la sed de sangre de diez mil guerreros sin rumbo fijo. Pasarán muchos días antes de que se encuentren, y mientras marchan, no lucharán. Debes ocuparte de una amenaza más inmediata: los hombres que pretenden gobernar en su ausencia⁴⁰⁶

3.2.4. Guillermo de Montferrato. Orden y disciplina para el “Nuevo Mundo”

—Todo lo que he hecho ha sido con objeto de prepararles para el Nuevo Mundo —contestó De Montferrato, como si tales cosas fueran obvias para Altaïr—. ¿Qué les robo la comida? No. La cojo para que cuando llegue el momento se racione adecuadamente. Mira a tu alrededor. En mi zona no hay delincuencia, salvo la que cometéis tú y los de tu calaña. ¿Y qué hay del reclutamiento? No se les entrenaba para luchar. Se les enseñaban las ventajas del orden y la disciplina. Esas cosas difícilmente son malas⁴⁰⁷.

Guillermo de Montferrato, de origen italiano, fue subordinado directo de Ricardo Corazón de León y regente de la ciudad de Acre. Su punto de vista templario se encuentra influenciado por su formación castrense, la cual inculca severamente a sus soldados: estricta preparación, orden y disciplina⁴⁰⁸: —Ya veo cómo entrenáis —estaba gritando De Montferrato— Os falta convicción y concentración. Chismorreáis y apostáis. Las tareas que se os asignan no se terminan de llevar a cabo o se hacen mal. Hoy se acaba esto⁴⁰⁹. Y como consecuencia directa, bajo su mandato disminuyó fuertemente la tasa de crímenes, aunque su

⁴⁰⁵ *Ibidem*, p. 126.

⁴⁰⁶ *Idem*.

⁴⁰⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 143.

⁴⁰⁸ Estas eran cualidades propias de la formación castrense y monástica de los Templarios reales. *Vid.* Martin WALKER: *Historia y misterio de los Templarios...*, p. 33.

⁴⁰⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 140.

severidad hizo que cobrara muchas vidas. Fue escogido para “preparar” a la población para la llegada del **Nuevo Orden** (concepto que aparece por primera vez aquí en la saga) después de la muerte de Ricardo, con quien siempre se encontraba en desacuerdo, pues según él se encontraba demasiado apegado a los principios de su religión: “cegado como está por la fe en lo insustancial”⁴¹⁰.

Altair comienza a atar cabos. Sus objetivos son hombres provenientes de ambos bandos en guerra (sarracenos y cruzados) y parecen estar relacionados. Se muestran seguros de su misión, no muestran arrepentimiento, ni consideran haber cometido errores. Lleva sus cuestionamientos a Al Mualim pero éste le plantea aún más dudas que respuestas. Podemos ver como se presenta la dicotomía entre la incitación al cuestionamiento y el papel que debe presentar Altair como Asesino sometido a una obediencia ciega:

—Hay una diferencia, Altair, entre lo que nos dicen que es verdad y lo que vemos que es cierto. La mayoría de los hombres no se molestan en hacer tal distinción. Así es más sencillo. Pero como asesino, está en tu naturaleza advertirlo. Cuestionarlo.

—Entonces, ¿qué es lo que conecta a esos hombres? —insistió Altair.

El Maestro tenía las respuestas, estaba seguro. Las tenía todas.

—Ah. Pero como asesino también es tu deber acallar esos pensamientos y confiar en tu maestro, puesto que no hay una verdadera paz sin orden. Y el orden requiere autoridad.

Como el tópico central de este apartado es el conocimiento, nos veremos obligados a remitirnos al análisis que hicimos dentro de este mismo trabajo acerca de esta misma cita sobre la dicotomía entre la búsqueda de la verdad y la trampa de la ilusión y es afectado el conocimiento en este punto. Altair, como Asesino se encuentra bajo el yugo de la autoridad del maestro cumpliendo sus misiones de manera obligatoria y sin recibir mayor información que la que él obtiene por su cuenta o las pocas pistas que es capaz de recolectar, pero constantemente está adquiriendo experiencia y conocimiento, aunque aun no accede a la seguridad de la certeza, pues sus dudas más importantes no son contestadas por su maestro

Además, bajo la perspectiva de la forma de manejar el conocimiento de este intrincado planteamiento y guardando las debidas proporciones con respecto al correspondiente contexto, es posible establecer una comparación de este planteamiento, con un potencial príncipe de Maquiavelo, el cual, si atiende al objetivo de mantener el orden y conservación de

⁴¹⁰ *Ibidem*, p. 142.

su organización, recurre a todo tipo de discursos, incluso con mensajes contradictorios, seduciendo a la gente mediante las apariencias y llevando a cabo las medidas necesarias para mantenerse en el poder, recurriendo al asesinato de objetivos que atenten contra la seguridad de él y sus ideales, disfrazándolo como un mal menor en pos de un bienestar para todos.

3.2.5. Abu Nuquod. (Auto) rechazo a la diversidad.

—*Mírame. Mi naturaleza es una ofensa para la gente que gobiernan. Y estas vestimentas nobles no hacían más que amortiguar sus gritos de odio.*

—*Entonces, ¿se trata de venganza?* —preguntó Altaïr.

—*No. No es venganza, sino mi conciencia. ¿Cómo puedo financiar una guerra al servicio del mismo Dios que me considera una abominación?*⁴¹¹

Aunque poseía una gran riqueza, jamás pudo aceptarse físicamente: era alto y muy corpulento, el mismo se consideraba como una “abominación para Dios” y dueño del desprecio de toda la sociedad por su apariencia, aunque da la impresión es primero que él mismo no se aprecia como persona. Residía en el barrio rico de Damasco donde organizó una gran fiesta a la cual invitó a las familias más ricas de la ciudad. Aprovechó la oportunidad para criticarlos duramente por su hipocresía en su apoyo a Saladino: “*Ofrecéis vuestras monedas, así de rápido, sabiendo muy bien que compran la muerte de miles. Ni siquiera sabéis por qué luchamos*”⁴¹². Con esto les demuestra que la **ignorancia** es mal que también pueda aquejar a las clases poderosas. Además les increpa señalándoles que lo que realmente sucede es que les molesta la diferencia cultural de los cristianos y proyectó ese rechazo hacia el mismo: “*No. Todo este sufrimiento nace del miedo y del odio. Os molesta que sean diferentes. Igual que os molesta que yo sea distinto*”. Después de esto envenenó a todos sus invitados, aunque él justifica que no es una venganza personal sino porque nunca estuvo convencido de la causa de la guerra, ni su servicio a un Dios que lo desprecia.

Cada misión que lleva cabo Altaïr trae planteada una nueva inquietud. Su formación como Asesino leal a las órdenes de su maestro se ve confrontada a las dudas acerca de la naturaleza de su misión, pero ésta no le permite que se conforme con obedecer ni vivir bajo el amparo de una “bendita ignorancia”, pues la duda lo atormenta. Los diálogos entre Altaïr y Al Mualim se vuelven cada vez más tensos, en esta ocasión el Asesino exige respuestas a su

⁴¹¹ *Ibidem*, p. 154.

⁴¹² *Ibidem*, p. 152.

Maestro a riesgo que éste decida terminar con su propia vida por su insubordinación, bajo presión Altaïr logra una importante respuesta: el vínculo que une a sus objetivos: *Non nobis, Domine, non nobis*⁴¹³ o sea todos estas víctimas pertenecen secretamente a la Orden del Temple.

Aquí es donde podemos encontrar uno de las más amplias licencias que se han tomado los desarrolladores de *Assassin's Creed* al caracterizar al Temple como una organización con anhelos casi totalitarios. Además, como dijimos en el capítulo anterior, la representación de los Templarios en *Assassin's Creed* dista de la que históricamente conocemos (sobre todo en el hecho de como “logra continuidad a través del tiempo” y la multiculturalidad de sus miembros). Sin embargo, no hay que desestimar que en *Assassin's Creed Renaissance*, el personaje de Mario Auditore logra dar una reseña histórica⁴¹⁴ de la Orden del Temple bastante apegada a la realidad. Además entre los rasgos con los que se desea identificar a los templarios se recogen algunas características importantes, como la concepción que tienen del Orden y la Disciplina (sobre las cuales se ha hecho hincapié) y su riqueza y su afán expansionista⁴¹⁵, aunque en la saga, sus integrantes trascienden fronteras, credos y culturas, pero que buscan un objetivo común: poder y control.

Finalmente, Al Mualim justifica que no le había entregado esa información pues esperaba que la descubriese por sí mismo: “*Para que tú mismo perforases el velo. Como cualquier tarea, el conocimiento precede a la acción. La información que consigues es más valiosa que la información que te dan*”⁴¹⁶. La misión de Altaïr no ha cambiado, solo el contexto como la percibe, ya no son objetivos al azar pues existe un sentido de por medio.

⁴¹³ *Ibidem*, p. 157.

⁴¹⁴ “La Orden se fundó muchos siglos atrás, poco después de la Primera Cruzada, y se convirtió en una fuerza de combate de élite integrada por guerreros al servicio de Dios; de hecho, eran monjes con armadura. Hacían promesa de abstinencia y voto de pobreza. Pero pasaron los años y su situación cambió. Con el tiempo empezaron a implicarse en las finanzas internacionales y con mucho éxito, por cierto. Las demás órdenes de caballeros —los Hospitalarios y los Teutones— los miraban con recelo, y su poder empezó a ser causa de preocupación, incluso para los reyes. Establecieron su base en el sur de Francia y en sus planes estaba constituir su propio estado. No pagaban impuestos, tenían su propio ejército privado y empezaron a subyugar a todo el mundo. Finalmente, hará unos doscientos años, el rey Felipe el Hermoso de Francia decidió actuar contra ellos. Hubo una purga terrible, los Templarios fueron arrestados, expulsados, masacrados y acabaron siendo excomulgados por el Papa. Pero fue imposible erradicarlos por completo, pues poseían en torno a quince mil cabildos repartidos por toda Europa. Todo y con eso, con sus fincas y sus propiedades anexadas, dio la impresión de que los Templarios desaparecían, de que su poder estaba roto”. *Vid.* Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 130.

⁴¹⁵ La influencia de los Caballeros Templarios se expandió a gran parte de Europa debido a que lograron concentrar riquezas y propiedades través de donaciones de los señores concentrando un gran poder económico. *Vid.* Martin WALKER: *Historia y misterio de los Templarios...*, p. 43.

⁴¹⁶ *Ibidem*, p. 158.

3.2.6. Maj Addin. Ebrio de poder usa miedo como herramienta de control.

—No son tan inocentes. Las voces disidentes hieren tanto como el acero. Perturbaban el orden. En esto estoy de acuerdo con la Hermandad.

—¿Matas a la gente solo porque no piensa como tú?

—Por supuesto que no... Los he matado porque podía. Porque era divertido. ¿Sabes lo que es determinar el destino de otro hombre?

¿Y has visto cómo me animaba la gente? ¿Cómo me temían? Era como un dios. Habrías hecho lo mismo si hubieras podido. Tanto... [no alcanzo a completar la frase y murió]⁴¹⁷

Regente de Damasco, de características sádicas, dentro del plan templario representa el **uso del miedo como herramienta de control**, se dedica a ejecutar a ciudadanos por faltas menores o acusaciones infundadas (entre los ejecutados había una mujer que lo rechazó a la que acusó de “prostituta”, un “ladrón” que encontró una moneda en el suelo, un “jugador” que apostó en un simple juego de azar y un Asesino, acusado de hereje y de infundir contra propaganda) solo por el placer que le generaba el “poder de tener la vida de un hombre en sus manos”⁴¹⁸ y el temor que infundía en la población. Llama la atención como la gente aclamaba y vitoreaba estas ejecuciones, aunque lo más probable es que sea una representación del miedo o de la violenta naturaleza humana. Guardando las proporciones del caso y de la comparación, el actuar de Maj Addin también nos recuerda los ejemplos que nos presenta Maquiavelo acerca del abuso de la crueldad por parte de algunos príncipes.

Luego de la última vez Al Mualim ahora se muestra más abierto a compartir información con Ezio. En esta ocasión lo invita a hacer una conexión entre las labores de estos líderes templarios y su función dentro de la Orden, con el fin de encontrar el punto medular de esta investigación. Es aquí donde se revela la pieza clave de su plan: un artefacto místico recuperado en una peligrosa expedición⁴¹⁹ que concentra una gran cantidad de conocimiento: el “Fruto del Edén” se le llama. Al Mualim la define como “la tentación encarnada”, pues muchos anhelan su poder y como los Templarios desean el control, necesitan este artefacto como pieza fundamental.

⁴¹⁷ *Ibidem*, p. 173.

⁴¹⁸ *Idem*.

⁴¹⁹ La misma expedición que Altaïr falló a principios de la historia que le costó su honor y rango, pero que fue lograda de manera pírrica por uno de los supervivientes de la misma.

3.2.7. Jubair. La quema de libros y los peligros del conocimiento.

—[Los libros]Son modelos para guiarnos, para salvarnos de la oscuridad de la ignorancia — imploró el erudito.

Las llamas se elevaron a su espalda. Los estudiosos volvieron cargados de montones de libros que depositaron en el fuego y algunos lanzaron miradas nerviosas hacia donde estaban Jubair y el disidente.

—No. —Jubair dio un paso hacia delante, obligando al negativista a retroceder—. **Estos trozos de papel están llenos de mentiras. Envenenan vuestras mentes. Y mientras existan, no podréis ver el mundo tal y como es**⁴²⁰.

—Los hombres deben ser libres para hacer lo que creen —le dijo a Jubair. Retiró la hoja de su cuello y la sangre goteó sobre el mármol—. No tenemos derecho a castigar a alguien por lo que piensa, sin importar cuánto estemos en desacuerdo.

—¿Y qué? —dijo casi sin aliento el hombre moribundo.

—Tú más que nadie deberías saber la respuesta. Educarlos. Enseñarles la diferencia entre el bien y el mal. Debe ser el saber lo que les haga libres, no la fuerza.

Jubair se rio.

—No aprenden de lo arraigadas que están sus costumbres. Eres un ingenuo si opinas lo contrario. Es una enfermedad, asesino, para la que no hay cura.

—Te equivocas. Y por eso tienes que descansar.

—¿No soy como esos preciados libros que quieres salvar? ¿Una fuente de energía con la que no estás de acuerdo? Sin embargo, te apresuras a quitarme la vida.

—Un pequeño sacrificio para salvar a muchos. Es necesario⁴²¹

En términos de conocimiento de todos los objetivos de Altaïr consideramos que este es uno de los más complejos, tanto en sus acciones como en la forma en que increpa a Altaïr. Jubair era un erudito de Damasco, el cual estaba convencido de que en las fuentes escritas se encontraba el origen del mal, las guerras y el pecado, ya que según él se justificaba la violencia de las Cruzadas en algunos textos, por ejemplo la Biblia. Por eso se dedicó a reunir todo ese conocimiento y quemarlo, en un caso muy similar a lo ocurrido con Savonarola. Por un lado encontramos en este episodio tres perspectivas: la primera nos dice sobre la interpretación y usos que se le otorga al conocimiento, la supresión del conocimiento como

⁴²⁰ *Ibidem*, p. 187

⁴²¹ *Ibidem*, p. 189.

herramienta de control y la tercera, la de la destrucción del mismo como “ritual de purificación” para partir un Nuevo Mundo desde cero.

Consideraba que el conocimiento era una poderosísima arma de influencia que debía ser erradicada, pues condiciona el destino de los hombres y les impide encontrar su “verdadera vocación”, por lo que se deduce que según este personaje, el ser humano no necesita de guías para encontrar su camino, el que además se transformaría en un ente sin memoria histórica. Era una persona muy intolerante, pues no duda en matar a quien piense diferente a él, incluso se atreve a increpar a Altaïr por esta misma razón: pensar diferente a él.

Es una de las primeras ocasiones en las cuales Altaïr señala la importancia de la educación en la formación del individuo: *Quemar libros era una afrenta al modo de proceder de los asesinos. Aprender es conocimiento, y el saber es libertad y poder. Lo sabía. Lo había olvidado, de algún modo, pero le vino otra vez a la memoria*⁴²². Recodando lo que observamos en el capítulo I, también presenta el punto de vista de la “inexistencia de soluciones perfectas”, pues el sacrificio de uno es en beneficio de otros. Desde este punto de vista, Altaïr no estaría siendo tolerante con su punto de vista porque decide sacrificarlo a fin de que no existan más víctimas. La duda queda sembrada no solo en la mente de Altaïr, sino que también se traspasa al jugador y/o lector.

Hemos visto como, Altaïr debe devolverse constantemente donde su maestro para plantearle sus dudas, donde poco a poco se va revelando fragmentos de la verdadera naturaleza de su misión. Pero en este instante es Al Mualim quien le plantea una interrogante a Altaïr:

—¿Cuál es la verdad? —preguntó.

—Nos llenamos de fe —respondió Altaïr, impaciente por complacerle; quería mostrarle que sí había cambiado, que su decisión de mostrar clemencia había sido la adecuada—. **Vemos el mundo tal como es y espero que algún día toda la humanidad vea lo mismo.**

—¿Qué es el mundo, entonces?

—**Una ilusión** —contestó Altaïr— **a la que podemos someternos, como hacen muchos, o ir más allá.**

—¿Y qué es ir más allá?

—Reconocer que las leyes no surgen de la divinidad, sino de la razón. A hora entiendo que nuestro Credo no nos ordena ser libres. —Y de pronto lo comprendió de verdad—. Nos ordena ser sabios.

⁴²² *Ibidem*, p. 185.

*Hasta ahora había creído en el Credo, pero sin saber su verdadero significado. Era una llamada para cuestionar, para aplicar el pensamiento, el conocimiento y la razón en todas y cada una de las misiones*⁴²³.

Ahora bien, esta idea de **“creer en nosotros mismos”** es un llamado a la individualidad, que en tiempos medievales suena anacrónica, pues entonces se consideraba que el hombre era uno con el medio en que se desenvolvía y el sentido pleno de la existencia no se concebía como meramente individual, sino como grupo (familia, comunidad, etc). Pero esta idea se puede contraponer a aquella que señala que **“vemos el mundo como es”** o apegarse a la realidad efectiva, pero ¿qué elementos obstaculizan la percepción de la realidad? ¿La doctrina? ¿La autoridad imperante? ¿El propio individuo? Son elementos atrayentes de analizar, pero que en este momento nos desviarían un poco de la verdad efectiva del Maquiavelo histórico que queremos caracterizar por ahora. Sin embargo, sería interesante retomar esta línea investigativa al llegar al analizar a fondo el Credo de los Asesinos.

A pesar de lo anterior, no podemos dejar de lado segundo anacronismo visible en la cita. Lo podemos encontrar en la frase final de Altaïr: *“Reconocer que ‘Nada es verdad y todo está permitido’. Que las leyes no nacen de Dios sino de la Razón”*, pues para el hombre medieval, cristiano o musulmán, el conocimiento proviene de la reafirmación de las fuentes que ya posee: las Sagradas Escrituras o los conocimientos transmitidos desde la Antigüedad⁴²⁴. Estos no se ponen en duda ni son cuestionados. Además, el pensamiento de Altaïr resulta demasiado “racionalista” para la Edad Media, asemejándose más a las ideas de algunos pensadores del siglo XVIII asociados a la modernidad.

Un segundo punto a considerar dentro de la misma frase es el relacionado con la presencia de un Dios. Cierta interpretación de la frase no excluye la existencia divina, aunque sin duda critica al cristianismo, lo cual lo pone en una perspectiva más bien deísta a la manera de los filósofos ilustrados de la modernidad. Un pensamiento que cuestione la influencia divina no es común en el hombre medieval ya que de por sí la considera como parte de la vida cotidiana⁴²⁵. A lo sumo, Santo Tomas y Averroes, concebían el razonamiento como un apoyo a la teología, pero no la razón como sustituto o base teológica, que es lo que propone la frase de Altaïr.

⁴²³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada secreta...* pp. 190-191

⁴²⁴ Johan HUIZINGA: “El problema del Renacimiento...”, pp. 148-149

⁴²⁵ Lucien FEVBRE: *El Problema la Incredulidad en el siglo XVI...*, p. 296.

3.2.8. Sinbrad. Miedo, paranoia “no hay nada después de la muerte”

—¿Tienes miedo? —preguntó el asesino y retiró la hoja.

—Por supuesto que sí —respondió Sibrand, como si se estuviera dirigiendo a un imbécil.

Altaïr recordó lo cruel que Sibrand había sido con el sacerdote.

—Pero ahora estarás a salvo —dijo—, en los brazos de Dios...

Sibrand dejó escapar una risita apocada. —¿A caso mis hermanos no te han enseñado nada? Sé lo que me espera. Lo que nos espera a todos nosotros.

—Si no es tu Dios, entonces ¿qué?

—Nada. No nos espera nada. Y eso es lo que me da miedo.

—No crees —dijo Altaïr—, ¿no es cierto? ¿Sibrand no tiene fe? ¿No tiene Dios?

—¿Cómo iba a tenerlo, después de lo que sé? De lo que he visto. Nuestro tesoro era la prueba.⁴²⁶

Siendo uno de los últimos objetivos y ateniéndose a que su fin está cerca, ya que sus compañeros de armas ya están muertos, Sibrand, maestro de la Orden teutónica, es presa del miedo y la desesperación, cayendo en una paranoia que lo lleva a atacar a todo aquel que vista de forma similar al Asesino. Sibrand se considera un no creyente, considera que no hay paraíso ni infierno que lo aguarde, planteamiento que Altaïr también cuestionaría al final de su vida⁴²⁷. Representa el **constante miedo a lo desconocido, el miedo al final y por el último el miedo a perder el control de su propia existencia**, ideas que se podrían considerar muy complejas para el mundo medieval, pero perfectamente admisibles, pues recordemos el caso del molinero Menocchio y sus múltiples cuestionamientos sobre la posibilidad de una vida después de la muerte.

La última visita a Al Mualim está marcada por una reflexión sobre los peligros que encierra acogerse a la tentación de alcanzar el conocimiento y también acerca de los objetivos que persiguen Asesinos y Templarios. Asombrosamente se declara que ambos buscan la paz, pero difieren del camino para alcanzarla. Podemos ver cuál es el concepto de paz que intenta manejar Al Mualim⁴²⁸, el cual está relacionado con “*Un mundo en el que los hombres estén unidos*”⁴²⁹, mientras los templarios desean que este objetivo se lleve a cabo de manera

⁴²⁶ *Ibidem*, pp. 198-199.

⁴²⁷ UBISOFT: “Hoja 30. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

⁴²⁸ En *Assassin's Creed Rogue*, Al Mualim es analizado desde el punto de vista templario, encontrándose en sus ideas más similitudes con los principios templarios que con los asesinos, sobre todo cuando habla de “la paz”: “*Ciertamente, si el llamado Sabio de la Montaña puede ver las cosas desde nuestro punto de vista, lo mismo se puede decir de los Asesinos*”. Vid. UBISOFT: “Inspiración de Berg: Al Mualim”, en *Assassin's Creed Rogue*, Ubisoft Sofía, 2014 [Videojuego]

⁴²⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 201.

forzada, Al Mualim prefiere que sea un proceso de manera gradual, aunque no explica como: *La paz es algo que se debe aprender, entender, abrazar. [Pero] Él quiere imponerla.[...] Y robarnos nuestro libre albedrío en el proceso*⁴³⁰.

En este dialogo, es la primera vez que se utiliza la palabra “libre albedrío” en el contexto de la conversación, pues es señalado como un ideal que es necesario defender, ya que es posible de “arrebatar” por el enemigo que intente dominarlos, aunque no da mayor explicación para que pueda ser vinculado como un elemento teológico o filosófico, como para relacionarlo con la concepción que tendrían pensadores como Santo Tomás o San Agustín. Pero por lo poco que pensamos que se trata de la simple elección de actuar o no actuar.

3.2.9. Robert de de Sablé. El Juicio de Dios.

—¿Nunca te preguntaste por qué sabía tanto? —Insistió De Sablé, mientras Altaïr sentía que su mundo desaparecía—. ¿Dónde encontrarnos, cuántos éramos, qué aspirábamos a conseguir?

—Es el Maestro de los asesinos... —protestó Altaïr, que aún no quería creerlo.

Sin embargo... Era como si el misterio por fin se hubiera resuelto. Era cierto. Casi se rio. Todo lo que conocía era una ilusión.

—Oui. El maestro de las mentiras —logró decir De Sablé—. Tú y yo no somos más que dos títeres en el gran juego. Y ahora..., con mi muerte, tan solo quedas tú. ¿Crees que te dejará vivir, sabiendo lo que sabes?⁴³¹

Antes de la que podría considerarse la “lucha final”, Altaïr había caído en una trampa enfrentando a un señuelo de Robert, una mujer que llevaba su uniforme⁴³². Altaïr tiene la opción de asesinarla pero decide perdonarle la vida, haciendo una especie de redención con respecto al primer precepto de la Hermandad y a la situación del principio de la historia. La mujer se llamaba María Torphe y no sería la última vez que se encontrarían, posteriormente se termina transformando en su compañera para toda la vida.

Luego de confrontarse las acusaciones cruzadas entre Altaïr y Robert y sin encontrar a quien darle la razón, el enfrentamiento entre ambos se llevaría a cabo mediante un “juicio por

⁴³⁰ *Idem.*

⁴³¹ *Ibidem*, p. 236.

⁴³² Históricamente, aunque existían reglas que señalaban que las mujeres no podían formar parte de la Orden del Temple, en sus inicios si eran admitidas y consideradas “hermanas templarias”. Esta regla de “no admisión” tiene algunas excepciones, como el convento de monjas cedido al Temple en 1272 por el obispo Everardo de Worms en 1272 u otras damas asociadas al Temple admitidas por algún valor patrimonial, pero viviendo siempre en estancias separadas de los varones. *Vid.* Fernando COHNEN *et al.*: “El Misterio de los Templarios”, en *Muy Interesante. Especial Historia*, Editorial Televisa Chile, 07 (2015), p. 16 y 45.

combate”, decretado por Ricardo Corazón de León, por lo que se intenta representar a Ricardo como un rey justo al no tomar partido por ninguno de los dos argumentos, independiente de su origen, además de otorgarle características de un creyente de la justicia divina. A pesar de ser el “último” oponente, Altaïr obtiene de este una confesión que confirma todas sus sospechas, su Maestro estaba involucrado en una conspiración en la que pretendía ser el último con vida.

Altaïr logra conocer los fundamentos del plan de los Templarios, llegando a reconocer la dimensión humana de cada oponente⁴³³ al momento de su muerte, pues muchos de ellos no eran los tiranos o criminales que esperaba encontrar, sino que su intención era alcanzar la paz, tal cual como los Asesinos pero sin embargo diferían de sus métodos con los de su Orden. Además, cada oponente tenía un temperamento propio y miedos que debía afrontar⁴³⁴.

Aprendió a cuestionar las órdenes y a dudar sobre el real alcance de su misión, a valorar el conocimiento tanto cuando es obtenido experiencia y por autoaprendizaje y a respetar el punto de vista de terceros, pues la verdad puede ser observada desde distintos puntos de vista. El Altaïr que decidió confrontar a su Maestro en la prueba decisiva: Al Mualim.

3.2.10. Al Mualim. El Precio de la Paz: “Todo es una Ilusión”

Altaïr recordó la tarde que Al Mualim le había enseñado el tesoro. Entonces había sentido su atracción, eso era cierto, pero había resistido la tentación. Se preguntó si sería capaz de hacerlo indefinidamente. Sus poderes insidiosos parecían funcionar sobre todos aquellos que entraban en contacto con él. Incluso Al Mualim, al que antes idolatraba, que había sido un padre para él, y un buen hombre, justo y moderado, preocupado solo por el bienestar de la Orden y los que la servían, incluso él se había corrompido. El resplandor de la Manzana le daba a su rostro un tono horrible. Había hecho lo mismo con su alma⁴³⁵.

El Altaïr que enfrentaría a Al Mualim no era el arrogante e imprudente del comienzo de la historia, había pasado por duras pruebas que lo llevarían a convertirse en un hombre más

⁴³³ Desde un punto de vista literario, llama la atención como cada uno de los objetivos de Altaïr parece representar los típicos villanos de géneros populares contemporáneos: el traficante de armas (Tamir), el mal doctor o “médico loco” (Garnier), el traficante de esclavos (Talal), el funcionario egoísta o político oscuro y conspirador (Sibrand), el monstruo marginado por los demás como el “Fantasma de la Opera” (Abu Nuquod), el “terrorista” (Maj Addin), el académico fanático y destructor de conocimiento o censor (Jubair) y el “venerable” como el fraile Jorge de *El Nombre de la Rosa* de Umberto Eco (Al Mualim).

⁴³⁴ Los villanos estereotipos mencionados antes, al parecer se pretendió otorgarles rasgos de profundidad.

⁴³⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 250.

sabio y humilde. Sin embargo este proceso no se llevó a cabo sólo mediante la experiencia a través de las misiones de Altaïr, nos dimos cuenta que buena parte es también la figura del Maestro, ya sea indicando directrices, como incitando a la reflexión, pero sobre todo el fantasma de la duda que aparecía después de cada visita.

—Una vez creí. ¿Lo sabías? Pensaba que había un Dios. Un Dios que nos amaba y nos cuidaba, que enviaba profetas para guiarnos y reconfortarnos. Que hacía milagros para recordarnos su poder.

—¿Qué cambió?

—Encontré pruebas.

—¿Pruebas de qué?

—De que [todo] es una ilusión⁴³⁶

—Eso es todo lo que ha sido siempre. Este tesoro Templario. El Fragmento del Edén. Esta Palabra de Dios. ¿Lo entiendes ahora? El mar Rojo nunca se separó. El agua nunca se transformó en vino. No fueron las maquinaciones de Eris las que produjeron la guerra de Troya, pero esto... —Alzó la Manzana—. **Ilusiones, todas ellas**⁴³⁷.

“Todo es una ilusión”, los dioses, las creencias. Todo por lo que lucha el hombre se incluye dentro de esta idea. Un pensamiento demasiado rupturista para la época, casi como una crítica al cuerpo de creencias de la sociedad. Altaïr refuta su idea aludiendo que al menos los hombres tienen la opción de escoger a que ilusión se someten, pero Al Mualim replica que solo un hereje o un ermitaño haría eso, develando cual es el alcance de las creencias dentro de la sociedad, de manera muy similar a como lo señalaba Lucien Febvre en *La Religión de Rabelais*, donde el hombre solo con nacer ya se encontraba inmerso en una atmósfera de religiosidad.

Por lo tanto, vemos como la ambición por alcanzar el máximo conocimiento hace que el propio Al Mualim se vea corrompido, en esta instancia el conocimiento se transforma en poder e incluso la “mera ansia de poder es destructiva”⁴³⁸, a tal punto que intenta someter a toda la Hermandad mediante una poderosa “ilusión” que los sometía y anulaba su voluntad, creando una sociedad sin violencia, pero sin oportunidad de sublevación ni decisión. Creyendo que la naturaleza violenta del hombre está relacionada con el libre albedrío, señala

⁴³⁶ *Ibidem*, p. 246-247.

⁴³⁷ *Ibidem*, p. 251.

⁴³⁸ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo”, en *Contra la Corriente...*, p. 118

que: “**mientras los hombres mantengan su voluntad, no habrá paz**”⁴³⁹. Es en este punto donde se lleva a cabo el enfrentamiento entre Altaïr y su maestro, este último cae, Altaïr tiene la opción de destruir la fuente de conocimiento que tanto daño ha provocado, pero sucumbe ante la tentación y opta por guardarla para su posterior estudio

*—He puesto mi corazón en obtener sabiduría y conocer la locura. Me he percatado de que también iba detrás del viento. Puesto que en la sabiduría hay mucho dolor y el que aumenta su conocimiento, también aumenta la pena*⁴⁴⁰.

Al Mualim se despide con estas últimas palabras. Este pensamiento, el cual es adaptación de un versículo de Eclesiastés (1:18) de la Biblia, se refiere a los costos que significa albergar el conocimiento, “ir tras del viento” puede significar que el conocimiento se puede sentir, pero no acaparar completamente y por más que lo intente jamás será suficiente. Altaïr reflexionaría tiempo después que el conocimiento es una “quimera inalcanzable”⁴⁴¹. A su vez, el conocimiento otorga una visión compleja del mundo y deja al descubierto muchas imperfecciones y realidades difíciles de aceptar⁴⁴², esta frase podría ser el opuesto al de vivir en una en una esfera de seguridad amparada en la “Bendita Ignorancia”.

3.3. Altaïr y Abbas. Verdad e Ilusión.

La historia de Altaïr y Abbas aparece como una interesante metáfora del valor del conocimiento y la aceptación de la verdad, pero hay que retroceder un poco para comprenderla mejor. Los padres de ambos, llamados Umar y Ahmad respectivamente, fueron camaradas en la Orden de los Asesinos y en un confuso incidente dentro de una misión en un campamento sarraceno⁴⁴³, Umar se ve obligado a matar a un noble importante de la corte de Saladino y Ahmad es capturado. Saladino pide a los Asesinos una rectificación a cambio de la vida del noble asesinado y le ofrece de vuelta a Ahmad, al cual los sarracenos

⁴³⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 250.

⁴⁴⁰ *Ibidem*, p. 256.

⁴⁴¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, Revelaciones*, p. 418.

⁴⁴² Encontramos aquí un tema clave del mundo actual. El prejuicio con la gente que le interesa demasiado el conocimiento y por ende muchas veces se aísla de la sociedad. Es un tema constante en la Historia de la Humanidad.

⁴⁴³ Los antecedentes para introducir este evento dentro de la trama de AC son históricamente reales. Efectivamente los nizaríes cometieron un serie de ataques frustrados contra Saladino entre 1175 y 1176 aproximadamente, donde incluso falleció un emir local, los ataques fueron tan insistentes que Saladino organizó un asedio contra Masyaf que no duró más de una semana, pues terminó bruscamente (*Vid.* W.C. BARTLETT, *Los Asesinos...* pp. 172-173)

habían torturado, humillado y le habían extraído toda la información posible sobre los Asesinos. Umar asume como responsable a pesar de la negativa de Al Mualim de perder a su mejor hombre, y le encarga a su Maestro el cuidado de su hijo quien observa triste la escena. Umar es ejecutado por los sarracenos, aunque con su honor en alto. Por el contrario Ahmad es devuelto a la Orden con vida aunque completamente deshonorado⁴⁴⁴.

Ahmad no puede soportar la culpa de la muerte de Umar y una noche se presenta ante el pequeño Altaïr y se suicida frente a sus ojos. Altaïr informa de la situación a Al Mualim y éste decide ocultarle la verdad a Abbas, quien piensa que su padre huyó de la Orden y desde ese día espera su regreso⁴⁴⁵. Los niños son criados y educados juntos creciendo como mejores amigos. Hasta que un día, viendo la creciente tristeza de Abbas, un ya joven Altaïr decide romper el pacto de silencio que le obligó tomar Al Mualim y le cuenta la verdad a Abbas, quien no la acepta y empieza a acumular desde ese día un fuerte resentimiento hacia Altaïr que se transformaría con el tiempo en odio⁴⁴⁶. A pesar de las atrocidades que cometería Abbas años después⁴⁴⁷ derivadas de este sentimiento, Altaïr nunca guardo rencor, sino lástima a su viejo amigo, a pesar que le causó mucho daño.

—¿No es por ese motivo por el que estamos aquí? ¿No es la fuente de tu odio la que ha fluido con los años envenenándonos a todos?

Abbas estaba temblando. Tenía los nudillos blancos en la balaustrada de su balcón.

—Mi padre dejó la Orden —dijo—. Nunca se habría suicidado.

—Se suicidó, Abbas [...] porque tenía más honor del que nunca conocerás y porque no quería que sintieran lástima por él. No se le compadecerá como a ti, por todos, cuando te pudras en el calabozo de la ciudadela⁴⁴⁸

—¿Quieres que te pida perdón? —le preguntó a Altaïr. Sonrió y de pronto se le vio esquelético—. ¿Por matar a tu mujer y a tu hijo?

—Abbas, por favor, no dejes que tus palabras en el lecho de muerte sean maliciosas.

Abbas hizo un breve sonido de burla.

⁴⁴⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, pp. 18-30.

⁴⁴⁵ *Ibidem*, pp. 117-122.

⁴⁴⁶ *Ibidem*, pp. 180-184.

⁴⁴⁷ Abbas es el que más se regocija con la caída de Altaïr. Se enfrentaron muchas veces a través de los años. Fue responsable de la muerte de uno de los hijos de Altaïr, de su esposa María y de su amigo Malik, incluso tomó el poder de la Orden a la fuerza en ausencia de Altaïr, pero después de hacerlo la reputación de la Orden declinó enormemente, se habían sumido en la corrupción: los Asesinos ya no entrenaban como antes, pues no quería que estuvieran preparados si sus mismos hombres se rebelaban contra él (se había vuelto paranoico); los seguidores más fieles de Abbas se dedicaban al matonaje cobrando impuestos al pueblo a cambio de “protección” y relacionándose son peligrosos bandidos. *Vid.* Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, pp. 353-424.

⁴⁴⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 419-420.

—Aún intentas ser virtuoso. —Levantó un poco la cabeza—. El primer golpe lo diste tú, Altaïr. Me llevé a tu mujer y a tu hijo, pero tan solo después de que las mentiras me quitaran muchas más cosas a mí.

—No eran mentiras —se limitó a decir Altaïr—. En todos estos años, ¿ni siquiera lo pusiste en duda?⁴⁴⁹

La situación de Abbas representa a ilusión creada que permite a la persona aplacar la angustia y encontrar la seguridad necesaria para sobrellevar una situación difícil, funcionando como un escudo. No admite ninguna clase de cuestionamiento, se niega a aceptar la verdad y cuando se le confronta, responde de manera hostil en una escalada de violencia, prefiere seguir bajo el amparo de su ilusión personal y eliminar a quien piense lo contrario. El personaje no evoluciona, simplemente se estanca en la mentira y si logra construir algo, sus cimientos son los de la ilusión. Por su parte Altaïr tuvo que enfrentar la verdad muy temprano, incluso probablemente no estaba preparado para ello, pero logró aceptarla y asimilarla, por lo que adquirió el conocimiento necesario para argumentar su posición por dura que sea la confrontación pues sus bases son sólidas.

Otra idea que es posible extraer, es que se rompe la frontera que existe entre el pensamiento de Templarios y Asesinos, pues no es necesario pertenecer a uno o a otro bando para plantear un punto de vista. Vemos como el comportamiento de Abbas se encuentra más cerca de un plan templario sin serlo, ya que a pesar de sus acciones aún se considera Asesino. El caso contrario lo representaría una persona cercana a Altaïr: María Torphe,⁴⁵⁰ a pesar que poco hemos dicho de ella, fue una mujer templaria que decidió escapar de los estándares de la sociedad de su época y unirse al ejército a pesar que estaba prohibido y que se transformó en una de las mayores críticas y consejeras de Altaïr.

4. EL CÓDICE DE ALTAÏR COMO MANIFESTACIÓN TANGIBLE DEL CONOCIMIENTO

No es fácil comenzar al hablar de Códice de Altaïr⁴⁵¹. Si bien se trata de un documento creado para del universo de *Assassin's Creed*, como una forma de profundizar sobre la

⁴⁴⁹ *Ibidem*, p. 421.

⁴⁵⁰ UBISOFT: "Hoja 25. Códice de Altaïr" en *Assassin's Creed II* [Videojuego]

⁴⁵¹ El Códice, como primera fuente, es posible encontrarlo de manera virtual en la Base de Datos de *Assassin's Creed II*. En cuanto a la adaptación literaria, sus páginas han sido integradas dentro de la trama a través de las cuatro novelas, algunas de manera textual (e incluso complementadas), otras de manera indirecta o referencial e incluso más de alguna ha sido omitida por el autor, así que difícilmente encontraremos las treinta paginas dentro de este formato.

historia de Altaïr y la Orden, en su confección podemos encontrar los lineamientos que le dan sustento a la ideología de los Asesinos.

La conceptualización más directa del Códice es aquella que nos entrega dentro de unos de sus productos de *merchandising*: la *Encyclopedia Assassin's Creed*, donde define al Códice como una “recopilación de comentarios, pensamientos privados y cavilaciones de su autor”⁴⁵². Además señala que es un documento que expone un retrato personal y complejo de su autor: “un hombre dedicado a la causa de la Hermandad, pero al mismo tiempo turbado por los conocimientos adquiridos y por un temor creciente a su propia muerte”⁴⁵³.

Son muchos los aspectos que nos llaman la atención del Códice como material para nuestra investigación, entre los cuales podemos enunciar: el contenido explícito e implícito como fuente de conocimiento, las ideas relacionadas con las líneas de pensamiento analizadas durante la tesis y, la fuente de origen del conocimiento del Códice y las circunstancias bajo las que fue escrito. Es este el Códice que posteriormente llegaría a manos de Ezio, aunque recolectando una a una las treinta páginas que lo comprenden, hasta disponer de él en su integridad, convirtiéndose en el vínculo más importante entre Altaïr y Ezio.

Los temas del Códice son variados, a pesar de que solo comprende treinta páginas, es posible agrupar su contenido a través de diversos tópicos, los cuales no son solo escritos, sino que también testimonios gráficos como mapas, planos o esquemas. De todas formas, a lo largo de esta investigación hemos ido tocando poco a poco varios de los temas más importantes que comprende este documento y donde ha sido posible encontrar una estrecha relación con el pensamiento de Maquiavelo, como también con otras ideas más actuales. Como sería demasiado extenuante analizar una a una las páginas del Códice, hemos decidido agruparlas de acuerdo a los temas que tratan, de tal forma que se les dará mayor énfasis a aquellos temas que nos entreguen más información sobre la percepción del conocimiento que Altaïr proyecta a la Orden de los Asesinos y haciendo las referencias necesarias de aquellos temas que ya han sido tratados con anterioridad. De tal forma que la clasificación quedaría de la siguiente manera:

4.1. Reflexiones sobre su vida personal.

Se trata de ideas que evocan el pasado y la formación de Altaïr. Este último punto puede ser interesante, pues principalmente se enfoca en la relación distante con sus padres, debido al distanciamiento obligado al cual fue sometido al comenzar su adiestramiento, para

⁴⁵² UBISOFT: *Encyclopedia Assassin's Creed...* p. 30.

⁴⁵³ *Idem.*

evitar ser presa de las emociones humanas en situaciones de conflicto. Recordemos que, tradicionalmente la representación histórica del Asesino es la de una máquina de matar que cumplía ciegamente la voluntad del maestro. Altaïr reflexiona sobre la importancia de los vínculos familiares como parte importante de la formación personal, la defensa de sus ideales y la posibilidad de reformar este aspecto:

*Se nos debe permitir amar a nuestros hijos y ser amados por ellos. Al Mualim creía que el cariño nos debilitaría y que nos haría fracasar cuando nuestras vidas estuvieran en peligro. Pero, si luchamos por lo que es justo ¿No resulta más fácil sacrificarnos por amor, sabiendo que luchamos por lo que es justo? ¿No resulta más fácil sacrificarnos por amor, sabiendo que luchamos por nuestros seres queridos?*⁴⁵⁴

Por lo visto, la formación inicial de Altaïr fue similar a la que la los reales Asesinos: Una especie de adoctrinamiento, donde prima la ausencia de lazos donde y la única causa válida es la propuesta por el Maestro. Vemos como Altaïr critica esta falta de propósito y la ausencia de lazos. Para complementar la idea, podemos ver a continuación como es representada históricamente la formación de los nazaries por el cronista Burchard de Estraburgo, donde incluso se señala que muchos de estos niños son hijos de campesinos, entrenados alejados del mundo exterior, donde el Maestro se transforma en el centro de su universo, tal como lo fue Al Mualim para Altaïr:

*Estos jóvenes son formados por sus maestros desde la más tierna infancia hasta que se convierten en adultos, y deben obedecer al señor de su tierra en todo lo que diga y ordene; y si así lo hacen, él, que tiene poder sobre todos los dioses vivientes, les brindará los deleites del Paraíso... Cuando se hallan en presencia del Príncipe, éste les pregunta si están dispuestos a obedecer sus órdenes para que de este modo pueda otorgarles ese Paraíso. Con lo cual, tal como han sido instruidos y sin mostrar ninguna objeción o duda, se echan a sus pies y replican con fervor que le obedecerán en todo cuanto les ordene. En ese momento, el Príncipe le da a cada uno de ellos una daga de oro y los envía a matar a los príncipes cuya muerte haya designado*⁴⁵⁵.

⁴⁵⁴ UBISOFT: “Hoja 24. Códice de Altaïr” en *Assassin's Creed II* [Videojuego]

⁴⁵⁵ W.C. BARTLETT: *Los Asesinos*, p. 257.

4.2. Carácter “histórico”.

La Orden dejó de construir grandes fortalezas y de realizar espléndidos rituales. Decidió que aquello no era lo que hacía un asesino. Lo que convierte a alguien en asesino es su adhesión al Credo. El que original, aunque irónicamente, propugnó Al Mualim. Una ideología que desafiaba las doctrinas establecidas. Que animaba a los acólitos a buscar más allá de sí mismos y hacer posible lo imposible⁴⁵⁶.

Para el universo de *Assassin's Creed*, el código además sirve como un documento histórico contemporáneo de la realidad de los Asesinos en tiempos de Altaïr. Ya que en el registra la continua lucha que mantiene con los Templarios, como también el proceso de transición que se llevó a cabo después de la muerte de Al Mualim, lo cual no significó sólo un cambio de gobierno, sino que también en las directrices estructuradas de su antecesor: “*Si debemos escondernos, nos esconderemos. Si debemos usar veneno, lo usaremos. Si nuestras hojas se pueden usar sin cortar dedos, no exigiremos su amputación*”⁴⁵⁷, otorgándole un carácter más abierto a la comunidad y dejando obsoletas tradiciones innecesarias, pero sin olvidar los preceptos base del Credo Asesino: **justicia, sigilo y supervivencia**: “*Nuestras tácticas deben cambiar en consecuencia. Adiós a nuestras fortalezas, y a nuestra afición por realizar espectaculares asesinatos en público. Debemos tejer nuestras redes con sigilo, de una forma muy diferente a como hicimos antaño*”⁴⁵⁸.

La importancia de esta evolución radica en el proceso de adaptación que tuvo la Orden de los Asesinos a las circunstancias y a la época que estaban viviendo, llegando a una instancia en que el mundo olvidó su existencia. Se trata de una idea similar a la *taqiya* propuesta por los nizaríes reales para asegurar su supervivencia como grupo minoritario frente a sus enemigos, como también recuerda a las ideas planteadas por Maquiavelo sobre la adaptación que debía tener un Príncipe frente a los designios de fortuna.

Pero esta transición no solo trajo consigo ligeros cambios ideológicos y estructurales, sino que también se trató de una época de progreso durante la cual nuevos miembros ingresaron a la Orden motivados por el autoconocimiento y el cuestionamiento personal: “*Estamos creciendo. Cada día acude más gente a nuestras fortalezas: hombres y mujeres, jóvenes y viejos de diversas tierras y distintas religiones. Sus historias son similares. Todos*

⁴⁵⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 351.

⁴⁵⁷ UBISOFT: “Hoja 6. Código de Altaïr” en *Assassin's Creed II* [Videojuego]

⁴⁵⁸ *Idem*.

han descubierto la primera parte de nuestro credo: que nada es verdad”⁴⁵⁹ Altaïr valora estas virtudes tanto como lo hacía Al Mualim, pues lo considera el primer paso para alcanzar la “verdad”. Además considera que aquellas cosas que el hombre logra comprender por sí mismo son más importantes que aquellas que le son entregadas por fuentes externas, pues le otorgan una base más sólida ya que se radica en el aprendizaje, pero este es sólo el primer paso: *“No hay que volver a llenar sus mentes con cuentos de hadas, sino con conocimiento. Que obtengan respuestas, pero que sean difíciles y complejas, como es la vida”*⁴⁶⁰.

Continuando con este registro histórico escrito por Altaïr también es posible encontrar en el códex una mención a la causa de la “desaparición” histórica de la orden, ya que hace una referencia al avance del ejército mongol⁴⁶¹. Siendo esta la mayor crisis que tuvo que enfrentar Altaïr como líder de los Asesinos. Para evitar el inminente exterminio total de la Orden decide tomar una última medida de supervivencia traspasando todo su conocimiento y experiencia plasmado en el Códice a dos viajeros de Constantinopla, quienes deberían ser los encargados de conservar y difundir el pensamiento asesino.

4.3. Finalidad práctica del Códice.

En el Códice también fuente de conocimiento técnico. Es posible encontrar mapas, planos enfocados a la creación de artilugios novedosos para la época (armaduras livianas y resistentes, hojas ocultas mejoradas, destilación de venenos, “proto-pistolas”) con materiales y aleaciones desconocidas (posiblemente mediante algún proceso alquímico) y el desarrollo de nuevas estrategias de combate que faciliten el trabajo del asesino. No cualquier persona sería capaz de reproducir los prototipos del Códice, se necesitaría de alguien de un ingenio y conocimiento elevado como Leonardo da Vinci para llevarlos a cabo.

También podemos encontrar diversos mapas con tierras desconocidas para la época, como también un bosquejo de un sistema heliocéntrico similar al que plantearía Copérnico en el siglo XVI. Altaïr intenta justificar que el conocimiento al cual tiene acceso es superior al de otros hombres de su tiempo. Más que los artículos y mapas en sí, la pregunta es: ¿Cuál es origen del conocimiento que Altaïr necesita para crear estas herramientas adelantadas a su tiempo? Si bien, los desarrolladores de *Assassin's Creed* podrían haber señalado su fuente en algún estudio de alquimia, aparece la disyuntiva si Altaïr adquirió este conocimiento

⁴⁵⁹ UBISOFT: “Hoja 27. Códice de Altaïr” en *Assassin's Creed II*... [Videojuego]

⁴⁶⁰ *Idem.*

⁴⁶¹ UBISOFT: “Hoja 29. Códice de Altaïr” en *Assassin's Creed II*... [Videojuego]

experimentando por su cuenta o lo extrajo directamente de las indicaciones del Fragmento del Edén. Esto es algo que intentaremos dilucidar más adelante dentro de este mismo apartado.

4.4. Revelaciones.

Las revelaciones entregadas por el código con todo tipo de información que Altaïr habría sido incapaz de obtener por medio del estudio y la experiencia, pues encuentran relacionadas directamente con los creadores del artefacto místico que posee, también llamados “los que vinieron antes”, por lo que se trata claramente de un conocimiento entregado de difícil asimilación y, por ende, susceptible de toda clase de cuestionamiento, aunque no es extraño la conmoción y duda que una persona podría plantear al recibir este tipo de información y que no esté familiarizado con los elementos que se le están presentando.

¿Quiénes eran los que estaban antes? ¿Qué les trajo hasta aquí? ¿Qué hay de esos artefactos? ¿Son mensajes en una botella? ¿Unas herramientas que se dejaron para ayudarnos y guiarnos? ¿O luchamos por el control de sus desechos, a los que les damos propósito y significado divino cuando no son más que juguetes descartados?⁴⁶²

De todas las cosas que he visto, nada me atormenta tanto como la imagen de las llamas, unas columnas de fuego tan altas que parecen perforar el cielo. El suelo retumba y se estremece, las montañas se agrietan, grandes torres de metal se hacen pedazos y esparcen sus entrañas por el suelo... Y se oyen gritos por doquier, un coro tan aterrador que aún sigo escuchando sus ecos. ¿Qué es esta locura que he contemplado? ¿Se trata de ellos, de Los Que Vinieron Antes? ¿Fue así como desaparecieron, entre llamaradas, convertidos en polvo?⁴⁶³

Las revelaciones relacionadas con “los que vinieron antes” adquieren un carácter retrospectivo, ya que plantean preguntas sobre los orígenes de esta peculiar civilización como también su relación con la humanidad. A su vez, el destino de esta avanzada civilización está relacionada con eventos que se pudieran volver a repetir y que justifican el carácter cíclico de la perspectiva histórica de largo plazo en *Assassin's Creed*, por que adquiere también un carácter profético como también de fuente de experiencia para las nuevas generaciones.

La Manzana es más que un catálogo de lo que nos precede. Dentro de su interior que se retuerce y chisporrotea he visto retazos de lo que sería. Tal cosa no debería ser posible. Tal

⁴⁶² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p.318

⁴⁶³ UBISOFT: “Grabaciones de Desmond Milles” en *Assassin's Creed Black Flag*. [videojuego]

vez no lo sea. Quizá sea simplemente una sugerencia. Contemplo las consecuencias de esas visiones: **¿son imágenes de cosas que van a pasar o solo lo que podría suceder?** ¿Podemos influir en el resultado? ¿Nos atrevemos a intentarlo? Y al hacerlo, ¿aseguramos solo lo que hemos visto? Como siempre, me debato entre actuar o no, sin estar seguro de si marcará la diferencia. **¿Se supone que yo debo cambiar algo? Aun así, sigo escribiendo en este diario. ¿No es eso un intento de cambiar, o garantizar, lo que he visto?**⁴⁶⁴

Recordemos las palabras de Maquiavelo sobre la visión cortoplacista del ser humano, donde señalaba que el hombre no tenía la capacidad de pronosticar el futuro. Pero aquí tenemos una situación en que al hombre se le ha entregado valiosa información sobre el porvenir. Sin embargo, el hombre duda: duda de su naturaleza, de su posición en el universo y de la validez de sus decisiones, por ende del valor de su libertad y la proyección de su destino. ¿Por qué dudaría si se le está entregando un conocimiento “fiable”? Duda de que no posee el utillaje mental para comprender este conocimiento, porque no tiene nada con que corroborar la información que se le está entregando, porque su comprensión se ve limitada, duda pero a la vez cuestiona el entorno en el cual está inmerso.

Aclarando que la base de estos planteamientos se encuentra en temas de ciencia ficción, no por esto dejan de ser menor importancia para el objetivo de nuestro trabajo. Como decíamos anteriormente, a partir de estas revelaciones es que Altaïr cuestiona la naturaleza del conocimiento y la **relevancia del ser humano en el universo** y, como hemos visto, también es posible inferir cuales **perspectiva histórica** predominante en el universo de *Assassin's Creed*. Sin embargo, esta ciclicidad histórica plantea un tema que se volvió muy importante en tiempos de la Reforma, el problema de la predestinación y el libre albedrío. Aquí también podemos ver una problemática similar donde se enfrentan el determinismo y el libre albedrío.

Sin embargo, no hemos ahondado en un tema importante en cuanto a esta cita, pues como nos hemos estado enmarcando en el punto de vista de una historia cíclica; no hemos abordado la perspectiva del futuro que está implícita en esta cita ¿Se trata de una concepción lejana o cercana? Como vimos anteriormente, la historia cíclica es una forma de representar el futuro para las sociedades premodernas, la cual da posibilidades limitadas para una proyección de futuro por su tendencia a la repetición de eventos. Altaïr es representado como un hombre que vivió durante el siglo XI (Baja Edad Media). El Hombre de esa época tenía un margen de futuro que no abarcaba más allá de la generación de sus hijos. Sólo proyectaba algunos los acontecimientos en tiempo indeterminado (se esperaba que ocurrieran algún día) y

⁴⁶⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 428

no calculaba el espacio temporal para su concretación. De esta forma, el hombre de la Edad Media vivía con el temor próximo al Día del Juicio Final⁴⁶⁵. Esta es la única forma como podría justificar su temor ante estas visiones de destrucción, aunque topamos con el antecedente que Altaïr no sería cristiano (o por lo menos no se señala que profese alguna religión), pero no sería extraño que estas visiones se encuentren más allá de su comprensión le generen este sentimiento, aunque su cuestionamiento no dejaría de ser válido dada, su formación reflexiva.

*Nuestras vidas son breves e intrascendentes. El universo no se preocupa por nosotros, ni por lo que hemos hecho. Si yo hubiera elegido el mal en lugar del bien, si hubiera utilizado el Fruto en lugar de ocultarlo, habría dado igual. No hay balance ni recuento, no hay juicio final*⁴⁶⁶.

*No debería volver a tocar esa cosa espantosa. Pronto me marcharé de este mundo. Ha llegado mi hora. Todos los momentos del día están empañados por los pensamientos y los miedos nacidos de esta conciencia. Todas las revelaciones que me prometieron se han terminado. No hay otro mundo más allá. Ni vuelta a este. Simplemente se ha terminado. Para siempre*⁴⁶⁷

Relacionado aún con el ser humano, es posible encontrar además una reflexión acerca del misterio de la existencia más allá de la muerte, expuesta por un ya anciano Altaïr: “**No hay otro mundo más allá. Ni vuelta a este**”, además de cuestionar la trascendencia del ser humano en el universo. Como revisamos cuando estudiamos los nueve objetivos de Altaïr, recordaremos que uno de ellos llamado Sibrand, ya presentaba una perspectiva nihilista de la vida y la muerte producto de su paranoia, en un contexto aparentemente anacrónico, a menos que recordemos el pequeño análisis que hicimos sobre el molinero Menocchio sobre el destino del alma humana después de la muerte: “*no existe el más allá, no existen penas ni recompensas futuras, el paraíso y el infierno están en este mundo, el alma es mortal*”⁴⁶⁸.

4.5. Cuestionamientos.

Altaïr, durante su vida como Asesino estuvo expuesto a todo tipo de experiencias que hicieron cuestionar diversos aspectos acerca sobre las bases estructurales que rigen a la Orden

⁴⁶⁵ Lucian HÖLSCHER: *El Descubrimiento del...*, pp. 28-29

⁴⁶⁶ UBISOFT: “Hoja 30. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

⁴⁶⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 431.

⁴⁶⁸ Carlo GINZBURG: *El queso y los gusanos*, Muchnik Editores, 1997, p.132 [versión digitalizada PDF]

de los Asesinos, desde la manera que debía llevarse a cabo la formación de los iniciados, hasta interesantes planteamientos filosóficos. Sin embargo, para plantear este apartado omitiremos aquellos cuestionamientos que ya han sido profundamente analizados, sobre todo aquellos que tengan con relación con la naturaleza del ser humano, pues lo podemos encontrar dentro de este mismo capítulo.

Si bien Altaïr está dispuesto a establecer las modificaciones necesarias para asegurar la subsistencia de la Hermandad, el principio rector de los Asesinos: “*Nada es verdad, todo está permitido*” se mantiene como su base ideológica, como también los tres preceptos promulgados por Al Mualim, y es aquí donde podemos ver un primer cuestionamiento al respecto, lo que el llamaría “ironías”:

4.5.1. Ironías del credo.

Hemos señalado cuales son los tres preceptos que rigen la vida de los Asesinos. Sin embargo, después de la caída de Al Mualim y el consiguiente ascenso de Altaïr al rango de Maestro, se produce un repensar del conocimiento doctrinario de la Hermandad. Se abandonan antiguas costumbres poco prácticas o tabúes, como el uso del veneno o el sacrificio del dedo anular en la iniciación. No es que exista una modificación de los pilares de la Hermandad, sino una reflexión de estos.

—Bueno, el Maestro escribía sobre las contradicciones e ironías de los asesinos. Por qué buscaban la paz aunque usaban la violencia y el asesinato para conseguirla. Por qué querían abrir las mentes de los hombres si exigían obediencia al maestro. Los asesinos enseñan los peligros de creer ciegamente en una fe establecida, pero exigen a los seguidores de la Orden que sigan un Credo incondicionalmente⁴⁶⁹.

Ni el mismo Altaïr logra encontrar una respuesta acertada a esta paradoja, sólo posibilidades o acercamientos a la verdad, como por ejemplo que no existen soluciones perfectas o absolutas para conseguir un objetivo, por lo que, para lograrlo, algo o alguien será sacrificado (recordando a la víctimas de los Asesinos). A través de este conocimiento reflexiona incluso sobre el principio fundamental del Credo “*Nada es verdad, todo está permitido*”, el cual, visto del punto de vista más doctrinario, suena como una contradicción en sí misma, pero en realidad, de partida, puede ser solo “un principio”.

⁴⁶⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 350.

4.5.2. Acerca de las religiones.

*He estudiado las antiguas religiones paganas que precedieron a la obsesión posterior por un único creador divino. Dichas religiones se centraban más en las fuerzas fundamentales que mueven el mundo y menos en reglas morales arbitrarias [...] El sol sale por la mañana y se pone por la noche. Los mares suben y bajan. [...] Una fuerza escondida nos mantiene pegados al suelo y tira de nosotros cuando intentamos separarnos de él. **Cada una de estas acciones estaba representada por un dios o una diosa.** Cada fuerza tenía su propio rostro, reconocido como algo distinto y poderoso. Lo cual no significa que no hubiera conexiones entre estas fuerzas (un panteón de espíritus individuales). Unas **manos invisibles guiaban el progreso del mundo a nuestro alrededor** [...] Aunque con sus fallos, era un intento de categorizar, estudiar, explicar y comprender cómo funcionan las cosas. Pero ahora se nos pide que aceptemos una explicación aún más simplificada⁴⁷⁰.*

Cuando Altaïr se refiere a la religión lo hace desde el punto de vista de su influencia en la búsqueda del conocimiento. De esta forma vemos cómo Altaïr valora a las antiguas religiones paganas porque se centraban en buscar una explicación a las fuerzas fundamentales que mueven el mundo, más que en preocuparse de cuestionamientos morales. Considera que estas religiones fueron un primitivo intento de categorizar, explicar y comprender fenómenos físicos como las mareas, la rotación de la Tierra o la gravedad, como una antesala a la ciencia.

Por lo tanto la religión para Altaïr tiene una funcionalidad práctica para vida del hombre, así como para el punto de vista político de Maquiavelo, la religión romana consideraba que era un mecanismo de cohesión para los intereses del Estado, coincidiendo en el carácter práctico que se le podría otorgar hacia un fin específico. Así la religión se transformaba una herramienta al servicio de un interés mayor, tanto para Maquiavelo como para Altaïr. Nos daremos cuenta además que no es el único punto en común que podríamos encontrar.

Con todo, hay que señalar que la visión de Al Mualim es parcial, ya que las religiones antiguas también incluían normas éticas de moral y comportamiento. Quizás la mirada de Altaïr es una visión actual en retrospectiva que olvida esos códigos de comportamiento asumiendo que aquellos credos eran más libres y menos “morales” que las religiones monoteístas.

Por otro lado, a pesar de que los discursos de Altaïr y las ideas de Maquiavelo corresponden a periodos históricos muy diferentes, coinciden en un punto: la religión, como

⁴⁷⁰ UBISOFT: “Hoja 20. Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II*... [Videojuego]

toda forma de conocimiento puede tomar distintas facetas y ser utilizada para distintos fines e incluso considerarse “corrompida” adquiriendo un carácter nocivo la población, En este caso, continuando con los puntos de vista señalados en el párrafo anterior: Altaïr desde la perspectiva del conocimiento y Maquiavelo desde la política.

Es de ingenuos creer que debe haber una sola respuesta a cada pregunta y a cada misterio, que existe tan solo una única luz divina que lo gobierna todo. Nos dicen que dicha luz trae paz y amor. Pero yo digo que esta luz nos ciega, y nos obliga a andar a tientas en la ignorancia. Anhele el día en que los hombres se aparten de monstruos invisibles y vuelvan a abrazar una visión del mundo más racional. Pero estas nuevas religiones son tan útiles, y amenazan con castigos tan terribles a quienes las rechazan, que me temo que el miedo nos mantendrá aferrados a lo que sin duda es la mentira más grande jamás contada⁴⁷¹.

Para Altaïr, la crítica va apuntada hacia la religión monoteísta. Si bien no desconoce la posible existencia de un único dios, su preocupación se enfoca en la función totalizadora que puede representar como creencia, entregando una explicación simplificada a los fenómenos de la naturaleza. En esta reflexión donde podemos vislumbrar fuertes alcances de pensamiento relativista, una idea muy adelantada para la Edad Media como para el Renacimiento incluso por el solo hecho de tener la limitación del lenguaje⁴⁷² (aunque recordemos que de todas formas es posible encontrar ideas de tendencia relativista a mediados del siglo XVI, como vimos en el capítulo anterior), por el pensamiento cristiano predominante incluso en la vida cotidiana recurriéndose nuevamente a este anacronismo⁴⁷³ que hemos detallado con anterioridad.

Además Altaïr intenta acercarse a la visión de un mundo “racional” (el uso esta palabra en este contexto, ya podría considerarse anacrónico) alejado de los temores infundados y el castigo divino si no cumplen los parámetros o rechazan las creencias totalizadoras. Presume que la religión será usada para mantener en la ignorancia en la población reduciendo su capacidad de cuestionar la realidad, aunque no profundiza más allá en el tema político. Bajo este punto de vista, la opinión de Altaïr se encuentra muy adelantada para su época y se encuentra más concordante con las ideas de la Ilustración, de autores como Condorcet, pues éste consideraba a la religión como “*refugio de la superstición y de la*

⁴⁷¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 429.

⁴⁷² Lucien FEVBRE: *El Problema la Incredulidad en el siglo XVI...*, p. 315

⁴⁷³ UBISOFT: “Hoja 11 - Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

*opresión de los pueblos, por lo que su abandono parecía un camino para la liberación de estos*⁴⁷⁴ aunque la visión de este último se centraba en el progreso cultural de la humanidad.

Por su parte, Maquiavelo, si bien plantea su opinión sobre la religión (y dada su realidad, apunta directamente al cristianismo) desde el punto de vista político, también se refiere su papel dentro de un marco formador del ciudadano. Aunque no es tan tajante como Altair, critica las consecuencias valóricas que ha traído el cristianismo, promoviendo el pacifismo, la pasividad, la servidumbre o la humildad. Estas características son contrarias a las promovidas por antiguas religiones como la romana, las cuales se encuentran enfocadas en el emprendimiento de grandes acciones y hazañas⁴⁷⁵, consideradas para él como cualidades fundamentales que deben poseer los hombres de estado.

4.5.3. Arquetipos que se repiten a través de la historia.

*Atis, Dionisio, Horus, Krishna, Mitra, Jesús. Los detalles de sus vidas son demasiado parecidos: nacimiento divino, persecución, discípulos, milagros, resurrección...¿Cómo es posible? [...] Quizá no lo sea. Tal vez haya una única historia, repetida a través de los siglos, modificada para acomodarse a cada época, evolucionada como nuestras herramientas y nuestros lenguajes.[...] ¿Esa historia tiene un origen real o es pura ficción? ¿O ambas cosas? ¿Y si todos esos personajes son uno solo, cuya vida se prolongó y transformó gracias a un Fragmento del Edén?*⁴⁷⁶

Nuevamente nos encontramos ante la idea de una historia cíclica, pero además nos encontramos con un elemento adicional, la experiencia de una persona que parece repetirse eternamente. Otra posibilidad, es que esta idea pretende presentar una visión alternativa de la historia oficial, incentivando a la duda al lector o jugador y cuestionando las bases de algunas creencias, pero a su vez pretende establecer conexiones entre ellas.

Puede ser que las coincidencias que pretende exponer este párrafo sean un interesante elemento que sirva para dar cierta conexión a la trama con la figura de un elegido o un ser con características especiales respecto al resto, pero valdría la pena pensar que más allá de la superficialidad, pues existe un intento de correlacionar a estas figuras con la imagen de un héroe real transformado en héroe mítico mediante la caracterización de un arquetipo, una “mitificación de los prototipos históricos”, podemos ver esta idea en el *Mito del Eterno*

⁴⁷⁴ Lucian HÖLSCHER: *El Descubrimiento del Futuro*, Siglo XXI España, Madrid, 2014, p. 58

⁴⁷⁵ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas...*, p. CVII.

⁴⁷⁶ UBISOFT: “Hoja 11, Códice de Altair”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

Retorno: “Todos, se parecen, puesto que todos tienen un nacimiento milagroso y además, por lo menos uno de sus padres es un dios. Al igual que en los cantos tártaros y polinesios, los héroes emprenden un viaje al cielo o bien descienden a los infiernos”⁴⁷⁷

4.5.4. ¿Nada es Verdad? ¿Y el Conocimiento?

De todas las páginas del Códice existe una en particular que intenta aclarar los fundamentos del precepto principal del Credo de los Asesinos, una frase que hemos repetido en variadas oportunidades: *Nada es Verdad. Todo Está permitido*. En el capítulo anterior, nos vimos en la necesidad de analizar un fragmento de esta página del Códice desde el punto de vista de la verdad, donde encontramos una perspectiva bastante relativista para la época pero ¿qué nos dice acerca del Conocimiento?

No se trata de artefactos. No se trata de hombres. Eso no son más que herramientas. Se trata de conceptos. ¡Qué listos! Porque ¿quién va a luchar contra un concepto? Es el arma perfecta. Carece de forma física, aunque puede alterar el mundo que nos rodea de numerosas y violentas maneras. No puedes matar un Credo. Incluso si eliminas todos sus adeptos, y destruyes todos sus escritos, como mucho conseguirás un aplazamiento. Algún día, lo redescubriremos. Lo reinventaremos. Creo que incluso nosotros, los Asesinos, simplemente hemos redescubierto una Orden anterior al Antiguo Hombre de la Montaña...⁴⁷⁸

El Conocimiento es el nexa que une las ideas de verdad con las de libertad. Se manifiesta a través de la imagen de un concepto, adquiere continuidad en el tiempo sobre los hombres y encima de la destrucción. Pero esta idea se contradice con lo que hemos expuesto anteriormente, los hombres mueren y los escritos se destruyen. ¿Cómo podría explicarse esta paradoja? La explicación más probable es que, donde la historia se considera cíclica, este conocimiento es siempre igual, vuelve en sí mismo, no presenta grandes cambios, solo se redescubre y vuelve a emerger ¿entonces la idea de progreso que podríamos apreciar es solo una ilusión? Quizás podríamos encontrar asidero en las ideas sobre el desarrollo de las civilizaciones de Spengler o Toynbee, pero eso nos llevaría a una profundización que excedería los límites de esta investigación.

Todo el conocimiento es una quimera. Todo vuelve en el tiempo. Es infinito. Imparable. Plantea la pregunta: ¿qué esperanza hay? Mi respuesta es esta: debemos alcanzar un lugar donde esa pregunta ya no sea relevante. La lucha en sí misma es asintótica. Siempre se

⁴⁷⁷ Mircea ELIADE: *El mito del eterno retorno...*, p. 47

⁴⁷⁸ UBISOFT: “Hoja 9, Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

*acerca a una solución, pero nunca llega a ella. Lo mejor que podemos esperar es allanar un poco el camino. Traer paz y estabilidad, aunque sea temporal. Y entiende, lector, que siempre será temporal. Puesto que mientras continuemos reproduciéndonos, daremos lugar a escépticos y rivales [...]*⁴⁷⁹.

¿Por qué el conocimiento se transforma en una ilusión? Conocimiento y verdad están conectados, si consideramos que para Altaír lograr alcanzar la verdad absoluta es imposible por las innumerables variables a considerar. Por lo tanto, todo el conocimiento relacionado será insuficiente para tratar de comprenderla, sin contar que la espiral del conocimiento siempre está en constante ascenso, además la diversidad de opiniones entre los mismos seres humanos, enriquece aún más este proceso. De todas formas, muchos pensadores acogerían esta idea sobre la imposibilidad de alcanzar el conocimiento, vemos como Durero señalaría: *“Bien querríamos saber y poseer la verdad sobre todas las cosas. Pero nuestra obtusa inteligencia no puede alcanzar la perfección del arte, de la verdad y de la sabiduría”*⁴⁸⁰. Y el escéptico Francisco Sánchez declararía: *“Todo lo que el hombre puede alcanzar es el conocimiento limitado e imperfecto de algunas cosas que se presenta a su experiencia, por medio de la observación y del juicio”*⁴⁸¹.

Además, debemos considerar un factor importante incluido dentro del universo de *Assassin's Creed*, el hombre no tiene la capacidad para comprender la inconmensurabilidad del conocimiento, porque su capacidad para hacerlo está limitada por los “precursores” de la raza humana: *“Ahora nunca podréis saber, sólo intentar, atisbar. Podéis ver, oler, saborear, tocar, oír, pero no alcanzar el conocimiento [...] Oís palabras sabias, pero no conocéis”*⁴⁸². Es un escenario bastante determinista el que nos propone. Esta capacidad de comprender solo parcialmente nos puede llevar a un pensamiento de carácter escéptico y otro tipo de ideas como las que analizamos al final del capítulo dedicado a la verdad. Entonces ¿cómo propone Altaír que deba tratarse el conocimiento dentro de los parámetros del Credo?

*Creo que aún hay muchos que no comprenden nuestro Credo. Pero ese es el proceso. El desconcierto. La frustración. La educación. La iluminación. Y luego, por fin, el entendimiento. Estar en paz*⁴⁸³.

⁴⁷⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 415.

⁴⁸⁰ Jean DELAMEAU: *La Civilización del Renacimiento...* p. 417.

⁴⁸¹ Richard POPKIN: *La Historia del escepticismo...*, p. 78.

⁴⁸² UBISOFT: “Mensaje de Juno” en *Assassin's Creed Brotherhood...* [Videojuego]

⁴⁸³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 415.

Altaïr considera el conocimiento como un camino para alcanzar la “paz”, la cual es una especie de sentimiento liberador, donde la pregunta se vuelve irrelevante. Parte con el desconcierto: “Todos han descubierto la primera parte de nuestro credo: que nada es verdad”⁴⁸⁴. Muchas personas no son capaces de superar esta barrera y aún viven bajo el velo de la ilusión. Pero después de este primer paso ¿Qué sigue? Superar la frustración y el desconcierto: “*esta revelación los destroza. Pierden la ética, la certeza, la seguridad. Muchos se vuelven locos. Nosotros debemos guiarles y ayudarles a curarse*”⁴⁸⁵. Es necesaria la guía del maestro para superar esta etapa: “*No hay que volver a llenar sus mentes con cuentos de hadas, sino con conocimiento. Que obtengan respuestas, pero que sean difíciles y complejas, como es la vida*”⁴⁸⁶. Altaïr da importancia a la educación, como una forma de “*fomentar la igualdad y la tolerancia*” pensando de que el “*conocimiento acabará con la inmoralidad*”⁴⁸⁷. Sin embargo no explica como continúa el camino a la iluminación o los siguientes, pues probablemente el resto del proceso ya nace de la introspección personal.

4.5.5. Conocimiento en el “Fruto del Edén” ¿Revelación o experiencia?

*Llevo ya días con el artefacto. ¿O han sido semanas? ¿Meses? Los demás vienen de vez en cuando para ofrecerme comida o distracción, y aunque en mi corazón sé que debería apartarme de estos oscuros estudios, cada vez me resulta más difícil asumir mis responsabilidades habituales. Malik me ha apoyado mucho, pero ahora incluso su voz recupera aquel viejo tono. Aun así, mi trabajo debe continuar. Esta Manzana del Edén tiene que entenderse. Su función es simple. Hasta elemental: Dominio. Control. Pero el proceso..., los métodos y los medios que utiliza... son fascinantes. Es la tentación encarnada. A aquellos expuestos a su resplandor se les promete todo lo que desean. Tan solo pide una cosa a cambio: total y completa obediencia*⁴⁸⁸.

Tal como *Mephistopheles* ofrecería los dones del conocimiento y la sabiduría a Fausto en la literatura a cambio de un alto precio, una parte importante del conocimiento al que es posible acceder en *Assassin's Creed* subyace en el conocimiento que entrega el artefacto que dentro de la trama es llamado el *Fruto del Edén*⁴⁸⁹ o *Fragmento del Edén*. Altaïr con justa

⁴⁸⁴ UBISOFT: “Hoja 27 .Códice de Altaïr” en *Assassin's Creed II*... [Videojuego]

⁴⁸⁵ *Idem*.

⁴⁸⁶ *Idem*.

⁴⁸⁷ UBISOFT: “Hoja 14. Códice de Altaïr” en *Assassin's Creed II*... [Videojuego]

⁴⁸⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 27.

⁴⁸⁹ Por las características con las que se describe en *Assassin's Creed*, lo más seguro es que su nombre está basado en el Fruto del Edén bíblico utilizado por la Serpiente para tentar a Adán y Eva, abriéndole los ojos al

razón lo definiría como “la tentación encarnada”⁴⁹⁰, pues el sueño de la omnisciencia y omnipotencia ocupa un lugar importante en esta historia. Tal como el Fausto de Marlowe, Al Mualim ha abusado del don glorioso de su entendimiento⁴⁹¹, aunque Altaïr no se ha quedado atrás, solo este último ha sabido como encausar este conocimiento hasta el final de sus días, pero el costo que ha tenido que pagar es demasiado elevado: “A aquellos expuestos a su resplandor se les promete todo lo que desean. Tan solo pide una cosa a cambio: total y completa obediencia”.

Este artefacto, pone en jaque el concepto de libre albedrío que dicen tener los asesinos, la tentación por saber cada vez más va ligada a la curiosidad natural del ser humano y es casi imposible resistirse: “Tal vez tan solo siga su plan: mostrarme lo que más deseo. Conocimiento...”⁴⁹² Si se puede encontrar el bien en este artefacto, lo descubriré, pero si solo es capaz de inspirar mal y desesperación, espero poseer la fuerza para destruirla⁴⁹³. Sin embargo, Altaïr declaró una vez que si le pidiese al Fruto que le relevase la manera de como destruirlo, esta lo haría sin ningún problema, pero la tentación por descubrir cada día un nuevo secreto es mucho más grande y seguir ese camino es su elección.

Pero la ambición de conocimiento está mayormente relacionada con la mentalidad de muchos hombres del Renacimiento. Fausto puede ser el reflejo del “hombre absoluto que sueña con dominar el mundo, representante de un siglo ambicioso, embriagado de libertad, gloria y ciencia, cuyos deseos suelen sobrepasar grandemente sus posibilidades”⁴⁹⁴. En este sentido, Al Mualim y Altaïr estarían vinculados con un pensamiento fuera de su tiempo, pero si su ambición por el conocimiento los une, es el uso que le otorgan a este saber es lo que los diferencia. Mientras el primero lo utilizó para controlar a la población manipulándolos dentro de una ilusión, el segundo se abasteció de conocimiento técnico y reflexivo y lo utilizó para bien de la Hermandad. Aunque de acuerdo a lo que hemos visto a lo largo de este trabajo, para el ser humano, alcanzar el conocimiento absoluto no es más que una ilusión.

Entonces, vemos como el conocimiento también puede adquirir un carácter instrumental. Maquiavelo declaraba como el conocimiento de la historia puede ser utilizado por el príncipe como ejemplo para gobernar y como se ampara esta idea en una historia

conocimiento. En el universo de *Assassin's Creed* son piezas fundamentales ya que muchos de los pasajes de la historia de la humanidad dependerían de hombres que recurrieron al poder de estos artefactos. Los hay de distintos tipos y clases de poderes. Los que poseen Altaïr y Ezio son de forma esférica y tienen el poder de controlar las mentes humanas, crear ilusiones y entregar complejos conocimientos a su portador.

⁴⁹⁰ Al Mualim también le daría este calificativo. Vid. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada*, p. 200.

⁴⁹¹ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 375

⁴⁹² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 28

⁴⁹³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 261

⁴⁹⁴ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 377.

cíclica, considerando la historia como *magistra vitae*. En *Assassin's Creed*, Jubair rechazaba muchas fuentes de conocimiento escrito, pues las consideraba el origen de todos los males, pues su interpretación justificaba las guerras y otros desastres. Veremos además como Ezio admiraría la facultad de Leonardo de utilizar su talento tanto armas como obras de arte, demostrando que el conocimiento tiene un carácter neutral dependiendo para que se utilice: *¿Acaso no tenía la Manzana el poder de ayudar a la humanidad sino también de corromperla?*⁴⁹⁵ Como también vemos que el mismo Leonardo se vio tentado a usarla para sus propósitos, pero tuvo la suficiente fuerza de voluntad para no hacerlo: “Ezio sabía que su amigo estaba reprimiendo el deseo de cogerla y salir corriendo, y comprendía la gran tentación que era para aquel erudito, cuya sed de conocimiento a veces amenazaba con abrumarle y nunca dejarle descansar”⁴⁹⁶.

A través de este capítulo hemos revisado el conocimiento de Altaïr como fruto de la experiencia, la reflexión y el aprendizaje. Pero no hemos presentado justificación alguna para su carácter como revelación. Podríamos utilizar como ejemplo la revelación del *Mephistopheles* literario para justificar la fuente de este conocimiento y compararlo con la revelación del artefacto, pues ambos poseen un origen aparentemente sobrenatural: *Me he esforzado por encontrar sentido al funcionamiento y fin de la Manzana, del Fragmento del Edén, pero no sé con certeza si sus orígenes son divinos. No..., es una herramienta..., una máquina de exquisita precisión.*⁴⁹⁷. Además ya lo hemos relacionado con la idea de la tentación que representa para el hombre alcanzar el conocimiento. ¿Pero podríamos encontrar otros ejemplos al respecto? Durante el Renacimiento encontramos hombres que buscarían alcanzar nuevas formas de conocimiento, amparados en una filosofía oculta como una forma de conjugar sus creencias con las imperantes en la sociedad. Pensadores como Pico della Mirandola, Agripa o John Dee (este último con la influencia de los anteriores) que pretendían alcanzar el conocimiento utilizando herramientas como la cábala y el conocimiento hermético, con el fin de invocar a seres celestiales para acceder mediante a la **revelación de conocimiento** y poder ilimitados, pues bajo sus creencias los ángeles son los seres más cercanos a Dios⁴⁹⁸. Sin embargo, da para pensar que, a pesar de tratarse de “revelaciones”, muchas veces el hombre de hacer uso de su conocimiento y experiencia para comprenderlas o sacarles provecho.

⁴⁹⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 403.

⁴⁹⁶ *Ibidem*, p. 383.

⁴⁹⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 288.

⁴⁹⁸ Frances YATES: *La Filosofía Oculta...*, p. 87.

Como intentaremos zanjar la mayor cantidad de aspectos referente al Fruto y su relación con el conocimiento. Nos veremos obligados a adelantar algo de la historia de Ezio y su relación con este artefacto. Si el Fruto de Altaïr le exigía dedicación y estudio, el que llevaba Ezio le sugería que no dependiese de su poder y que diera prioridad a sus instintos y habilidades:

“Ezio se dio cuenta de que su yo interior siempre lo había sabido: no debía abusar de su poder ni tampoco depender de la Manzana para todo. Ezio sabía que era su propia voluntad lo que nublaba las respuestas que buscaba. No tenía que ser perezoso. Debía valerse por sí mismo. De todos modos, algún día tenía que volver a hacerlo”⁴⁹⁹.

Probablemente sea un guiño a como Al Mualim aconsejaba a Altaïr a someterse a un proceso de autoaprendizaje: *“La causa de tu mayor fracaso fue saber demasiado”⁵⁰⁰* o *“como cualquier tarea, el conocimiento precede a la acción. La información que consigues es más valiosa que la información que te dan”⁵⁰¹*. De todas formas, para Ezio, el uso del artefacto termina siendo el último recurso después de haber agotado todas las posibilidades. ¿Por qué esta diferencia? No lo sabemos con exactitud y solo nos aventuraremos a dar especulaciones: puede ser que ambos artefactos posean “personalidades” distintas⁵⁰², como también que se quiera dar un carácter más independiente a Ezio acorde al contexto renacentista que quiere representar *Assassin's Creed II*, o simplemente el Fruto “detectó” que Ezio no era un erudito como Altaïr y quiso potenciar las fortalezas de su naturaleza activa.

No es solo la esclavitud y la dependencia el precio a pagar por el conocimiento del Fruto. Una fuente tan trascendental de saber da lugar a envidias y luchas de poder, dicho sea de plano “el conocimiento es poder”. A pesar de que Altaïr tuvo una larga vida, vio morir a sus seres queridos por la ambición de terceros y siempre estuvo en constante peligro. Solo muerte y angustia trae consigo este artefacto⁵⁰³, Al Mualim declaraba antes de morir: *“En la sabiduría hay mucho dolor y el que aumenta su conocimiento, también aumenta la pena”⁵⁰⁴* y por lo visto tenía razón. Veremos a continuación cómo Ezio debería pasar pruebas similares.

⁴⁹⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p.402.

⁵⁰⁰ UBISOFT: “Dialogo entre Al Mualim y Altaïr” en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

⁵⁰¹ *Ibidem*, p. 158.

⁵⁰² El Fruto de Altaïr y el de Ezio no son el mismo artefacto, por lo tanto no es una herramienta única.

⁵⁰³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 24

⁵⁰⁴ *Ibidem*, p. 256.

CAPÍTULO III: LIBERTAD

EZIO AUDITORE. VENGADOR Y “PRÍNCIPE” EN LAS SOMBRAS

1. EZIO. DESDE “LA BENDITA IGNORANCIA” AL “BAUTISMO DE FUEGO”

1.1. Ezio Auditore Da Firenze ¿El perfil de un hombre del Renacimiento?

A través de todo este trabajo hemos estado estudiando el pensamiento de Maquiavelo a través de los diálogos y discursos con diversos personajes de *Assassin's Creed*. En uno de los puntos del capítulo anterior analizamos el conocimiento legado por Altaïr para definir las bases de la Orden de los Asesinos y proyectarlas en el contexto de la trama renacentista, como también hemos establecido en el camino interesantes comparaciones con las ideas del Maquiavelo histórico. Pero sin embargo, no hemos podido evitar establecer en correspondiente análisis de los discursos entre Maquiavelo y el personaje principal del arco renacentista de la saga: Ezio Auditore.

De esta forma, en este capítulo estudiaremos el tema de la libertad a través de la experiencia de Ezio obtenida a partir de una búsqueda de la verdad contando con el conocimiento de Altaïr. Es importante señalar que este trabajo adolecería de una falencia fundamental si no estableciésemos una caracterización de este importante personaje, en el escenario en el que se encuentra inmerso, a pesar de que lo hemos estado utilizando como elemento fundamental de la investigación a través de la presentación de diversas citas, fragmentos y escenas, aunque sin considerar un orden lineal específico.

Como el desarrollo de este personaje se aprecia a través de tres videojuegos (o novelas, según se mire) de la saga, su evolución como personaje es posible caracterizarla a través de los motivaciones, desafíos o “búsquedas” que debe afrontar como protagonista en cada una de los tramos⁵⁰⁵ en que se divide su historia, comprendida en: *Assassin's Creed II*⁵⁰⁶, *Assassin's Creed Brotherhood* y *Assassin's Creed Revelations*. El primero de estos juegos se enfoca principalmente en el tema de la “búsqueda de venganza” y el descubrimiento de Ezio

⁵⁰⁵ Nos referiremos como “tramos” a cada uno de los segmentos en los que se divide la historia de Ezio, correspondiendo principalmente a cada uno de los tres videojuegos (y su equivalente representación literaria como novela).

⁵⁰⁶ Ya hemos señalado que su equivalente como novela toma el nombre de *Assassin's Creed Renaissance*

de su herencia como Asesino. La segunda entrega de esta saga está basada en la consolidación de Ezio como Maestro Asesino y su enfrentamiento con Cesare Borgia para lograr la “liberación de Roma”. Es en esta entrega donde podemos ver a Nicolás Maquiavelo como un personaje destacado e influyente en la historia, se podría definir a *Assassin's Creed Brotherhood* como la “búsqueda de justicia”, mientras que en la última parte de la historia, *Assassin's Creed Revelations*, Ezio, ya como un hombre maduro realiza un último periplo a Masyaf y Constantinopla en una “búsqueda de respuestas” para lograr comprender el rumbo de su misión y su lugar en ella, para así cerrar su ciclo como Asesino y lograr llevar una vida común hasta el final de sus días⁵⁰⁷.

Difícil sería asignar la etiqueta de “hombre del Renacimiento” a un personaje de ficción como Ezio Auditore, hasta el punto que podría incluso resultar incorrecto. ¿Por qué? Si intentásemos el ejercicio de encasillar a nuestro protagonista a través de un conjunto de características que intentan definirlo, es probable que equivoquemos el camino, pues el resultado que obtendríamos no sería el del perfil de un sujeto renacentista real, sino que estaríamos frente a una caracterización desarrollada por *Ubisoft* para “dar vida” a Ezio. En otras palabras, no estamos frente a un sujeto que realmente pudo haber existido entre los siglos XV y XVI, sino frente a una representación creada en nuestro tiempo que intenta personificar un reflejo de las características del hombre renacentista.

Por lo tanto la pregunta correcta sería ¿cómo se concibe en nuestro tiempo al hombre del Renacimiento a través de *Assassin's Creed*? Para comenzar, Huizinga señalaba que sería vano el intento de definir “al hombre del Renacimiento” si intentásemos acaparar de una sola vez todas las cualidades que pretendemos asignarles para caracterizarlo⁵⁰⁸. Por otro lado, Burckhart en su intención de comprender el individualismo renacentista nos entrega una serie de características presentes no solo en uno, sino a través muchos sujetos estableciéndose así la existencia de “numerosos” tipos de hombre, donde se vuelve más exacto hablar de las cualidades específicas de la sociedad del Renacimiento, que del individuo mismo.

“Bendita Ignorancia” es el nombre de la secuencia que comprende los años de juventud de Ezio, antes de volverse un Asesino. El nombre en sí posee cierto significado, pues alude al desconocimiento por parte del protagonista de toda esta “historia secreta”, pues en esta etapa es donde podemos ver al personaje en una interacción más cercana a la representación de la vida renacentista más acorde a una imagen clásica.

⁵⁰⁷ La historia de Ezio es la visualización de la vida del antepasado de Desmond Miles, por lo tanto no debemos olvidar su estrecha relación con él, transformándose su experiencia y revelaciones en una fuente de conocimiento para Desmond.

⁵⁰⁸ Johan HUIZINGA: “El Problema del Renacimiento” en *El Concepto...*, p. 154

Ezio, antes de su incursión en el mundo de los Asesinos era un joven florentino de diecisiete años, amante de la buena vida, el vino, las mujeres y la gresca con otros jóvenes de familias rivales. Su madre lo define como “competitivo terco y mal hablado, pero tan apasionado que es imposible echarle nada en cara”⁵⁰⁹. De hecho, en una de sus primeras apariciones lo vemos liderando una pelea callejera contra una familia rival: los Pazzi. ¿El motivo?: el honor de su familia.

—¡Silencio, amigos míos! —Levantó la mano para acallar un único y solitario grito. Sonrió con gravedad—. ¿Sabéis por qué os he congregado aquí esta noche, a vosotros, mis más íntimos aliados? Para pedir os ayuda. He permanecido demasiado tiempo en silencio mientras nuestro enemigo, ya sabéis a quién me refiero, Vieri de Pazzi, ha recorrido esta ciudad difamando a mi familia, arrastrando nuestro nombre por el fango e intentando a su patética manera degradarnos. En condiciones normales no me rebajaría a arrearle un puntapié a un perro callejero sarnoso como ése, pero...⁵¹⁰ [es interrumpido por Vieri y sus hombres, intercambian un par de insultos y se forma una gresca]

Pasaba mucho tiempo con su hermano mayor, con el cual compartía similares características⁵¹¹, hijo de una importante familia de banqueros⁵¹² que trabajaba para los Medici, compuesta por su padre *Giovanni*, su Madre *María* y sus hermanos *Federico*, *Claudia* y *Petruccio*. No es de extrañar que a su edad haya sido iniciado en el negocio familiar, al igual que su hermano, aunque al parecer no era la vida que esperaban:

Federico se moriría de aburrimiento si tuviera que enfrentarse a una vida en la banca. El problema estaba en que Ezio tenía la sensación de que a él podría sucederle lo mismo. Pero de momento, la hora de enfundarse el traje de terciopelo negro y la cadena de oro de los banqueros florentinos quedaba aún bastante lejos, y estaba decidido a disfrutar al máximo sus días de libertad⁵¹³ e irresponsabilidad. Poco se imaginaba lo breves que iban a ser esos días⁵¹⁴.

⁵⁰⁹ UBISOFT: “Bases de Datos: Ezio Auditore”, *Assassin's Creed II*, Ubisoft Montreal [Videojuego]

⁵¹⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 13. En el videojuego *ACII* el dialogo es más corto y dinámico: “¿Sabéis que nos a traído aquí esta noche? ¡El Honor! Vieri de Pazzi calumnia a mi familia y nos atribuye sus propias miserias. Si nos...”

⁵¹¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 21.

⁵¹² Siendo Florencia una ciudad eminentemente comercial, la banca se transforma en una actividad fundamental a tal punto que era posible identificar varias clases de banco, dedicados al préstamo, cambio, depósitos e incluso poseían representantes en distintas partes del mundo. *Vid.* Jean DELUMAEU: *La Civilización...* p. 252-253 y 603.

⁵¹³ “Disfrutar sus días de libertad” vemos como este término se trata de manera más trivial, asociado a un sentimiento de despreocupación y ocio, equiparando la idea de “tiempo libre” a “tiempo de ocio” alejado de las responsabilidades de la rutina, que son vista como una carga.

⁵¹⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 22.

Antes de los hechos que desencadenarían el punto fuerte la trama, vemos a Ezio viviendo una vida normal, incluso auxiliando a su hermana con sus problemas personales con un pretendiente que la engañaba [terminó dándole una paliza]. Situaciones así nos hacen pensar en la situación de agravio y humillación que provoca en la mujer la infidelidad y que pretende ameritar una compensación a su honra, aunque los casos que detalla Burckhardt son más extremos y terminan en envenenamiento o parricidio⁵¹⁵. A lo largo del videojuego existe una serie de misiones secundarias de carácter optativo, en las cuales se debe “rescatar la honra” de diversas damas en desgracia, comúnmente propinándole palizas a sus agresores.

Vemos como la vida de Ezio es marcada por la muerte de su padre y sus hermanos producto de una conspiración en su contra. Lo que parece ser una traición con fines políticos tiene un trasfondo mucho más oscuro, pero sin sumergirnos en el argumento central de la obra y analizando el hecho desde la perspectiva del pensamiento en el Renacimiento, el **asesinato se convierte en un arma utilizada para ocupar el poder y por la que también se podía perderlo**⁵¹⁶. Aunque la ejecución de la familia Auditore fue representada mediante un juicio público, las motivaciones que lo llevaron a cabo corresponden claramente al asesinato de inocentes. Aun así, son muchas más las motivaciones que pueden llevar a realizar este tipo de crímenes ya sea por mano propia, como también pagando a un tercero; entre las cuales podemos enumerar: fines políticos, odios de partido, enemistad personal, miedo y por supuesto la venganza⁵¹⁷. El *gonfaloniero*⁵¹⁸ Uberto Alberti, se vio amenazado por una influencia política más poderosa para traicionar a la familia Auditore y propiciar su ejecución. Por su parte, Ezio había encontrado también un motivo para acabar con la vida del funcionario: **la venganza**. “*En el transcurso de aquella hora Ezio dejó de ser un chico para convertirse en un hombre. El peso de la responsabilidad que suponía vengar y corregir aquel mal atroz cayó sobre sus espaldas como un pesado manto*”⁵¹⁹.

Pero surge la gran duda para Ezio: ¿qué hacer? Un primer pensamiento: sobrevivir y huir, pero se trata de un acto de injusticia demasiado grave para quedar impune. El tema de la venganza, es siempre un desencadenante interesante para muchas obras literarias, como por ejemplo el *Conde de Montecristo* de Dumas, donde el vengador se transformará en justiciero

⁵¹⁵ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...* p. 342-343

⁵¹⁶ Orestes FERRARA: *Maquiavelo...* p. 40

⁵¹⁷ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...*, p. 349

⁵¹⁸ Un jugador o lector casual posiblemente no esté familiarizado con el término, el *gonfaloniere*, es un funcionario de la república de Florencia encargado de administrar justicia. Vid. J. LUCAS-DUBRETÓN: *La Vida Cotidiana en Florencia...*, p. 20.

⁵¹⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 80

y no conoce ninguna restricción⁵²⁰. Como vemos aquí, *Assassin's Creed* no es la excepción al utilizar este recurso como detonante.

Ahora ¿cómo era concebida la venganza durante el Renacimiento? Pues no se equivocan en este punto los desarrolladores Ubisoft en plantear esta idea, pues para Burckhardt, dentro de los temas que atañen a la moralidad de la sociedad renacentista (especialmente en la italiana), la venganza constituye un interesante tópico. Si bien el sentimiento de atropello puede haber generado reacciones similares en Occidente “*otros pueblos si no perdonan más fácilmente, pueden más fácil olvidar*”; pero, en el caso italiano, la imagen de la injusticia se conserva fresca en la memoria, lo que hace que la venganza se transforme en un “deber” dentro de la moral popular y se practique frecuentemente, siendo incluso reconocida por los tribunales de las ciudades, aunque sus medidas solo podían atenuar los excesos de este fenómeno⁵²¹. “El impacto de la venganza fue tan grande, que muchas veces alcanzaban niveles generacionales y el sentimiento se podía esparcir entre parientes lejanos y amigos e incluso manifestarse con gran fuerza las clases elevadas”⁵²². En *Assassin's Creed* podemos ver como en una escena muy avanzada de la historia, Ezio insta a su hermana a no cobrar venganza si le llegase a suceder algo, como una forma de detener esta espiral de violencia: “*Si me pasara algo, querida Claudia..., si mis habilidades me fallaran, o la ambición me descarriara, no busques venganza ni castigo en mi memoria; has de seguir luchando por la búsqueda de la verdad para que todos puedan beneficiarse. Mi historia es una de tantos miles y el mundo sufrirá si termina demasiado pronto*”⁵²³.

¿Es posible visualizar la ira que genera el sentimiento de venganza en *Assassin's Creed*? ¿Podríamos diferenciar a la venganza de la justicia? Dando un salto en la historia, Veremos como la rabia consume a este protagonista, lo que podemos visualizar cuando acaba con la vida de Vieri de Pazzi, donde enfadado aún sigue insultando su cuerpo inerte: “*Debería abandonar tu cuerpo en una cuneta para que se pudriese como un cuervo muerto! ¡Nadie te echará de menos! ¡Sólo me habría gustado que sufrieras más!*”⁵²⁴. A través de su tío Ezio aprenderá a respetar la muerte de sus víctimas, por muy vil que haya sido en vida. Le recomienda que se comporte a la altura de las circunstancias. Aconseja mediante el ejemplo, cerrando los ojos del occiso y dedicándole unas últimas palabras de paz. Se trata de un elemento de continuidad en la serie, pues este acto es una referencia a una de los valores que

⁵²⁰ Umberto ECO: *El Superhombre de Masas*, Editorial Lumen, Barcelona, 1995, p. 97.

⁵²¹ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...*, pp. 336-337

⁵²² *Idem*

⁵²³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 61.

⁵²⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 152.

Altair practicaba como Asesino: *Nunca albergues odio hacia tus víctimas, Altair. Esas ideas están envenenadas y nublarán tu juicio*⁵²⁵.

1.2. FORJANDO ALIANZAS: LOS GREMIOS

Sin ninguna formación en arte del combate, salvo las continuas peleas callejeras junto a su hermano, no tendría ninguna posibilidad para llevar a cabo su venganza. Por lo que debe concentrarse en barajar las opciones para su situación, siendo la más factible huir, pues durante la ejecución de su familia había sido descubierto por las autoridades y era buscado por la guardia como un enemigo peligroso. Es aquí donde aparecen sus primeros aliados, los cuales los podemos agrupar en tres gremios, cada uno con un líder característico: cortesanas, ladrones y mercenarios, quienes actúan como colectividad en favor de los intereses de Ezio, ya sea entrenándolo o aconsejándolo o apoyándolo directamente en sus misiones.

1.2.1. Cortesanas.

En términos generales, las cortesanas que aparecen *Assassin's Creed* son mujeres educadas en diversas artes y residen en lujosos burdeles frecuentados por miembros de alto poder político⁵²⁶. Vemos como se intenta dar una descripción bastante aproximada respecto a la imagen renacentista que podemos encontrar de las cortesanas de la época: *“Bien educada, culta, poetisa llegada la ocasión, música, sabiendo recibir con toda cortesía, espiritual, mujer de mundo, en fin, tal se presenta la cortesana de alto vuelo. Florencia las posee en menor número que Roma, Venecia o Nápoles [...]”*⁵²⁷

Además de proporcionarles los conocimientos básicos en arte de la supervivencia, son buenas extrayendo información de personajes de las altas esferas de poder y utilizando sus encantos para desviar la atención de los guardias. Los personajes dentro de la saga que más destacan son Paola y Teodora.

Paola, madame de *La Rosa Colte* de Florencia, es una de las primeras aliadas de Ezio en los “bajos mundos”. Aparte de proporcionarle refugio a él y las mujeres de su familia es encargada en entregarle conocimientos a Ezio en el arte de la supervivencia y el sigilo,

⁵²⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed La Cruzada Secreta...*, p. 201.

⁵²⁶ UBISOFT: “Bases de datos - Cortesanas”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

⁵²⁷ J. LUCAS-DUBRETÓN: *La Vida Cotidiana en Florencia...*, p. 254.

encuadrándose a lo que sería el segundo precepto de la Hermandad⁵²⁸: *La discreción es crucial en mi profesión. Tenemos que poder caminar libremente por las calles..., vistos, pero sin ser vistos. Debes aprender a mezclarte con los demás como nosotras y a convertirte en uno más entre el gentío de la ciudad*⁵²⁹. También gracias a las cortesanas y a sus nuevas habilidades de sigilo, aprendió a robar como un carterista, aunque Ezio se resiste a esta idea, pues transgrede sus códigos valóricos. Paola le propone que siempre será bueno tener este conocimiento: *“Considéralo como la hoja de un cortaplumas, que rara vez se utiliza, aunque es bueno saber que está ahí”*⁵³⁰. Además, una parte de pasar desapercibido consiste en reducir su notoriedad pública⁵³¹ hasta pasar al olvido. Para ello deberá tomar medidas como: destruir los carteles de búsqueda que lleven su rostro, “desaparecer” a los soplones y sobornar a los heraldos⁵³², los cuales pregonan discursos en contra de Ezio, como por ejemplo: *“El mal asola nuestra gran ciudad. Se burla del bien y de los grandes valores que son el núcleo de nuestras vidas. Expulsad a ese demonio”, “¿Por qué tratáis con el lobo que se come a nuestras ovejas? No penséis bien de este asesino, es igual que los demás”*⁵³³

Tiempo más tarde, Ezio conocería a Teodora en Venecia. Lo interesante de este personaje es su visión “liberal” de su profesión, la cual ejerce como una versión poco ortodoxa de la fe cristiana, lo que la lleva a tener muchos problemas con las autoridades de la Iglesia. Teodora tiene una interpretación propia de la religión y una personalidad muy distante a la del resto de la sociedad, su crítica parece ser la representación de un pensamiento postmoderno en pleno siglo XVI.

— *Cómo decida yo practicar mi fe, lo que yo decida hacer con mi cuerpo... son mis elecciones y soy libre para tomarlas. [...], como muchas chicas jóvenes, me sentí atraída por la Iglesia, pero poco a poco los supuestos creyentes de esta ciudad me desilusionaron. Para los hombres, Dios no es más que una idea que tienen en la cabeza, y no en lo más profundo de su corazón y su cuerpo. ¿Ves adonde quiero llegar, Ezio? **Para alcanzar la salvación los hombres tienen que aprender a amar.** Mis chicas y yo proporcionamos ese conocimiento a*

⁵²⁸ “Escóndete a plena vista. Deja que la gente te oculte y conviértete en uno más de la muchedumbre” Vid. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...*, p. 62.

⁵²⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 89.

⁵³⁰ *Ibidem*, p. 91.

⁵³¹ La notoriedad pública, se refiere al índice de atención de la gente a las acciones del personaje. Cada vez que trepa los tejados, roba, mata o agrede a alguien, las demás personas lo observan despertando desde sentimientos de curiosidad hasta temor. Depende la situación, los guardias están más alertas y andarán buscando al responsable para advertirlo o castigarlo.

⁵³² Cuando el personaje es perseguido y el ambiente es hostil hacia él, los heraldos pregonaran fuertes mensajes en su contra, pero si se les soborna cambian de tema y la gente olvida lo dicho anteriormente. En cierta medida, los mensajes del heraldo se transforman en un “indicador de peligro” para el protagonista.

⁵³³ UBISOFT: “Heraldos de Florencia – Modo hostil”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

nuestra congregación. [...] Naturalmente, no existe ninguna secta de la Iglesia que esté de acuerdo conmigo, razón por la cual me vi obligada a crear la mía. Tal vez no sea tradicional, pero funciona, y el corazón de los hombres a mi cuidado es cada vez más firme. —Entre otras cosas, me imagino⁵³⁴.

Debido a esta particular forma de pensar, Ezio le adjudicaría el calificativo de “librepensadora”⁵³⁵. Nuevamente nos encontramos con este concepto, cual como se ha especificado anteriormente en el Capítulo I, constituye un anacronismo, pues se está haciendo utilización de un concepto propio de tiempos de la Ilustración⁵³⁶.

1.2.2. Mercenarios.

—Creía que Monteriggioni era enemiga de Florencia —dijo Ezio.

—No tanto de Florencia como de los Pazzi —le explicó su tío—. Ya eres lo bastante mayor como para conocer las alianzas que se establecen entre ciudades-estado, sean grandes o pequeñas. Un año eres amigo de una y al siguiente, enemigo; y luego, al otro, vuelves a ser amigo. Y así eternamente, como un juego de ajedrez que se ha vuelto loco⁵³⁷.

Los mercenarios cobran un papel fundamental dentro del universo de *Assassin's Creed*, tanto a nivel de agrupación, como a nivel individual como condottieros, pues dos personajes relevantes se dedican a esta actividad el tío de Ezio: Mario Auditore y un personaje histórico poco conocido llamado Bartolomeo d'Alviano, sobre el segundo nos referiremos un poco más adelante, pues el que cobra mayor importancia en la obra es Mario Auditore.

A través del fragmento del inicio del apartado, es posible señalar que Mario Auditore además de ser *condottiero*, ejerce como gobernador de Monteriggioni, además de ser dueño de “Villa Auditore”, lo que nos recuerda una idea que ya habíamos señalado anteriormente: la importancia del caudillo mercenario como gobernante y fundador de estados, ya sea al momento de adquirir tierras y vasallos, por medio de la conquista o como recompensa por sus servicios.

⁵³⁴ *Idem.*

⁵³⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 325.

⁵³⁶ No es la primera vez que vemos el calificativo de “librepensador” en *Assassin's Creed*. Recordemos que en una definición de la Orden de los Asesinos, estos se califican como tal: “La Hermandad en sí misma era una asociación de almas librepensadoras y de espíritus libres que actuaban juntos no por coerción u obediencia, sino por una preocupación y un interés comunes”. *Vid.* Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 186.

⁵³⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 126.

La historia de Ezio no es más que otra que es posible enmarcarla dentro del “Camino del héroe” que trabajo Joseph Campbell. Desde este punto de vista, Mario Auditore representaría el verdadero “llamado a la aventura”⁵³⁸ para Ezio, pues originalmente visitó la hacienda de su tío en busca de refugio temporal para luego huir, pues su revancha contra Uberto no fue más que una venganza personal, un ataque al responsable directo, nada más. Es quien revela a Ezio la verdadera naturaleza del conflicto entre Asesinos y Templarios, del cual su padre fue pieza fundamental como Asesino, una lucha que iría más allá de la búsqueda del poder político de una ciudad. Maria se transformaría en su mentor: “*Seré tu guía, Ezio. Pero antes debes aprender a abrir tu mente, y a recordar siempre lo siguiente: nada es verdad. Todo está permitido*”⁵³⁹. Ezio se enfrenta a la duda sobre continuar huyendo o aceptar su legado como Asesino, decidiéndose por esta última, sometiéndose a una preparación física e intelectual por parte de su tío: “Las siguientes semanas estuvieron ocupadas con una instrucción intensiva sobre el uso de las armas, pero a la vez que Ezio aprendía nuevas habilidades para la lucha, descubría también más detalles sobre sus antecedentes familiares y sobre los secretos que su padre no había tenido tiempo de revelar”⁵⁴⁰.

A pesar de que existe una acertada contextualización histórica al utilizar a los mercenarios como fuerza militar durante las campañas de la península itálica, como ejércitos a sueldo, la base de datos de *Assassin's Creed* señala que también existían mercenarios honorables “que luchaban por una causa en la que creían”⁵⁴¹, aunque eran los menos.

Llama la atención que su dependencia como fuerza armada no sea advertida ni cuestionada por la representación de Maquiavelo, aunque, como señalamos en el primer capítulo, al hacer la caracterización de Florencia, sí es representada la necesidad de tropas propias por los “Heraldos de Florencia” donde llaman al enrolamiento de los jóvenes en la milicia: “*A todos los muchachos en edad de luchar: la Guardia de la ciudad recluta voluntarios para patrullar los caminos y proteger la ciudad ¿Por qué servir con los mercenarios cuando podéis defender el honor de la República?*”⁵⁴². Inclusive, el mismísimo Maquiavelo admite que hace uso de esta fuerza militar alternativa para auxiliar a Ezio: “*Siempre estuve a tu lado Ezio... fui yo quien te trajo a Roma y quien causó la explosión que*

⁵³⁸ “La llamada podría significar una alta empresa histórica. O podría significar el alba de una iluminación religiosa, [o también] el despertar del Yo” Vid. Joseph CAMPBELL: *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, Fondo de Cultura Económica, Mexico D.F, 2001, p. 54.

⁵³⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 90.

⁵⁴⁰ *Ibidem*, p. 129.

⁵⁴¹ UBISOFT: “Bases de Datos, Mercenarios”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

⁵⁴² UBISOFT: “Heraldos de Florencia” en *Assassin's Creed II...*[Videojuego]

te permitió escapar del Castillo [Sant'Angello], los mercenarios que te protegieron en el Coliseo eran también míos... pero no te diste cuenta”⁵⁴³.

Sin embargo, la única crítica que se hace al valor de los mercenarios en batalla es de parte de Ezio frente a los ejércitos de César Borgia: “Respecto a su batallón, empezó a correr en cuanto vio aproximarse a las brigadas romanas. Vaya, vaya, pensó Ezio. Mi pregunta ha sido contestada. Aquellos hombres estaban dispuestos a luchar por dinero, pero no por lealtad. No se puede comprar la lealtad”⁵⁴⁴. No nos cabe duda que este pensamiento se encuentra basado en las ideas del Maquiavelo histórico sobre el mismo tema:

[Sobre los mercenarios] *jamás se hallará estable ni seguro a causa de su desunión, ambición, indisciplina e infidelidad; de su arrogancia con los aliados y cobardía frente a los enemigos; sin temor de Dios, ni lealtad a los hombres, tanto se difiere la caída cuanto se difiere el ataque; en la paz te expolían ellas; en la guerra, los enemigos*⁵⁴⁵.

Irónicamente, en el videojuego, Ezio comúnmente puede pagar un pequeño precio para contratar a un grupo de mercenarios para que lo acompañen como guardaespaldas, generándose otra contradicción entre la acción y el discurso basado en el pensamiento de Maquiavelo.

1.2.3. Ladrones.

—Bienvenido a los cuarteles generales del Gremio de Ladrones y Chulos Profesionales de Venecia —dijo—. Soy De Magianis, Antonio, el amministratore. —Hizo una reverencia irónica—. Aunque, naturalmente, sólo robamos a los ricos para dar a los pobres y, naturalmente, nuestras prostitutas prefieren denominarse a sí mismas cortesanas⁵⁴⁶

Además de ser ladrones propiamente tal, representan a la fuerza de espionaje de la Orden. A pesar de que a los ojos de la sociedad son vistos como un vil oficio, aún conservan algún rasgo de integridad, pues no roban a los pobres y son los primeros en alzarse contra la nobleza corrupta⁵⁴⁷, aunque esto no significa que todos los ladrones que aparecen en *Assassin's Creed* compartan este sistema valórico, pues también existen bandas rivales,

⁵⁴³ UBISOFT: *Assassin's Creed Brotherhood*, Ubisoft Montreal, 2011. [Videojuego]

⁵⁴⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 377.

⁵⁴⁵ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 40.

⁵⁴⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 271

⁵⁴⁷ UBISOFT: “Bases de Datos. Ladrones”, *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

agrupaciones más inescrupulosas que no hacen distinción entre sus víctimas o que son aliadas de los antagonistas, como también traidores dentro de los mismos aliados de Ezio. Sus mayores cualidades son la agilidad que incluso les permite escalar altos edificios, el sigilo y la capacidad de engañar a sus oponentes para generar distracciones.

Entre los miembros más destacados encontramos a Gilberto “*La Volpe*” en Florencia y posteriormente en Roma, Antonio de Magianis (ya mencionado en la cita al principio) y Rosa en Venecia, aunque por su importancia, sólo nos referiremos al primero. Gilberto es un hombre astuto, ha adoptado el sobrenombre “*La Volpe*” (traducido como “El Zorro”) para destacar este atributo, pero por los riesgos que implica su oficio, también muy desconfiado y cauteloso, como lo dejaría entrever en su relación con Nicolás Maquiavelo. Practica el arte del sigilo y la “ilusión” a tal punto, que su propia existencia es casi un mito, pues rara vez se deja ver y solo se le conoce por su fama. Es a través de los consejos de *La Volpe* que Ezio logra recolectar la información necesaria para interferir en la Conspiración Pazzi, donde participarían algunos de los responsables de la muerte de su familia. Gilberto también es quien presenta la mayor desconfianza hacia Maquiavelo por su relación con Cesare Borgia.

—*Me llamo Gilberto, pero me llaman muchas cosas: asesino, por ejemplo, y “tagliagole” [“rebana cuellos” o “degollador”]; pero mis amigos me conocen simplemente como el Zorro [La Volpe]. —Hizo una leve reverencia, sin dejar de mirar a Ezio con sus penetrantes ojos—. Y estoy a tu servicio, messer Auditore. De hecho, estaba esperándote.*

—*¿Cómo... cómo conoces mi nombre?*

—*Mi trabajo consiste en saberlo todo en esta ciudad. Y sé, me parece, que crees que puedo ayudarte en alguna cosa*⁵⁴⁸

Aunque su función es facilitar la información necesaria a Ezio para sus misiones, como también orientarlo en los medios para conseguirla, también le proporcionan a Ezio las habilidades para escalar edificios de gran altura mediante un duro entrenamiento.

1.3. FORJANDO LAZOS: LOS PERSONAJES “HISTÓRICOS”

Una de las características que más resalta en *Assassin's Creed* es la contextualización histórica que se le pretende dar a la obra mediante la utilización de escenarios, acontecimientos y por supuesto, personajes históricos; los cuales en mayor o menor medida

⁵⁴⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 177

cumplen un rol fundamental en el desarrollo de la saga, ya sea por su influencia recíproca con el protagonista o por la exposición de sus ideas, las cuales intentan ajustarse a alguna de las facciones en disputa o simplemente se exponen de manera independiente de acuerdo a su conveniencia.

En este apartado nos referiremos a aquellos personajes históricos a los cuales se les ha representado en la ficción y que se ven reflejados como aliados, ya sea temporal o permanente de Ezio, pues aquellos antagonistas de importancia serán analizados con profundidad más adelante. Se ha excluido por razones obvias a Nicolás Maquiavelo pues forma parte importante del núcleo de la investigación, como también esta selección no está exenta que se haya quedado fuera alguno de relevancia menor. Sin embargo, nuestra intención es hacer una breve mención de algunos de estos personajes y como se manifiesta su representación en *Assassin's Creed*.

1.3.1. Leonardo da Vinci. El Multifacético.

Junto a Nicolás Maquiavelo, es uno de los personajes secundarios más importantes dentro de la saga del periodo del Renacimiento (*Assassin's Creed Renaissance* y *La Hermandad*), pues presenta una relación muy cercana con Ezio y Maquiavelo, como también al demostrar distintas facetas propias del personaje histórico, pues los creadores de *Assassin's Creed* es posible que se hayan basado en la obra de Giorgio Vasari para su caracterización.

Su primer encuentro con Ezio es debido a su madre por razones más bien cotidianas, ya que visita su taller para retirar algunas pinturas encargadas por ella. Sin embargo es aquí donde se empiezan a conocer los primeros rasgos personales de este interesante personaje a través de una fluida y animada conversación, como sus múltiples intereses científicos o su capacidad de retrasar sus obras e incluso dejarlas inconclusas.

Hay momentos en los que pienso que tendría que hacer un trabajo más práctico, un trabajo que tenga una relación real con la vida. Quiero comprender la vida: cómo funciona, cómo funciona todo.

—En este caso, tendrías que ser cien hombres en uno —dijo Ezio.

—¡Ojalá pudiera ser así! Sé qué quiero explorar: arquitectura, anatomía, ingeniería incluso. No quiero sólo captar el mundo con mi pincel. ¡Quiero cambiarlo!⁵⁴⁹

⁵⁴⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Renaissance*..., p. 53

*Si quieres que te diga la verdad, me resulta complicado centrarme en una única cosa, ahora que me he instalado por mi cuenta. Adoro pintar, y sé que puedo hacerlo, pero... veo el final antes de llegar a él, y a veces me resulta difícil terminar las cosas. ¡Tienen que empujarme! Pero eso no es todo. A veces tengo la sensación de que a mi obra le falta..., no sé..., un propósito. ¿Entiendes lo que quiero decir?*⁵⁵⁰

Después de esta participación, Leonardo no volvería a aparecer hasta cuando se requirieron nuevamente de sus servicios, aunque esta vez se trataba de un asunto más delicado y pondría a prueba el límite de su ingenio y su conocimiento. Aun así, es posible encontrar escenas donde es posible conocer otras facetas de Leonardo que han sido contempladas por Vasari, como su aprecio por la vida animal⁵⁵¹:

Le sonrió de una manera encantadora mientras liberaba uno tras otro a tordos, camachuelos, alondras y caros ruiseñores, observándolos a todos con gran atención.

—¿Qué estás haciendo? —le preguntó perplejo Ezio.

—Toda forma de vida es preciosa —respondió simplemente Leonardo—. No soporto ver a seres vivos como yo encarcelados de esta manera, por el simple hecho de tener buena voz.

—¿Es el único motivo por el que los dejas en libertad? —Ezio sospechaba un motivo oculto. Leonardo sonrió, pero no le ofreció una respuesta directa.

*—Tampoco voy a comer más carne. ¿Por qué tiene que morir un pobre animal porque nos guste su sabor?*⁵⁵².

La labor de Leonardo, a través de la trama consiste básicamente en descifrar las hojas dispersas de un antiguo documento que constantemente le lleva Ezio, el Códice. Estas páginas revelan el conocimiento de los Asesinos de tiempos de Altaïr, como también planos para la confección de complejos artefactos de utilidad para Ezio. La insaciable curiosidad de Leonardo se manifiesta continuamente, aunque conoce sus límites, pues a pesar de encontrarse *ad portas* de los grandes secretos de la Orden, decide no involucrarse más allá de la información técnica que pueda extraer de ellos.

Además una de las cualidades que presenta esta caracterización de Leonardo es que no discrimina acerca el origen o el uso del conocimiento. Por ejemplo, al momento de confeccionar las armas para Ezio, este se sorprende al contrastar este talento con sus otras

⁵⁵⁰ *Idem.*

⁵⁵¹ Giorgio VASARI: "Leonardo Da Vinci" en *Vida de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos*, W.M: Jackson Editores, Buenos Aires, 1948, p. 223.

⁵⁵² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed Renaissance...*, p. 96.

facetas: —*Te tenía por un hombre de paz* —dijo Ezio, recordando los pájaros. — [Leonardo responde] *Las ideas por delante de todo. Sean las que sean.*⁵⁵³. Esta última frase es representación de una idea similar que cita en la obra *Altaïr*, basándose en el filósofo Al Kindi: “*uno no debe temer las ideas, sin importar su fuente. Y nunca debemos tener miedo a la verdad, incluso aunque nos duela*”⁵⁵⁴.

Este tipo de referencias nos llevan a pensar sobre el carácter instrumental que puede tener el conocimiento, donde una orientación hacia “el bien” o “el mal” son relativas y dependen de la óptica que se esté apreciando, no exenta a alguna clase de consecuencias: “*Pensó en Leonardo. ¿Qué no podría hacer aquel hombre si hubiera tenido la Manzana? Y, en cambio, Leonardo, el mejor de los hombres, inventaba armas de destrucción con tanta facilidad como creaba cuadros sublimes*”⁵⁵⁵.

Además, Leonardo se encuentra consciente que su conocimiento es una garantía de bienestar mientras sea de utilidad para alguien poderoso. “*Tal vez —dijo Leonardo—. Me dejan tranquilo. Supongo que piensan que le resultaré útil a quienquiera que llegue a tener el control absoluto algún día... aunque me imagino que nunca nadie lo tendrá del todo*”⁵⁵⁶.

Entre las armas que Leonardo fabricó para Ezio gracias a los planos descifrados que este último le proporcionaba, encontramos: diversos tipos de “hojas ocultas”⁵⁵⁷, incluyendo una versión que inyecta veneno, una “muñequera milagrosa” fabricada con una aleación desconocida, ligera pero resistente y un cañón oculto. Esta última arma resulta ser un prototipo de arma de fuego portátil, pequeño e inexistente para la época y que en su versión más elaborada no solo disparaba balas, sino que dardos de veneno. La utilidad de todas estas armas apuntaba al combate sigiloso, incluso el estruendo del cañón era disimulado con la explosión de los juegos artificiales de Venecia⁵⁵⁸.

Si pensamos desde el punto de vista del estilo de lucha que predominaba durante el Renacimiento, el uso de estas armas altamente letales se consideraba deshonesto frente a las armas convencionales (lanzas, espadas, arcos), consideradas más “leales” ya que privilegiaban el combate frente a frente, por lo que su uso en batalla estaba sujeto a cierto tipo de escrúpulos⁵⁵⁹. Analizado desde la perspectiva de *Assassin's Creed*, es posible ver como este recelo por este tipo de armas es manifestado por el propio Leonardo: “—*Si no me equivoco,*

⁵⁵³ *Ibidem*, p. 99.

⁵⁵⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada Secreta...* pp. 292-293

⁵⁵⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 403

⁵⁵⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 164.

⁵⁵⁷ *Ibidem*, p. 97.

⁵⁵⁸ *Ibidem*, pp. 339-340.

⁵⁵⁹ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 227

éste [cuchillo] es bastante desagradable..., es hueco por el medio, ¿lo ves? Y a través del tubo escondido en el interior de la hoja, puedes inyectarle veneno a la víctima”⁵⁶⁰. A su vez, la inquietud por este uso de armas ya había sido manifestada anteriormente por Altaïr, quien acaba con este tabú y permite el uso de venenos y la eliminación de otros rituales que considera innecesarios⁵⁶¹.

Pero no sólo las armas encargadas por Ezio las que desafían el ingenio de Da Vinci. La caracterización de su personaje incluye además la representación de sus propias invenciones, como la “máquina voladora”, que realizó para que Ezio se infiltrara en el impenetrable *Palazzo della Seta* en Venecia, para asesinar a Emilio Barbarigo, además de la referencias al estudio de la anatomía en base a cadáveres conseguidos de forma un tanto clandestina: “De vez en cuando recupero un par de cadáveres del hospital, los que no reclama nadie. Todo extraoficial, claro está. Los abro, los examino un poco... Sirven para mi investigación”⁵⁶².

A pesar de que al principio Leonardo le parecía a Ezio un artista un tanto petulante y fanfarrón, con sus acciones se termina ganando su confianza y amistad. A tal punto que es una de las pocas personas a la cual se le revela la existencia del “Fruto del Edén”, pues por su inteligencia es considerado uno de los pocos capaces de comprender, aunque sea superficialmente algunos de los misterios que encierra este artefacto.

Sin embargo, por su genio, hace que sea requerido por Cesar Borgia, para quien según la trama debe trabajar bajo coacción para investigar los secretos del “Fruto del Edén” que Cesar arrebató a los Asesinos, como también para que fabrique algunos artilugios de guerra⁵⁶³ para él y de los cuales Cesare hace alarde a través de sus heraldos: “Su Señoría Cesare Borgia invita a todos los ciudadanos a presenciar las maravillas de las nuevas máquinas de guerra creadas por el gran maestro Da Vinci. Con la ayuda de estos artefactos, pronto concluirá la campaña de la Romana”⁵⁶⁴

Entre los progresos técnicos más importantes que Leonardo realiza para Cesare están las pistolas de rueda fabricadas para los ejércitos Borgia, las cuales resultan letales contra las armas convencionales de los mercenarios. Se presume que, históricamente, Leonardo trabajó en los planos de la llave de rueda alrededor de 1493⁵⁶⁵, aunque existe cierta discrepancia

⁵⁶⁰ Oiver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 209.

⁵⁶¹ UBISOFT: “Hoja 6, Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

⁵⁶² Oiver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 104.

⁵⁶³ Entre los artilugios que es posible ver en el juego *Assassin's Creed Brotherhood*, podemos encontrar: la maquina voladora (ya nombrada), un tanque giratorio, un cañón naval y una especie de ametralladora.

⁵⁶⁴ UBISOFT: “Heraldos de Borgia”, en *Assassin's Creed Brotherhood...* [Videojuego]

⁵⁶⁵ Vernard FOLEY: “Leonardo y la invención de la Llave de rueda”, *Investigación y Ciencia*, 258 (1998), p. 77

porque esta creación también se le atribuye a los alemanes y no apareció hasta 1517⁵⁶⁶, por lo cual, dependiendo de la fuente podría considerarse un arma anacrónica.

De todas formas, efectivamente Leonardo da Vinci si trabajó para César Borgia, aunque sus labores estuvieron relacionadas con diversas obras de arquitectura: examinando, construyendo o reparando fortalezas; arreglando canales para el comercio o ejecutando obras en el puerto de Cesena⁵⁶⁷. Maquiavelo y Leonardo históricamente si se conocieron e incluso compartieron tiempo juntos, a pesar de que sus actividades eran completamente diferentes, ambos dedicaban sus esfuerzos a la observación de la realidad y en esta instancia al arte de la guerra⁵⁶⁸.

Cabe hacer aquí una pequeña reflexión, si bien Maquiavelo y Leonardo son contemporáneos e incluso podemos encontrar algunas similitudes, como su capacidad de observación con el fin en encontrar soluciones prácticas a problemas de la realidad. También es posible apreciar que la esfera en la cual se especializa Maquiavelo, o sea el mundo político, es más estrecha que las áreas que intenta comprender Leonardo. De tal manera que Maquiavelo poco considera el “progreso” técnico en su análisis, por ejemplo al referirse al papel de la artillería dentro del ejército, ya que la considera poco efectiva⁵⁶⁹.

Pero Leonardo en *Assassin's Creed* no solo se transforma en una fuente de conocimiento técnico para Ezio, quien constantemente se produce un dialogo que intenta a vislumbrar otras inquietudes para interiorizarse en el contexto social de la época: por ejemplo el trato de la homosexualidad en Florencia⁵⁷⁰.

Al final de *La Hermandad*, a Leonardo se le ofrece unirse formalmente a la Orden pues siempre se le ha considerado un elemento valioso, además de tener una relación muy cercana con Ezio y Maquiavelo, pero el pintor rechaza la oferta, pues decide dedicar tiempo a sus propios proyectos, por lo que se despide cordialmente: “*Caballeros, os doy las gracias, y sabéis que respeto vuestros objetivos y los apoyaré mientras viva. Nunca revelaré los secretos de los Asesinos a nadie. —Hizo una pausa—. Pero yo voy por otro camino y es un camino*

⁵⁶⁶ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 227.

⁵⁶⁷ Orestes FERRARA: *Maquiavelo...* p. 76.

⁵⁶⁸ *Ibidem*, p. 77.

⁵⁶⁹ Considerando que la artillería de la época se refería a cañones pesados y difíciles de transportar y no se había desarrollado aún las primeras armas de artillería “liviana”.

⁵⁷⁰ La conversación nace acerca de un caso de prostitución de un modelo en el cual se supone estuvo involucrado Da Vinci. *Vid.* Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 103. Aunque también se hace referencia continuamente a su relación con su aprendiz Salai aunque no se trata de un dato confirmado. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 431. De todas formas, la homosexualidad fue bastante corriente tanto en Florencia, como en el resto de la península itálica. *Vid.* J. DELUMEAU, *La Civilización...*, p. 477.

*solitario. Así que perdonadme*⁵⁷¹. Lo más probable es que el desarrollo de esta línea argumental se encuentre relacionado con los intereses del hombre renacentista: con la búsqueda de la fama y gloria individual, con la cual intenta sobresalir entre sus semejantes⁵⁷².

1.3.2. Caterina Sforza. La “Virago”

Cuando hablamos de Caterina Sforza como personaje secundario dentro de la trama de *Assassin's Creed*, tenemos que hacerlo desde más de una perspectiva. La primera es como un aliado poderoso para la causa de los Asesinos y cuyo rasgo por la que se ha destacado es por su particular personalidad. Caterina es definida como una mujer de carácter fuerte, un rasgo que a los historiadores del Renacimiento ha llamado mucho la atención, es considerada una “*virago*”⁵⁷³. Aunque aparece por primera vez bajo la apariencia de una “damisela en apuros” abandonada en una góndola en medio del río, es auxiliada por Ezio. Inmediatamente le retribuye el favor mediante su influencia y autoridad, obligando a los burócratas encargados del transporte a Venecia a otorgar un salvoconducto especial a Ezio para poder entrar a esta ciudad, a pesar de no cumplir ninguno de los rigurosos requisitos para su aprobación. Tiempo después Nicolás Maquiavelo⁵⁷⁴ lleva a Ezio a Forli, donde tiene la oportunidad de presenciar en su esplendor todo el carácter de esta singular mujer que gobernaba la amurallada ciudad:

—Jamás había oído hablar de una mujer que gobernara una ciudad-estado. Estoy impresionado. Caterina sonrió. —Bueno, antes estuvo en manos de mi esposo, claro está. ¿Te acuerdas de él? ¿Aunque sea un poco? Girolamo [Riario]. —Hizo una pausa—. Pues murió... —Lo siento mucho. —No lo sientas —dijo ella simplemente—. Lo mandé asesinar. Ezio intentó disimular su asombro⁵⁷⁵

Durante su estadía en Forli, Ezio y Maquiavelo se verían involucrados en algunos sucesos históricos relacionados principalmente con la presencia de los hermanos Orsi, donde los hijos de Caterina son secuestrados, lo que no amedrentaría ni minaría su carácter fuerte,

⁵⁷¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 493-494

⁵⁷² Jean DELUMEAU, *La Civilización...* p. 400.

⁵⁷³ Se le llama así a la mujer de características dominantes *Vid.* Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento*, p. 306.

⁵⁷⁴ Evento que como que señalamos en el Capítulo I es completamente anacrónico, pues la primera legación de Maquiavelo a Forli fue en 1498 y los eventos relatados en *Assassin's Creed II* datarían de 1488.

⁵⁷⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 396.

respondiendo incluso con atrevidos comentarios⁵⁷⁶. Esta situación es resuelta nuevamente por manos de Ezio quien recupera a los hijos de Caterina: Bianca y Ottaviano. Encontramos una referencia muy detallada de este hecho dentro de la obra de Maquiavelo histórico:

Doña Catalina (que así se llamaba la condesa) prometió a los conjurados rendirlo si le permitían entrar en él, dejándoles en rehenes sus hijos. Fiados en la prenda que les daba, le permitieron subir a él, y cuando estuvo dentro los vituperó por la muerte de su marido, amenazándoles con toda clase de castigos; y para demostrarles que no se cuidaba de sus hijos, les enseñó los órganos genitales, diciéndoles que tenía con qué hacer otros⁵⁷⁷.

La segunda perspectiva es como “objetivo amoroso” de Ezio, lo cual pasa de ser más de una curiosidad o una atrevida licencia de los autores, pues le otorga al protagonista características aún más humanas ya por su causa duda sobre su misión como líder de la Hermandad y se ve tentado a renunciar en más de una ocasión⁵⁷⁸. Sin embargo, como Ezio se encontró profundamente afectado sentimentalmente por esta mujer, dedicó buena parte de sus esfuerzos en dar con su paradero después de su secuestro por parte de Cesare. Caterina se mantuvo siempre altiva y orgullosa a pesar de las humillaciones a las que fue sometida⁵⁷⁹.

En *Assassin's Creed la Hermandad* se hace referencia indirecta además a otros acontecimientos de la vida de Caterina, como por ejemplo: la rebelión de Forlì. A pesar de ser su aliada, dentro sus pensamientos, Ezio cuestiona el proceder de Caterina ante este evento:

*A regañadientes, Ezio recordó la venganza de Caterina tras la rebelión de Forlì en su contra. Sus medidas habían sobrepasado las de Lorenzo [cuando persiguió a la familia Pazzi después de su atentado]; de hecho, las hacían parecer suaves a su lado. Sacudió la cabeza para deshacerse de aquel pensamiento. [...] Bueno, era posible que Caterina creyera entonces que sus acciones estaban justificadas. Aun así, **su crueldad le había costado parte de la lealtad con la que siempre había contado antes**, y tal vez por ese motivo Cesare por fin se hizo con Forlì⁵⁸⁰.*

⁵⁷⁶ Vid. Pasquale VILLARI, *Maquiavelo...*, p. 12. Además, esta escena fue replicada en *Assassin's Creed II*, donde incluso hace un gesto obsceno a los secuestradores

⁵⁷⁷ Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Tercero. Capítulo VI: De las Conjuraciones”, en *Discursos...*, p. 533.

⁵⁷⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, pp. 90-91

⁵⁷⁹ *Ibidem*, p. 190.

⁵⁸⁰ *Ibidem*, p. 208

Después del desenlace de este arco argumental, Caterina piensa desde una perspectiva realista y al no considerarse una aliada de utilidad en la lucha contra Cesare decide volver con sus hijos. En una amarga despedida reconoce que su alianza con los Asesinos tenía fuertes intereses políticos, lo que hace que Ezio se sintiera “usado” por esta causa⁵⁸¹. A pesar de intentar recuperar Forlì, no pudo lograr ese objetivo pues sus acciones pasadas aún estaban en la memoria de la población.

*En cuanto a la Romaña, Ezio pensaba mucho en Caterina Sforza, a quien seguía amando. En una carta que había recibido de ella le decía que ahora se relacionaba con el embajador florentino. Ezio sabía que su vida seguía siendo confusa y, a pesar del apoyo de Julio, su propia gente la había destituido de Forlì por la crueldad que había mostrado cuando sofocó la rebelión contra su último marido intransigente, Girolamo Feo, y ahora se hacía vieja en Florencia*⁵⁸².

A partir de estos eventos considerados de una manera tan superficial en la novela, podemos encontrar la tercera perspectiva de la representación de Caterina Sforza, como modelo de uno de los “príncipes caídos”⁵⁸³, como aquel que termina ganándose el odio del pueblo por sus la vileza de sus acciones y termina perdiendo el apoyo popular en tiempos de dificultad, como también por considerar que otorga más valor a su fortaleza amurallada que a su propio pueblo. Podemos ver a continuación el extracto que Maquiavelo le dedica en el Príncipe explicando lo anterior:

*En nuestros días no se ve que hayan sido de provecho a ningún príncipe, salvo a la condesa de Forlì tras el asesinato de su marido, el conde Girolamo [Riario], gracias a su fortaleza pudo escapar al furor popular, esperar la ayuda de Milán y recuperar su Estado. **En aquel entonces no era factible que un foráneo acudiese en auxilio del pueblo.** Pero luego, de poco le valieron las fortalezas cuando César Borgia la atacó y el pueblo, enemigo suyo, se alió con los foráneos. Por lo tanto, entonces como antes, **habría sido más seguro para ella que el pueblo no la odiase a tener fortalezas.** Así pues, sopesado todo esto, alabaré tanto al que*

⁵⁸¹ La actitud de Caterina nos recuerda los valores que debía cultivar el gobernante para conservar el Estado señalados por Maquiavelo en el capítulo XVII de *El Príncipe*: astucia, simulación entre otros.

⁵⁸² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 431.

⁵⁸³ Utilizaremos este concepto más adelante para referirnos a los oponentes de Ezio en *ACB*, cuyos proyectos de gobierno adolecían de algún defecto. A pesar de considerarse una aliada, Caterina Sforza también entraría dentro de esta categoría

*construya fortalezas como al que no, y censuraré a todo aquel que, fiando en ellas, tenga en poco el ser odiado por el pueblo*⁵⁸⁴.

1.3.3. Julio II. El Papa guerrero.

El papa Julio II es un personaje bastante particular, pues no aparece en el videojuego *Brotherhood*, pero sí en la novela *Assassin's Creed. La Hermandad*, donde su primera referencia es mediante Maquiavelo que lo menciona como un “potencial aliado” cuando aún era conocido como el cardenal Giuliano della Rovere: “*Competía con Rodrigo por el papado y perdió, pero aún es un hombre poderoso y tiene amigos poderosos*”⁵⁸⁵. Aunque es mencionado un par de ocasiones más, cobra su mayor importancia cuando es nombrado Sumo Pontífice:

*Julio II, como se hizo llamar, era un hombre exigente de sesenta años y aún tenía vigor, mental y físico. Era un hombre con gran energía, como Ezio pronto comprobaría, un maquinador político y un guerrero, orgulloso de sus humildes orígenes como descendiente de pescadores porque ¿acaso no había sido pescador el mismo San Pedro?*⁵⁸⁶.

Este ímpetu ha sido representado por Maquiavelo a través de varios pasajes del Príncipe: “*El papa Julio II procedió en todas sus empresas de forma impetuosa, pero halló los tiempos y las cosas tan conformes a su modo de proceder que siempre le fue bien*”⁵⁸⁷, donde no solo destaca sus capacidades como administrador, sino que también sus dotes como guerrero:

*Vino después el Papa Julio, que se encontró con una Iglesia poderosa, en cuanto dueña de toda la Romaña, y desaparecidos ya los barones de Roma, luego de las andanadas de Alejandro por anular tales facciones; y encontró además la vía abierta a la acumulación de dinero, nunca usada antes de Alejandro. Julio no solamente mantuvo todo eso, sino que lo acrecentó; y decidió conquistar Bolonia, acabar con los venecianos y expulsar a los franceses de Italia, empresas todas ellas exitosas, y tanto más dignas de encomio cuanto que todo lo hizo por engrandecer a la Iglesia y no a un particular*⁵⁸⁸.

⁵⁸⁴ Nicolás MAQUIAVELO: “Capítulo XX”, en *El Príncipe...* p. 72.

⁵⁸⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 137.

⁵⁸⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 375.

⁵⁸⁷ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 84.

⁵⁸⁸ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 38

Es Julio II quien ordena el arresto de Cesare y su encarcelamiento en una prisión secreta en España. Además, es representado como un pontífice que llevó a cabo una gran cantidad de obras, como la remodelación de la capilla Sixtina o la creación de la Guardia Suiza, como también la conservación del puesto de banquero de Agostino Chigi, si bien trabajó con Alejandro VI, era un hombre poderoso con el cual convenía entablar relaciones.

—También voy a renovar la Capilla Sixtina —continuó el Papa—. ¡Está tan apagada! Le he encargado a ese brillante joven artista de Florencia, Michelangelo como se llame, que pinte algunos frescos en el techo. Muchas escenas religiosas, ese tipo de cosas. Pensé en pedirselo a Leonardo, pero tiene la cabeza tan llena de ideas que casi nunca acaba⁵⁸⁹ una pintura grande. Es una pena. Me gustó bastante el retrato que hizo de la esposa de Francesco del Giocondo...⁵⁹⁰.

Ahora tenían un Papa fuerte, que había tenido el sentido común de quedarse con Agostino Chigi como banquero, y los franceses estaban en desventaja. El rey Luis no ha dejado Italia, pero al menos se ha retirado al norte, donde parecía haberse atrincherado. Además, el rey francés había cedido Nápoles al rey Fernando de Aragón⁵⁹¹.

Lo que más llama la atención de este personaje es que logra dilucidar algunos de los secretos de la Orden de los Asesinos, como su propia existencia, sin embargo es prudente y entiende que se trata que no conviene de tenerlos como enemigos si no existiese alguna razón de peso: *“Siempre tengo que saber quiénes son los enemigos de mis enemigos. Pero vuestro secreto está a salvo conmigo. Como te he dicho, no soy tonto”⁵⁹²*. Incluso consideró a Ezio como su consejero personal durante algún tiempo. Además comparten un objetivo común: ambos desean el fin de los Borgia considerando que, históricamente, Julio II fue un férreo opositor de la Casa Borgia.

⁵⁸⁹ Referencia a la tendencia a la procrastinación de Leonardo.

⁵⁹⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 399

⁵⁹¹ *Ibidem*, p. 397.

⁵⁹² *Ibidem*, p. 401.

1.4. FORJANDO IDEALES: EL PUEBLO ¿ES REALMENTE VULGO?

*Y que nadie contradiga mi opinión echando mano del consabido proverbio de que quien se apoya en el pueblo se apoya en el barro, pues eso es verdad sólo si quien se apoya en el pueblo es un ciudadano particular, y pretenda que el pueblo lo libere cuando se halle en poder de los enemigos o de los magistrados*⁵⁹³.

Hemos repetido un par de veces esta frase que es posible encontrar en *el Príncipe*, y sobre la cual se alude sobre la posición que tiene Maquiavelo sobre el valor del pueblo frente a las decisiones del gobernante y como también señalamos en alguna oportunidad fue replicada casi a la perfección a través de la representación de Maquiavelo de *Assassin's Creed Brotherhood* o *Assassin's Creed La Hermandad* mediante el diálogo:

—Entonces ¿sugieres que recurramos al pueblo?

—Quizá. ¿Qué otra cosa podemos hacer?

—Perdóname, Ezio, pero el pueblo es veleidoso. Confiar en él es como construir sobre arena.

—No estoy de acuerdo, Nicolás. Sin duda nuestra confianza en la humanidad está en el corazón del Credo de los Asesinos⁵⁹⁴

¿Pero por qué referirnos al pueblo como una parte importante de nuestra investigación? Vemos en esta cita como Maquiavelo desconfía del valor del pueblo para los fines en relación a los planes de Ezio. Además podríamos justificar esta situación con todas aquellas referencias que hemos citado a lo largo de este trabajo sobre el contexto de la época, la naturaleza humana y el pesimismo antropológico: “Porque de los hombres cabe en general decir que son ingratos, volubles, falsos, cobardes y codiciosos [...]”⁵⁹⁵. Por otro lado, el punto de vista de Ezio parece demasiado optimista, roza incluso algunos ideales de la Ilustración. Sin embargo también ¿podemos ver una intención instrumental en su plan?

Pero, hasta el momento, ¿cuál ha sido el papel del pueblo dentro de la trama de *Assassin's Creed*? En el primer videojuego, el pueblo tiene una presencia más pasiva, solo interviene cuando pide socorro a los abusos de la guardia local y es auxiliado por el asesino Altaïr, para después agradecer el gesto y retribuir su ayuda entorpeciendo el paso de sus perseguidores o facilitando instancias de infiltración. En este juego las Órdenes Asesina y

⁵⁹³ Nicolás MAQUIAVELO, “Capítulo XI”, en *El Príncipe*, en *Obras Completas*,... p. 34

⁵⁹⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed, La Hermandad*... p. 118

⁵⁹⁵ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe* en *Obras Completas*, Gredos... , p. 56

Templaria tienen un perfil más público, pues tanto sus fortalezas como su presencia son visibles y reconocidas para la población que intenta buscar su apoyo y amparo. En cambio en *Assassin's Creed II* ya tienen el carácter de ordenes secretas invisibles para el resto, incluso las hazañas de Ezio muchas veces se consideran como un mito urbano.

A pesar de esta aparente pasividad del pueblo presente en *Assassin's Creed II*, también podemos ver que el pueblo tiene instantes de intervención para otorgarle cierta naturalidad a sus acciones. Por ejemplo: los ciudadanos se molestan si son empujados o se horrorizan si se topan en medio de la calle con los restos de alguna víctima del Asesino, incluso lo maldicen si son testigos del saqueo de los cuerpos. Aunque esto no quiere decir que no se halla representado ninguna instancia de intervención por parte de la gente, debemos tener presente que el tumulto popular más importante es aquella que se llevó a cabo contra el régimen de Savonarola, claro que desde el punto de vista del videojuego se trata de una acción orquestada intelectualmente por los Asesinos, pues nace del debilitamiento del poder del Monje a través de la muerte de sus lugartenientes que los mantenían oprimidos.

*A principios de mayo de 1497, una enorme cantidad de jóvenes de la ciudad organizó manifestaciones de protesta, que acabaron convirtiéndose en disturbios. Después de aquello, las tabernas empezaron a abrir, la gente volvió a cantar, a bailar y a jugar, se reanudó la prostitución... La gente empezó a divertirse de nuevo, en realidad*⁵⁹⁶

Además, hay que considerar que en *Assassin's Creed Brotherhood* al pueblo se le decide otorgar un poco más de personalidad, aunque sigue siendo parte de la ambientación y es utilizado como distracción para escapar en medio de la multitud. Con solo hecho de acercarse a un pequeño grupo de personas es posible escuchar una serie de conversaciones que varían dependiendo el contexto y el progreso del jugador. Algunos hablan acerca de sus miserias. Es en este punto donde cobran importancia los discursos que nos ofrece el videojuego. Es posible notar que, a partir de los diálogos que de los ciudadanos comunes y los heraldos, que son parte de la ambientación (y que el jugador muchas veces oye, pero no escucha) Se puede recopilar cierta información:

- *“No sólo hemos de pagar para sufragar sus guerras. Además hemos de pagar otra remuneración para su subsistencia. Apenas puedo llevar algo a mi mesa que encima debo pagarles su vino. Yo me pregunto ¿qué nos ofrecen a cambio?”*

⁵⁹⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 312

- *“Apenas reconozco a mi amada ciudad. El mal se ha propagado por todas partes y contamina a cada habitante. Roma fue siempre algo decadente y corrupta, pero al menos éramos conscientes”*

- *He terminado con este distrito. Ya nada me queda por hacer aquí, no puedo llevar una vida normal. Tengo que pedir para sobrevivir, la guardia me pega una y otra vez ¿en que he ofendido a Dios?*

- *¿Sabes lo que ese capitán con cara de cerdo me dijo hoy? Que no pondría reparos dada la “inmensa generosidad que fluye de su corazón” en quedarse con mi hija a cambio de la deuda que tengo con él. ¡cazzo...!*

- *La situación es tan mala que hasta los gatos han desaparecido. Lo juro, he caminado desde el Coliseo hasta el Palazzo Orsini y no he visto ninguno. Lo que si he visto son unas “ratas bien gordas*

- *Pasamos hambre, y ellos quieren que paguemos una nueva estatua para honrar al patán que arruinó esta ciudad. Voy a llevarles a mi última vaca para pagarles con estiércol.”*

- *Este distrito está regido por ladrones e incompetentes. Juro que ya había pagado el diezmo para el mantenimiento de las tropas para la defensa contra los turcos. ¡Y dicen que no recibieron nada! Soy demasiado pobre para esto⁵⁹⁷.*

Los diálogos anteriores representan el descontento del pueblo romano para con sus autoridades y muchas veces apuntan a los abusos de la guardia, la cual opera como medio represivo y antagonista de los objetivos del protagonista. Vemos cómo la única forma de manifestarse es por medio de la queja, ya que no existe una forma mayor de reacción, por lo cual es posible apreciar que existe una contextualización previa a las acciones decisivas de un personaje específico que desenrede el conflicto. Sin embargo, es posible apreciar en la última frase de esta representación del pueblo romano que además, tiene incorporado la idea de un “enemigo externo” al cual responsabilizar de sus penurias, aunque hay que admitir que existe un grado de cuestionamiento acerca de las afirmaciones dadas, aunque desde el punto de vista de la ironía:

- *Debemos haber pecado mucho para haber merecido estos oficiales. Lo más apropiado sería que mejoraran el distrito... pero hay que combatir a los turcos ¿has visto tú algún turco?*

- *¿Soy yo o los turcos han conseguido que la vida aquí se haya vuelto insoportable? No hago más que oír lo malévolo e impíos que son... y ahora nuestra comida, dinero y trabajo han desaparecido. ¿Son los turcos los responsables?⁵⁹⁸*

⁵⁹⁷ UBISOFT: “Comentarios Ciudadanos de Roma”, *Assassin's Creed Brotherhood...* [Videojuego]

Por su parte, en este videojuego los heraldos son quienes actúan como los portadores de la voluntad de la autoridad y validadores de su autoridad. Mientras se mantenga la influencia Borgia, todos sus discursos serán noticias y decretos relacionados con esta familia, aunque en vez de poseer un aspecto represivo, otorga la impresión de comunicar medidas que intenten garantizar la seguridad y el orden del gobierno romano:

-Nuestro amado Señor ha bendecido la iniciativa para aumentar las rentas e intereses de las iglesias del distrito. En tiempos inciertos las arcas eclesiales para la guerra deben seguir rebosantes.

- Nuestros nobles líderes han aprobado una nueva ley que beneficiará a la gente honrada. De ahora en adelante por la noche tendrá lugar inspecciones de vivienda y de comercio escogidos al azar en la zona, para así asegurar la seguridad de todos⁵⁹⁹.

¿Es el pueblo consciente de su liberación? ¿o es solamente el instrumento para lograr los objetivos del héroe? Como veremos a continuación, una vez observada la situación de Roma, donde podemos visualizar la intervención directa del protagonista. En una primera instancia, Ezio después de haber amedrentado a la guardia incitaría a la gente a no seguir soportando los abusos de la guardia y además daría un poco de esperanza a la población, después de haber destruido una de las torres de vigilancia que mantenían lo Borgia.

Se volvió para dirigirse al pequeño pero dudoso grupo que se había reunido—. No temáis a los Borgia. No estéis a su servicio. Sus días están contados y se acerca el día del Juicio Final. Aparecieron más personas y comenzó la ovación.

—Volverán —dijo Maquiavelo.

—Sí, pero les hemos demostrado que no son los tiranos tan poderosos que pretenden ser.

*[Ezio se dirige a la gente] —¿Queréis pasar el resto de vuestras vidas bajo su yugo? Alzaos contra ellos. Tendrán que escuchar las peticiones razonables. **Hasta los tiranos ceden si hay bastantes personas que se niegan a obedecerles.** [...] Maquiavelo, ya en su caballo, sacó un pequeño bloc de notas negro y escribió algo en él, mientras sonreía distraídamente para sus adentros⁶⁰⁰.*

Es el primer caso para ganarse su confianza, vemos como Maquiavelo toma nota en su libreta de la situación, probablemente la escena intenta representar este pensamiento del

⁵⁹⁸ *Idem.*

⁵⁹⁹ *Idem.*

⁶⁰⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, pp. 116-117.

Maquiavelo histórico: “Concluyo diciendo sólo que es menester a un príncipe mantener al pueblo de su lado, pues si no, carecerá de todo auxilio en la adversidad”⁶⁰¹. Podríamos acotar además aquellas referencias que hablan del beneficio de los tumultos populares en pro de la creación de las leyes que favorezcan la libertad dentro del Estado:

*Sostengo que quienes censuran los conflictos entre la nobleza y el pueblo condenan lo que fue primera causa de la libertad de Roma” [...] diré que en cada ciudad debe haber manera de que el pueblo manifieste sus aspiraciones, y especialmente en aquellas donde para las cosas importantes se valen de él Roma. [pues] las aspiraciones de los pueblos libres rara vez son nocivas a la libertad, porque nacen de la opresión o de la sospecha de ser oprimido*⁶⁰²

Este no sería la primera vez que Ezio incita a una “emancipación” de la población e intenta **hacer conciencia de su libertad**. Veremos que al final de la saga de la Hoguera de las Vanidades, después de la muerte de Savonarola, en medio del fervor de la multitud y con la prestancia de un líder⁶⁰³ ya que “*Resulta, pues, que el medio mejor y más necesario para contener una multitud sublevada es la presencia de un hombre que, por su dignidad, imponga respeto*”, Ezio proclama el siguiente discurso:

—¡Ciudadanos de Florencia! —dijo utilizando un tono de voz claro y potente—. Hace veintidós años, estuve en el mismo lugar en el que hoy me encuentro y vi morir a mis seres queridos, traicionados por los que yo tenía por sus amigos. La venganza ofuscó mi mente. Me habría consumido de no haber sido por la sabiduría de unos cuantos desconocidos que me enseñaron a ver más allá de mis instintos. Nunca me predicaron respuestas, sino que me guiaron para que las encontrara por mí mismo. —Ezio vio que su tío Mario acababa de sumarse a sus camaradas Asesinos y levantó la mano para saludarlo—. Amigos míos —prosiguió—, **no necesitamos que nadie nos diga lo que tenemos que hacer. Ni Savonarola, ni los Pazzi, ni siquiera los Medici. Somos libres para seguir nuestro propio camino.** —Hizo una pausa—. Hay quienes querrían privarnos de esta libertad, y muchos de vosotros (muchos de nosotros) felizmente la entregarían. **Pero está en nuestras manos poder elegir, elegir aquello que consideremos la verdad, y es precisamente ejercitar este poder lo que nos hace humanos.** No existe libro ni maestro que nos las respuestas, que nos muestre la ruta. Por lo tanto: **¡elegid vuestro propio camino! ¡No me sigáis a mí, ni a nadie!**⁶⁰⁴

⁶⁰¹ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 33.

⁶⁰² Nicolás MAQUIAVELO, “Libro I, Capítulo VI”, en *Discursos...*, en *Obras Completas...*, pp. 267-269.

⁶⁰³ Nicolás MAQUIAVELO: “Libro I, Capítulo XVI”, en *Discursos...*, en *Obras Completas...*, p. 386.

⁶⁰⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, pp.469-470.

El Discurso de Ezio, en primer lugar intenta hablar desde su experiencia del autoconocimiento y la experiencia, repitiéndose esta consigna propia de los Asesinos que a su vez practicase Altaïr. Curiosamente, se encuentra en el mismo escenario donde se llevó a cabo la más importante crisis de su vida personal: la muerte de su familia. Además es una clara incitación a la práctica del libre albedrío y un reconocimiento de la libertad como una cualidad intrínseca que el ser humano debe ser capaz de descubrir. A pesar de que parece ser una provocación al “despertar del individuo”, aun habla a nivel de colectividad. Al final de su intervención, Ezio intenta desentenderse de su rol de líder, probablemente para no dar lugar a acérrimos y fanáticos. Sin embargo como veremos a continuación, no puede desligarse de una relación con el pueblo para lograr su misión.

Pero volvamos al escenario de Roma. Hasta el mismo Ezio se da cuenta que esta tarea no puede llevarse a cabo de manera individual. Analizando la precaria situación de la gente presenta este escenario a Maquiavelo. Como en la novela no podemos acercarnos a escuchar las quejas del pueblo como en el videojuego, podemos ver la forma en que se describe su precaria situación:

Perdona, pero ya ves el panorama. Entiendes lo que se tiene que hacer políticamente para poner fin a los Borgia y no dudo de tu sinceridad en esto. —Hizo una pausa—. Pero debemos empezar a un nivel más básico. Los Borgia cogen lo que quieren del pueblo con total impunidad, para mantener su poder. [...] Observaron cómo los guardias empujaban al hombre al suelo; luego, se rieron, cogieron del tenderete lo que les vino en gana y siguieron. El hombre se puso de pie, contempló cómo se marchaban, lleno de impotencia, y luego, al borde de las lágrimas, empezó a ordenar sus artículos. Una mujer se acercó para consolarle, pero se la quitó de encima. No obstante, ella se quedó por allí cerca, con preocupación en los ojos⁶⁰⁵.

Es en este punto en el que Ezio le señala que el hombre debe ser consciente de su propia liberación, pues no tendría mayor valor que fuera siempre él quien resolviese sus problemas, tal como lo hizo tiempo atrás. Además no se trata de una situación puntual, pues es todo un proceso de cambio el que se tiene que llevar a cabo por más hombres que sean conscientes de su situación y estén dispuestos a trabajar para mejorarla. Sin embargo, también aflora algo del carácter elitista que tiene la Sociedad Secreta, pues son unos pocos los aptos para pertenecer a la Hermandad.

⁶⁰⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, pp. 218-219.

Ayudar a un hombre está bien, pero no resolverá el problema. Volverán cuando no estemos y harán lo mismo una y otra vez. Mira la calidad de las cosas que ofrecen aquí. Las verduras están pasadas, la carne está en mal estado y no cabe duda de que el pan está duro. Lo mejor se lo llevan los Borgia. ¿Por qué crees que hay tanta gente bebiendo? [...]Porque sufren — contestó Ezio—. No tienen esperanza y se sienten oprimidos. Quieren olvidarse de todo. Pero podemos cambiarlo.

—¿Cómo?

—**Reclutándoles para nuestra causa.** —Extendió los brazos—. Estas personas..., éstos son los que formarán el eje de nuestra resistencia a los Borgia.

—Ya hemos hablado de esto —dijo Maquiavelo con acritud—. No puedes decirlo en serio.

—Voy a empezar con este vendedor. Nicolás, **para ganar esta guerra necesitamos soldados que luchen por nosotros. Debemos sembrar las semillas de la rebelión en sus mentes.** —Hizo una pausa y continuó con seriedad—: Si reclutamos a aquellos a quienes el acoso ha convertido en sus enemigos, armaremos a la gente que fue desarmada por los Borgia.

Maquiavelo se quedó contemplando a su amigo con dureza.

—Pues ve —dijo—. Ve y recluta a nuestros primeros novicios⁶⁰⁶

Ahora, vemos como para el universo de *Assassin's Creed*, Ezio se transforma en el modelo de “príncipe” para la representación de Maquiavelo. Podemos ver como estos planteamientos están basados en algunos párrafos que nos hablan acerca de la relación del gobernante con el pueblo, sobre todo aquellos que dicen de cómo ha de ganarse su confianza y como se le deben entregar herramientas para defender su causa:

Cuando un príncipe quiere ganarse la voluntad de un pueblo que le sea enemigo (y me refiero a los príncipes que llegaron a ser tiranos de su patria), debe estudiar primero lo que el pueblo desea, y sabrá que siempre quiere dos cosas: vengarse de los que han causado su servidumbre y recobrar su libertad. El primero de estos deseos puede satisfacerlo el príncipe por completo; el segundo, en parte⁶⁰⁷

Ciertamente, jamás hubo príncipe nuevo que desarmase a sus súbditos; antes bien, cuando los ha encontrado desarmados siempre los ha armado; y es que al armarlas, dichas tropas se hacen tuyas, se vuelven leales los que te infunden sospechas y quienes ya lo eran lo siguen siendo, convirtiéndose de súbditos en partidarios tuyos⁶⁰⁸.

⁶⁰⁶ *Idem.*

⁶⁰⁷ Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Primero. Capitulo XVI”, en *Discursos...*, en *Obras Completas...* p. 307.

⁶⁰⁸ Nicolás MAQUIAVELO, “Capitulo XX”, en *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 69.

Los ciudadanos que terminan formando parte del secretismo de la Orden son aquellos que fueron capaces de defenderse de los acosos de la guardia (Vid. Fig. 3). Por esta razón sobresalen de entre la multitud, que solo se manifiesta mediante la queja y son invitados personalmente a formar parte de los Asesinos. Para aquellos ciudadanos que no participan en la revolución que propone Ezio, las acciones realizadas por la sociedad secreta tienen una función más consolatoria que revolucionaria⁶⁰⁹. La intervención de ellos es mínima, pero aun así existen señales del cambio de sus formas de vida en sus discursos al eliminarse la “Influencia de los Borgia”.

- Hemos pasado una época muy dura. Creo que Dios debía tener sus razones, supongo que lo ha hecho para que seamos más fuertes y más dignos de su amor

- Las cosas marchan mucho mejor. He comprado una nueva propiedad cerca de Santa María de Trastevere, la cual con esfuerzo convertiré en una auténtica joya, ya tengo varios compradores interesados, aunque ignoran su estado actual

- ¿Sabes? Creo que aún queda una pizca de esperanza. Mi marido ha empezado a tallar de nuevo. Ayer un mercader de Ripa le encargó varias docenas de piezas⁶¹⁰.

Sin embargo, en la novela *La Hermandad*, al terminar el periodo de crisis que representan los Borgia, Ezio tiene un gesto de consideración frente a su cuerpo de reclutas al liberarlos de sus responsabilidades dentro de la orden para que regresen a sus vidas normales. Podemos ver que de manera implícita también se sigue cumpliendo la máxima de Maquiavelo que citamos anteriormente, pues Ezio “no desarma” a sus hombres, ya que conservan sus habilidades, sino que sólo los incita a volver a su vida cotidiana:

—Gilberto, tu gente es vital para mí. Mis reclutas siguen siendo fieles, pero han visto que la vida ha vuelto a la normalidad y la mayoría anhela regresar a la vida que llevaban antes de que les convenciera para que se unieran a nosotros en la lucha para librarse del yugo de los Borgia. **Conservan sus habilidades, pero no son miembros acérrimos de la Hermandad, y no puedo esperar que soporten el peso que nosotros tenemos encima, porque de este yugo tan sólo nos libraré la muerte**⁶¹¹

⁶⁰⁹ Umberto ECO, *El Superhombre de Masas...*, p. 90.

⁶¹⁰ UBISOFT: “Comentarios de ciudadanos de Roma, después de eliminación de la influencia Borgia”, en *Assassin's Creed Brotherhood...* [Videojuego]

⁶¹¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 407.

No será la última vez que Ezio recurra al apoyo de la población. En *Assassin's Creed Revelaciones*, recurriría a la formación de un tumulto con el fin de crear una distracción para lograr entrar a una impenetrable fortaleza. Se le reprocha este acto por utilizar a la gente para lograr un objetivo particular: “*La gente te está haciendo un favor, Mentor. Devuélveselo para que no les hagan daño*”⁶¹², por lo que decide defenderlos como para minimizar las bajas. Vemos como en este caso más que un afán emancipador, existe la intencionalidad de utilizarlo como una herramienta para lograr sus objetivos particulares:

Ezio se quedó reflexionando sobre circunstancias similares en Roma no hacía tanto tiempo.
—*Tal vez si les ayudamos a desahogarse para que suelten esa ira, serviría a nuestra causa.*
Yusuf se le quedó mirando.
—*¿Te refieres a reclutar a esta gente? ¿Incitar a que se rebelen?*
—*No tiene que ser más que una manifestación. Pero, si tenemos suficientes de nuestro lado.*
—*Fingir solidaridad para favorecer tus propios asuntos* —*dijo Yusuf con cierto desdén—.*
¡Menudo caballero!
—*No está bien, lo sé. Pero funcionará, créeme*⁶¹³

Hemos visto que los planteamientos emancipador e instrumental, se vuelven válidos bajo los discursos que presenta Ezio. Además vemos cómo la perspectiva de Maquiavelo acerca del pueblo va cambiando a medida que toma nota de las acciones de Ezio. ¿Es este el reflejo del pensamiento de Maquiavelo histórico? Probablemente, pero esto quizás se deba a la visión paternalista que desea inculcar al Estado para alcanzar su libertad pero siempre pensando en la seguridad, en el orden y las leyes. Podemos ver que entre *El Príncipe* y los *Discursos* existe un enfoque diferente. El primero está visto desde el punto de vista del gobernante y su función dentro de la creación del Estado, el cual en esta primera etapa se acerca más a una monarquía, donde el pueblo constituye una función instrumentalista donde es tratado como una colectividad que se deja llevar por las apariencias y por el resultado sin importar mayormente el proceso, aunque también considera que la relación entre el gobernante y el pueblo debe ser lo más favorable y equilibrada posible por el bien del Estado y del gobernante.

En los *Discursos*, el sistema de gobierno predominante es la República basada en el modelo romano. En éste el pueblo tiene una mayor participación en el gobierno, como vimos incluso considera el valor de los tumultos para la creación de nuevas leyes: “*diré que en cada*

⁶¹² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 248.

⁶¹³ *Ibidem*, p. 245.

ciudad debe haber manera de que el pueblo manifieste sus aspiraciones, y especialmente en aquellas donde para las cosas importantes se valen de él”⁶¹⁴. Pero debemos considerar que para que este modelo funcione, Maquiavelo presume en sus ejemplos que el pueblo poseerá la *antiqua virtus* romana, por lo que sus valores siempre serán favorables a los intereses del Estado, por lo que se trata de un modelo ya establecido. Entonces ¿qué tan confiable es la idealización del mundo clásico de Maquiavelo? Probablemente, sus ejemplos adolezcan de un defecto similar a las Eutopías de la literatura: “dar por sentado que en condiciones justas la gente sería sensata”⁶¹⁵.

1.5. EN LA LÍNEA DE FUEGO: CONJURAS Y CONSPIRACIONES

Técnicamente, la saga *Assassin's Creed* posee una trama argumentada a partir de distintas conspiraciones⁶¹⁶, partiendo por aquellas de carácter histórico y donde se ven involucrados distintos fines políticos, como por ejemplo la Conspiración contra Galeazzo Sforza o la Conspiración Pazzi, pasando por aquellas de carácter personal que tienen como objetivo acabar con un personaje específico y su descendencia hasta llegar al punto medular que es el enfrentamiento secreto entre dos poderosas facciones que desde tiempos inmemoriales intentan encausar la historia de acuerdo a sus propósitos. Vemos que no solo las conjuras renacentistas son representadas dentro de esta saga de videojuegos y novelas, pues recordemos que la primera entrega de *Assassin's Creed* está basada en el desbaratamiento de una secreta conspiración que aspiraba al control de Tierra Santa mediante la manipulación del enfrentamiento entre Ricardo Corazón de León y Saladino.

Por esto, la idea de Conspiración se encuentra inmersa en un secretismo tan característico se transforma en un arma poderosa en el universo de *Assassin's Creed*. ¿Por qué es tan interesante estudiar este tópico en particular? ¿Que opina Maquiavelo sobre esta forma de alcanzar el poder? ¿Su postura se encuentra a favor o en contra? Cómo “Asesino” su representación en la ficción se encuentra inmersa dentro de una, como personaje histórico, las estudia desde el punto de vista práctico y cuestiona su utilidad y probabilidades de éxito. ¿Por qué son tan importantes? La conspiración no es un tema nuevo para el tiempo de Maquiavelo, ni mucho menos un tema menor (por eso se *explayó* ampliamente acerca del tema), variados

⁶¹⁴ Nicolás MAQUIAVELO: “Libro Primero. Capitulo IV”, en *Discursos sobre...*, p. 268.

⁶¹⁵ Jacques BARZUN: *Del amanecer a la...*, p. 209.

⁶¹⁶ Si bien este tema tiene más relación con el tema del conocimiento, por el carácter práctico que Maquiavelo le desea dar a la historia, decidimos incluirla en este apartado, pues está más relacionado con la trama de Ezio.

escritores clásicos como Suetonio, Platón o Aristóteles ya habían plasmado su opinión sobre esta forma tan particular de alcanzar el poder⁶¹⁷.

Toda conjura o conspiración⁶¹⁸ se lleva a cabo con el fin de ejercer presión sobre un personaje que se encuentre en un puesto predominante y termina afectando directa e indirectamente a distintos grupos de la sociedad. Independientemente del resultado, triunfo o fracaso, termina por repercutir en la manera o términos en que se ejerce, comparte y transmite el poder. Las conjuras siempre han existido y probablemente seguirán existiendo. La potencial posibilidad de que se lleven a cabo una conspiración hace sea un tema a considerar en el arte de gobernar, mientras que los ejemplos del pasado son fenómenos sobre el que se ha estado escribiendo desde los tiempos de los autores clásicos y que han de servir como experiencia para la actualidad⁶¹⁹.

Como mencionábamos, cuando Maquiavelo histórico escribe sobre las conjuras, no lo hace con el ánimo de incitar a la realización de ésta, sino con la pretensión de exponer los riesgos de su ejecución y para que el príncipe esté prevenido sabiendo de antemano a que está expuesto, por eso es que dedica un apartado extenso a este tema. Recordemos a quien está dirigida principalmente su obra, pues Maquiavelo no escribe para el público, sino para las autoridades y los príncipes o para sus amigos⁶²⁰. Es por eso que la exposición de Maquiavelo comprende esquemáticamente tres instancias: **causas, tipos de conjuras (contra el hombre, contra la patria) y riesgos los que acompaña (antes, durante y después de su ejecución)** con ejemplos históricos clásicos y de su época, siendo el más relevante y relativamente cercano a su tiempo el de la Conspiración Pazzi. No es nuestra intención hacer un análisis concienzudo acerca de todo lo que expone Maquiavelo sobre las conjuras, pero nos gustaría hacer una comparación entre lo que expone en sus escritos, cómo ha sido descrita por los libros de historia y como fue representada esta conspiración en el universo de *Assassin's Creed*. Más, ¿cómo encaja este hecho histórico dentro de esta trama?

—Entonces todo arreglado —estaba diciendo el español—. Vieri, tú te quedarás aquí y restablecerás nuestra posición lo más pronto posible. Francesco organizará nuestras fuerzas en Florencia para cuando llegue el momento de atacar y tú, Jacopo, tendrás que estar preparado para tranquilizar a la población en cuanto nos hayamos hecho con el control. No

⁶¹⁷ Para mayor detalle Vid. Elisur ARTEAGA: “Las conjuras en la antigüedad y el renacimiento. Estudio teórico con algunos casos prácticos”, *Alegatos*, Universidad Autónoma Metropolitana, 35 (1997). Disponible en <<http://www.azc.uam.mx/publicaciones/alegatos/pdfs/32/35-14.pdf>>

⁶¹⁸ Consideraremos para efectos prácticos, las palabras conjura y conspiración como sinónimos.

⁶¹⁹ Elisur ARTEAGA: “Las conjuras en la antigüedad y el renacimiento... [p. 1]

⁶²⁰ Jacob BURCKHARDT, *La Cultura del Renacimiento...*, p. 71

*os precipitéis: cuanto mejor planificada esté la acción, más probabilidades de éxito tendremos*⁶²¹.

Para *Assassin's Creed*, la Conspiración Pazzi se encuentra dentro del marco de un plan para eliminar a los Medici y eliminar su influencia del gobierno florentino⁶²². Esto, dentro del plan templario, estaría relacionado con el control de Florencia mediante influencia de grupos aliados a esta facción que ocuparían el vacío de poder⁶²³. De acuerdo a *Assassin's Creed*, todos los conspiradores tenían algún grado de resentimiento hacia el Gobierno de los Medici: *Francesco Pazzi*, había perdido su posición privilegiada como banquero ante el éxito de Lorenzo, *Francesco Salviati* fue rechazado tras su nombramiento como arzobispo de Florencia por el mismo Lorenzo, *Antonio Maffei* fue testigo del saqueo de Volterra llevado a cabo por los mercenarios de Medici, *Bernardo Bandini* quería cobrar venganza por el exilio de sus primos y *Stefano Da Bagnone* era un hombre de confianza de los Pazzi. Todos estos hombres dirigidos por el jefe de la familia *Jacopo Pazzi*, quien proveía los fondos monetarios y encima de éste Rodrigo Borgia, quien actuaba con la bendición de Sixto IV⁶²⁴.

—Es una suerte que por fin se pueda hacer el trabajo —dijo Francesco—. Hemos sufrido muchos contratiempos. Pero tal y como están las cosas, matarlos en la catedral nos reportará muchas críticas [...] —Es nuestra última y única opción —dijo Rodrigo con autoridad—. Y librando a Florencia de esa chusma estaremos haciendo el trabajo de Dios, por lo que el escenario es el apropiado. Además, en cuanto controlemos la ciudad..., que la gente murmure contra nosotros, ¿si se atreve!⁶²⁵

Maquiavelo nos habla de los inconvenientes que pueden surgir al planear una conjura, muchos de ellos ocurren cuando se debe cambiar repentinamente los planes establecidos: “Los peligros que se corren en la ejecución de las conjuraciones nacen, o de cambios de órdenes, o de falta de ánimo en los encargados de ejecutarlas, o de errores que cometan por imprudencia o por no consumir el proyecto, dejando vivos a algunos de los que pensaban

⁶²¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 147-148.

⁶²² Las causas de esta conspiración no están claras, mientras en los Discursos de Maquiavelo señala que “fue [por] la herencia de Juan Bonromei, quitada a aquéllos por orden de éstos”. Vid. Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Tercero, Capítulo VI: De las Conjuraciones”, en *Discursos...*, p. 522, Lucas-Dubretón señala que fue para concretar la ambición de Girolamo Riario (sobrino de Sixto IV), quien consideraba a Lorenzo un obstáculo para sus conquistas. Vid. Jean LUCAS-DUBRETÓN: *La vida cotidiana en Florencia...*, p. 75.

⁶²³ Anteriormente, los templarios habían tenido éxito en un atentado de similares características contra Galeazzo Sforza. Vid. *Assassin's Creed Lineage...* [cortometraje]

⁶²⁴ UBISOFT: “Bases de Datos: La Conspiración Pazzi”, en *Assassin's Creed II...* [videojuego]

⁶²⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 183.

matar”⁶²⁶. De hecho, la conjura contra los Pazzi contiene bastante de esos errores, aunque desde la perspectiva de *Assassin's Creed* el error principal parte de antes de ejecutar la conjura; Ezio ha espiado todos los planes de los conspiradores:

*Se habían distribuido los encargos de quiénes debían matarles, quiénes apoderarse del palacio del gobierno y quiénes recorrer las calles excitando al pueblo a proclamar la libertad. Ocurrió que, estando en la catedral de Florencia los Pazzi, los Médicis y el cardenal asistiendo a una misa solemne, se supo que Julián no asistiría a la comida y, reunidos los conjurados, acordaron de pronto hacer en la iglesia lo proyectado para ejecutarlo en casa del cardenal. Esto perturbó lo convenido antes, porque Juan Bautista Montesecco se negó a intervenir en los asesinatos diciendo que no quería hacerlos en la iglesia, y fue preciso distribuir nueva y apresuradamente los encargos*⁶²⁷.

Vemos como se tuvo que cambiar el lugar donde se tuvo que ejecutar el acto, dado que como hemos venido diciendo durante gran parte de este trabajo, “la religión forma parte importante de la vida cotidiana de la sociedad de la época”. La Iglesia representa un lugar sagrado de inconmensurable respeto que ni siquiera en una época tan controvertida como esta, nadie se atrevería a profanar. Los conspiradores decidieron romper este tabú y como uno de ellos no se atrevió a llevar a cabo el plan original fueron reemplazados por dos sacerdotes: Maffei y Da Bagnone⁶²⁸: “No quería agregar el sacrilegio a la traición. Para sustituirlo fueron elegidos apresuradamente otros hombres, y como uno de éstos era un sacerdote, se creyó que tal vez tuviese menos escrúpulos, a causa de su mayor familiaridad con las cosas sagradas”⁶²⁹. Como ambos hombres fueron escogidos rápidamente, fueron la causa del fracaso de la operación, pues no tenían el temple ni la preparación de un homicida.

Antes de seguir, quizás nos convendría caracterizar brevemente a Lorenzo de Medici, teniendo en cuenta que dicha conspiración gira en torno a él. La imagen que nos muestra *Assassin's Creed* es la de noble de carácter sereno pero con autoridad, que logró consolidar el crecimiento de Florencia “trayendo con él al menos cierta sensación de orden y tranquilidad a la intensa rivalidad reinante entre las principales familias de banqueros y mercaderes”: y mantener el delicado equilibrio en las relaciones con otras ciudades, pero que aún tenía que

⁶²⁶ Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Tercero, Capítulo VI: De las Conjuraciones”, en *Discursos...*, p. 529.

⁶²⁷ *Ibidem*, p. 530.

⁶²⁸ En *Assassin's Creed II* ellos estaban contemplados desde un principio.

⁶²⁹ Pasquale VILLARI: *Maquiavelo...* p. 390.

lidar con la lucha de las facciones rivales algunas de ellas irreconciliables⁶³⁰. Pero a pesar del carácter amable con el que se le intenta proyectar, también es un hombre de temer:

*Hacer de Lorenzo, apodado el Magnífico, un príncipe bonachón sería un craso error: sabe, llegada la ocasión, usar métodos rudos y practicar la manera fuerte. [...] Su mayor preocupación, se sabe, es impedir el ascenso de las otras familias; por consiguiente las estrangula cada vez más; hasta los matrimonios están sujetos a una autorización a fin de que no sean demasiado provechosos [...] Cuando el sacrosanto comercio es amenazado, la represión se torna aún más dura. [Vemos aquí como castiga a Volterra porque terminaron el trato con los Medici, cuando los volterranos subieron sus pretensiones de renta sobre unas minas de alumbre que Lorenzo arrendaba y este no quiso aceptar el precio]*⁶³¹

Ahora ¿cómo se relacionaría la representación de Lorenzo con los Asesinos? Desde muy jóvenes, estrechó lazos con Giovanni Auditore⁶³², padre de Ezio, después de que éste le salvó la vida al caer al Río Arno cuando niño⁶³³. La actitud más “abierto al conocimiento” de Lorenzo, comparte similitudes con la ideología de los Asesinos. Además, es mencionado su interés por la filosofía neoplatónica y el conocimiento hermético, como también sus relaciones con algunos pensadores y artistas que compartían estas y otras ideas, aunque esto no sea mirado con buenos ojos: “En Careggi te rodeas de hombres que la mayoría consideramos peligrosos librepensadores: Ficino, Mirándola, ¡y ese asqueroso de Poliziano! Pero al menos ahora hemos tenido la oportunidad de ver hasta dónde llega en realidad tu radio de acción..., que es lo mismo que decir que a ninguna parte, hablando en términos prácticos”⁶³⁴.

Si asesinar a un objetivo era difícil, asesinar a dos lo era aún más. Situación que también observó Maquiavelo: “Pueden no tener buen éxito las conspiraciones contra una sola persona, por los motivos antes referidos; pero lo tienen mucho menos si la conjuración es contra dos, hasta el punto de ser difícilísimo que prosperen; porque realizar dos hechos iguales y al mismo tiempo en diferentes sitios, es casi imposible”⁶³⁵. A continuación esta es la descripción de los eventos según la novela de *Assassin's Creed*:

⁶³⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 11.

⁶³¹ Jean LUCAS-DUBRETÓN: *La vida cotidiana en Florencia...*, p.74.

⁶³² Lorenzo se sintió muy triste e impotente al ver que no pudo hacer nada para salvar a su amigo de la ejecución, pues se encontraba fuera de Florencia en ese instante. Vid. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 107.

⁶³³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 205

⁶³⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 107

⁶³⁵ Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Tercero, Capítulo VI: De las Conjuraciones”, en *Discursos...*, en *Obras Completas...*, p. 531

En el momento en que el obispo bendecía el pan y el vino Ezio se percató de que Francesco y Bernardo intercambiaban sus lugares. La familia Medici estaba sentada justo delante de ellos. En el mismo instante, los sacerdotes Bagnone y Maffei, en los peldaños inferiores del altar, y más próximos a Lorenzo y Giuliano, miraron subrepticamente a su alrededor. El obispo dio media vuelta para quedarse de cara a la congregación, levantó el cáliz de oro y empezó a decir:—La sangre de Cristo...

Entonces, todo sucedió a la vez. Baroncelli se puso en pie gritando «Creapa, traditore!»⁶³⁶ desde atrás, le clavó a Giuliano una daga en el cuello. De la herida brotó un surtidor de sangre que roció por completo a Fioretta. Cayó arrodillada en el suelo, gritando.

—¡Déjame terminar a mí con ese bastardo! —vociferó Francesco, apartando a Baroncelli de un codazo y derribando a Giuliano, que intentaba detener el flujo de sangre con sus manos. Francesco se colocó a horcajadas sobre él y hundió una y otra vez la daga en el cuerpo de su víctima, con tal frenesí que, sin aparentemente darse cuenta de ello, acabó clavándosela también en su propio muslo. Giuliano llevaba ya tiempo muerto⁶³⁷ antes de que Francesco le clavara la estocada final, la decimonovena.

Mientras, Lorenzo, con un alarido de alarma, se había enfrentado a los atacantes de su hermano, y Clarice y las niñeras habían huido para protegerse junto con los niños y Fioretta. La confusión reinaba por todas partes. Lorenzo había desdeñado la idea de tener cerca a los guardaespaldas —un atentado asesino en una iglesia era algo inaudito—, que luchaban ahora para poder llegar a su lado abriéndose paso entre las masas de fieles confusos y presas del pánico que se empujaban y pisoteaban entre ellos para alejarse de la escena de la carnicería. Empeoraba la situación el calor y el hecho de que apenas hubiera espacio para moverse...

Excepto en la zona de justo delante del altar. El obispo y sus sacerdotes contemplaban la escena, atónitos y paralizados. Bagnone y Maffei, viendo que Lorenzo estaba de espaldas a ellos, aprovecharon la oportunidad desenfundando las dagas que llevaban escondidas debajo de la sotana, se abalanzaron sobre él.

Los sacerdotes son rara vez asesinos experimentados, y por muy noble que creyeran que era su causa, entre ambos no consiguieron causarle a Lorenzo más que heridas superficiales antes de que rápidamente se los quitara de encima. Pero en la pelea acabaron vencéndolo y Francesco, cojeando debido a la herida que él mismo se había causado, pero reforzado por el

⁶³⁶ Históricamente fue Antonio Maffei el que gritó y previno a sus víctimas: “Antonio de Volterra, comisionado, como antes hemos dicho, para matar a Lorenzo de Médicis, al acercarse a él exclamó: «¡Ah, traidor! ». Exclamación que salvó a Lorenzo y perdió a los conjurados” Vid. Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Tercero, Capítulo VI: De las Conjuraciones”, en *Discursos...*, p. 531.

⁶³⁷ “Los Pazzi, tantas veces citados, lograron matar solamente a Julián de Médicis; de suerte que de tales conjuras contra más de una persona todo el mundo debe abstenerse, porque ningún bien producen, ni a los conjurados, ni a la patria, ni a nadie” Vid. Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Tercero, Capítulo VI: De las Conjuraciones”, en *Discursos...*, en *Obras Completas...*, p. 532

*odio que hervía en su interior, se aproximó también hacia él, maldiciendo a gritos y con la daga en alto. Bagnone y Maffei, sin saber adónde ir después de lo que habían hecho, dieron media vuelta y echaron a correr; pero Lorenzo se tambaleaba, no dejaba de sangrar y la puñalada que tenía en la parte superior del hombro derecho le impedía utilizar la espada*⁶³⁸.

Es en este instante cuando logra Ezio entrar en acción. Rescata a Lorenzo y los conspiradores huyen. Ezio no puede alcanzar a Francesco (implicado en la muerte de su familia) y debe dedicarse a prestar auxilio a Lorenzo que se encuentra herido. Lorenzo jura llevar a cabo una cruel represalia cuanto antes. Los Pazzi aprovechan el vacío de poder que se ha generado, mientras Jacopo exalta al pueblo para provocar una insurrección bajo el grito: *Libertá! Libertá! Popólo e libertá!*⁶³⁹ Ezio ha dejado a Lorenzo al cuidado de sus aliados y lucha a muerte con Francesco, al cual mata y en un acto contrario a las normas de respeto del Credo, cuelga su cadáver semidesnudo por la ventana del Palazzo a modo de amenaza hacia los Pazzi⁶⁴⁰.

Después de la recuperación de Lorenzo, este cumple su palabra y comienza una frenética persecución de todos los simpatizantes y familiares de los Pazzi, mientras los verdaderos conspiradores han huido de la ciudad: *“Todo terminó en cuestión de días. El dominio de los Pazzi sobre Florencia había acabado. Sus bienes y propiedades fueron confiscados, su escudo de armas destrozado y pisoteado. A pesar de que Lorenzo reclamó piedad, la turba florentina persiguió y acabó con cualquier simpatizante de los Pazzi que pudo encontrar”*⁶⁴¹.

Ezio se dedica a darles caza uno por uno a los conjuradores. Además busca pistas que lo lleven al responsable principal de la muerte de su padre y hermanos. Cuando solo queda Jacopo de Pazzi, lo sigue a una reunión secreta donde ve nuevamente al “Español” quien le reprocha su fracaso y lo mata sin piedad⁶⁴². “El Español” confiesa que en realidad la reunión es una emboscada para atrapar a Ezio. Luego de un breve enfrentamiento con los hombres de Borgia, logró recoger algunas pistas que revelarían que la conspiración es aún más grande de que pensaba y que lo llevaran a su nuevo destino: Venecia, donde desetrañaría una nueva

⁶³⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, pp.188-190.

⁶³⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 203.

⁶⁴⁰ *Idem.*

⁶⁴¹ *Ibidem*, p.204.

⁶⁴² Jacopo intenta huir y es atrapado por la guardia de la *Signoria*, en el camino de regreso implora a unos campesinos que lo maten pero hacen caso omiso a sus ruegos. Es condenado a muerte y su cadáver enterrado en la iglesia de *Santa Croce*, pero su cuerpo es exhumado y nuevamente enterrado aunque no en “tierra bendita”. Nuevamente es exhumado por unos niños y los restos son sometidos a escarnio público para terminar flotando durante un buen tiempo en el Arno. Vid. Jean LUCAS-DUBRETÓN: *La vida cotidiana en Florencia...*, p. 80

conspiración, conocería nuevos aliados y se vería por primera vez cara a cara con su peor enemigo, pero eso ya es otra historia.

1.6. LA CEREMONIA DE INICIACIÓN

—*Mientras que los demás hombres siguen ciegamente la verdad, recuerda...*

—*Y Ezio eligió el resto de las palabras como si las supiera de toda la vida:*

—*... que nada es verdad.*

—*Mientras que los demás hombres están limitados por la moralidad o la ley —continuó Maquiavelo—, recuerda...*

—*... que todo está permitido.*

*Dijo Maquiavelo: —Trabajamos en la oscuridad, para servir a la luz. Somos Asesinos.*⁶⁴³

Los mejores registros de una Ceremonia de Iniciación de los Asesinos son las de Ezio en el juego *Assassin's Creed II* y la de Claudia Auditore en *Assassin's Creed Brotherhood*⁶⁴⁴. Se trata de ritual solemne mediante la cual a un aspirante se le hace reconocimiento de su ingreso a la Hermandad. Cuando Ezio pasa por este rito ya había cumplido varios años ejerciendo como Asesino.

Consta básicamente de tres partes: un juramento, un “compromiso” y finaliza con un salto de fe. El Maestro comienza recitando el Credo de los asesinos en idioma árabe: "*Laa shay'a waqi'un moutlaq bale koulon moumkine*" (*Nada es verdad, Todo está permitido*) para continuar con la frase: "*La sabiduría de nuestro Credo se refleja en estas palabras. Trabajamos en las sombras para servir a la luz, somos Asesinos*". Un orador (recurrentemente el papel recae sobre Maquiavelo) toma el juramento al aspirante, donde éste da conocimiento de los principios del Credo. En una señal de compromiso con la Orden, se "sella" con una quemadura en forma de anillo el dedo anular del iniciado con una pinza ardiente. En tiempos de Altaïr se le amputaba el correspondiente dedo, no solo como señal de sacrificio y lealtad, sino que también con fines prácticos ya que la hoja de su cuchilla pasaba a través de ese espacio. Fue el mismo Altaïr después decidió cambiar esta costumbre pues se le consideró innecesaria, además modificó el diseño del arma para este fin⁶⁴⁵. Se completa la ceremonia cuando el iniciado realiza un salto de fe desde una torre de una altura considerable junto a sus demás "hermanos".

⁶⁴³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 387.

⁶⁴⁴ Vid. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 340-341

⁶⁴⁵ UBISOFT: “Hoja 6, Códice de Altaïr”, en *Assassin's Creed II...* [Videojuego]

En las posteriores entregas, como por ejemplo *Assassin's Unity*, algunos aspectos de la ceremonia han variado a través de los siglos, aunque se mantiene su esencia original. Veremos cómo se incluye una nueva etapa dentro del rito donde el iniciado debía realizar un "viaje espiritual" (que se presenta como una prueba a superar) a lo más recóndito de su conciencia bajo el efecto de alguna sustancia alucinógena.

2. EL "PRÍNCIPE" DE "MAQUIAVELO"

Assassin's Creed logra intentar apegarse al contexto histórico real mediante mecanismos como la ambientación o los discursos de personajes secundarios; pero esta obra no está exento de que sus autores se hayan tomado ciertas licencias para apuntar fenómenos de relevancia histórica a la figura de un protagonista ficticio.

Un claro ejemplo es lo que ocurre con el modelo del príncipe, en el cual nuestra representación de "Maquiavelo" se basa para posteriormente escribir su obra. Independientemente si se trata del personaje real o el ficticio, ambos coinciden en el hecho de que observaron a los hombres de su tiempo para recoger sus experiencias y plasmarlas en un trabajo que pretendía tener un fin práctico. Ya hemos visualizado como Nicolás Maquiavelo se ve fuertemente influenciado por la personalidad de César Borgia, su padre Rodrigo, entre otros personajes. Por su parte, la representación de Maquiavelo en *Assassin's Creed*, si bien reconoce ciertas capacidades de César, su modelo principal es el protagonista ficticio Ezio Auditore y esto será posible corroborarlo a través de toda la obra *Assassin's Creed La Hermandad (o Brotherhood)*.

—He pensado en escribir un libro sobre los métodos de Cesare. Ahora creo que tal vez me dedique a examinarte a ti.

—Si escribes un libro sobre mí —dijo Ezio—, ¿será mejor que sea uno corto!⁶⁴⁶

De todas formas, el primer acercamiento hacia *El Príncipe* no es directamente a través de la experiencia de Ezio, sino mediante los comentarios que ambos personajes hacen sobre Girolamo Savonarola. Esta mención aparece exclusivamente en la novela *Assassin's Creed Renaissance*:

⁶⁴⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 344.

[...] *Savonarola*, el Patito Feo, vio de repente su oportunidad y llenó el vacío de poder. Es como cualquier dictador, sea de pacotilla o majestuoso. Totalmente carente de humor, convencido de su causa y lleno a rebosar de un sentimiento inquebrantable de engreimiento. El tipo de príncipe más efectivo y más desagradable que podrías desear. —Hizo una pausa—. **Algún día escribiré un libro sobre el tema.**

—¿Y ha sido el Fruto del Edén el medio que justifica su fin?

—Sólo en parte. En su mayoría, y odio decirlo, lo debe todo a su **carisma**. No sólo ha cautivado a la ciudad en sí, sino también a sus líderes, hombres con influencia y poder.⁶⁴⁷

Podemos observar además como se hace referencia a uno de los pensamientos más celebres que “se le atribuye” a Maquiavelo, como también a otros elementos que podemos encontrar en *El Príncipe*, como el carisma de Savonarola o un atisbo a las cualidades de los príncipes.

Quisiéramos plantear una pequeña reflexión sobre la frase: “El fin justifica los medios”. Bien sabemos que, popularmente, esta frase se le ha atribuido a Nicolás Maquiavelo, pero la verdad es que no aparece como tal en ninguna de sus obras y se trataría de una interpretación de una cita más amplia: “*Trate, por tanto, un príncipe de vencer y conservar el Estado: los medios siempre serán juzgados honrosos y encomiados por todos, pues el vulgo siempre se deja llevar por la apariencia y el resultado final de las cosas, y en el mundo no hay más que vulgo, careciendo los pocos de sitio donde la mayoría tiene donde apoyarse*”⁶⁴⁸.

Lo más cercano a esta frase es una referencia que Napoleón hace de una idea de *El Príncipe* de Maquiavelo, donde declara: “Triunfad siempre, aun por el peor medio y os darán siempre la razón”⁶⁴⁹. Sin embargo, llama la atención la interpretación que se le logra hacer a una frase que está enfocada a un contexto tan específico hasta transformarla en una sentencia, casi doctrinaria. Es un caso muy similar, al que podemos ver en el caso de nuestra investigación con “nada es verdad, todo está permitido”

¿Cómo corroborar que gran parte del conocimiento que se le pretende atribuir a la representación de Maquiavelo lo obtiene de este protagonista ficticio? El autor de la obra utiliza un simple gesto: aprovechando el perfil de observador otorgado a este “Maquiavelo”, cada vez que Ezio realiza un discurso o ejecuta alguna acción que considere digno de resaltar, este toma nota en una libreta: “*Maquiavelo, ya en su caballo, sacó un pequeño bloc de notas negro y escribió algo en él, mientras sonreía distraídamente para sus adentros. Ezio subió a*

⁶⁴⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 454.

⁶⁴⁸ Nicolás MAQUIAVELO: “Capítulo XVIII” *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 60.

⁶⁴⁹ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe (Incluye comentarios...*, p. 134.

su montura”⁶⁵⁰. Como la cantidad de referencias es bastante exhaustiva, lo mejor será clasificarlas de acuerdo a ciertos criterios para lograr un mejor ordenamiento de las ideas a expresar.

2.1. *Virtù* y Fortuna.

La idea de fortuna es posible encontrarla en uno de los primeros capítulos de la novela *Assassin's Creed*, en una conversación previa al ataque de Cesare Borgia a la villa de Monteriggioni (haciendo alusión a las múltiples conquistas de César a través de Italia), entre Ezio y su tío el condotiero Mario Auditore:

—*Nuestro destino está sólo en parte en tus manos. Sólo podemos controlarlo hasta cierto punto. Pero nunca olvides, nunca olvides, sobrino, que a pesar de lo que te ocurra a ti o a mí este día, el gorrión nunca perderá una pluma que no haya sido arrancada por los dedos de Dios.*⁶⁵¹

Separando el hecho que, dentro de la trama, éstas terminan siendo unas palabras de “despedida” por parte del tío del protagonista, es posible vislumbrar el concepto de fortuna de manera similar a la planteado por Maquiavelo: *Con todo, y a fin de preservar nuestro libre albedrío, juzgo que quizá sea cierto que la fortuna sea árbitro de la mitad de nuestro obrar, pero que el gobierno de la otra mitad, o casi, lo deja para nosotros*⁶⁵². “Fortuna” y “Destino” se tienden a confundir entre ambos diálogos, aceptando que se puedan encontrar similitudes por su carácter relativamente incontrolable. Pero si ponemos ambas citas bajo la lupa de análisis más específico, encontraremos que, si bien la intención del autor es establecer un símil entre ambos pensamientos, al otorgarle un elemento de control parcial al “destino” al igual que Maquiavelo, en el caso de *Assassin's Creed*, el personaje de Mario al parecer está utilizando el término de fortuna cristiana desde un punto de vista más providencial, lo que no sería nada extraño la utilización de este lenguaje, recordando cómo la presencia de la religión abarcaba todos ámbitos de la vida cotidiana, incluyendo las palabras que se podrían utilizar⁶⁵³ al encontrarse un vestigio de resignación y predestinación en la segunda parte de su frase. Por su parte, Maquiavelo nos habla sobre la fortuna como una limitante a la potencialidad

⁶⁵⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 116-117.

⁶⁵¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...* p. 63

⁶⁵² Nicolás MAQUIAVELO: “Capítulo XXV”, *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 83

⁶⁵³ Vid. Lucien FEVBRE: “Dominio de la Religión sobre la Vida”, *El Problema la Incredulidad en el siglo XVI...* pp. 295-313

humana, si bien imposible de prever de manera perfecta pero posible de encausar por medio de la resistencia o la acción de la *virtù*.

La *virtù*, aquella cualidad que deben tener los príncipes, que de manera general conjuga cualidades como el valor o la energía, tanto para hacer el bien como el mal⁶⁵⁴. Por lo tanto, discrepa con el concepto de virtud cristiana, enfocada principalmente a la bondad y se enfoca a lo que se pueda denominar una “virtud pagana”, la cual en sí misma es generadora de gloria y renombre⁶⁵⁵, lo que da para pensar que no todas las personas pueden acceder a ella, sino que es una cualidad propia de los príncipes. *Virtù* y fortuna se ven enfrentadas. Ahora ¿cómo podemos ver esta confrontación dentro de *Assassin's Creed*, más específicamente en la historia de Ezio? Ezio se ve constantemente tentado a disponer del conocimiento del Fruto para encausar sus búsquedas y lograr sus objetivos. Sucumbir a los designios del artilugio sería sucumbir ante la fortuna. Antes que nada decide ocupar su propia inteligencia y habilidades para encausar su misión, siendo el fruto la última alternativa a utilizar.

Pero la visión que ofrecimos al principio de este párrafo no es más que una percepción global del concepto y Maquiavelo es mucho más específico con respecto a los actos mediante los cuales se manifiesta la *virtù*, algunos de los cuales podemos encontrarlos enumerados en *El Príncipe*:

*Por lo tanto, quien considere necesario en su nuevo principado tomar garantías frente a los enemigos, ganarse amigos, vencer por fuerza o engaño, hacerse amar y temer por los pueblos, seguir y venerar por los soldados, aniquilar a quienes lo puedan o deban perjudicar, renovar con procedimientos nuevos antiguas instituciones, ser severo y agradable, magnánimo y liberal, extinguir la milicia desleal, establecer otra nueva, preservar las alianzas con reyes y príncipes de modo que lo hayan o de beneficiar sin reciprocidad o perjudicar con miramientos*⁶⁵⁶.

La mención que se hace sobre el concepto de *virtù* no es más que eso, sólo una mención. El lector común podría pasar de largo de ella, mientras que quien tenga una leve idea preconcebida sobre el concepto examinaría el párrafo buscando cual es el acercamiento que pretende dar el autor y, aun así, se le generaría una confusión con el concepto de “fortuna”, si se relacionara con la idea de “casualidad” presente en el mismo párrafo.

⁶⁵⁴ Pasquale VILLARI: *Maquiavelo, su vida y su tiempo...*, p. 217.

⁶⁵⁵ *Idem*.

⁶⁵⁶ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe en Obras Completas...*, pp. 26-27.

—Mira, Claudia, Bartolomeo y La Volpe te están esperando en la habitación interior que hay ahí. —Hizo una pausa—. Eso sí que ha sido pura casualidad.
—Virtú, querido Nicolás, eso es todo —dijo Ezio, a la cabeza.
«¿Virtud?», se dijo Maquiavelo para sus adentros mientras le seguía⁶⁵⁷.

Pero para descubrir cuál es el trasfondo de esta afirmación hay que retroceder un poco en la trama y confrontar con las cualidades y acciones que reflejan el concepto de virtù. Situémonos en un escenario específico: Ezio acaba de llegar a Roma, la Hermandad de Asesinos local se encuentra desarticulada y desorganizada producto de la convulsión que genera la autoridad de la familia Borgia a escala local como por los continuos combates que se están llevando a cabo a escala territorial. Para variar existen problemas internos y una fuerte tensión entre las fuentes de apoyo e información que comúnmente posee la organización, las cuales son básicamente tres gremios: los ladrones, los mercenarios y las cortesanas, de los cuales ya hemos entregado generalidades cuando describimos a los aliados de Ezio. El siguiente dialogo entre Ezio y Maquiavelo explica mucho mejor la situación poco favorable que por la que está pasando la Hermandad de Asesinos:

Ezio [hizo] una pausa tras un furioso silencio—. ¿Sabes de verdad cómo son nuestros enemigos? ¿Tenemos al menos aquí una red clandestina con la que trabajar?
—Creo que no. La mayoría de nuestros **mercenarios**, como Fabio [Orsini], están ocupados luchando con las fuerzas de Cesare. Y los franceses todavía le apoyan. [...]
—¿Qué tenemos? —preguntó.
—Una fuente sólida. Tenemos **chicas trabajando en un burdel**. Es un lugar de lujo, frecuentado por cardenales y otros ciudadanos romanos importantes, pero hay un inconveniente. La madame que está al cargo es una holgazana y por lo visto prefiere disfrutar de las fiestas que promover nuestra causa y recopilar información.
—¿Qué hay de los **ladrones** de la ciudad? —preguntó Ezio[...]
—Bueno, sí, pero se niegan a hablar con nosotros. —¿Por qué?
Maquiavelo se encogió de hombros. —No tengo ni idea⁶⁵⁸

Después de este dialogo, Ezio decide ir en solitario a “hacer algunos amigos”⁶⁵⁹. En términos prácticos, lo que hace es corroborar el real alcance de la situación personalmente con el fin de afianzar alianzas nuevamente para obtener la información necesaria que le

⁶⁵⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 187.

⁶⁵⁸ *Ibidem...*, pp. 138-139.

⁶⁵⁹ *Idem*.

permita tomar decisiones, volcar la fortuna a su favor y reunir las fuerzas necesarias para devolverle la estabilidad a su Orden y lograr sus objetivos de turno. Haciendo un símil con la obra de Maquiavelo, cada líder de gremio representaría un “rey o príncipe” con quien es necesario preservar una alianza, lo cual no excluye que los Asesinos no cuenten con aliados dentro de las altas esferas de poder, aunque esto solo sea por coincidencia de objetivos como por ejemplo el papa Julio II.

El primero en visitar es el Gremio de Ladrones de Roma, donde Ezio se encuentra con un antiguo aliado: *Gilberto “La Volpe”*. Este manifiesta que a pesar de poseer la capacidad para conseguir la información necesaria, ha decidido discontinuar su ayuda a la Orden por la desconfianza que le provoca la presencia de Nicolás Maquiavelo y su comportamiento sospechoso por su relación con Cesar Borgia, poniendo en duda la lealtad que Maquiavelo profesa a la Hermandad, aunque Ezio afirma que esto es no así, que Maquiavelo a pesar de su personalidad es digno de confianza. En este primer encuentro *La Volpe* invita a Ezio a corroborar sus sospechas presenciando un encuentro entre Maquiavelo y un guardia de la familia Borgia. En un lugar cercano al encuentro, surge una escaramuza donde se los ladrones de Gilberto se ven enfrentados a una brigada de guardias. Ezio se dispone a auxiliarlos, incluso en una arriesgada maniobra traslada a un lugar seguro a un joven ladrón que resulta herido en la confrontación. Esta muestra de valor, da pie a que *La Volpe* confíe en la palabra de Ezio sobre las intenciones de Maquiavelo y decida prestar su ayuda a la Hermandad, a pesar de que el aún mantiene sus sospechas las que se irán acrecentando conforme avance la obra⁶⁶⁰ hasta llegar a un punto en el cual *la Volpe* decide asesinar a Maquiavelo, pero Ezio logra evitarlo justo a tiempo, al revelar que el traidor se encontraba dentro de las filas de los propios ladrones de *La Volpe*.

Contactar a los mercenarios es la segunda parada de Ezio, aquí encontraría a otro viejo compañero de armas: Bartolomeo D’Alviano, un experimentado guerrero aunque talvez un poco hosco e impulsivo, una imagen bastante similar a la su contraparte histórica. Este hombre se encuentra demasiado ocupado en la campaña de la Romaña contra los ejércitos franceses aliados de Cesar Borgia. A pesar de que Bartolomeo le baja el perfil al progreso de su campaña, su esposa Pantasilea le explica cuál es la real situación de la guerra señalando que están bastante complicados al ser atacados por los dos flancos, resultando imposible de abordar solo por las tropas de Bartolomeo a menos que se realice un ataque por el lado más vulnerable del ejercito enemigo: la desprotegida entrada a la torre de guardia, mientras en otro

⁶⁶⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 140-152.

escenario se realiza una ofensiva directa. Ezio se ofrece a realizar el ataque sorpresa en solitario, gracias al consejo y estrategia de Pantasilea logran ganar la batalla y las tropas de Bartolomeo tienen un respiro para reacondicionar sus cuarteles y atender a las peticiones de Ezio⁶⁶¹.

Un burdel es la última fuente de apoyo que debe conseguir y aquí Ezio no tiene ningún conocido que sirva como medio de enlace. Se debe enfrentar al secuestro de *Madonna Solari*, la encargada del prostíbulo por parte de unos traficantes enviados por los Borgia, pero en el transcurso de la misión de rescate la mujer es asesinada por sus captores y el prostíbulo queda sin administrador. La llegada de la hermana de Ezio, Claudia y su madre son la clave para la resolución de este problema. Claudia se ofrece a tomar el cargo, pues poseía la experiencia necesaria al haber llevado las cuentas y administrar durante años la hacienda de la familia: Villa Auditore. Ezio personalmente no desea que su hermana se vea involucrada directamente en sus problemas, como tampoco que ponga en riesgo su vida, pero en el fondo sabe que debe arriesgarse a tomar la decisión de delegar esta responsabilidad y acepta a regañadientes, asignándole sus primeras tareas e investigaciones⁶⁶². El tiempo le demostraría que fue la mejor determinación que pudo tomar. Claudia demostraría que tiene cualidades de sobra para unirse a la causa de su hermano, siendo finalmente invitada a unirse formalmente a la Hermandad, pasando por el mismo rito de iniciación que pasó Ezio⁶⁶³.

Una vez consolidadas las alianzas con estos gremios, como también haber establecido vínculos con algunos importantes personajes históricos, como los que hemos nombrado a través de este capítulo, Ezio se embarcaría en la lucha para debilitar el poder de los Borgia. Tiempo después, en una reunión donde Ezio y sus aliados planearían los últimos movimientos para la batalla definitiva contra Cesare, Maquiavelo tomaría nota de las acciones de Ezio. Probablemente la referencia a la que se quiso hacer relación fue la siguiente: “*La primera conjetura que se hace acerca de la inteligencia de un señor es a partir de los hombres de que se rodea; cuando son competentes y leales cabe reputarlo siempre de prudente, ya que ha sabido reconocer su competencia y preservar su lealtad*”⁶⁶⁴.

Pero no son estas las únicas cualidades que Ezio demostraría como líder, ni tampoco quiere decir que no cometa errores. Recordemos cómo es recriminado por Maquiavelo por no aprovechar la oportunidad de haber acabado con la vida de Alejandro VI. Pero ahora una duda espantosa asaltaba a Ezio. “*Al mostrar piedad, la piedad que era el alma del Credo de los*

⁶⁶¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, pp. 153-165

⁶⁶² Ibidem, pp. 174-180.

⁶⁶³ Ibidem, p. 341.

⁶⁶⁴ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 77.

*Asesinos y que debía, por lo que él sabía, ser concedida a todos aquellos cuyas vidas pusieran en peligro al resto de la humanidad, ¿había sido débil?”*⁶⁶⁵. Maquiavelo no dudaría en reprochárselo a lo largo de la obra: “*Cometiste un error garrafal. Una vez. Porque fundamentalmente tu instinto es mostrar misericordia y confianza. Ésos son buenos instintos. Pero ahora tenemos que luchar y golpear fuerte. Esperemos que los Templarios no sepan que sigues vivo*”⁶⁶⁶. Bien podemos relacionar esta idea con las actitudes que debía poseer un gobernante, las cuales como hemos señalado a lo largo de este trabajo, resultan incompatibles con la moral cristiana: “*Si los hombres fuesen todos buenos, precepto semejante no sería recto, pero dado que son malvados y no la mantendrían contigo, tampoco tú tienes por qué respetarla con ellos*”⁶⁶⁷

2.2. LOS “PRÍNCIPES CAÍDOS”.

A lo largo de este capítulo, estamos corroborando cómo Ezio cumple algunas características del “príncipe modelo” que el personaje de Maquiavelo intenta destacar. Ya hemos estado abordando las interacciones más importantes entre Ezio y Maquiavelo, donde podemos ver como este toma nota de los continuos debates que mantienen. Hemos notado, además, como algunos personajes aliados de Ezio, como Caterina Sforza o Julio II⁶⁶⁸ también es posible relacionarlos con la obra de Maquiavelo, pues sus acciones son dignas de considerarse como una influencia (ya sea para evitar o para emular) importante para la labor del gobernante, y vemos como sí han sido considerados por los creadores de *Assassin's Creed* para que se intente reflejar esta idea dentro del desarrollo de la trama.

Sin embargo en la relación de Ezio con sus oponentes y donde podemos ver la mayor cantidad de reflexiones que el Maquiavelo de la saga incluiría en su representación de *El Príncipe*, los cuales son un amplio reflejo de la obra del histórico Nicolás Maquiavelo. A continuación en este apartado intentaremos encontrar aquellas referencias en la figura de aquellos personajes de *Assassin's Creed Renaissance* y *La Hermandad* que definiremos como los “príncipes caídos”, pues su plan de acción no era el apropiado para la consolidación de su modelo de estado, haciendo hincapié en como son representados y con qué ideas del Maquiavelo real estarían relacionados.

⁶⁶⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p.16.

⁶⁶⁶ *Ibidem*, p. 103

⁶⁶⁷ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, pp. 52-53.

⁶⁶⁸ Debemos volver señalar que este personaje es propio de la novela y no aparece en videojuego.

2.2.1. Girolamo Savonarola y la “Hoguera de las Vanidades”

Era un hombre atormentado, un genio retorcido y un creyente fanático de los peores; pero lo más aterrador de todo fue que el pueblo le permitió no sólo liderarle, sino incitarle a cometer los más ridículos y destructivos actos de locura. Todo ello sustentado por el terror al fuego del infierno y por una doctrina que predicaba que el placer, los bienes mundanos y los trabajos fruto de la mano del hombre eran despreciables, y que sólo a través de la abnegación más completa podía una persona hallar la luz verdadera de la fe⁶⁶⁹.

Ajeno al conflicto entre Asesinos y Templarios, la casualidad hizo que se viera involucrado sin saberlo en esta “guerra secreta” al encontrar uno de los poderosos artefactos místicos capaces de doblegar la voluntad de los hombres. Pero el personaje de Savonarola nos entrega material para ejecutar un análisis más amplio, pues nos presenta un interesante contexto histórico. Por lo tanto, ¿qué ideas es posible extraer de la participación de este personaje?

—¡Quemas de libros, arrestos, esos interminables sermones! Y pensar en lo que era Florencia hace apenas dos años... ¡Un modelo contra la ignorancia! Y ahora estamos de nuevo aquí, empantanados en la Época Oscura⁶⁷⁰.

En esta pequeña frase notamos que existe una comparación entre la Florencia antes y después de Savonarola, partiendo de la base de la diferenciación clásica que comúnmente se hace entre la oscura Edad Media y el mítico Renacimiento, sobre todo el vivido durante los tiempos de Lorenzo el Magnífico. Bien sabemos por lo que hemos estudiado, tanto en Delumeau como Huizinga, que tal diferencia no es tajante, que no existió tal separación, que a pesar de que se promulgue la recuperación del mundo antiguo del Renacimiento, éste nunca se perdió durante el periodo de Edad Media.

Ahora si pensamos en las motivaciones que “justifican” la conducta de Savonarola que aparecen en la Base de Datos de *Assassin's Creed*: “*al contemplar como los ricos humillaban a los pobres y los sacerdotes vendían indulgencias a la plebe*”, vemos cómo con sus sermones en realidad pretendía exponer toda esa corrupción, aunque sus medidas fueron extremas: “*exigió abolir la propiedad privada y el progreso para volver al Edén. El*

⁶⁶⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 450

⁶⁷⁰ *Ibidem*, p. 417

Conocimiento quedó proscrito”⁶⁷¹. Dentro de la trama, Savonarola indirectamente se transformó en un “aliado” inesperado de los Asesinos aunque su influencia en la población era nefasta, ya que mantenía ocupadas a las tropas de Alejandro VI que constantemente eran enviadas a Florencia a intentar recuperar el artefacto que mantuvo alejado de las manos templarias todo ese tiempo.

Históricamente, la relación entre el monje Savonarola y Alejandro VI fue muy tensa⁶⁷², el monje invoca en su discurso incesantemente las revelaciones divinas, estigmatizando los vicios de la iglesia con tanta vehemencia, que en una primera instancia el Papa le prohíbe seguir predicando. Como Savonarola hace caso omiso y reincide en sus ataques contra la iglesia, incluso con más fuerza que antes, Alejandro VI decide excomulgarlo⁶⁷³.

Si bien el Savonarola de *Assassin's Creed* contaba con el “Fruto del Edén”, buena parte de su poder se basaba en su carisma, como también en la paranoia colectiva que estaba generando la llegada de un nuevo siglo y la promesa del Advenimiento y el temor al Juicio Final:

*“Tanto Ezio como Teodora y, de hecho, todas las personas racionales e inteligentes, sabían por qué la gente empezaba a ser presa de una especie de histeria violenta e incontrolada. Se acercaba el año del medio milenio, 1500, y muchos creían que aquel año marcaría el Segundo Advenimiento”*⁶⁷⁴.

*—Tengo la impresión de que Savonarola cree de verdad que el Día del Juicio Final está a la vuelta de la esquina. El único problema es que no muestra signos de llegar, e incluso algunos de los que al principio creían firmemente en él, empiezan ahora a titubear*⁶⁷⁵.

El milenarismo de Savonarola se transforma en un elemento interesante de analizar, pues es posible revisarlo desde una doble perspectiva: como una corriente escatológica optimista, creyente de un próximo advenimiento a una edad de paz después de las tribulaciones de la peste y el gran cisma; pero también pesimista, que predicaba el castigo inminente y el fin del mundo, por lo que la única opción es el pronto arrepentimiento⁶⁷⁶.

⁶⁷¹ UBISOFT: “Bases de Datos. Girolamo Savonarola” en *Assassin's Creed II* [Videojuego]

⁶⁷² Vid. J.LUCAS-DUBRETÓN: *“La vida cotidiana en Florencia...”*, p.180.

⁶⁷³ La excomuni3n no debe tomarse a la ligera, en tiempos donde la religi3n rige todos los aspectos de la vida cotidiana, Savonarola poco a poco empez3 a perder seguidores por esta causa.

⁶⁷⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 439.

⁶⁷⁵ *Ibidem*, p. 460.

⁶⁷⁶ Jacques LE GOFF: *El Orden de la Memoria*, Ediciones Paid3s, Barcelona, 1991, p. 72-74.

Cabe destacar que la inclinación milenarista del discurso de Savonarola se encuentra inscrita en el marco de una historia lineal, advirtiendo un desenlace fatalista que acabaría con la parusía. Hay que pensar que algunos de los acontecimientos y cambios ocurridos en el escenario de la época hacían pensar a ciertos círculos que eran señales de la segunda venida de Cristo. Sin embargo, esta percepción milenarista nos llevaría a una idea mucho más profunda: para Delumeau, el siglo XV había hecho hincapié en el tema del pecado, experimentando un terror pánico ante la perspectiva del Juicio Final, llevando al hombre a ampararse bajo la figura de profetas, santos, reliquias y por supuesto la mismísima Virgen. Esta creencia se convertiría en unas de las características más representativas de la mentalidad occidental del Renacimiento⁶⁷⁷.

Pero el Savonarola de *Assassin's Creed* no ejerce presión por sí solo. Juega un papel importante la influencia coercitiva que ejercían sus lugartenientes en la población, incluso cuando la población ya empieza a dudar, aún mantiene un amplio poder por la influencia de sus aliados. Estos ocupaban diversos oficios y habían sido afectados en diverso grado por el poder místico del artefacto del monje y que los podemos caracterizar como:

- Un pintor que deseaba redimirse por haberse dedicado a una actividad tan “pecaminosa” como el arte. El mismo dirigía hogueras donde se quemaban obras de arte.
- Un galeno que no atendía a nadie que no se hubiera sometido a Savonarola.
- Un granjero que cortó el suministro de alimentos para los animales de carga y la población y que pensaba que así valorarían su humilde trabajo.
- Un condotiero que junto a sus hombres cortó la entrada del Puente Vecchio, uno de los principales accesos a la ciudad de Florencia
- Un noble que incitaba a la gente a seguir a Savonarola porque consideraba que era un “acto temerario desafiar a quien tiene el poder”.
- Un comerciante mercante, que suprimió la distribución de productos de su barco a la ciudad. Además pensaba que era válido que otros tuvieran el poder de decidir lo que era “bueno” para el pueblo
- Un capitán de guardia que preparaba una trampa para quien osara desafiar a Savonarola.
- Un sacerdote, que estaba perdiendo la razón.

⁶⁷⁷ Jean DELUMEAU: *La Civilización del...*, pp. 417-418.

- Un predicador, que creía fuertemente en las palabras de Savonarola como fuente de salvación para el mundo corrupto. De los nueve, era el único que actuaba por propia convicción sin ninguna clase de manipulación.

Llama la atención como estos lugartenientes representan a distintos profesiones y oficios, todos con una fuerte influencia dentro del entramado social, como también la forma en que generan un bloqueo represivo sobre diversos sectores como salud, transportes, alimentación y educación con el fin de hacer decaer la moral de la población para imponer una ideología de corte político religioso, una teocracia.

Ezio y Maquiavelo discuten sobre el papel de la población dentro de todo este problema. A lo que Maquiavelo responde: “*Raro es el hombre dispuesto a oponerse al status quo. Y de hacerlo... recae sobre nosotros ayudarlo a salir adelante*”⁶⁷⁸. Una frase que podría inducir a la búsqueda de un líder con la *virtù* necesaria para guiar a la pueblo, y además sugiere una incitación al “individuo” a pensar por sí mismo.

Cada vez que uno de los lugartenientes era eliminado, la población empezaba a congregarse con el apoyo de otros Asesinos como Paola y La Volpe y se empezaba a correr el rumor de que “el Asesino había vuelto”, ya que Ezio se había transformado en un personaje casi mítico. Al morir el último, la influencia represiva había sido totalmente minada y a pesar de que la ciudad retomaría poco a poco su ritmo normal, el pueblo se manifestaba como una turba enardecida que exigía la caída del Savonarola.

Si lo vemos desde el punto de vista histórico⁶⁷⁹, son muchos los factores que contribuyeron a la caída de Savonarola. Después de su excomuni3n, fue perdiendo el apoyo de las autoridades de la *Signoria* por la latente amenaza de interdicci3n que caía desde Roma hacia Florencia, la que traía graves consecuencias para la ciudad, sobre todo desde el punto de vista económico. Además debemos considerar es que también existieron facciones que no estaban de acuerdo con el pensamiento de Savonarola⁶⁸⁰ y que en detrimento del poder del monje, estas fueron cobrando más fuerza. Savonarola, desesperado intenta someterse a una prueba de fuego, pero los resultados fueron nefastos y poco después fue tomado prisionero y condenado. Toda esta situaci3n podemos verla dentro de la trama de *Assassin's Creed*, mediante el siguiente párrafo:

⁶⁷⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, pp. 454-455

⁶⁷⁹ Vid. J.LUCAS-DUBRETÓN: “*La vida cotidiana en Florencia...*”, p. 180-185

⁶⁸⁰ Se presumía que Maquiavelo tenía cercanía con una de estas facciones, pero no se ha comprobado históricamente.

Lo que sí llegó fue un fraile liberal franciscano que desafió al Monje con una ordalía de fuego. El Monje se negó a someterse a ella y su autoridad sufrió otro revés. A principios de mayo de 1497, una enorme cantidad de jóvenes de la ciudad organizó manifestaciones de protesta, que acabaron convirtiéndose en disturbios. Después de aquello, las tabernas empezaron a abrir, la gente volvió a cantar, a bailar y a jugar, se reanudó la prostitución... La gente empezó a divertirse de nuevo, en realidad. Y los bancos y los negocios abrieron otra a medida que, lentamente primero, los exiliados regresaban a los barrios de la ciudad liberados ya del régimen del Monje. No sucedió todo ello de la noche a la mañana, pero finalmente, casi un año después del día de las protestas, el momento de la caída de Savonarola, que se había aferrado tenazmente al poder, se hizo inminente⁶⁸¹

Vemos como en *Assassin's Creed* se representa el Juicio público de Savonarola y su posterior condena a la hoguera. Ezio en un gesto de compasión decide acabar con su vida antes que lo alcanzaran las llamas. Pero es tal la trascendencia del fraile, que aun en *Assassin's Creed Brotherhood* los heraldos lo continúan mencionando: “*Su Santidad ha ordenado que los seguidores que aun queden de Girolamo Savonarola sean interrogados o pasados a cuchillo. Las viles falsedades que profesan como su verdad son pura herejía y compartirán el destino de su líder si no se arrepienten de inmediato*”⁶⁸²

2.2.1.1. Análisis del profeta desarmado.

Moisés, Ciro, Teseo y Rómulo no habrían podido hacer observar por tan largo tiempo sus ordenamientos de haber estado desarmados, tal como en nuestros días acaeció a Savonarola; éste, en efecto, se hundió junto con sus instituciones en cuanto la multitud le retiró su confianza, careciendo de todo medio con el que retener a quienes se la profesaron o de atraerse la fe de los incrédulos⁶⁸³

Sabemos que el Maquiavelo histórico no era seguidor de las ideas de Savonarola, llegando a vincular a grupos opositores a su gobierno, pero desde el punto de vista del pensamiento, el fraile representaba la llegada al poder de un príncipe poseedor de una moralidad cristiana, pero que se aleja de la virtud política del gobernante. “*Savonarola, que tenía ideas solidas sobre austeridad, fuerza moral y corrupción, pereció porque no se dio*

⁶⁸¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, pp. 464.

⁶⁸² UBISOFT: “Heraldos de Roma”, *Assassin's Creed Brotherhood...* [Videojuego]

⁶⁸³ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 21

cuenta de que un profeta desarmado va siempre al cadalso”⁶⁸⁴. Su moralidad cristiana simplemente no se sostenía en los asuntos políticos y cualquier política con base en tal suposición terminaría en desastre⁶⁸⁵.

Para Le Goff, el proyecto de Savonarola fue el primer intento de realización de una utopía político-religiosa. Aunque su movimiento adolecía de la falta de un elemento esencial de la escatología moderna definida por Mannheim: la unión del espíritu revolucionario con el milenarismo. La base y el programa político de Savonarola poco y nada tenían de revolucionario, sino que más bien era un conservador, el simple sostenedor de una “paz universal” de una concordia armoniosa entre ciudadanos de una sociedad jerarquizada en un plano de mayor justicia⁶⁸⁶

¿Pero cuáles son las consecuencias de un pensamiento como el de Savonarola como base de un sistema de gobierno? Señalamos anteriormente, el por qué Maquiavelo critica a la Iglesia de su tiempo y por ende a la religión. Recordemos que la religión abarca variadas esferas de la vida del hombre del Renacimiento, incluyendo la educación. De esta forma, “la religión se transforma en una institución que modela la mentalidad de los hombres”⁶⁸⁷. Maquiavelo critica el carácter pacifista del cristianismo en contraposición al ímpetu que promulgaban las antiguas religiones paganas, por ende considerando que valores como la humildad son menos útiles (e incluso peligrosos) para los intereses del Estado.

Si bien Savonarola se encuentra preocupado por la situación política y espiritual de su entorno, las soluciones que propone se encuentran fuera del mundo real o verdad efectiva, intenta aplicar medidas que solo descansan sobre la base de su carisma por lo que su proyecto de gobierno se torna inviable sin una fuerza material que lo sustente, pues solo se ampara en el discurso profético de una esperanza espiritual lejos de los bienes materiales, a través de su persona o de la de alguno de sus seguidores:

—¡Gente de Florencia! ¡Venid! Reuníos a mi alrededor. ¡Escuchad bien lo que tengo que deciros! ¡Se acerca el fin! ¡Es el momento del arrepentimiento! De suplicar el perdón de Dios. Escuchadme, si sois incapaces de verlo por vosotros mismos. Los signos nos rodean: ¡disturbios! ¡Hambre! ¡Enfermedades! ¡Corrupción! ¡Son los presagios de la oscuridad! ¡Debemos mantenernos firmes en nuestra devoción para que no nos consuman a todos! — Examinó la multitud con su mirada encendida—. Veo duda, creéis que estoy loco. Ahhh... ¿y

⁶⁸⁴ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo”, *Contra la corriente...*, p. 132.

⁶⁸⁵ *Ibidem*, p. 119.

⁶⁸⁶ Jacques LE GOFF: *El Orden de la Memoria...*, p. 75.

⁶⁸⁷ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO, *Obras Completas...*, p. CVII.

no decían lo mismo los romanos de Jesucristo? Sabed que en su día, también yo compartía vuestra inseguridad, vuestro miedo. Pero eso fue antes de que Savonarola se acercara a mí. ¡El me enseñó la verdad! Mis ojos se abrieron por fin. ¡Y por eso estoy hoy ante vosotros con la esperanza de poder abrir también los vuestros! —El sacerdote hizo una pausa para coger aire—. Comprended que estamos al borde del precipicio. Por un lado, el brillante y glorioso Reino de Dios. Por el otro..., ¡una hondonada sin fondo de desesperación! Estáis ya tambaleándoos precariamente en el borde. Hombres como los Medici o los miembros de otras familias que en su día llamasteis maestros, buscaban los bienes y las ganancias terrenales. Abandonaron sus creencias a favor de los placeres materiales, y querían que vosotros siguieseis su ejemplo. —Hizo una nueva pausa, esta vez para enfatizar sus palabras, y continuó—: Nuestro sabio profeta dijo en su día: «Lo único bueno que les debemos a Platón y Aristóteles es que plantearan tantas discusiones que ahora podemos utilizarlas contra los herejes. Pero aun así, ellos y muchos otros filósofos están ahora en el infierno». Si valoráis la inmortalidad de vuestra alma, daréis la espalda a este recorrido profano y abrazaréis las enseñanzas de nuestro profeta, Savonarola. Así santificaréis vuestro cuerpo y vuestro espíritu. ¡Así descubriréis la Gloria de Dios! Y os convertiréis por fin en lo que nuestro Creador pretendía: ¡en sirvientes fieles y obedientes!»⁶⁸⁸

Vemos como Savonarola es más que un profeta, se podría señalar que “es un fanático que desea un futuro acelerado, y desea que se acelere a través de él, pues lo que la Naturaleza le lleva milenios, debe madurar en el instante de su existencia”⁶⁸⁹. Ya hemos analizado su postura milenarista al respecto y cómo intenta proyectar gobierno espiritual alejado de lo material, aunque no se equivoca en denunciar algunos de los males de política eclesiástica como la corrupción, en pro de volver a una sociedad muy similar a la de los tiempos del cristianismo primitivo. Además demuestra cierto rechazo a las posturas filosóficas clásicas en cuanto a su discurso, pero se encuentra dispuesto a usarlas como argumento para plantear su postura.

En contraposición a este discurso que más que brindar esperanza amedrenta a la población, se contraponen las palabras de Ezio, quien, quien se dirige a los ciudadanos a una multitud que aún se encuentra alborotada después de la muerte de Savonarola. No repetiremos la cita textual, pues ya la hemos reproducido en extenso en el apartado dedicado a “el pueblo”. Parte con una retrospectiva de momentos importantes de su vida y de cómo no tomó el camino de la venganza después de la muerte de su familia: “*La venganza ofuscó mi*

⁶⁸⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, pp. 442-443.

⁶⁸⁹ Lucian HÖLSCHER: *El Descubrimiento del Futuro*, p. 49.

mente. Me habría consumido de no haber sido por la sabiduría de unos cuantos desconocidos que me enseñaron a ver más allá de mis instintos”⁶⁹⁰. Señala que este fue un punto de inflexión que fue inspirado gracias a las enseñanzas de sus maestros e insta a la gente a reconocer su libertad como cualidad humana intrínseca, como también la opción de seguir su propio camino: “Hay quienes querrían privarnos de esta libertad, [...] Pero está en nuestras manos poder elegir, elegir aquello que consideremos la verdad, y es precisamente ejercitar este poder lo que nos hace humanos.”⁶⁹¹ Al final los exhorta a no fiarse de las autoridades que intentan dominarlos.

2.2.1.2. Representación simbólica de “La hoguera” en *Assassin's Creed*

La mayor locura de todas. Savonarola y sus más íntimos aliados organizan grupos de seguidores que van puerta a puerta y exigen la entrega de cualquier objeto que consideren moralmente cuestionable, incluso cosméticos y espejos, y ni que decir tiene pinturas, libros supuestamente inmorales, todo tipo de juegos incluyendo el ajedrez, instrumentos musicales..., de todo. Si el Monje y sus seguidores creen que pueden ser una distracción de la religión, los llevan a la Piazza della Signoria, encienden enormes hogueras y lo queman todo. —Maquiavelo movió la cabeza de un lado a otro—. Florencia ha perdido gran parte de sus objetos de valor y su belleza de esta manera”⁶⁹².

Un elemento que vemos como se repite a lo largo de la saga de *Assassin's Creed*, es la “hoguera” (pues además de Savonarola, en la ficción fueron usadas por Jubair en tiempos de Altaïr y por los mongoles⁶⁹³), como medida que se vincula con fanatismo ideológico. A pesar de que la “Hoguera de las Vanidades” (Vid. Fig. 5) en sí es un hecho histórico que puede ser considerado como un símbolo de represión del Conocimiento para contrarrestar ideas disidentes, también podemos ver una forma de representar el desprendimiento del pasado y las influencias para partir desde cero, como una “purificación”.

Si bien estamos analizando la caracterización de hecho histórico, el que haya sido utilizado como recurso dentro de *Assassin's Creed* en más de una oportunidad de forma similar nos da entender que más de algún mensaje nos quiere entregar. El fuego es un elemento simbólico, a través de él se restaura un mundo nuevo, sustraído de la

⁶⁹⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, pp. 469-470.

⁶⁹¹ *Idem*.

⁶⁹² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 460

⁶⁹³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 424

descomposición y la podredumbre⁶⁹⁴. Recordemos que bajo la mirada del “mito del eterno retorno”, muchos rituales de purificación (ya sea mediante la combustión, o la anulación de faltas y pecados) eran llevados a cabo con el fin de llevar a cabo una regeneración, o sea un nuevo nacimiento⁶⁹⁵, o si lo vemos desde la óptica de muchos antagonistas de *Assassin's Creed*: es la forma de crear un Nuevo Mundo.

Si recordamos lo que examinamos acerca del Maquiavelo histórico en el capítulo anterior: “la memoria de los tiempos se extingue por razones de cielo o de los hombres”. Dentro de la saga y como vimos en el Capítulo II, Juno confirma esta idea “*Pero todas esas cosas son efímeras. Desaparecen con el fuego...*” como también Desmond, al señalar que la humanidad debe “aprender todo desde cero”. Existe una concordancia entre el papel que juega el fuego en esta purificación dentro de la saga. Sin embargo, también encontramos una aparente disidencia ya que Altaïr señala mediante el Códice, que los conceptos o las ideas no se pueden eliminar del todo, pues trascienden al hombre y la fuente material donde fueron depositadas⁶⁹⁶, pero al final de nuevo nos encontramos con esta idea de regeneración, pues recalca que siempre nos estaremos encontrando con etapas de (re)descubrimiento del pensamiento: donde “todo vuelve en el tiempo”⁶⁹⁷.

2.2.2. Juan Borgia, el Mayor ¿el dinero es el nervio de la guerra?

No es mucho lo que se pueda decir sobre la vida de este personaje, aparte ocupó el cargo de cardenal obtenido probablemente por la influencia de su primo el Papa Alejandro VI⁶⁹⁸ y que no se debe confundir con Juan Borgia hermano de César⁶⁹⁹ y quien presumiblemente lo mandó a matar para acceder al cargo de comandante de las fuerzas del Papa. Juan Borgia actuaba como tesorero personal de Cesar, por lo que estaba encargado de financiar y administrar los recursos monetarios de la guerra. Ezio cuando se enteró que Cesar estaba obteniendo dinero desde algún medio, por lo que decidió investigar la fuente y acabar con esta vía de recursos para reducir las fuerzas del ejército de Cesare:

—*He preparado un plan para luchar contra los Borgia.*

⁶⁹⁴ Mircea ELIADE: *El Mito del eterno retorno...* p. 116

⁶⁹⁵ *Ibidem*, p. 56.

⁶⁹⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 415.

⁶⁹⁷ *Idem*.

⁶⁹⁸ La Familia Borgia estuvo implicada en bastantes casos de nepotismo en el Alto Clero del Renacimiento.

⁶⁹⁹ En *Assassin's Creed Ascendance*, cometieron el error de caracterizarlo igual que este personaje.

—Sugiero —intervino Maquiavelo enseguida— que vayamos a por sus suministros o a por los seguidores de Cesare. —Gracias, Nicolás —dijo Ezio sin alterarse—. **Mi plan contiene ambas cosas. Si conseguimos cortar sus fondos, Cesare perderá su ejército y regresará sin sus hombres.** ¿De dónde obtiene el dinero?⁷⁰⁰

Si nos remitimos al Maquiavelo histórico, encontraremos que la idea de atacar los fondos del enemigo es una idea proveniente del mundo clásico: “*el dinero es el nervio de la guerra*”⁷⁰¹. Aunque existe una pequeña contradicción de prioridades entre lo que plantea la novela y lo que aconseja Maquiavelo, ya que para este último son mucho más importantes los soldados que el dinero: “*Sostengo, pues, que no es el oro, como vulgarmente se dice, el nervio de la guerra, sino los buenos soldados, porque el oro no es suficiente para tener un ejército bien organizado y éste sí lo es para encontrar oro*”⁷⁰².

Ezio en un principio, desconocía el nombre del tesorero, por lo que tuvo que realizar una investigación a un intermediario que contrajo una deuda con este financista, un personaje poco conocido llamado Egidio Troche, un “senador idealista que soñaba con devolver al senado el poder que tuvo en la Antigua Roma”⁷⁰³. Curiosamente, su pensamiento se asemeja al del Maquiavelo histórico que veía en la Roma Republicana el modelo de gobierno que el anhelaba, después que el príncipe lograra crearlo y darle estabilidad. A pesar de su corta intervención, este personaje presenta ideas muy interesantes sobre la política romana, las cuales no solo parecen una crítica al gobierno de su tiempo el cual, según la novela ha sido reducido a la toma de decisiones superficiales, sino que también podría ser aplicable a nuestro tiempo en cuanto a las reales intereses que debería resolver el mundo político y que muchas veces se ven nublados por conflictos de intereses:

—Hmm. Bueno, como iba diciendo, los senadores antes hacían lo que se supone que hacen los senadores: hacer peticiones reales, como, por ejemplo (¡oh, no sé por dónde empezar!), **la crueldad ilegal, los niños abandonados, el crimen en las calles, los tipos de interés o tener un poco de control sobre Chigi y los otros banqueros.** Ahora la única legislación que nos permiten redactar independientemente tiene que ver con cosas semejantes al ancho apropiado de las mangas en los vestidos de las mujeres⁷⁰⁴.

⁷⁰⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...* p. 231

⁷⁰¹ Nicolás MAQUIAVELO: *Discursos sobre la primera década de Tito Livio en Obras Completas...* p. 436

⁷⁰² *Ibidem* 437.

⁷⁰³ UBISOFT: “*Bases de Datos. Egidio Troche*” en *Assassin's Creed Brotherhood* [Videojuego]

⁷⁰⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...* p. 248

Luego de obtener parte de la información que necesitaba, Ezio decide infiltrarse vestido como un capitán de guardia en una reunión que contaría con la presencia del misterioso banquero Borgia, aunque desconocía su ubicación exacta, por lo que tuvo que valerse tanto de su instinto para guiarse, su capacidad para disimular pues no tenía la menor idea donde tenía que llegar y su inteligencia para obtener la dirección exacta del evento de los soldados que supuestamente iba guiando y así no ser descubierto.

La reunión resultó ser en un festín pagano donde abundaba la comida, el vino y las cortesanas, muchas de ellas aliadas de Ezio, las que sirvieron como distracción para que este pudiera lograr su objetivo. Los realizadores del juego *Assassin's Creed Brotherhood* agregaron como requisito adicional a esta misión: “no ser descubierto”, pues al parecer históricamente, aunque Juan Borgia fue asesinado durante este banquete ninguno de sus invitados se había dado cuenta de su deceso.

—Bueno —dijo, aunque de sus ojos empezaban a brotar unas lágrimas de dolor y rabia—. Al menos he vivido. Las cosas que he visto, sentido y saboreado. No me arrepiento de nada. No me arrepiento de ningún instante de mi vida.

—Has jugado con las baratijas que da el poder. Un hombre con fuerza de verdad hubiera despreciado tales cosas. [...] El placer inmerecido [o vacío] se consume [en sí mismo]⁷⁰⁵.

A partir de sus últimas palabras, se deduce que Juan Borgia representa al Príncipe que por obtener su poder por vía hereditaria no se ve incentivado a cultivar la virtud de un gobernante, pues ya lo posee todo sin mayor esfuerzo, así que se entrega al disfrute de los placeres y lujos mundanos.

Cuando, después, la monarquía de electiva se convirtió en hereditaria, inmediatamente comenzaron los herederos a degenerar de sus antepasados y, prescindiendo de las obras virtuosas, creían que los príncipes sólo estaban obligados a superar a los demás en lujo, lascivia y toda clase de placeres. Comenzó, pues, el odio contra los monarcas, empezaron éstos a temerlo y, pasando pronto del temor a la ofensa, surgió la tiranía⁷⁰⁶.

2.2.3. Octavien de Valois. La sangre no forja el respeto.

Sin ser un personaje cuya existencia histórica se encuentre plenamente confirmada, por lo que no encontramos un reflejo histórico preciso con quien equipararlo, consideramos

⁷⁰⁵ *Ibidem*, p. 274

⁷⁰⁶ Nicolás MAQUIAVELO: *Discursos sobre la primera década de Tito Livio en Obras Completas...*, p. 260

que es uno de los personajes antagonistas (aparte de Cesar y quizás Alejandro Borgia, que son los principales) más ricos en cuanto a referencias del pensamiento de Maquiavelo, tanto en sus diálogos, interacción con el otros personajes y la forma de proceder del protagonista ante sus acciones.

“Octavien de Valois” (a lo largo de la obra se le nombra simplemente como “Valois”) es presentado por las bases de datos de *Assassin's Creed Brotherhood* como un primo lejano del rey de Francia, Luis XII que es puesto al mando del ejército francés en la península itálica, pero es definido como un personaje “*entrenado sólo en la teoría y [que] carecía de experiencia en la batalla*”⁷⁰⁷. Su idea de poder se basa en los vínculos familiares con la realeza y el contacto político con César Borgia lo considera no más que una herramienta para alcanzar el poder: —*Como soy de la Casa de Valois, Cesare me dará Italia. Gobernaré aquí como me corresponde por derecho de nacimiento.*⁷⁰⁸ Aunque de acuerdo a las reflexiones de otros personajes, la trama indicaría plenamente lo contrario y es Cesar quien lo utiliza para llegar al poder y los demás personajes presumen que cuando lo logre, no dudaría en deshacerse de él:

—*De Valois cree que Cesare permitirá que los franceses gobiernen Italia —explicó Bartolomeo mientras marchaba al lado de Ezio, [...]—. ¡Qué tonto! Está tan cegado por las gotas de realeza que hay en su sangre que no se da cuenta del plan del campo de batalla. ¡Maldito mequetrefe endogámico! —Hizo una pausa—. Pero yo sé y tú también que, piensen lo que piensen los franceses, Cesare tiene la intención de ser el primer rey de una Italia unificada.*⁷⁰⁹

Valois justifica su poder a través del **derecho de la sangre real**, pues a pesar de que los Borgia son una familia que alcanzó un alto poder, considera que no pertenecen a un antiguo linaje noble y no los considera digno para gobernar —*Los Borgia han intentado darle la vuelta al orden natural [...] y yo tengo la intención de volver a ponerlo en su sitio. La sangre real debería gobernar, no la infecta y contaminada sustancia que corre por sus venas*⁷¹⁰. Llama la atención como ocupa el término “orden natural”, al parecer se refiere a que el poder debe estar concentrado en las dinastías tradicionales que lo han mantenido durante

⁷⁰⁷ UBISOFT: “Bases de datos, Objetivos: Octavien de Valois”, *Assassin's Creed. Brotherhood*, [Videojuego]

⁷⁰⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 336.

⁷⁰⁹ *Ibidem*, p. 326.

⁷¹⁰ *Ibidem*, p. 337.

generaciones y no deber salir de esas manos, negando al acceso a quienes no pertenezcan a la realeza.

Desde el punto de vista maquiavelano, Valois no cumpliría con la *virtù* necesaria para convertirse en un líder, pues el hecho de tener sangre real no contribuiría merito suficiente: “*Pero lo que mejor mantiene la unión en el ejército es la fama del general, originada por su talento y valor, pues sin ellos, ni el nacimiento ilustre ni el cargo bastan para inspirar respeto*”⁷¹¹. La idea podemos verla representada en más de una ocasión: “*Las acciones de un príncipe nuevo, en efecto, son observadas con más atención que las de uno hereditario, y si se las reputa virtuosas calan más hondamente en los hombres y los obligan a él más estrechamente que la antigüedad de la sangre*”⁷¹². ¿Se ve reflejada esta crítica dentro del argumento de *Assassin's Creed*? Sí, pero no es precisamente la representación de Maquiavelo la encargada de plantear esta idea, sino que es mediante el reproche del *condottiero* Bartolomeo d’Alviano ante el actuar del general francés:

—*Oh, querido —dijo de Valois—, ¡cuánta prepotencia para alguien que no nació con nada más que su nombre!*

Ezio estaba a punto de dar la señal, cuando Bartolomeo le contestó a Valois, levantando la voz: [...]

—*¿Crees que estar al mando de un ejército te concede estatus y nobleza? La auténtica nobleza de espíritu viene al luchar al lado de tus hombres, no al secuestrar una mujer para escapar de una batalla*⁷¹³.

¿Pero cuál fue exactamente el actuar que desencadenó tal reacción del *condottiero*? Octavien había secuestrado a la esposa de Bartolomeo y estaba pidiendo su rendición a cambio de mantenerla con vida. Por lo tanto, en este juego del poder, el general Valois no dudaría en jugar sucio usando el temor como arma con tal de cumplir sus objetivos y lo que es peor aún, desde la perspectiva del pensamiento de Maquiavelo real, se transformaría en el prototipo de gobernante despreciable: “*Odioso lo hace sobre todo [...] el ser rapaz y usurpar los bienes y las mujeres de sus súbditos*”⁷¹⁴. Entonces, ¿cómo influye la presencia de nuestro protagonista ante tal encrucijada? Ezio, luego de examinar que mediante un ataque directo o uno sigiloso en solitario no tendría éxito, decide utilizar una estrategia de engaño similar al

⁷¹¹ Nicolás MAQUIAVELO: *El Arte de la Guerra en Obras Completas*,... p. 218.

⁷¹² Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe en Obras Completas*..., p. 81.

⁷¹³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*..., p. 332.

⁷¹⁴ Nicolás MAQUIAVELO: “Capítulo XIX”, *El Príncipe en Obras Completas*... p. 61

“Caballo de Troya”: roban armaduras francesas y fingen junto a una tropa de mercenarios ser soldados que llevan a Bartolomeo como prisionero para ingresar a la fortaleza de Valois. El plan es considerado “brillante” por parte de Bartolomeo, pese no estar de acuerdo con la forma ya que se plantea como un defensor del combate justo: [...] “*personalmente no me gusta usar este tipo de trucos. Creo en la pelea limpia y que el mejor hombre gane*”⁷¹⁵ y termina citando una frase atribuida al padre de Ezio: “*Llegará un día en el que los hombres no hagan trampas. Y ese día veremos de lo que de verdad es capaz la humanidad*”⁷¹⁶ (en el videojuego la frase tiene un sentido similar aunque empieza de distinta forma: “*Llegará el día que los hombres no someterán a otros...*”). Desafortunadamente, desconocemos cual es el origen de esta frase o si es posible atribuirla a algún personaje histórico, pero es posible deducir que ambas intentan hacer mención al potencial humano en condiciones plenas, aunque se podría destacar que el “engaño” también se encuentra dentro de las capacidades humanas e incluso Maquiavelo lo refleja en su obra y en su posición que tiene sobre la naturaleza humana, así que la perspectiva de la frase de Bartolomeo tiene una tendencia más idealista, incluso relacionada con el honor en el combate, como también de ambas versiones de la frase sería posible equiparar el “engaño” al “sometimiento” o “utilizar el engaño para someter”. Bajo este punto de vista, nos recuerda al concepto de “ilusión” que analizamos en el capítulo anterior y que esta ilusión se vuelve una herramienta que puede ser utilizada para distintos fines.

Ahora en este punto es posible establecer una comparación entre el método utilizado por Valois y el utilizado por Ezio para conseguir sus objetivos, pero analizadas desde el punto de vista del pensamiento del Maquiavelo histórico. Ambas estrategias recurren al engaño, pero ¿que es lo que las diferencia? Vimos que anteriormente que para Maquiavelo, una trampa como el robo o el secuestro vuelven despreciable al príncipe a los ojos del pueblo. Como sabemos, una de las mayores máximas de Maquiavelo hace referencia a que el pueblo es vulgo y solo se fija en las apariencias por lo que piense el no debería importar, lo que parece contradecir la idea expuesta anteriormente, incluso si es necesario se realizarían las crueldades necesarias si así se mantiene la estabilidad del Estado y este es el punto clave, pues este “secuestro” no ayudaría a forjar las bases para fundar legitimidad política y el Estado se volvería ingobernable por el desprecio que manifiesten sus ciudadanos al príncipe. Por otra parte, el ardid de Ezio se encuentra más relacionado con la postura que tiene Maquiavelo

⁷¹⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 327.

⁷¹⁶ *Idem.*

sobre el “uso de engaños en la guerra que merecen elogio”⁷¹⁷, donde clarifica que este tipo de técnicas dentro del arte de la guerra traen consigo gloria y no desprecio y lo ejemplifica con el caso de Aníbal que finge huir para acorralar al ejército romano o el de los samnitas que se disfrazan de pastores para engañar a los romanos y guiarlos a una trampa, bastante comparable al caso de Ezio y los mercenarios que fingen entregar a Bartolomeo siendo parte de una patrulla francesa.

—Yo... yo sólo quería respeto —dijo el general débilmente.

—Pero **el auténtico respeto se ha de ganar** —respondió Ezio—, **no se hereda ni se compra. Y tampoco se puede ganar a la fuerza. Oderint dum Metuant debe de ser uno de los dichos más estúpidos que jamás se hayan acuñado. No me extraña que Calígula lo adoptara: «Que me odien, mientras me teman». Tampoco me extraña que nuestro Calígula moderno [refiriéndose a Cesare] diga lo mismo. ¡Y tú le sirves!**⁷¹⁸

El párrafo anterior podemos ver las últimas palabras de Valois y una última reflexión de Ezio antes de la muerte de sus objetivos. Confirmamos algo que hemos estado observando a través de todo el análisis, el tema del respeto y la relación que tiene su búsqueda con los conceptos de temor y odio. También destacamos el esfuerzo de los creadores de intentar vincular a Ezio con el conocimiento de la historia antigua como parte de su formación y experiencia. Si “Ezio” se tratase realmente de un personaje histórico y su hazaña fuese real, lo más probable es que hubiera merecido alguna mención histórica, pero, dentro del desarrollo de la trama, a pesar de ser un personaje protagónico, decide entregarle el mérito de su estrategia a Bartolomeo frente a los ojos de su esposa, lo que señalaría un cierto desdén hacia la gloria o la posteridad, una característica bastante atípica si nos sumergimos en la mentalidad del hombre del Renacimiento.

Además del tema central de la búsqueda del respeto, es posible identificar en el texto otras ideas de Maquiavelo que no es posible apreciar a simple vista, sino que se encuentran de manera implícita. Por ejemplo, el proyecto de gobierno de Octavien no es solo mediante la conquista territorial, sino también mediante una conquista cultural, como lo manifiesta a través de la ironía: *Ven a mi cuartel al amanecer, desarmado, y estudia un poco de francés. Muy pronto lo hablará toda Italia*⁷¹⁹. Encontramos una sutil aproximación a aquellas medidas

⁷¹⁷ Vid. Nicolás MAQUIAVELO: “Capítulo XL, Libro Tercero”, *Discursos sobre Tito Livio en Obras Completas...*, p. 620

⁷¹⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 338.

⁷¹⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 320.

que debería tomar el príncipe del Maquiavelo histórico, entre las que se incluye realizar los cambios que sean estrictamente necesarios, respetando las costumbres y leyes, cosa que Valois pretende no hacer. Como también, y siguiendo la línea de Maquiavelo histórico, Octavien estaría cometiendo el siguiente error garrafal: “*Quien es causa de que otro se vuelva poderoso, se hunde; y es que tal poderío aquél lo ha originado gracias a su habilidad o su fuerza, y ambas despiertan sospechas al nuevo poderoso*”⁷²⁰. Sin embargo, esta última apreciación los creadores la han vinculado de manera más explícitamente con otro personaje: Micheletto Corella.

2.2.4. Micheletto Corella. El cruel pago a la lealtad

También conocido como Micheletto el “estrangulador”, fue la mano derecha y verdugo personal de Cesare Borgia, además de condotiero de sus ejércitos. Se le representa como el hombre más leal al duque. Posee un largo prontuario de víctimas, muchas de las cuales son objetivos políticos, incluso algunas podrían calificarse como caprichos de Cesare: por ejemplo, un actor que cortejaba a su hermana Lucrecia, llamado Pietro Rossi. Ezio también buscaba a Pietro, pues poseía una llave secreta para entrar a escondidas al *Castello de Sant'Angello* y tuvo que infiltrarse vistiéndose como un actor caracterizando un soldado romano junto a una cuadrilla de Asesinos (también disfrazados), en una obra teatral en el Coliseo donde Pietro interpretaba la Pasión de Jesucristo. Aunque logró evitar que fuese atravesado por la lanza de Micheletto, no se percató que había sido envenenado con *cantarella*, previamente, en una escena anterior. El actor alcanzó a ser atendido por un galeno que le suministró un antídoto y le entregó la llave a Ezio.

El enfrentamiento entre Ezio y Micheletto, terminó con la derrota del sicario de Cesare. Ezio decidió que le sería más útil vivo que muerto, ya que lo guiaría a Cesare y aludiendo a lo que había investigado sobre la personalidad de Cesare a través de Maquiavelo y Leonardo, él mismo terminaría acabando con su existencia. Curiosamente, es la segunda vez que Ezio le perdona la vida a un objetivo (la primera fue Rodrigo Borgia) y la tercera dentro de la saga *Assassin's Creed* (contando cuando Altaïr perdonó a María Torphe). Vemos como las palabras de Ezio aluden a la peligrosa lealtad de Micheletto con su señor: —*No he venido aquí a matarte. Ayudaste a subir a tu señor y caerás con él. No me necesitas, eres el agente*

⁷²⁰ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 61

*de tu propia destrucción. Si vives, bien, un perro siempre vuelve a su dueño, y me llevarás hasta mi presa real*⁷²¹.

Como señalábamos anteriormente. Estas palabras son un reflejo del pensamiento del Maquiavelo real “*Quien es causa de que otro se vuelva poderoso, se hunde; y es que tal poderío aquél lo ha originado gracias a su habilidad o su fuerza, y ambas despiertan sospechas al nuevo poderoso*”⁷²². Entonces Micheletto representa al Príncipe que jura lealtad a otro sin pensar en las consecuencias y que no posee una visión que le permita advertir el peligro de esta relación, pues es traicionado una vez logrado el objetivo del más poderoso, ya que no es más que una herramienta para sus fines, además así el príncipe más poderoso evita que siga acumulando poder, un caso muy similar al de los antiguos generales de Cesare, como *Ramiro d’Orco, Vitellozzo Vitelli y Oliverotto di Fermo*.

El final de Micheletto dentro de la novela es mero fruto de la imaginación del autor, ya que presencialmente no vuelve a aparecer en el videojuego después del intento frustrado de homicidio contra un amante de Lucrecia por órdenes de Cesare. Volvemos a saber de Micheletto poco después del arresto de Cesare Borgia por parte de las fuerzas de Julio II y los Asesinos. Micheletto también es encarcelado, pero logra huir y ayuda a escapar a Cesare de su confinamiento en España, aunque este no lo recibiría con la gratitud que le correspondería, cumpliéndose las palabras que Ezio le dedicó anteriormente:

Micheletto se puso blanco.

—*¿Es ésta mi recompensa? ¿Por todos los años de leal servicio?*

—*Perro, sal de mi vista. ¡Me desentiendo de ti! Ve a buscar una alcantarilla donde morirte.*

*Con un grito de rabia, Micheletto se lanzó sobre Cesare y sus enormes manos de estrangulador se acercaron al cuello de su antiguo señor. Pero nunca lo alcanzaron. A la velocidad del rayo, Cesare cogió una de las dos pistolas que llevaba en su cinturón y disparó a quemarropa. La cara de Micheletto quedó destrozada hasta el punto de no reconocerse. El resto del cuerpo se desplomó sobre la mesa*⁷²³.

Históricamente, por su carácter severo e imponente, Micheletto fue buscado por Maquiavelo para convertirse en instructor de la milicia florentina, para que fuera temido y

⁷²¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...* p. 300.

⁷²² Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 13.

⁷²³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 474.

respetado por sus hombres⁷²⁴, e incluso se encuentra archivada parte de la correspondencia personal que existió entre ambos⁷²⁵. Pero este episodio no es mencionado en ninguna parte de *Assassin's Creed*, ya que contradeciría el desarrollo de la trama.

2.2.5. “Los Borgia”

—Mira, Ezio, pase lo que pase, tenemos que prepararnos a conciencia. No debemos atacar por un brote de ira. Estamos luchando con scorpion. Peor aún, ¡serpientes! Pueden enrollarse en tu cuello y morderte los ojos en un solo movimiento. No distinguen entre el bien y el mal; tan sólo conocen su objetivo. Rodrigo se rodea de serpientes y asesinos. Incluso ha convertido a su hija Lucrezia⁷²⁶ en una de sus armas más arteras: sabe todo lo que se ha de saber sobre el arte del envenenamiento. —Hizo una pausa—. Sin embargo, no es nada comparada con su hermano Cesare⁷²⁷.

Cuando revisamos el primer capítulo, tuvimos la oportunidad de estudiar la influencia de Rodrigo y César Borgia en el pensamiento de Maquiavelo y como estos son representados en *El Príncipe* a pesar de poseer principios “moralmente cuestionables” desde un punto de vista valórico cristiano, pero que representan las cualidades de los líderes predominantes de los gobernantes de la Italia del Renacimiento.

Y es por esto que este conjunto de características, vistos desde el prisma de nuestro presente, hace que nos parezcan personajes reprochables y que sean fácilmente utilizables por los desarrolladores de *Assassin's Creed* para otorgarle un rol antagonista, cuando lo que sabemos desde la perspectiva histórica es que Maquiavelo no intenta idealizar a los príncipes, sino que nos los muestra tal como el los vio, describiendo sus acciones para resguardar la

⁷²⁴ Pasquale VILLARI: *Maquiavelo, su vida...*, p. 110.

⁷²⁵ Miguel de CORELLA a Nicolás MAQUIAVELO, [15-09-1508], en *Epistolario 1512-1527...*, p. 499.

⁷²⁶ Deberíamos incluir también a Lucrezia, pero su participación es bastante menor como para dedicarle un apartado. Entre sus acciones en la obra: presiona e insulta a Caterina en prisión y mantiene una relación con un actor a quien le confía una llave para entrar de forma clandestina al Castello (la cual Ezio debe conseguir para infiltrarse), además se describen las insinuaciones incestuosas de su hermano. A pesar de su imagen de mujer fría y cruel, todo el tiempo parece presionada por Cesare y Rodrigo, y al verse libre de ellos, se arrepiente de sus actos retirándose a vivir a Ferrara.

⁷²⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p.111.

seguridad del Estado acorde a la realidad de su tiempo, un contexto de crímenes, hipocresías, brutalidades y locuras⁷²⁸.

Sin embargo, anteriormente solo hemos analizado algunos aspectos sobre los perfiles de Rodrigo y César Borgia, sobre todo lo relacionado en aquellos relacionados con algunos fundamentos del pensamiento maquiavelano (como la verdad efectiva o el pesimismo antropológico). Por lo tanto, sólo hemos establecido las relaciones puntuales entre el personaje histórico y su caracterización en *Assassin's Creed*. Hemos dejado de lado una profundización de ambos personajes también la incursión en el “credo templario” que le han otorgado libremente los creadores de *Assassin's Creed* y su directa relación con el personaje de Ezio Auditore, sin abandonar la correspondiente comparación con las fuentes históricas que nos ofrece Maquiavelo, como lo hemos estado haciendo a lo largo de este capítulo.

2.2.5.1. Rodrigo Borgia, el “Falso Profeta”

El primer gran antagonista de Ezio fue, sin lugar a dudas, Rodrigo Borgia, quien es caracterizado como el líder en las sombras de la Orden Templaria durante el Renacimiento, el cual no se revela como tal hasta muy avanzada la trama, ya que solo es identificado como “El Español”. Es el artífice de la muerte de los integrantes de la familia Auditore y de la Conspiración Pazzi. El enfrentamiento entre Ezio y Rodrigo hasta cierto punto es plenamente indirecto, pues poco a poco debe ir desentrañando una red de intrigas e ir acabando con una serie de conspiradores para al fin descubrir la identidad y motivaciones del verdadero responsable:

*Dios mío, Leo, cuando mi tío me explicó lo del Códice, yo era demasiado joven, demasiado imprudente como para imaginarme que aquello era algo más que la fantasía de un anciano. ¡Pero ahora lo veo claro! El asesinato de Giovanni Mocenigo, el asesinato de mi familia, el atentado contra la vida del duque Lorenzo y la terrible muerte de su hermano... Todo formaba parte de su plan..., encontrar la Bóveda... ¡El primer nombre de mi Lista! El único al que todavía tengo que echarle la mano encima... ¡El Español!*⁷²⁹

La representación que se intenta hacer de Rodrigo es la de hombre sin mayores escrúpulos, ambicioso y con ansias de poder. Recordemos que, históricamente, Maquiavelo lo

⁷²⁸ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo”, en *Contra la Corriente...*, p. 124

⁷²⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 375.

define como un hombre que “*ni pensó jamás en nada, que no fuese engañar a los hombres, y siempre encontró pretexto para poder hacerlo*”⁷³⁰ y, como hemos señalado anteriormente, es capaz de incumplir la palabra encomendada. Pero antes de emitir cualquier juicio de valor, recordemos que se trata de un ambiente político donde el engaño y la simulación eran herramientas de supervivencia y para mantenerse el poder. Por lo tanto no extraña el uso de estas artimañas como una práctica necesaria y generalizada.

Pero Rodrigo Borgia no es solo la representación del antagonista principal de *Assassin's Creed II*, sino que también es un personaje que puede ser útil ya que hace referencia a las problemáticas que aquejaban a la iglesia de la época, como el nepotismo, la venta de indulgencias y los excesos de los miembros de la curia romana, situaciones que podemos ver registradas en diversas fuentes: “Cortesanías desnudas bailaban en presencia de Alejandro VI”⁷³¹. “El Vaticano era un centro de placer, de arte, de juego de diversiones alegres, al mismo tiempo de rara sagacidad política. Los bienes sobrenaturales se vendían a manos llenas a la plebe ignorante [...] Los conclaves fueron mercados”⁷³². Así es como fueron reflejados estos episodios en el universo de *Assassin's Creed*:

—*El Cónclave de Roma acaba de finalizar este mismo mes. Corre el rumor de que Rodrigo compró la mayoría de los votos. ¡Incluso Ascanio Sforza, que era el candidato opositor más probable, votó por él! Dicen que lo sobornó con cuatro muías cargadas de plata*⁷³³.

*Ezio se acordaba muy bien de las orgías. Había estado presente en una. El Papa había celebrado una cena en sus aposentos al estilo Nerón, dorados y sobrecargados, a la que habían asistido cincuenta de las mejores prostitutas de la ciudad*⁷³⁴.

*El dinero había entrado en Roma cuando los fieles compraron indulgencias para redimirse y que les perdonaran sus pecados antes de que Cristo volviera a la tierra para juzgar a los vivos y a los muertos.*⁷³⁵

A pesar de la visión tan negativa que se entrega de este personaje, podemos enumerar algunos hechos de trascendencia histórica que aparecen como un dato para su contextualización. Por ejemplo el descubrimiento de América y la influencia del Papa en el

⁷³⁰ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 59

⁷³¹ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 475.

⁷³² Orestes FERRARA: *Maquiavelo...*, p. 209.

⁷³³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 441.

⁷³⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 108.

⁷³⁵ *Ibidem*, p. 107.

reparto de las zonas de exploración entre España y Portugal: *¿Qué habría ocurrido si el Papa Alejandro VI, a su gran juicio, no hubiera separado en el continente sur de los Nuevos Americanos a los países colonizados de España y Portugal con su Tratado de Tordesillas en 1494?*⁷³⁶. Y el problema que tuvo con Girolamo Savonarola, quien denunció los vicios de la Iglesia: *El nuevo Papa Alejandro no es un hombre espiritual; no es un hombre del alma. Los hombres como él compran nuestras oraciones y venden sus bienes para obtener un beneficio. ¡Los sacerdotes de nuestras iglesias no son más que mercaderes eclesiásticos!*⁷³⁷

Dentro de la trama ficticia e *Assassin's Creed*, su deseo es lograr desentrañar los secretos de una misteriosa bóveda y se hace llamar a sí mismo el “profeta” que llevará a la humanidad a un Nuevo Mundo. Está ciego por la ilusión que será el elegido para esta misión, sin siquiera comprender el significado ni el contexto que representa este concepto. Incluso está convencido que encontrará a Dios dentro de esta bóveda. Se muestra muy interesado en todos estos artefactos místicos como el Fruto del Edén y otros de similar naturaleza, pero su incomprensible poder para el hombre común, está más cerca de la magia que de la ciencia. ¿Tendría el Alejandro VI real alguna relación con este tipo de temas? Curiosamente hemos encontrado que, según indica el estudio de Frances Yates : “el papa Borgia no era absoluto contrario a la magia y a la astrología sino que más bien se hallaba profundamente interesado por ellas y se lanzó con todo su ardor a la defensa de Pico”⁷³⁸. Efectivamente, el verdadero Alejandro VI emitió una serie de bulas absolviendo a *Pico della Mirandola*, el cual estaba siendo acusado de herejía por su persistente interés en la práctica de la magia cabalística.

Cuando se enfrenta a Ezio en el Vaticano, deja aflorar toda esta ambición de poder en sus discursos, en un planteamiento que para la época rozaría el límite de la herejía⁷³⁹, además de su perspectiva de la naturaleza humana y la historia, como también los proyectos que pretendía llevar a cabo como templario.

—*¿De verdad eres tan ingenuo? Me convertí en Papa porque este puesto me daba acceso. ¡Me daba poder! ¿Piensas que me creo una sola condenada palabra de lo que dice ese Libro*

⁷³⁶ *Ibidem*, p. 94.

⁷³⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 443.

⁷³⁸ Frances YATES: *Giordano Bruno y la Tradición Hermética*, Ariel, Barcelona, 1983, p. 138.

⁷³⁹ Rodrigo afirmaba que en tras la puerta de la Bóveda “estaba Dios en persona” y estaba dispuesto a desafiarlo para obtener su poder, como también rechazaba el contenido de la Biblia. En este punto Ezio le replica recordándole la naturaleza omnisciente y omnipotente de Dios y reprochándole su falta de respeto hacia la Sagrada Escritura, demostrándose que por lo menos hasta este punto Ezio se considera un hombre cristiano, a pesar de que no profese su fe abiertamente. *Vid.* Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 486-487.

*ridículo? Está lleno de mentiras y supersticiones. ¡Como cualquier otro tratado religioso que se haya publicado desde que el hombre aprendió a escribir!*⁷⁴⁰

*“Haré será dismantelar la Iglesia, para que hombres y mujeres se vean finalmente obligados a asumir la responsabilidad de sus actos, y sean por fin juzgados como es debido. —Adoptó una expresión beatífica—. Será una belleza, el nuevo mundo Templario⁷⁴¹... gobernado por la Razón y el Orden...”*⁷⁴²

*Oh, sé que soy un ser imperfecto, Ezio —respondió el Papa, con una sonrisa afectada—. Y no pretendo lo contrario. Pero ¿sabes? La moralidad no tiene premio. Te quedas con lo que consigues, y te aferras a ello... por todos los medios. Al fin y al cabo —extendió las manos—, ¡sólo se vive una vez!*⁷⁴³

*Hace poco más de un centenar de años, nuestros antepasados vivían en el lodo y el estiércol, consumidos por la ignorancia y el fervor religioso..., sobresaltándose con las sombras, temerosos de todo. [...] Tú mismo has vivido la realidad. El derramamiento de sangre. La violencia. El espacio que separa los ricos de los pobres... y que no hace más que ensancharse. —Miró a Ezio a los ojos—. Nunca estarán en paridad*⁷⁴⁴.

A pesar de sus impulsos de venganza y de todo el daño del cual Alejandro VI fue responsable, Ezio no sería capaz de matarlo. El haberlo hecho repercutiría fuertemente en lo que señala la historia oficial, pues no era ni la hora ni el momento y al tratarse de un personaje tan trascendental, había que respetar la continuidad histórica. Veremos que su participación en la trama no acaba aquí, pues el resto de su historia y su desenlace está estrechamente relacionado con la historia de su hijo Cesare, que veremos a continuación.

2.2.5.2. Cesare Borgia, el elegido de la “Fortuna”

Es malvado hasta la médula, y un Templario tan dedicado como su padre, el Papa, pero también es un soldado muy bueno aunque totalmente despiadado. Siempre había querido ser soldado, incluso después de que su padre le hiciera cardenal de Valencia cuando tan sólo

⁷⁴⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 487.

⁷⁴¹ “Un Nuevo mundo de Razón y Orden, donde se suprime poder la Iglesia”. este escenario, puede corresponder a un gobierno donde se haya consolidado la separación entre Iglesia y Estado. No fue hasta la instauración del Nuevo Régimen (post Revolución Francesa) que se intentó consolidar este hecho, aunque de todas formas se intentó reemplazar un cuerpo de creencias por otro: el Culto a la Razón. Vid. Lucian HÖLSCHER: *El Descubrimiento del Futuro...*, p. 58.

⁷⁴² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 487.

⁷⁴³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Renaissance...*, p. 488.

⁷⁴⁴ *Idem.*

*tenía diecisiete años. Como todos sabemos, renunció a ese puesto y se convirtió en el primer cardenal en la historia de la Iglesia que lo hizo. Los Borgia tratan a nuestro país y al Vaticano como si fueran su propio feudo. El plan de Cesare es arrasar primero el norte, someter la Romaña y aislar Venecia. Además, pretende erradicar y destruir a todos los Asesinos que queden, pues sabe que al fin y al cabo somos los únicos que podemos detenerle. El lema es “Aut Cesar, Aut Nihil”, “o estás conmigo o estás muerto”. ¿Y sabes qué? Me parece que el muy loco se lo cree de verdad.*⁷⁴⁵

La historia de Cesare en el universo de *Assassin's Creed* no parte del Asedio a Monteriggioni, pues es presentado mediante un cortometraje de *Ubisoft* que explica su ascenso al poder. Relatado por Leonardo da Vinci a Ezio: *“Algunos tiranos se hacen, infectados por la codicia y la vanidad, pero algunos hombres se crían para ser tiranos”*⁷⁴⁶, detalla cómo se deshizo de su propio hermano Juan Borgia para ocupar el puesto de capitán general de los ejércitos papales, pues no se conformaba con ser un simple cardenal. La representación de Maquiavelo también hace referencia a este episodio, aunque esta mención es un comentario avanzado en la obra: *“Es el ser más ambicioso, despiadado y cruel que puedas imaginar, ¡gracias a Dios! Las leyes del hombre no significan nada para él. Asesinó a su propio hermano, el duque de Gandía, para abrirse camino hacia el poder absoluto. No se detendrá ante nada”*⁷⁴⁷. Su naturaleza despiadada se ha visto fundamentada por la leyenda negra que cierne sobre él, Burckhardt señala que los Borgia se dedicaron a aniquilar secretamente a cuantos de algún modo se le ponían en el camino o cuya herencia parecía apetecible, como también señala que *“Todas las noches se encuentran en Roma cuatro o cinco asesinados, obispos, prelados y otros, de modo que Roma entera tiembla y nadie está seguro de no ser asesinado por el duque (César)”*⁷⁴⁸

En este mismo cortometraje se describe la relación de Cesare con sus tres generales: *Ramiro d'Orco, Oliverotto de Fermo y Vittellozzo Vitelli* quienes comparten sus ideas y con los cuales se embarcan en la conquista de la Romaña, Aunque, luego de consolidar su objetivo empezó a eliminarlos pues los empezaba a considerar una amenaza a sus planes. Empezó por Ramiro, después de eso los dos restantes se unieron y confabularon en contra de

⁷⁴⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*, p.53.

⁷⁴⁶ UBISOFT: *Assassin's Creed. Ascendance*, Ubisoft Montreal, 2010 [Cortometraje]

⁷⁴⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 111.

⁷⁴⁸ Jacob BURCKHARDT: *La Cultura del Renacimiento...* p. 94.

Cesare pero sin éxito, ya que éste les tendió una emboscada en un banquete en su honor y los eliminó con ayuda de Micheletto.

Si bien la intención de este corto es sólo de carácter introductorio, se intenta sacar partido de la historia de Cesar Borgia para la construcción de su personaje. Históricamente el episodio anterior aparece relatado por Maquiavelo en *El Príncipe* pero desde otra perspectiva, Ramiro d'Orco fue ejecutado por su crueldad con sus súbditos, César se desvincula de cualquier responsabilidad de los actos de su subordinado ganándose el apoyo de los pueblos⁷⁴⁹. Mientras que Oliverotto y Vitelli son presentados por Maquiavelo como dentro de las tropas mercenarias de las que Cesar desconfía y termina prescindiendo de ellas, como también ejemplo de señores que accedieron al poder mediante crueldades siendo ejecutados por Cesar, quien ingeniosamente les tiende una emboscada en Sinigaglia⁷⁵⁰, realzando la imagen del Duque, pues. tuvo que hacer frente a este inesperado revés de la fortuna y usar todo su ingenio para superar la difícil situación en que se hallaba. Fue el momento en que Cesar Borgia, para deshacerse de sus enemigos, desplegó el conjunto de esas cualidades que lo elevaron a maestro de *virtù* y que fundaron el juicio que sobre él aparece en el capítulo séptimo de *El Príncipe*⁷⁵¹.

La primera aparición oficial de “Cesare”, como es nombrado en la novela, es después del enfrentamiento de Ezio y Rodrigo Borgia, donde es mencionado por Maquiavelo en una reunión de los Asesinos como el nuevo enemigo a enfrentar: *Nuestros espías en Roma nos han informado de que Rodrigo de hecho es una amenaza menor. [...] Se dice que es menos peligroso luchar contra un cachorro de león que contra un viejo león moribundo; pero en el caso del Borgia, es más bien lo contrario. El hijo de Rodrigo, Cesare, es el hombre con el que debemos combatir ahora*⁷⁵².

Cesare no tardaría en hacer una intervención presencial junto a sus generales, situación que sirve como introducción a los hombres de confianza de Cesare que se transformarían en los objetivos de Ezio: “*Juan Borgia, primo, amigo y banquero; mi querido aliado francés, el general Octavien de Valois; y, por último pero no menos importante, mi imprescindible mano*

⁷⁴⁹ Vid. Nicolás MAQUIAVELO: “Capítulo VII”, *El Príncipe en Obras Completas...*, p. 26.

⁷⁵⁰ *Idem*.

⁷⁵¹ Blanca LLORCA: “Maquiavelo, César Borgia y las *mille mutazioni*”, *INGENIUM. Revista de historia del pensamiento moderno*, Universidad de Barcelona, 3 (2010), p. 64.

⁷⁵² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 52.

derecha, Micheletto da Corella” (Vid. Fig. 6). Ezio lo primero que hace es echarle en cara que buena parte de su éxito está financiado con dinero de su padre, lo cual efectivamente es afirmado también por Maquiavelo: “Cesar Borgia, a quien el vulgo llamaba duque Valentino, adquirió el Estado gracias a la fortuna de su padre, y lo perdió con ella”⁷⁵³

Dirige un ataque sorpresivo a Monteriggioni, al amanecer, en el momento en que el ruido del combate se confundiría con el de las pruebas de tiro de los cañones, por lo que quienes estaban al interior de la villa no prestarían mucha atención a este hecho en primera instancia. Este combate tuvo importantes consecuencias, pues caería la fortaleza de los Asesinos de Villa Auditore, Caterina Sforza sería tomada prisionera de guerra⁷⁵⁴, los Borgia recuperarían el “Fruto del Edén” y moriría Mario Auditore de un tiro a quemarropa de Cesare⁷⁵⁵ (de una pistola confeccionada por Leonardo), también heriría gravemente a Ezio, el cual lograría escapar apenas con vida.

Otro medio de apoderarse sin grandes esfuerzos de una plaza fuerte es atacarla de improviso; lo cual se ejecuta estando distante con el ejército, de modo que no se suponga en ella vuestro propósito de asaltarla o se crea que, por la distancia a que estáis, habrá noticia a tiempo oportuno. En tal caso, si rápida y ciertamente lleváis las tropas a dar el asalto, casi siempre alcanzareis la victoria⁷⁵⁶.

Muerto el mentor Mario Auditore y presuntamente también Ezio, las acciones de Cesare son una representación del pensamiento de Maquiavelo histórico, en cuanto a la forma para conquistar un Estado “*para poseerlo con seguridad basta con haber extinguido la estirpe del príncipe dominante*”⁷⁵⁷. Aunque esto hubiese asegurado su dominio si es que Ezio no hubiese sobrevivido, pero la fortuna le había sonreído al Asesino: *Ezio se dirigía rumbo a Roma, donde sabía que Cesare se reagruparía. Incluso podía ser que Cesare pensara, en su arrogancia, que había vencido a Ezio o que había muerto por el camino y había quedado convertido en carroña. En tal caso, eso le daría ventaja al Asesino*⁷⁵⁸. Cesare había subestimado a Ezio y los Asesinos.

⁷⁵³ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011, p. 23.

⁷⁵⁴ El ataque a Monteriggioni en cierta medida parece una representación del asalto a Forlì, donde Caterina Sforza realmente fue tomada prisionera.

⁷⁵⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 76.

⁷⁵⁶ Nicolás MAQUIAVELO, *El Arte de la Guerra*, en *Obras Completas...*, p. 231.

⁷⁵⁷ Nicolás MAQUIAVELO: *El Príncipe* en *Obras Completas...*, p. 8.

⁷⁵⁸ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 87.

Cabe destacar, que este consejo no solo es aplicable a Cesare, sino que Ezio cometió un “error” similar al dejar con vida a Alejandro Borgia cuando tuvo la oportunidad de rematarlo, cosa que Maquiavelo se lo recrimina continuamente: “*Por eso tendrías que haberte asegurado de la muerte de este Papa entrometido*”⁷⁵⁹. Si lo vemos desde otro punto de vista, no se trata solo de una recriminación a error táctico, sino de una manera de plantear los valores que Maquiavelo promueve en el Príncipe, actuar como zorra o león: “*Requiere, por tanto, ser zorra para reconocer las trampas, y león para amedrentar a los lobos*”⁷⁶⁰.

Pero esta vez, el móvil no sería la venganza, Ezio ha madurado mucho desde la última vez que perdió a sus seres queridos. Sino que debía reestructurar la Hermandad y evaluar al nuevo enemigo. Sin embargo el que haya quedado algún sobreviviente después significaría un error táctico que no aseguraba la victoria, aun así es posible considerar esto como un hecho fortuito.

Maquiavelo mantiene una continua comunicación con miembros de la guardia de los Borgia, intentando justificar la relación histórica que Maquiavelo tuvo como secretario de Cesar. A pesar de sus acciones, Maquiavelo parece demostrar cierta admiración ante Cesare, lo cual asusta y a la vez sorprende a Ezio. Sin embargo, su relato a la vez nos sirve para contextualizar la carrera de Cesare. Esto lo podemos ver reflejado en las siguientes citas:

*“Es el ser más ambicioso, despiadado y cruel que puedas imaginar [...] No conoce el peligro ni el cansancio —continuó Maquiavelo— Los que no caen por su espada claman por unirse a sus filas. Ya ha hundido a las poderosas familias Orsini y Colonna, que se han rendido a sus pies, y el rey Luis de Francia está a su lado. —Maquiavelo hizo una pausa, meditabundo—. Pero al menos el rey Luis sólo seguirá siendo su aliado mientras le sea útil...”*⁷⁶¹.

Como revisamos en el Capítulo I en el apartado dedicado a la “Influencia Borgia en Maquiavelo”, históricamente Maquiavelo si sintió admiración hacia la figura de Cesar Borgia, considerándolo “un elegido de la fortuna” lo podemos ver reflejado tanto en sus cartas: *Este señor es muy esplendido y magnifico, y en las armas están animoso, que no hay cosa grande que no le parezca pequeña, y por la gloria y por adquirir estado jamás descansa y no conoce fatiga ni peligro [...]*⁷⁶². En el Príncipe también encontramos huellas de su admiración a

⁷⁵⁹ *Ibidem*, p. 105.

⁷⁶⁰ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 58.

⁷⁶¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 111-112.

⁷⁶² Nicolás MAQUIAVELO, A los Señores, [26-6-1502] en *Epistolario 1512-1527...*, p. 467.

Cesare, incluso es mencionado en varias ocasiones, aunque hay que destacar que le dedica de manera especial el capítulo VII de esta obra a su trayectoria:

*“Pues, como se dijo antes, quien no eche los cimientos antes los podrá echar después si grande es su virtud, pese a entrañar molestias para el arquitecto y peligro para el edificio. De hecho, quien sopesa todos los avances logrados por el duque, comprobara con cuan sólidos fundamentos había preparado su futuro poder”*⁷⁶³

Podemos ver como la representación de Maquiavelo intenta justificar este sentimiento de admiración a Cesare, *“La gente necesita a alguien a quien admirar, incluso adorar. Puede ser Dios, o Cristo, pero es preferible alguien a quien puedan ver, que no sea tan sólo una imagen. Rodrigo, Cesare, hasta un actor o una cantante, siempre y cuando estén bien vestidos y tengan fe en sí mismos. El resto viene de forma bastante lógica”*⁷⁶⁴. Si lo pensamos mejor, la admiración a un líder se trata de un principio básico de los seres humanos ya sea (desde un punto de vista político como lo que estamos viendo) bajo un régimen democrático en incluso totalitario. Consideremos que para este caso que se está haciendo referencia a la idea de “autoridad carismática”⁷⁶⁵, mediante la cual se buscan motivos irracionales para seguir a una figura de autoridad, la representación de Maquiavelo señalaría: *“Sabe cómo ejercer su voluntad (una extraña virtud hoy en día) y es el tipo de hombre que puede someter al mundo a esa voluntad”*⁷⁶⁶. Además, recordemos que Cesar representaba las cualidades del gobernante que uniría Italia y la liberaría de sus invasores, además de su faceta en el campo de batalla, se le desea dar un plus, al representar su valor en el ruedo al demostrar su faceta como torero ante el público de Roma: *“Ezio contempló la técnica de Cesare: usó las banderillas y los picadores para vencer al animal antes de darle el golpe de gracia tras lucirse un buen rato. Pero no había duda de su valor y destreza durante aquel grotesco ritual de muerte”*⁷⁶⁷.

Además, Cesare mantiene una fuerte influencia en Roma, mientras conquista territorios en la Romaña, Su guardia conserva la población bajo control, sus leyes mantienen férreo control del comercio y su ejército está constantemente requiriendo nuevas tropas. Podemos ver reflejada esta situación en el videojuego a través de los discursos de los heraldos

⁷⁶³ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 23

⁷⁶⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 112.

⁷⁶⁵ Para revisar esta idea de la Autoridad Carismática, Vid. Max WEBER: *Economía y Sociedad*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2002, p. 172.

⁷⁶⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 112.

⁷⁶⁷ *Ibidem*, p. 104.

encargados en hacer públicas sus proclamas y a través de las descripciones y diálogos sobre la situación de la población, las cuales mantienen Maquiavelo y Ezio a lo largo de la novela.

La campaña de la Romaña marcha tan bien que varios regimientos han sido devueltos a casa cargados de botines. Su señoría Cesar Borgia ha otorgado parte de esas anheladas tierras a aquellos de sus valientes que eligen quedarse allí. No perdáis la oportunidad.

Recordamos a todos los mercaderes de las zonas controladas por las fuerzas del Papa, que deben tener permiso para comerciar. No disponer del mismo acarreará el cierre de la propiedad y la confiscación inmediata.

Su ilustrísima excelencia Cesar Borgia pide a los honorables habitantes del distrito que respeten los nuevos diezmos y paguen puntualmente. No le cabe la menor duda que sus leales ciudadanos cumplirán con la ley de la forma oportuna⁷⁶⁸.

Pero no son solo virtudes, las que podemos encontrar en el personaje de Cesare. Al igual que su padre, es capaz de incumplir su propia palabra al asesinar a uno de sus hombres por traición, a pesar de que había prometido no hacerlo⁷⁶⁹. Aquí es donde podemos encontrar la siguiente discrepancia ¿está justificada la crueldad de Cesare? Probablemente no era mejor ni peor que otros hombres de su época y hay quienes señalan que la crueldad innecesaria nunca aparece en sus actos⁷⁷⁰. Como también Maquiavelo en el Príncipe, justificaría esta actitud: *A César Borgia se lo tenía por cruel; empero, esa su crueldad había reordenado la Romaña, unido y devuelto la paz y la lealtad [...] No debe a un príncipe, por tanto, serle de preocupación que se lo repunte de cruel por mantener unidos y leales a sus súbditos⁷⁷¹*

Cesare tiene el proyecto de unificar Italia, mientras que su padre abogaba por mantener el equilibrio de poder y contener su ímpetu expansionista. Vemos como el proyecto de Cesare se intenta enmarcar en la idea de un Nuevo Orden Templario, eliminado o absorbiendo gran parte de las instituciones: —*Mi querido Francesco, para reunificar Italia debo tener todas las instituciones bajo mi control. [...] Y si la Iglesia no obedece, la eliminaré*

⁷⁶⁸ UBISOFT: “Heraldos de Cesar Borgia”, *Assassin's Creed Brotherhood...* [videojuego]

⁷⁶⁹ Cesare ordena la ejecución de Francesco Troche a manos de Micheletto después de jurarle que le perdonaría la vida por “sus años de amistad”. ¿Cuál fue el crimen de Francesco? En un acto de indiscreción le cuenta los planes de Cesare a su hermano Egidio, quien se pone en contacto con el embajador de Venecia para pedir ayuda, saboteando buena parte de sus planes. Vid. Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 294.

⁷⁷⁰ Orestes FERRARA: *Maquiavelo...*, p. 79

⁷⁷¹ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 55.

*por completo*⁷⁷². El proyecto de Cesare, además de tener un afán unificador, parece tener alcances totalitaristas. A pesar de estar del mismo bando los desacuerdos entre Cesare y Rodrigo son constantes. El conflicto se intensifica cuando, por fruto de las acciones de Ezio, Cesar empieza a perder influencia, aliados y fondos para su guerra. Su propio padre no está de acuerdo con sus acciones.

—*No acordamos conquistar toda Italia —estaba diciendo Rodrigo con la voz llena de rencor.*

—*Pero, caro padre, si tu brillante capitán general dice que podemos hacerlo, ¿por qué no alegrarnos y dejar que ocurra?*

—*¡Tus riesgos lo arruinarán todo! Puede que alteres el delicado equilibrio de poder que nos hemos esforzado tanto por mantener*⁷⁷³.

Luego de la muerte del banquero de Cesare, éste quedaría sin fondos necesarios, obligando a pedirle dinero a su padre, el cual se lo niega. En el videojuego, Cesare fue el verdadero responsable de la muerte de su padre, envenenándolo con una manzana que realmente estaba destinada para él. Ezio es un testigo en las sombras del hecho. La muerte de Alejandro VI, marcaría el inicio del fin de la carrera de Cesare, pues como señalamos gran parte de los fondos que requería para sus campañas de conquista provenían del dinero que él administraba

—*Padre. Querido padre. ¿No lo ves? Yo lo controlo todo. Todo. Si quiero vivir, a pesar de tus esfuerzos, viviré. Y si hay algo, cualquier cosa, que quiera, lo tendré. —Se acercó más al Papa y le cogió por el cuello al tiempo que alzaba la manzana envenenada en su mano—. Por ejemplo, si quiero que mueras, ¡te mueres*⁷⁷⁴!

Todo estaría dispuesto para el enfrentamiento “definitivo” entre Ezio y Cesare, el cual había reunido un fuerte cuerpo de mercenarios, que terminaron huyendo del combate al percatarse de la derrota inminente: “*Respecto a su batallón, empezó a correr en cuanto vio aproximarse a las brigadas romanas. Vaya, vaya, pensó Ezio. Mi pregunta ha sido contestada. Aquellos hombres estaban dispuestos a luchar por dinero, pero no por lealtad. No se puede comprar la lealtad*”⁷⁷⁵. Como vimos anteriormente, este hecho intenta hacer

⁷⁷² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*, p. 294

⁷⁷³ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad*, p. 269

⁷⁷⁴ *Ibidem*, p. 352

⁷⁷⁵ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 377.

alusión a las palabras del Maquiavelo histórico sobre el valor de las tropas mercenarias, palabras que no está de más recordar:

[Sobre los mercenarios] *“jamás se hallará estable ni seguro a causa de su desunión, ambición, indisciplina e infidelidad; de su arrogancia con los aliados y cobardía frente a los enemigos; sin temor de Dios, ni lealtad a los hombres, tanto se difiere la caída cuanto se difiere el ataque; en la paz te expolían ellas; en la guerra, los enemigos”*⁷⁷⁶

Dentro de la historia de *Assassin's Creed* nada dice del pacto que Cesare hizo con el Papa Julio II a fin de mantenerse en el poder, pero sí señala que como este pontífice es pieza fundamental para la victoria sobre los Borgia, donde la guardia papal al mando de Fabio Orsini es enviada a detener a Cesare: *“¡Por orden de Su Santidad, el Papa Julio II, te arresto por tus crímenes de asesinato, traición e incesto!”*⁷⁷⁷. Julio II mantiene en secreto la ubicación para evitar las posibles represalias de los Asesinos. Encarcelado, pareciera que no fuese una amenaza, pero la historia no acabaría aquí. Con la ayuda de Micheletto lograría liberarse de la prisión y huiría a Valencia donde se establecería.

Luego de una intensa búsqueda donde Ezio desplegaría todas sus habilidades y recursos⁷⁷⁸, se enfrentaría a un confiado Cesare en Viana, en este combate ambos personajes expondrían sus puntos de vista sobre la forma del gobierno a la cual aspiraban, mientras Cesare pretendía eliminar todas las instituciones a fin de consolidar un Nuevo Orden⁷⁷⁹:

—Vamos, viejo, tu generación está acabada. Ahora me toca a mí y no esperaré mucho. Tus anticuados sistemas, reglas y jerarquías... Todo tiene que eliminarse.

Ambos estaban cansados y se enfrentaban, jadeando.

—Tu nuevo régimen traerá tiranía y sufrimiento para todos —respondió Ezio.

⁷⁷⁶ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, p. 40.

⁷⁷⁷ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 378

⁷⁷⁸ En esta búsqueda de pistas Ezio se toparía con algunas personalidades cercanas a la familia Borgia, como Vanozza Cattanei, Giulia Farnesse, Carlotta d'Albret y el doctor Gaspar Torella. *Vid. Assassin's Creed. La Hermandad...*, pp. 409-438. Esta pesquisa podría considerarse como un “arco de relleno” pues en el videojuego después del arresto de Cesare, la historia se saltaría directamente a su enfrentamiento con Ezio en Viana. La diferencia radica en que en el videojuego Ezio consulta directamente la ubicación de Cesare al Fruto del Edén, mientras que en la novela el mismo Fruto le sugiere que use su propio conocimiento e instintos para llevar a cabo la misión. En ambas historias luego de dar un último uso al Fruto, Ezio lo esconde en una cripta (bajo el Coliseo en el juego, bajo Capitolio en la novela), para que sea encontrado por posteriores generaciones de Asesinos.

⁷⁷⁹ De hecho se trataba de una versión personalista de lo que consideraba como Nuevo Orden, una idea bastante distante del proyecto que tenían los Templarios que lucharon contra Altair.

—Yo sí sé lo que es mejor para el pueblo de Italia y no un puñado de ancianos que hace unos años gastaban su energía luchando por llegar a la cima⁷⁸⁰

En contraposición a este discurso, Ezio propone un gobierno representativo. Incluso hace algunas alusiones al modelo de principado mixto: “Un auténtico líder otorga poderes a los que gobierna”⁷⁸¹ en una referencia a lo que plantea históricamente Maquiavelo en los *Discursos* como la coexistencia de la monarquía, aristocracia y democracia:

“Entre los legisladores más célebres por haber hecho constituciones de esta índole descuella Licurgo, quien organizó de tal suerte la de Esparta, que, **distribuyendo la autoridad entre el rey, los grandes y el pueblo**, fundó un régimen de más de ochocientos años de duración, con gran gloria suya y perfecta tranquilidad del Estado”⁷⁸².

Cesare estaba convencido que la fortuna siempre le favorecería, pues se consideraba un ser superior a tal punto que afirmaba que “no moriría por mano del hombre” y Ezio sacó provecho de su arrogancia. A fin de cuentas no sería el Asesino el que acabase de manera definitiva con la vida de Cesare, sino que lo dejaría al borde de un precipicio, en “manos de la fortuna”:

Al ver que Cesare estaba a unos centímetros del borde, Ezio alzó su espada:

—Ojalá borren tu nombre. Requiescat in pace.

—¡No puedes matarme! ¡Ningún hombre puede matarme!

—Entonces te dejaré en manos del destino —contestó Ezio.

*Ezio dejó caer su espada, agarró a Cesare Borgia y, con un hábil movimiento, lo tiró por las almenas. Cayó en picado hacia los adoquines a treinta metros, pero Ezio no bajó la vista. Su corazón se había librado del peso de su larga lucha contra los Borgia*⁷⁸³

La muerte de Cesare cerraría el episodio de la lucha contra los Borgia. El espíritu de Ezio se habría liberado de esta pesada carga, además había reconstruido la Hermandad. Pero a pesar de esto, su curiosidad no lo dejaría tranquilo y lo llevaría a una nueva búsqueda lejos de Roma en busca de respuestas. Un periplo que lo llevaría por los mismos senderos que cruzó su antepasado Altaïr en Masyaf y a una aventura en la gran Constantinopla, donde se vería

⁷⁸⁰ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 491.

⁷⁸¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 492.

⁷⁸² Nicolás MAQUIAVELO, “Libro Primero, Capitulo II”, *Discursos sobre...* p 262.

⁷⁸³ *Ibidem*, p. 492.

involucrado en las intrigas de la familia real otomana y donde conocería a un joven Suleimán, a Piri Reis y a su esposa Sofía Sartor. No nos hemos referido a los detalles este viaje, pues extendería los límites del marco teórico de esta investigación, pero si hemos tomado algunas ideas que sirven para esclarecer más el trabajo que estamos llevando a cabo, pues están relacionados a la línea investigativa que seguimos acerca de la verdad el conocimiento y la libertad. Además es imposible dejar de lado las últimas revelaciones de Ezio y su definitivo retiro de la vida de Asesino para al fin descansar como un hombre de familia con una vida sencilla, donde al fin comprende el valor de la libertad: *“Cuando era joven, tenía libertad, pero no la veía; tenía tiempo, pero no lo sabía; y tenía amor, pero no lo sentía. Muchas décadas pasaron antes de que entendiera el significado de los tres. Y ahora, en el crepúsculo de mi vida, este entendimiento ha pasado a ser satisfacción. El amor, la libertad y el tiempo, que antes estaban tanto a mi disposición, son el combustible que me hace seguir adelante.”*⁷⁸⁴ Casi al final de sus días, tiene la oportunidad de instruir a una joven asesina china, que había viajado de muy lejos en busca de consejo. Ezio le plantearía una última lección donde recuerda su lucha con los Borgia:

*—La primera vez que luché contra los Borgia, fue la venganza lo que me llevó a ello, y el primer impulso fue apuntar a la cabeza —le estaba diciendo Ezio—. Con el tiempo, sin embargo, aprendí que los que inspiran miedo tienen seguidores más devotos que aquellos que predicán amor. [...] No habría conseguido nada al matar a Rodrigo y Cesare si no hubiera sustituido su reino de terror por uno que incluyera alguna medida de fraternidad. [...] Así que pasé muchos años enseñando a hombres y mujeres a pensar y actuar por sí mismos*⁷⁸⁵.

Podemos ver, que la primera parte del dialogo alude claramente a las palabras de Maquiavelo en el capítulo XVII del Príncipe, el cual se refiere al uso de la crueldad o la clemencia, o como es más comúnmente conocido: “si es mejor ser temido que amado o viceversa”⁷⁸⁶ el cual nos hemos referido bastante a lo largo de este trabajo, pues es uno de los capítulos del *Príncipe* que intenta reflejar las cualidades que debe cultivar todo gobernante. Mientras que la segunda parte trata de como Ezio llevó a cabo una labor “emancipadora” en la población, básicamente haciéndoles conscientes de su libertad y de su libre albedrío, como también una idea de fraternidad y cooperación, como lo pudimos ver a través del discurso de Ezio tras la muerte de Savonarola.

⁷⁸⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 498.

⁷⁸⁵ *Ibidem*, p. 489.

⁷⁸⁶ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...*, pp. 55-57.

3. A PASOS DE LA LIBERTAD

3.1. Libertad y destino.

A lo largo de este trabajo nos hemos repetido frases como “Los Asesinos se ha declarado como guardianes del **libre albedrío**” o “La Orden espera que la humanidad persiga el ideal de la perfección a través de la **libertad**, la autorrealización y a una actitud abierta al conocimiento”⁷⁸⁷. Son palabras que resuenan y que nos causan cierta intriga a menudo que avanzamos en esta investigación, sobre todo cuando hablamos del tema de libertad y vemos como se intenta proyectar esta idea en la saga.

Hasta el momento hemos encontrado que Maquiavelo concibe la libertad como un concepto subyugado al Estado y asociada a la idea de “no dominación” (lo cual era lo que buscaba para Italia): “La única libertad que reconoce es la libertad política, libertad frente al gobierno despótico arbitrario, esto es republicanism, y la libertad de un Estado, del control de otros Estados, o más bien de la ciudad o patria, pues “Estado” podría ser un término prematuro para este contexto”⁷⁸⁸. Bajo esta concepto, la libertad es algo que se debe ganar y que puede ser regulada mediante leyes en pro de la seguridad y bienestar del Estado, lo que nos lleva a la idea de orden. Bajo esta mirada Maquiavelo se encontraría en un punto intermedio entre lo que pensarían los Asesinos y lo que piensan los templarios

Pero hay temas que no hemos tocado, por ejemplo ¿cómo era concebida la libertad por otros hombres durante el Renacimiento? Y otra que no hemos profundizado lo suficiente ¿cómo concebía Maquiavelo el libre albedrío? Partamos por la primera, esta fue una época donde se cuestionó la interrogante de la “libertad individual” como una problemática. Algunos personajes se inclinaron por la opción de acusar al destino y los astros. Y más de alguno se vio afligido por la mala estrella que había determinado su camino, lo cual no era extraño, pues el contexto astrológico contaba con bastante aceptación. *“Tan pronto como escapado de la prisión, vi la luz, me dominó la influencia de los astros. La libertad a que yo tenía derecho, ellos me la negaron. Mil veces el destino me ha mostrado lo mejor y muy a pesar mío he escogido lo peor”*⁷⁸⁹ Cicerón pensaba que había atribuirles divinidad a los

⁷⁸⁷ UBISOFT: *Encyclopedia Animus...* p. 12

⁷⁸⁸ Isaiah BERLIN: “La Originalidad de Maquiavelo”, en *Contra la Corriente...*, p. 102

⁷⁸⁹ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 419

astros, también hubo algunos que negaron su influencia en el destino de los hombres, esa posibilidad justificando que esta poder podía venir solo de Dios.

De esta forma, la autoridad de Dios se sobrepuso a la “libertad del individuo”. Si bien el problema del libre albedrío ya había sido planteado desde la perspectiva teológica, pues ya San Agustín y Santo Tomás había reflexionado sobre el tema⁷⁹⁰. Esta discusión fue fundamental en tiempos de la Reforma, donde el libre albedrío fue cuestionado. Fue Lutero quien “liberaba” al pueblo de la autoridad de la Iglesia Católica, para someterlo a la autoridad de Dios. *La “fe” de Lutero consistía en la convicción de que solo a condición de someterse, uno podía ser amado*⁷⁹¹. “Lutero quería salvar al hombre quitándole su libertad y Erasmo⁷⁹² se la restituía”, pues ambos se vieron enfrascados en un intenso debate, como este último era defensor de la libre voluntad, afirmaba que si el pecado original corrompía la voluntad humana, pero no la eliminaba y mediante el perdón podría volver a alcanzar “el bien” auxiliado por la gracia, mientras Lutero equiparó a la voluntad humana con un caballo que puede ser montado por Dios o el Diablo, donde ambos luchan por adueñarse de ella y donde el hombre no tiene libertad ni decisión alguna de escoger a su amo⁷⁹³.

Por otro lado, Calvino condenó al hombre a la predestinación otorgándole la resignación de que su destino se encontraba desde antemano en manos de la misericordia de Dios y que la muerte de Jesús solo expiaba el pecado de los justos. La sola implicancia de que existe un grupo de elegidos evoca la idea de desigualdad en los hombres, además de un sentimiento fatalista. Quienes ya se consideren elegidos viven su vida de manera virtuosa de manera de justificar su posición, y quienes no caen en una angustia por realizar cualquier clase de actividad de forma frenética solo por “intentar hacer algo”, ambas ideas están vinculadas a un esfuerzo humano incesante, que a pesar de verse privado de la decisión acerca de su destino, permanece activo para superar de alguna forma la duda y la impotencia⁷⁹⁴

⁷⁹⁰ San Agustín considera el libre arbitrio como la posibilidad del hombre de hacer el bien o el mal. Aunque el libre arbitrio por si solo aleja al hombre de Dios, pues “nada hace el hombre por si solo sino pecar”, por lo que es necesario la influencia divina de la gracia para que el hombre alcance la “libertas” o la verdadera libertad, que es la comunión con Dios. *Vid. “Libre Albedrío y Libertas en San Agustín”, en Saga, 1 (1999), pp. 21-22.*

⁷⁹¹ Erich FROMM: *El Miedo a la Libertad...* p. 94-95

⁷⁹² Como dato adicional, casi al final de la novela “*Revelaciones*”, Erasmo de Rotterdam hace una pequeña aparición (tipo cameo). Es mencionado como líder de la Hermandad de Asesinos del Norte de Europa. Envía una carta a Ezio comentándole sobre las ideas “revolucionarias” de Lutero. Como Ezio ya está retirado en esa fecha, decide dejar cualquier decisión al respecto en sus manos. (pp. 453-454)

⁷⁹³ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 427.

⁷⁹⁴ Erich FROMM: *El Miedo a la Libertad...* p. 99-102

Como hubieron hombres que defendieron la idea de libre albedrío y otros que dudaron de él, también los hubo quienes midieron sus límites⁷⁹⁵. Aquí es donde vemos nuevamente a Maquiavelo, Su idea de libre albedrío se encuentra está relacionada con la virtud y fortuna donde señala: “*Con todo, y a fin de preservar nuestro libre albedrío, juzgo que quizá sea cierto que la fortuna sea árbitro de la mitad de nuestro obrar, pero que el gobierno de la otra mitad, o casi, lo deja para nosotros*”⁷⁹⁶. Esto dentro del marco de una propuesta historia cíclica, cuando estudiamos la perspectiva histórica de Maquiavelo como una forma de entender el conocimiento establecimos que la naturaleza del ser humano es inmutable, se encuentra condenado a cometer los mismos errores dentro de una perspectiva cíclica de la historia. Esto nos lleva a cuestionar un aspecto muy importante, ¿cómo encaja la libertad dentro de esquema? ¿Es posible caracterizar el libre albedrío dentro del pensamiento maquiaveliano?

La historia puede considerarse como *magistra vitae* porque es posible extraer ejemplos de las situaciones del pasado, ya que para efectos prácticos la historia es cíclica y las instituciones pasan por etapas que se vuelven a repetir a través del tiempo ¿Cómo es posible entonces para el hombre intervenir y efectuar cambios radicales dentro de este esquema? Recordemos que de la fortuna sólo depende una parte de nuestras acciones, por lo que tenemos libertad de acción sobre la otra, que es donde es posible manifestar la *virtù*, la cual permite encausar y prever los designios de la fortuna, pues si la fortuna tuviera el control total no existiría el concepto de libertad y los resultados serían desastrosos (recordemos que la fortuna es como un “río caudaloso” que arrastra con todo a su paso). Por lo tanto esta cuota de libertad le permite intervenir en los acontecimientos históricos, instaurar un nuevo orden, destruir el anterior o marcar un nuevo comienzo. Pero si tenemos una cuota de libertad, también tenemos otra cuota donde rige la fortuna en la cual no tenemos el control absoluto y donde se contemplan una infinidad de posibilidades que no hemos sido capaces de prever y que impiden que alcancemos el éxito a pesar de la preparación. De esta forma, el universo no estaría regido por un Orden predeterminado, sino que por una especie de Caos impredecible: “Pues si el universo estuviese totalmente ordenado, ¿qué lugar le cabría a la reflexión sobre la justicia, sobre las mejores normas bajo las cuales vivir?” Es por esto que la libertad cobra

⁷⁹⁵ Jean DELUMEAU: *La Civilización del Renacimiento...*, p. 423

⁷⁹⁶ Nicolás MAQUIAVELO, *El Príncipe*, en *Obras Completas...* p. 83

valor, pues nos entrega la posibilidad de intervenir y forjar nuestro mundo con nuestras propias manos⁷⁹⁷.

Es de suma importancia este punto, pues está relacionado con la perspectiva histórica del juego. Recordemos que el primer debate dentro de la temática de la saga lo llevábamos a cabo cuando nos preguntábamos dentro de la trama de *Assassin's Creed* existía un espacio para la libertad o el libre albedrío, cuando los eventos que dan vida a la trama del juego se encuentran previstos por fuerzas superiores representadas en “los que llegaron antes” y las acciones a seguir son preconcebidas en consecuencia, en espera de la decisión de los involucrados, siendo el punto crítico donde el individuo ejerce su libre albedrío.

3.2. “El Mundo necesita Orden”.

El título del apartado evoca la idea de una situación de caos permanente y que requiere de una solución inmediata. Por una parte nos recuerda ese estado de permanente conflicto que contemplaba Maquiavelo y donde clamaba por la presencia de un príncipe que expulsara a los bárbaros y unificara Italia, a fin de lograr la tan ansiada “libertad”, (pero una libertad que dista un poco de los ideales de la Ilustración y que se encuentra más relacionada con la ausencia de una interferencia de carácter arbitrario)⁷⁹⁸. Pero la tarea no acabaría ahí, pues la sociedad necesitaría un cuerpo de leyes que logre que garantizar el orden y la seguridad del Estado, pues no es solo la amenaza externa la que es necesario prevenir, sino que se trata de un estado de conflicto permanente tanto interno como externo, desde el cual se construye un orden social y político, pues las leyes deben construirse en fundamento de la libertad⁷⁹⁹ y como tal, no deben ser injustas ni deben ser de carácter arbitrario. Esto quiere decir que si bien pudieran parecer severas, mientras ayuden a conservar la estabilidad del Estado, entonces serán aprobadas.

*“Cuando es absolutamente cuestión de la seguridad del país de uno, no debe haber consideración de lo justo o lo injusto, de lo misericordioso o cruel, de lo laudable o lo vergonzoso; en lugar de ello, poniendo a un lado todo escrúpulo, debe uno seguir hasta el final cualquier plan que salve su vida y conserve su libertad”*⁸⁰⁰.

⁷⁹⁷ Luciana SAMAMÉ: “Una aproximación a la concepción maquiavelana de la Historia”, en *Ideas y Valores*, 143 (2010), pp. 128-135.

⁷⁹⁸ Juan Manuel FORTE: “Estudio Introductorio” en Nicolás MAQUIAVELO... p. LXXVIII.

⁷⁹⁹ *Ibidem*, p. LXXX.

⁸⁰⁰ Nicolás MAQUIAVELO, *Discursos sobre...*, p. 621.

Pero el término de Orden adquiere otra connotación más amplia cuando hablamos de Nuevo Orden. Lo que nos lleva a la idea de un cambio estructural importante, como el paso del Antiguo Régimen al Nuevo Régimen propuesto a partir de las Revoluciones Liberales de finales de siglo XVIII, Este nuevo régimen no implicaría solo cambios en político, sino también a nivel de económico y social.

Por lo tanto, es posible caracterizar un “Nuevo Orden” si nos remitimos a las propuestas que ofrecían los regímenes totalitarios como el fascismo, el nazismo o incluso el comunismo, los cuales se presentaban como una alternativa rupturista al sistema imperante de la época o como una forma de afrontar un estado de crisis. Pero este nuevo Orden necesitaría una base en un pasado histórico o una tradición que lo sustente, la cual poco tiene que ver con pasado inmediato y está más relacionado con el retorno a una edad de oro casi mítica o a identificarse con el gobierno de algún líder excepcional.

Pero dentro del argumento de *Assassin's Creed*, “*El Mundo necesita Orden*” también es una línea del discurso con el que el Doctor Warren Vidic intenta justificar su visión del proyecto templario, con el fin de acabar con el caos predominante con el que caracteriza a la humanidad y sus actos, para la cual considera necesario recurrir a soluciones definitivas y drásticas⁸⁰¹. Y por eso que este concepto está estrechamente relacionado con el tema de la Libertad, o mejor dicho la “perdida” de ella. Vemos a continuación como Altaïr analizaría a sus oponentes y llegaría a una conclusión bastante interesante:

*“Ellos admiten que no existe una verdad absoluta y que, si existe, nosotros no tenemos los recursos necesarios para reconocerla. Y así, en lugar de eso, buscan crear su propia explicación. Es el principio rector de lo que ellos llaman su Nuevo Orden Mundial: reestructurar la existencia a su imagen”*⁸⁰².

Recordemos que los templarios de *Assassin's Creed* actúan como una organización de carácter oligárquica con un amplio control de las esfera de poder (política, económica, religión, etc). A través del tiempo han adoptado diversas fachadas. Cuando la Iglesia tuvo un mayor poder estuvieron relacionados con el Papado; ahora en el tiempo presente se les ve vinculada preferentemente a las corporaciones multinacionales, sobre todo la empresa ficticia

⁸⁰¹ Vid. UBISOFT: “Dialogos de Warren Vidic” en *Assassin's Creed*... [videojuego]

⁸⁰² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones*..., p. 414.

Abstergo. Es una clara referencia a la idea de que es el poder económico es el que prima en la actualidad.

¿Pero a que se refiere el Nuevo Orden que pretenden instalar? Poco tiene que ver con la agenda diplomática que aspiran cumplir las grandes potencias y mucho de teoría conspirativa. No existe una explicación exacta y satisfactoria al respecto, sin embargo es posible identificar dos puntos de vista en cuanto a esta idea: una mas apegada a un proyecto coordinado de parte de una colectividad y la segunda, un proyecto personalista con intenciones monárquicas. Pero como ambas necesitan una base o tradición que sustente los cimientos de su dominación, pero como no pueden recurrir a su pasado secreto para el público, deciden manipular la historia a su conveniencia, tal como decía Altaïr o en caso de los Borgia, fundar sus bases en la idea de un legado familiar.

La primera visión es la que nos presentan los templarios de *Abstergo* y sobre todo los nueve objetivos de Altaïr en *Assassin's Creed* y en “*La Cruzada Secreta*”, los cuales analizamos en el capítulo anterior y que nos es posible resumir de acuerdo a sus características en los siguientes puntos:

- El fin último es el progreso y la paz a cualquier precio.
- Cada hombre posee una tarea específica dentro de la Organización.
- Se debe controlar la voluntad de los hombres. Evitar que se cuestione, pregunte o que desarrolle su capacidad crítica. Para ello se le debe adormecer mediante distracciones triviales y otros vicios.
- El Orden y la disciplina son fundamentales.
- El miedo puede resultar una buena herramienta de control.
- Se debe reinventar la historia a través de la tergiversación o de una versión favorable. Se eliminan todo tipo de ideas disidentes y se reemplazan por otras a conveniencia de la organización.
- Mantener aliados influyentes infiltrados dentro de todos los bandos en disputa, con tal de mantener el control del conflicto.

La segunda visión es la que nos presenta el proyecto de la familia Borgia, el cual se aleja del trabajo cooperativo de sus predecesores y nos muestra una idea más personalista, apegada más al contexto histórico y la imagen que se desea proyectar de los personajes del clan Borgia. A pesar de esto, como vimos en párrafos anteriores, existe dentro de su plan una

idea de sometimiento de las instituciones más importantes o la desaparición de aquellas que no representen utilidad o sean una amenaza, como también la idea de una expansión territorial aunque ésta entre en discordia con la de mantener un equilibrio del poder, aunque estos últimos dos planteamientos se apegan más al plano de las ambiciones personales de los personajes.

Vemos como muchos de estos elementos mencionados anteriormente ya han sido utilizados como recursos literarios para describir mundos distópicos como los de *1984* de George Orwell, *Fahrenheit 451* de Ray Bradbury o *Un Mundo Feliz* de Aldous Huxley, no está demás considerar como estas novelas intentan hacer una crítica a diversos aspectos de los regímenes totalitarios, como también plantear algunas inquietudes sobre algunos temas que generan intriga en algunos círculos de la mundo actual, como el desarrollo fatídico de la sociedad, donde predomina la pérdida de la libertad en pro de la seguridad y el sometimiento a la ilusión de la estabilidad y la felicidad, el control excesivo y la supresión del conocimiento y por qué no de la personalidad humana y de la identidad. Así como lo hicieron estas obras ¿Se estarían proyectando en *Assassin's Creed* además algunas problemáticas del mundo actual?

“Cuestionar” es la clave. En nuestro mundo actual, donde intentan primar los grupos minoritarios por sobre las mayorías y los individuos se encuentran en una frenética búsqueda por su identidad, es donde podemos ver como las diversidades de opinión han generado una crítica a los principios de autoridad, a las instituciones y el orden establecido, ya que muchas de estas entidades incluso se han corrompido. También se intenta buscar explicación a las relaciones de poder en teorías conspirativas. Estos ya son rasgos de postmodernismo.

3.3. ¿Todo está permitido?

Y así llegamos a la segunda parte del enunciado que identifica al Credo de los Asesinos. Si escuchásemos por primera vez esta frase, nuestra primera impresión sería pensar de que se trata de una invitación a satisfacer de manera desenfrenada nuestros deseos. En el capítulo anterior vimos como intentamos encontrar alguna similitud con la consigna “*Haz lo que quieras*” de la abadía de Thelema de Rabelais en cuanto a la forma como se intenta ejercer esta libertad, la cual termina siendo casi una ilusión pues se encontraba supeditada al deseo del que tomara la iniciativa, mientras que el resto debía seguirlo. Mientras tanto en *Assassin's Creed*, algunos personajes también le han otorgado una interpretación superficial,

sobre todo por quienes no conocen más allá esta frase, por ejemplo, Edward Kenway⁸⁰³ “*Todo está permitido... me gusta ese lema, pensar como quiera y actuar como me plazca*”⁸⁰⁴, por su parte, para los templarios representa una invitación a la anarquía, lo cual no es extraño dado el punto de vista pesimista que tienen del ser humano: “*Construimos el Orden desde Caos... si todo está permitido, nadie estará a salvo...*”⁸⁰⁵, pues poniéndose en el peor de los casos ¿Qué pasaría si todas las personas actuaran instintivamente siguiendo su voluntad?

He ahí el meollo del asunto: **en la forma en que el ser humano ejerza libremente su voluntad**. Altaïr ya se pronunciaba al respecto: “*El credo no nos ordena ser libres, nos ordena ser sabios*”⁸⁰⁶ y Ezio lo comprendería a su modo, aunque también en entregas posteriores otros Asesinos, como aquel de tiempos de la Revolución Francesa, Arno Dorian también tendrían su propia interpretación al Credo:

*Nada es verdad, todo está permitido. Es una mera observación de la naturaleza de la realidad, decir que nada es verdad, supone darse cuenta que los cimientos de la sociedad son frágiles, y que debemos ser los pastores de nuestra propia civilización, **decir que todo está permitido, es comprender que somos los arquitectos de nuestros actos, y que debemos vivir con las consecuencias ya sean gloriosas o trágicas***⁸⁰⁷.

*El Credo de la Hermandad de los Asesinos nos enseña que no hay nada prohibido. Antes creía que éramos libres para hacer lo que quisiéramos. Para seguir nuestros ideales a toda costa. Ahora lo entiendo. No sirve para dar permiso. El Credo es una advertencia. Los ideales dan fácilmente paso a dogmas. Dogmas que se convierten en fanatismo [...] Al final, solo nosotros podemos defendernos contra nuestras obsesiones. Nosotros decidimos si el peaje de nuestro camino es demasiado caro. Nos creemos salvadores, vengadores o redentores.*⁸⁰⁸

¿Pero por qué Altaïr proclamaría que el Credo “obliga” a los hombres a ser sabios y no libres? ¿No es contradictorio este enunciado con todo lo planteado anteriormente? No necesariamente, pues para los Asesinos **al ser humano no se le puede “obligar a ser libre”** pues intrínsecamente **ya lo es**, solo que su vista se encuentra nublada a través del velo de la

⁸⁰³ Este personaje evolucionaría lo suficiente para lograr su propia interpretación del Credo: *Si nada es cierto ¿para qué creer en algo? y si todo está permitido ¿Por qué no perseguir cualquier antojo? [...] Podría ser que esta idea fuese el esbozo de una sabiduría y no su forma final... Vid. UBISOFT: Assassin's Creed. Black Flag... [videojuego]*

⁸⁰⁴ UBISOFT: *Assassin's Creed. Black Flag...* [Videojuego]

⁸⁰⁵ UBISOFT: *Assassin's Creed Rogue...* [Videojuego]

⁸⁰⁶ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Cruzada secreta...* p. 191.

⁸⁰⁷ UBISOFT: “Ezio y el Credo”, en *Assassin's Revelations...* [Videojuego]

⁸⁰⁸ UBISOFT: “Epilogo”, *Assassin's Creed Unity*, Ubisoft Montreal, 2014. [Videojuego]

ilusión. Es por eso que defienden férreamente este principio: “*La libertad, la misericordia y el amor eran las únicas cosas por las que valía la pena luchar y matar, y aquéllos eran los elementos principales del Credo de los Asesinos*”⁸⁰⁹ Para reforzar esta idea dentro de la ficción, “los precursores” señalan que cuando “crearon” al ser humano, le entregaron la libertad de actuar⁸¹⁰:

*—Os dimos el Edén —dijo Minerva—, pero se convirtió en Hades. El mundo ardió hasta quedar reducido a cenizas. Pero os creamos a nuestra imagen y semejanza, y os creamos a vosotros, hicierais lo que hicierais, a pesar de todo el mal canceroso que hubiera en vuestro interior, por decisión propia, **para daros libertad, para que sobrevivierais.** Y lo reconstruimos. Tras la devastación, reconstruimos el mundo, después de eones, y se ha convertido en el mundo que conocéis y habitáis. Intentamos por todos los medios que una tragedia semejante no volviera a suceder*⁸¹¹

Por lo tanto, este enunciado del Credo por una parte es un llamado a hacer un uso responsable de la libertad como individuo, respetando además la libertad de los demás y como los Asesinos tienen una óptica un poco más optimista que la de su contraparte, sus enfoques van orientados a promover la cooperación y fraternidad de los pueblos a pesar de las diferencias e imperfecciones del ser humano en la medida de que sea posible. Pero pensar que se puede alcanzar estos objetivos en la realidad podría ser más difícil de lo que parece, por eso es que en el mundo real existen leyes que rigen las conductas de los hombres bajo ciertos parámetros establecidos, cumpliéndose como decíamos en algunos apartados el hecho de que “el mundo necesita orden”

Pero no es solo esto, “Todo está permitido” es además un llamado de atención a tener la mente abierta y a considerar todos los puntos de vista posibles, y como hemos dicho anteriormente, no aseverar ninguna certeza dejando siempre espacio para la duda. Por lo tanto constituye un principio de incertidumbre que complementa a la frase de “Nada es Verdad”, ya que esta contempla la inmensa cantidad de variables que considera el conocimiento y como

⁸⁰⁹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 64.

⁸¹⁰ Un detalle importante, la cita que vemos al respecto no es exactamente igual a la escena del videojuego en *ACII*, pues en este se hace más hincapié a la “destrucción del mundo” que a la naturaleza del ser humano. Además en una de las “revelaciones” más importantes de *ACII*, podemos ver a unas personas trabajando en una fundición, siendo vigilados por un guardia perteneciente a la “Primera Civilización” que mantiene el control de los trabajadores con un “Fruto del Edén”. En primera instancia contradeciría la idea de Minerva al decir que los hombres fueron creados con libertad y la acercaría más a las teorías de que fueron concebidos para servir como mano de obra (en referencia a las hipótesis pseudocientíficas de los *Anunnakis*), pero si esto fuese así ¿Por qué necesitarían un artefacto para someterlos y evitar que se revelaran? ¿Es que realmente también fueron creados con un sentido de libertad, aunque suprimido?

⁸¹¹ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. La Hermandad...*, p. 11.

hemos explicado en capítulos anteriores, nunca será suficiente, convirtiéndose en una búsqueda incansable, donde cualquier conclusión apresurada puede encaminar al error. Pero además de la multiplicidad de variables, también considera la multiplicidad de individuos y formas de pensar de estos. *“Puesto que mientras continuemos reproduciéndonos, daremos lugar a escépticos y rivales. Hombres que en ocasiones se rebelan contra el statu quo solo porque no tienen nada mejor que hacer. En la naturaleza del hombre está el hecho de no estar de acuerdo”*⁸¹². Por lo tanto, cada individuo tiene la libertad de pensar diferente a sus semejantes y las confrontaciones no se transforman en nada extraño, sin embargo nadie tendrá completamente la razón solo obtendremos explicaciones relativas. También posee la cualidad de cuestionar, criticar o decidir por sí mismo e incluso plantear un punto de vista propio sobre algún tema en particular, ya sea basándose en las ideas de otros pero aportando ideas nuevas. Es tal el nivel de individualidad que está promoviendo que incluso la decisión de guardar silencio es una opción válida pero no la de hacerlo de manera obligada, lo que constituiría un atentado contra la libertad de pensar. De esta forma, la persona se encuentra en condiciones de actuar y pensar de forma libre, pero siempre pensando en las consecuencias de sus acciones para sí mismo y para los demás, bajo estos parámetros y los mencionados anteriormente, podríamos afirmar que sí “todo está permitido”.

3. La Decisión de Desmond.

A través de tres videojuegos y después de enfrentarse todos sus enemigos Ezio se ve enfrentado a un momento crítico, una serie de revelaciones muy similar a las que tuvo Altaïr. Pero el contenido de estas "epifanías" es un mensaje, no para Ezio. De hecho aquí se revela la naturaleza de su misión: es un profeta, un mensajero, un simple canal de transmisión para un mensaje de debe llegar al futuro. El contenido de estas revelaciones es complejo e incomprensible para Ezio. Se develan verdades sobre civilizaciones avanzadas más antiguas que el ser humano, el origen de la raza humana y su naturaleza, además de guerras y catástrofes que sucedieron y otras que están por venir. Ya hemos nombrado al receptor de este mensaje e incluso ha sido parte de nuestro análisis en algunos puntos. Su nombre es Desmond Miles⁸¹³.

⁸¹² Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 415.

⁸¹³ En las novelas el personaje de Desmond no existe (y por ende el desenlace del juego donde interviene tampoco), ya que posiblemente se pretende crear la ilusión de que sea el “lector” quien tome el lugar del “elegido”. Cabe destacar que en el juego, en aquellas escenas donde Minerva habla a través de Ezio, ella lo hace mirando a la pantalla del espectador (aunque dirigiéndose a Desmond), en un intento de superar la “cuarta pared” (Vid. Fig 7)

*Escucha. Tienes que ir allí. Al lugar que creamos... Que creamos y perdimos. Toma mis palabras. Pásalas de tu cabeza a tus manos. Así abrirás el Camino. Pero te advierto que todavía habrá muchos cambios y no sé cómo terminarán las cosas, ni en mi tiempo ni en el tuyo*⁸¹⁴

¿Por qué es importante mencionar a Desmond? Recordemos, que tanto la historia de Altaïr como la de Ezio, se encuentran dentro del marco de adquisición y de experiencia para que Desmond cumpla una importante tarea. Cuando planteábamos la duda sobre si el universo de *Assassin's Creed* se encontraba predeterminado por “los que llegaron antes”, nos percatamos que ellos tienen tantas dudas sobre sus procedimientos avanzados, como las tendría un humano, gracias a lo estudiado podemos presumir que el destino del universo no está determinado, solo está previsto en cuanto a sus posibilidades. Kant pensaba de manera similar sobre la posibilidad de pronosticar de manera segura en base a la deducción de la experiencia histórica: “*nadie puede afirmar que [...] la época de su retroceso [del progreso humano] no vaya a iniciarse precisamente ahora [...]. Puesto que nos las habemos con seres que actúan con libertad, en relación con los cuales cabe dictar*”⁸¹⁵

Es un momento de decisiones, un instante de crisis⁸¹⁶. A este personaje se le ofrecen dos posibilidades de las cuales depende el destino de la humanidad: sobrevivir junto a una pequeña población o morir sólo él para sacrificarse por todo el planeta. La primera opción conlleva que se convierta en una leyenda, un líder que unificaría mediante su liderazgo y enseñanzas a la raza humana pero con el paso de las generaciones, la humanidad nuevamente se enfrentaría unos contra otros por discrepancias acerca de sus ideas (algo muy similar a lo que sucedió con Jesús y su mensaje). La segunda opción lo sucumbiría en el anonimato y la crisis terminaría de golpe, la población desconocería el peligro al que estuvo sometida y continuarían sus vidas de manera cotidiana. ¿Cuál fue la decisión de Desmond?, Pues, la respuesta la encontramos la siguiente frase que forma parte del juramento de la Hermandad: “Un Asesino trabaja en las sombras para servir a la luz”.

⁸¹⁴ Oliver BOWDEN: *Assassin's Creed. Revelaciones...*, p. 439.

⁸¹⁵ Immanuel KANT en Lucian HÖLSCHER: *El Descubrimiento del Futuro...* p. 49.

⁸¹⁶ Se aprovechó la tensión que había sobre las expectativas del 21 de Diciembre de 2012, para crear esta importante escena e incorporarla en la entrega de *Assassin's Creed III*, que fue estrenada el 30 de Octubre de 2012, para dar mayor sensación de realismo al desenlace.

CONCLUSIONES

Cuando decidimos comenzar con esta investigación sabíamos que nos topáramos con un gran obstáculo: la finalidad “real” de nuestro objetivo de estudio. ¿Cómo analizar un videojuego comercial que se creó con la finalidad de entretener? Pues estábamos pensando no solamente en sacarle provecho didáctico sino que también queríamos llegar mucho más allá escudriñando en sus discursos imbuidos de una mezcla de historia y ficción, un verdadero “relato de evasión”. Teníamos las bases, los personajes y los conceptos era lo necesario para comenzar la investigación, solo faltaba el enfoque de cómo abordarlo. El presente trabajo es fruto de ese esfuerzo y aquí presentamos algunas de las conclusiones más importantes que extrajimos de él:

A través de esta investigación, hemos podido estudiar los conceptos de verdad, conocimiento y libertad a través de más de una óptica. El carácter del concepto de verdad no tiene una sola perspectiva, sino que es posible establecer más de una mirada para lograr entenderlo, y aun así poder podríamos seguir encontrando aún más interpretaciones. A pesar de que nos aferramos de la “verdad efectiva” de Maquiavelo, descubrimos además que incluso en tiempos del Renacimiento existieron puntos de vista escépticos que luchaban por una verdad que se resiste a ser alcanzada y que coexistían con la predominancia del pensamiento cristiano de la época. También observamos el contraste entre las ideas relativistas y las absolutas, pues “Nada es verdad” puede tener alcances nihilistas, escépticos, relativistas e incluso puede generar explicaciones parciales de carácter posmoderno.

El Conocimiento es un concepto tan maleable que puede tomar muchas formas y usos depende del enfoque que se le dé, mientras que para Maquiavelo posee un punto de vista práctico, y nace del estudio de la historia de los grandes hombres y de la experiencia personal, para los Asesinos de ficción de *Assassin's Creed* puede nacer del cuestionamiento y el autoaprendizaje (los cuales son muy valorados) e incluso de la “revelación”, y se transforma en un elemento que puede ser usado para fines de paz y de guerra. Aunque desde un punto de vista más filosófico, si el conocimiento se vuelve tan insuficiente y muchas veces fuera del alcance de comprensión de los hombres, que no es extraño que la verdad se escape de las manos de quien la busca.

La Libertad que intentábamos buscar como una meta, fue reafirmada como un valor intrínseco del ser humano que debe ser reconocido a pesar de la opresión y aprender a ser usada con responsabilidad, pues “Todo está permitido” es más que una invitación a dejarnos

llevar por nuestros deseos, sino que una advertencia a lo que puede suceder, sino tenemos el debido cuidado.

Encontramos elementos de continuidad a partir del estudio de la naturaleza humana, pero también aquellas cosas que nos hacen diferentes unos de otros. Contrastamos la visión pesimista que poseen los Templarios acerca de la naturaleza del ser humano, el cual es definido como un “ser de caos” y encontramos enormes semejanzas con los planteamientos que al respecto propone el Maquiavelo histórico, por lo cual el orden se transforma en una herramienta indispensable. Todo esto, a diferencia de la visión más “idealista” que poseen los Asesinos acerca del ser humano, aceptándolo con sus virtudes y defectos, pero aun con la fe en que cada día se puede mejorar. El pensamiento Asesino, más que una ideología parece que se encuentran más cerca de una utopía, a diferencia de los Templarios que presentan una marcada ideología basada en el orden y el control.

Vislumbramos como se presentaba a la historia desde un punto de vista cíclico, donde un importante elemento de ficción, como lo es la “Primera Civilización” nos revela los continuos flujos de cambio de la historia, donde podemos encontrar catástrofes naturales que representan instancias de renovación y nuevo comienzo. Vimos además como Maquiavelo utiliza a la “historia cíclica” para justificar la inmutabilidad de la naturaleza humana. Sin embargo esta historia casi determinista presenta un importante elemento que puede ser un factor de cambio: el libre albedrío de los actores involucrados.

Nos hemos centrado ampliamente en los personajes protagónicos Ezio y Altaïr para examinar escenarios, contextos eventos e incluso diversos aspectos sociales, también se pueden examinar las formas de pensar de la gente que se quiso representar, haciendo comparaciones entre los discursos y la bibliografía especializada . Altaïr fue el personaje base para hacer hincapié en el tema del Conocimiento, gracias a la relación con su maestro, su experiencia y sabiduría con la cual fue representado, pero sobre todo por aquel documento ficticio que resume toda su forma de ver el mundo: “el Códice”, donde podemos encontrar todo tipo de conocimiento práctico, reflexiones, cuestionamientos e incluso “revelaciones”. Ezio representó una fuente de cuestionamiento a la idea del “Hombre del Renacimiento” y su representación, además actúa tanto como un “vengador” como un emancipador frente al pueblo. Hay que considerar además, que los creadores de *Assassin's Creed* han imbuido a estos personajes de todo tipo de valores y virtudes en contraposición a sus antagonistas y otros personajes, pero también de defectos que intentan darles una dimensión más humana.

Queda más que esclarecido que buena parte de la trama de *Assassin's Creed Brotherhood* y algunos aspectos de *Assassin's Creed II*, corresponden a una adaptación libre

no sólo del *Príncipe* de Maquiavelo, sino que también de algunos fragmentos de los *Discursos*. Por lo que se abre una importante veta para considerar esta información como una fuente de para generar métodos de aprendizaje. No estamos diciendo que el videojuego reemplazará al libro, pero sentará una base importante para generar interés en el contenido. Como también no nos debe extrañar que se pueda ver una especie de discurso político en la trama de *Assassin's Creed*, pues la problemática del poder se encuentra muy presente. Esto perfectamente puede ser un gancho para atraer público, aunque no deja de llamar la atención.

A pesar de que en un principio considerábamos que Maquiavelo era un elemento importante para contextualizar la trama de los videojuegos ambientados en el Renacimiento. Nos hemos percatado que muchas de sus ideas repercuten a lo largo de las sagas estudiadas debido a su forma práctica de ver el mundo, sus críticas y porque las ideas un ingrediente importante que da fuerza a la historia. Para nuestra sorpresa, no solo fue un personaje que daría realce a la trama, sino que se encuentra intrincadamente formando parte de ella pues vemos en *Assassin's Creed* elementos de pesimismo antropológico, observación de la realidad y una marcada idea de un conflicto permanente, incapacidad de encontrar soluciones perfectas y donde se debe escoger el menor de los males. Es aquí donde cabe preguntarnos ¿Qué resultados obtendríamos si hiciésemos un ejercicio similar? ¿Si en vez de Maquiavelo hubiéramos usado a Leonardo da Vinci? ¿Dará esto pie para una proyección con el resto de los personajes del resto de juegos de la franquicia? Suleimán, George Washington, Napoleón, entre otros son nombres que resuenan para una posible investigación.

No debemos temer ni a la ficción, ni a los anacronismos. Si bien son elementos que debemos manejar con mucho cuidado, ya que nos pueden llevar a cometer errores de inexactitud histórica, se pueden extraer interesantes propuestas a través de ellos. Los anacronismos nos ayudan a entender nuestro presente a través de la representación de nuestro pasado; y la ficción más que considerarse como un factor distractor, es un elemento que proporciona importante información acerca de la concepción del tiempo y la historia, e incluso la crítica a las fuentes oficiales, como también entrega una mirada distinta acerca de la naturaleza del ser humano. Es posible generar así un interesante y productivo debate.

Nos queda mucho por hacer. De todas formas quedaron muchos puntos en la investigación que por razones de esfuerzo y tiempo quedaron sin cubrir o se abordaron de manera escueta. Este tipo de plataformas cuentan con la gran ventaja de la motivación pero con la falencia de la imprecisión, aun así siempre se presenta como un nicho interesante en el que seguir indagando y encontrando posibles aplicaciones, pues muchas cosas podemos aprender moviéndonos entre la historia, el mito y la fantasía.

ANEXOS O APÉNDICES



I. ANEXO DOCUMENTAL

1. CÓDICE DE ALTAÏR

Nota: La fuente principal es la Base de datos del Videojuego Assassin's Creed II. Para una mejor organización, se hace referencia alguna cita equivalente en las respectivas novelas de la saga.

HOJA 1

(Vid. *Revelaciones*, pp. 27-28)

Ya he pasado varios días con el artefacto. ¿o han sido semanas?...¿meses? ya no estoy tan seguro. Los otros vienen de vez en cuando para traerme comida o para intentar distraerme. Dicen que debo apartarme un poco de estos estudios. Malik incluso me ha sugerido que los abandone por completo. Pero no estoy dispuesto a renunciar todavía. Tenemos que acabar entendiendo el Fruto del Edén.

¿Es un arma? ¿Una lista? ¿Ambas cosas a la vez? **“El que acrecienta su conocimiento, acrecienta su dolor...”** (*) Alcanzo a comprender la filosofía de tal afirmación, pero... ¿Puede llegar a ser cierta? ¿Literalmente cierta? Una sociedad que lleve a cabo sus guerras mediante ideas e información en lugar de espadas y acero...

Su función es sencilla, casi elemental. Dominar. Controlar. Pero el proceso, el método y los medios que emplea, son fascinantes. A aquellos que se someten a su brillo les promete todo lo que desean. **A cambio, tan solo exige una cosa: obediencia total y absoluta.** ¿Quién puede negarse? es la tentación encarnada.

Recuerdo mi propio momento de debilidad cuando me enfrenté a Al Mualim, y sus palabras hicieron tambalear mi confianza. De pronto descubrí que quién había sido un padre para mí era en realidad mi peor enemigo. Él tan solo necesitaba un asomo de duda para introducirse en mi mente. Pero derroté a sus fantasmas, recuperé la confianza en mí mismo y lo mandé al otro mundo.

Me liberé. Pero ahora me pregunto: ¿De verdad me liberé? Pues ahora estoy aquí, desesperado por comprender aquello que juré destruir.

Ésta es la razón: el Fruto tiene algo que contar. Siendo las señales de algo, algo grande y amenazador. Todos estamos en peligro. Y yo tengo que hacer algo: es mi deber. No debo ni puedo renunciar hasta que haya averiguado la verdad.

(*) [Vid. *Cruzada Secreta*, p. 256] – Muerte de Al Mualim —He puesto mi corazón en obtener sabiduría y conocer la locura. Me he percatado de que también iba detrás del viento. **Puesto que en la sabiduría hay mucho dolor y el que aumenta su conocimiento, también aumenta la pena.**

(*) [Vid. *Renaissance*, p. 37] «QUIEN AUMENTA SUS CONOCIMIENTOS AUMENTA SU DOLOR» (Grafitti en alguna pared de Florencia)

(*) [Vid. *Revelaciones*, p. 429] —**En la sabiduría está el dolor. Y el que aumenta sus conocimientos aumenta su pena.** — El fantasma se inclinó hacia delante para susurrar con urgencia al oído de Altaïr—. ¡Destruyela! ¡Destruyela como dijiste que harías!

HOJA 2



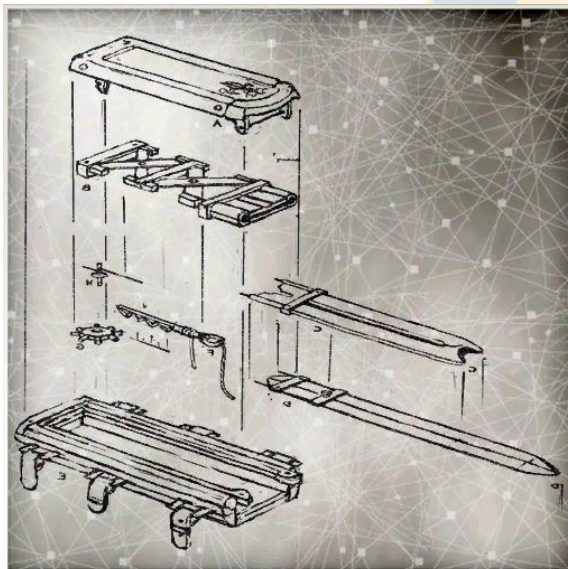
Enfrentamiento entre Asesinos y Templarios

Lo único que sabía era que luchaba en una guerra en la que había mucho más en juego de lo que sabía e incluía poderes e ideologías que aún tenía que entender. Debía seguir luchando, seguir esforzándose, hasta llegar al final

(Vid. *La Cruzada Secreta*, p. 328)

HOJA 3

(Vid. *Renaissance*, pp. 97-99)



La Hoja Oculta

“Este mecanismo es antiguo..., muy antiguo, pero por otro lado es muy sofisticado, y su fabricación está por delante incluso de nuestro tiempo. Fascinante”. (Leonardo Da Vinci)

“Ezio cogió el arma y la sopesó. Era ligera, pero el robusto cuchillo estaba perfectamente equilibrado. Ezio nunca había visto nada parecido. Una daga con resorte que podía esconder en su muñeca. Bastaba con flexionar la mano y aparecía el cuchillo, listo para rajar o apuñalar según su usuario decidiera” (p.99)

HOJA 4

(Vid. *La Cruzada Secreta*, p. 350)

Las 3 grandes ironías de la orden de los Asesino son éstas:

1. Nuestro fin es defender la paz, pero nuestro medio es el asesinato.
2. Buscamos abrir la mente humana, pero exigimos obediencia a un jefe y a unas normas.
3. Pretendemos denunciar los peligros de la fe ciega, pero nosotros mismo practicamos una.

No tengo respuestas satisfactorias a esta paradoja, solo posibilidades ¿Acaso retorremos las normas en aras de un bien mayor? Si lo hacemos, ¿Qué significa eso? ¿Qué somos unos mentirosos? ¿Qué somos débiles? Nunca dejamos de luchar con esas contradicciones. Pese a que llevo muchos años reflexionando, no he hallado una respuesta apropiada. Y temo que tal vez no exista.

Nada es verdad. Todo está permitido.

¿Ésa es la respuesta de nuestro Credo, que una misma cosa puede ser dos cosas opuestas y al mismo tiempo? ¿Y por qué no? Yo mismo soy la prueba. Tenemos nobles intenciones, pero usamos medios bárbaros. Consideramos que la vida es sagrada, pero se la arrebatamos a quienes juzgamos nuestros enemigos.

HOJA 5

(Vid. *La Cruzada Secreta*, p. 318 – *Revelaciones*, p. 428)

¿Quiénes eran Los Que Llegaron Antes? ¿Qué les trajo aquí? ¿Cuánto tiempo hace que llegaron? ¿Siglos, milenios? ¿Eones? Queda tan poco de ellos... ¿Qué o quién les expulsó? ¿Y qué son estos artefactos? ¿Mensajes en una botella? ¿Herramientas que dejaron para guiarnos? **¿Y si nos estamos esforzando por controlar su basura y atribuir un propósito divino a simples juguetes abandonados?**

HOJA 6

(Vid. *La Cruzada Secreta*, pp. 351, 426 – *Revelaciones*, p. 315)

Aunque Roberto de Sable esté muerto, su hermandad sobrevive. Ahora es menos notoria, pero me temo que sigue siendo una amenaza. Mientras que antes recorrían orgullosos las calles (lo que les convertía en blancos más fáciles), **ahora se ocultan entre las sombras y es más difícil seguirles el rastro** ¿Qué vilezas estarán tramando en la oscuridad? (La Cruzada, p.351)

Por todo ello, nuestra misión será más complicada. Hay rumores de maniobras en Chipre. Tendré que investigar...

Nuestras tácticas deben cambiar en consecuencia. Adiós a nuestras fortalezas, y a nuestra afición por realizar espectaculares asesinatos en público. Debemos tejer nuestras redes con sigilo, de una forma muy diferente a como hicimos antaño.

Aunque sugiero a mis hermanos que cambien sus rituales, no les pido que abandonen El Credo. Lo que nos convierte en Asesinos no es la amputación de un dedo ni la falsa promesa de un paraíso ni la prohibición de usar veneno. **Nos debemos a la gente, no a las costumbres (**)** Si debemos escondernos, nos esconderemos. Si debemos usar veneno, lo usaremos. Si nuestras hojas se pueden usar sin cortar dedos, no exigiremos su amputación. **Y no manipularemos a nuestros iniciados con mentiras ni sofismas.** Hablaremos con sinceridad, y nos renovaremos por completo.

(**) Vid. *Revelaciones* p. 315: “Debemos ser fuertes aquí. Pero tal vez nuestras bases, a partir de ahora, deberían estar entre la gente, no en una fortaleza como Masyaf.”

(**) Vid. *La Cruzada Secreta*, p.426: “Pero cuando la Hermandad recuperó su nombre y reputación, Altaír decidió que la base en Masyaf ya no debía existir y quitó el emblema asesino del asta de la bandera. Su visión para la Orden era que los asesinos salieran al mundo, dijo. Tenían que operar entre la gente, no sobre ellos”

HOJA 7

Vid. Assassin's Creed: Altair Chronicles, Ubisoft-Gameloft, 2010. [Videojuego NDS]

Creí que Adha sería quien me otorgaría el descanso, y que podría dejar mi arma y vivir como un hombre normal. Pero ahora sé que es mejor dejar tales sueños para la hora de dormir...

Su rostro. Intento borrarlo de mi mente al recordar los días y las noches en que perseguí por el mar a los Templarios que la capturaron. Casi les cogí a tiempo. Casi. Pero sólo pude abrazar su cuerpo sin vida, y ver el temor grabado en sus ojos abiertos de par en par...

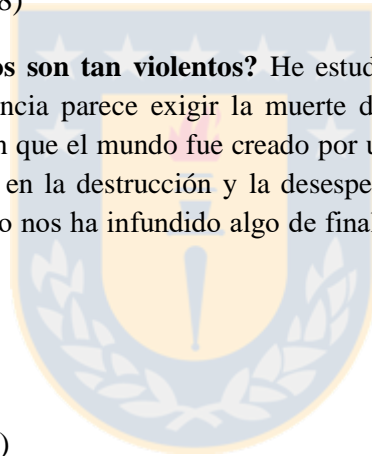
Cacé a cada hombre, uno por uno, hasta mandar al otro mundo a todos los culpables. Pero no sentí alegría, ni satisfacción ni liberación. Sus muertes no me la devolvieron, ni sanaron mis heridas. Después de aquello, estaba seguro de que jamás volvería a sentir lo mismo por ninguna mujer.

Por suerte, estaba equivocado.

HOJA 8

(Vid. La Cruzada Secreta, p. 318)

¿Por qué nuestros instintos son tan violentos? He estudiado la interacción entre diferentes especies. El instinto de supervivencia parece exigir la muerte de otros. **¿Por qué las especies no pueden colaborar?** Muchos creen que el mundo fue creado por un poder divino. Pero yo sólo veo el diseño de un demente, empeñado en la destrucción y la desesperación. **Nuestro origen es caótico, accidental.** Sólo el paso del tiempo nos ha infundido algo de finalidad. Primero fue la naturaleza... y después el propio hombre.



HOJA 9

(Vid. Revelaciones, pp. 414-415)

Con el tiempo, **una frase que se pronuncia muchas veces y en voz alta se convierte en Verdad establecida.** Siempre, claro está, que acalles toda oposición. Pero si tienes éxito y acabas con tus adversarios, entonces lo que queda es, por defecto, la verdad.

¿Verdad en un sentido objetivo? No. Pero, ¿se puede conseguir un punto de vista realmente objetivo? La respuesta es no. **Literal y físicamente es imposible.** Hay demasiadas variables, demasiadas fórmulas y campos a tener en cuenta. Podemos intentarlo, por supuesto, y acercarnos más y más a una revelación, **pero jamás la alcanzaremos del todo.**

He comprendido que, mientras existan los Templarios, **intentarán que la realidad se acomode a sus deseos. Ellos saben que no existe la Verdad absoluta; o que, si existe, no estamos preparados para reconocerla.** En su lugar, lo que intentan es crear su propia explicación.

Ése es el principio rector de lo que denominan **“Nuevo Orden Mundial”**: **rehacer la realidad a su imagen y semejanza.** No es una cuestión de artefactos ni de hombres, que no son más que herramientas.

Es una cuestión de conceptos. Lo cual es muy astuto por su parte. ¿cómo se puede hacer la guerra contra un concepto? **Un concepto es el arma perfecta.** No tiene forma física, y sin embargo puede modificar el mundo que nos rodea de maneras innumerables y a menudo violentas.

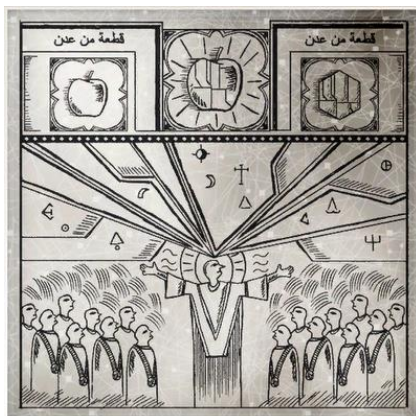
No puedes matar una creencia. Aunque acabes con todos sus seguidores y destruyas sus textos, tan solo conseguirás un aplazamiento. Tarde o temprano alguien lo descubrirá o la reinventará. Creo que incluso nosotros, los Asesinos, nos hemos limitado a redescubrir una orden que es más antigua que el propio Viejo de la Montaña.

[Se agrega este párrafo desde la Novela *Revelaciones* p. 415]

*Todo el conocimiento es una quimera. Todo vuelve en el tiempo. Es infinito. Imparable. Plantea la pregunta: ¿qué esperanza hay? Mi respuesta es esta: **debemos alcanzar un lugar donde esa pregunta ya no sea relevante.** La lucha en sí misma es asintótica. Siempre se acerca a una solución, pero nunca llega a ella. Lo mejor que podemos esperar es allanar un poco el camino. **Traer paz y estabilidad, aunque sea temporal. Y entiende, lector, que siempre será temporal.** Puesto que mientras continuemos reproduciéndonos, daremos lugar a escépticos y rivales. Hombres que en ocasiones se rebelan contra el statu quo solo porque no tienen nada mejor que hacer. En la naturaleza del hombre está el hecho de no estar de acuerdo. La guerra es una de las muchas maneras de hacerlo. Creo que aún hay muchos que no comprenden nuestro Credo. Pero ese es el proceso. **El desconcierto. La frustración. La educación. La iluminación. Y luego, por fin, el entendimiento. Estar en paz.***

HOJA 10

[La Manzana o Fruto del Edén tiene demasiadas referencias a lo largo de la obra, así que estas son solo un ejemplo de tantas que sería posible encontrar a través de las novelas]



Esta «cosa de plata» expulsó a Adán y Eva. Es la Manzana. Convierte los palos en serpientes. Dividió y cerró el mar Rojo. Eris la utilizó para empezar la guerra de Troya. Y con ella, un pobre carpintero convirtió el agua en vino.

(Vid. La Cruzada Secreta, p. 178)

Me he esforzado por encontrar sentido al funcionamiento y fin de la Manzana, del Fragmento del Edén, pero no sé con certeza si sus orígenes son divinos. No..., es una herramienta..., una máquina de exquisita precisión. ¿Qué tipo de hombres eran los que trajeron esta maravilla al mundo?

(Vid. La Cruzada Secreta, p. 288)

HOJA 11

Atis, Dionisio, Horus, Krishna, Mitra, Jesús. Los detalles de sus vidas son demasiado parecidos: nacimiento divino, persecución, discípulos, milagros, resurrección...¿Cómo es posible?

Quizá no lo sea. **Tal vez haya una única historia, repetida a través de los siglos,** modificada para acomodarse a cada época, evolucionada como nuestras herramientas y nuestros lenguajes. ¿Esa historia tiene un origen real o es pura ficción? ¿O ambas cosas? ¿Y **si todos esos personajes son uno solo,** cuya vida se prolongó y transformó gracias a un Fragmento del Edén?

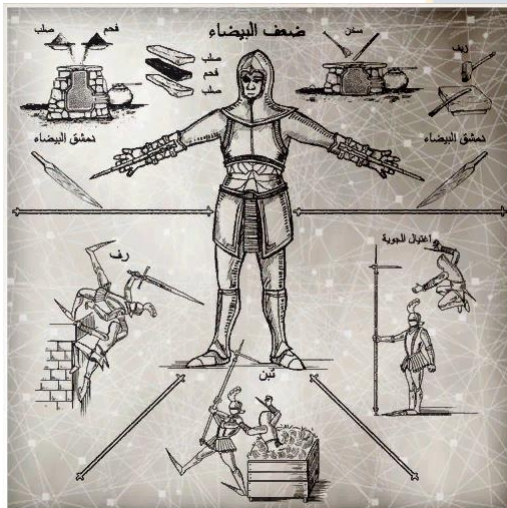
Al Mualim hablaba de Jesús como de una persona real, un mortal que dominaba el arte de manipular. Pero, ¿Y si estaba equivocado? si esos hombres son reales, si han caminado entre nosotros muchas veces ¿Significa que pueden volver? ¿Y si ya están entre nosotros? Son muchas preguntas y cada día, más...

HOJA 12



[Modelo del Sistema Helio-céntrico, no hay mayores referencias al respecto]

HOJA 13



Métodos de Asesinato y más

—¿Sabes? Si juntáramos esto con la otra página podría casi pensarse que formaban parte de una guía —a cierto nivel, como mínimo— sobre métodos de asesinato. Pero, naturalmente, hay mucho más que eso...

(Renaissance, p.165)

La hoja oculta ha acompañado a los nuestros a lo largo de los tiempos. Algunos dicen que esa arma nos define, y no están equivocados. Sin ella no habríamos conseguido mucho de nuestros éxitos. No obstante, este ingenio empieza a envejecer. Aparte que ya no será necesario perder un dedo para usarla, he estado investigando otras mejoras.

La primera ha sido añadir una **placa de metal** que sirve para bloquear los golpes enemigos. Los demás asesinos creen que está forjada con un nuevo metal, y me atribuyen el descubrimiento de su fórmula (que va incluida en la página). Es mejor que no sepan la verdad. (Vid. Renaissance, p 166)

También he trabajado con Malik para descubrir **nuevos métodos de asesinato**: desde lo alto, desde cornisas y desde escondrijos. Son movimientos básicos pero imprescindibles. (Vid. Renaissance, p 165)

La tercera y la última mejora es la más sencilla: **una segunda hoja**, idéntica a la primera en todo. Si un asesino se ve obligado a despachar a dos objetivos, tan sólo necesitará medir su ataque para alcanzarlos a ambos a la vez. Estas hojas tendrán un número limitado, ya que los metales con que las forjamos son difíciles de conseguir. (*Vid. Renaissance, p 345*)

Tendré que pensarme bien qué Asesinos podrán llevar dos hojas.

HOJA 14

El hombre busca dominar todo aquello con lo que se topa. Supongo que es una **tendencia natural que aspiremos a controlar nuestro entorno.** Pero no debería aplicarse a otros seres humanos. Cada día, más y más personas se ven obligadas a servir a otras, bien sea engañadas o a la fuerza. A otros, aunque no estén sojuzgados de una manera tan férrea, es hacen sentir que sus vidas carecen de sentido.

He visto las formas en que los hombres persiguen a las mujeres, he oído los crueles insultos con que se reciben a los que vienen de otros países, he contemplado cómo se hace sufrir a aquellos que piensan o actúan de forma diferente...

A menudo discutimos sobre todo esto mientras nos asomamos desde los capiteles de Maysaf ¿Qué podemos hacer para impedirlo, y para fomentar la igualdad y la tolerancia? **A veces hablamos sobre la educación, creyendo que el conocimiento acabará con la inmoralidad.**

Pero cuando recorro las calles y veo como se subastan esclavos, se me hiela la sangre. Cuando veo a un marido que insulta y apedrea a su mujer, alegando que ella sólo existe para servirle, me rechinan los dientes. Y cuando veo cómo separan a los hijos de sus padres para que otros hombres obtengan provecho, cómo les envían a morir bajo el sol del desierto...

...En días así, no creo que el diálogo sirva para nada. En días así, tan solo se me ocurre pensar que los culpables deben morir.

HOJA 15

(*Vid. Revelaciones, p. 431*)



Mapa: Isla de Chipre

“Me han dicho que esta Manzana primero estuvo oculta en Chipre y después se perdió en el mar, la arrojaron al océano... Nadie debe encontrar esta Manzana hasta que llegue el momento”

(Altair)

HOJA 16

(Vid. Revelaciones, p. 428)

El Fruto es algo más que una lista de lo que nos ha precedido. **Entre las chispas de su interior he captado atisbos del porvenir.** Eso no debería ser posible y tal vez no lo sea. Quizá sea simple sugestión. Pero ¿Cómo saberlo? ¿Cómo estar seguros?

Al meditar en las consecuencias de esas visiones, **me pregunto si son imágenes de las cosas que van a pasar o de las que podrían pasar** ¿Podemos influir en el resultado final? ¿Nos atreveremos a hacerlo? Y, si lo hacemos ¿Nos limitaremos a asegurar que se cumple lo que ya hemos visto?

Como siempre, estoy indeciso entre actuar y no actuar, pues no sé cuál de los dos caminos servirá, si es que alguno sirve. **Quizá ni siquiera estoy destinado a cambiar las cosas.** Aun así, escribo este diario ¿Es un intento de cambiar lo que he visto, o de hacer que se cumpla?

HOJA 17

(Vid. Revelaciones, p. 438)

De todas las cosas que he visto, nada me atormenta tanto como **la imagen de las llamas, unas columnas de fuego tan altas que parecen perforar el cielo.** El suelo retumba y se estremece, las montañas se agrietan, grandes torres de metal se hacen pedazos y esparcen sus entrañas por el suelo...

Y se oyen gritos por doquier, un coro tan aterrador que aún sigo escuchando sus ecos.

¿Qué es esta locura que he contemplado? ¿Se trata de ellos, de Los Que Vinieron Antes?

¿Fue así como desaparecieron, entre llamaradas, convertidos en polvo? Quizá lo que buscan los Templarios es ese poder de destrucción, para dominarnos y exigirnos sumisión. ¿Qué esperanza tenemos si se apoderan de un arma tan tenebrosa con la que pueden destruir el mundo entero?

HOJA 18

Tenemos que escondernos, ser sigilosos, **modificar el curso de la historia en secreto.** Pero algunos de mis hermanos no están de acuerdo y se irritan, pues creen que es un error ocultarnos. Dicen que eso entorpece nuestro trabajo. Pero no comprenden los riesgos. Salir ahora a la luz sería demasiado peligroso, pues nos tildarían de lunáticos y nos perseguirían. Así ha sido siempre.

Si de una cosa estoy seguro, es de **que nadie aprende escuchando a otro. Hay que mostrar las cosas para que cada uno haga sus conexiones.**

Si le digo a alguien que sea amable y tolerante y que abra su mente, esas palabras se marchitarán y morirán mucho antes de haber surtido efecto, lo cual es un desperdicio.

Por eso debemos mantener nuestro rumbo de acción...

HOJA 19

(Vid. *La Cruzada Secreta*, p. 350)



Resumen General de los conocimientos del Códice: La Armadura de Altair

*“Las registró en sus diarios. Allí se ven no solo compuestos de nuevos venenos asesinos, sino también de medicina. Describe logros por venir y catástrofes del futuro; **diseños de armaduras y nuevas hojas ocultas**, incluida una que dispara proyectiles. Reflexionó sobre la naturaleza de la fe y los principios de la humanidad, forjados en el caos, un orden impuesto no por un ser supremo sino por el hombre”*

La leyenda habla de un Vellochino de Oro ¿Podrían estar relacionados ambos?

He perfeccionado el proceso metalúrgico, para producir una armadura como el mundo jamás ha visto hasta ahora...

Posee una gran resistencia, pero es tan ligera que ofrece plena libertad de movimientos...

Me debato entre el asombro y el pavor. Hemos desarrollado algo que seguramente cambiará el arte de la guerra, y hará casi invencible a aquel que lo lleve...

Quizá ha sido un error fabricar estas piezas. Creo que sería mejor borrar las fórmulas. Pero ¿Y si cayeran en manos de nuestros enemigos?. Es un riesgo demasiado grande...

HOJA 20

(Vid. *Revelaciones*, p. 429 ***)

He estudiado las antiguas religiones paganas que precedieron a la obsesión posterior por un único creador divino. Dichas religiones se centran más en las fuerzas fundamentales que mueven el mundo y menos en reglas morales arbitrarias.

El sol sale por la mañana y se pone por la noche. Los mares suben y bajan. La hierba crece, se marchita, muere y llegado el momento vuelve a brotar del suelo. El aire se calienta, se enfría y se vuelve a calentar.

Una fuerza escondida nos mantiene pegados al suelo y tira de nosotros cuando intentamos separarnos de él.

Cada una de estas acciones estaba representada por un dios o una diosa. Cada fuerza tenía su propio rostro, reconocido como algo distinto y poderoso. Lo cual no significa que no hubiera conexiones entre estas fuerzas (un panteón de espíritus individuales). Unas manos invisibles guiaban el progreso del mundo a nuestro alrededor.

Aunque con sus fallos, era un intento de categorizar, estudiar, explicar y comprender cómo funcionan las cosas. Pero ahora se nos pide que aceptemos una explicación aún más simplificada.

*****Es de ingenuos creer que debe haber una sola respuesta a cada pregunta y a cada misterio, que existe tan solo una única luz divina que lo gobierna todo.** Nos dicen que dicha luz trae paz y amor. Pero yo digo que esta luz nos ciega, y nos obliga a andar a tientas en la ignorancia. Anhele el día en que los hombres se aparten de monstruos invisibles y vuelvan a abrazar una visión del mundo más racional. Pero estas nuevas religiones son tan útiles, y amenazan con castigos tan terribles a quienes las rechazan, que me temo que el miedo nos mantendrá aferrados a lo que sin duda es la mentira más grande jamás contada. (*Revelaciones*, p. 429) [En el libro este fragmento se une a la Hoja 16: “La Manzana es más que un catálogo...”]

HOJA 21

(*Vid. Renaissance*, p.209)



Hoja Envenenada

Si no me equivoco, éste es bastante desagradable..., es hueco por el medio, ¿lo ves? Y a través del tubo escondido en el interior de la hoja, puedes inyectarle veneno a la víctima. ¡La muerte segura siempre que atacas! ¡Esta arma te haría prácticamente invencible!

(Leonardo Da Vinci)

Se pueden cultivar extractos de diversas plantas que se encuentran en la región. También es posible obtener especies más exóticas recurriendo a viajeros y mercaderes, pero sus propiedades no están tan documentadas y hay que experimentar más con ellas. Se pueden usar los instrumentos tradicionales de la alquimia para destilar el veneno.

Con cuidado, pues la piel desnuda absorbe ciertos tóxicos. Hay muchos que han perdido la vida por negligencia.

La hoja debe ser ahuecada conforme a las especificaciones que se detallan aquí. Cualquier desviación puede provocar fracturas en el metal y hacer que la hoja se debilite e incluso se rompa.

HOJA 22

(Vid. *Renaissance*, p. 473)



Mapamundi

¿Cómo es posible lo que indica este mapa? — preguntó Paola—. ¡Con continentes por descubrir!

—A lo mejor estos continentes esperan a ser redescubiertos —sugirió Ezio, sobrecogido

(Renaissance, p. 473)

¿Qué pensar de este mapa?

Parece contener el mundo entero. No plano, como afirman, sino esférico, como una pelota.

Como el Fruto. Pero, ¿cómo es posible tal cosa? Muestra cosas incluso más extrañas: grandes regiones desconocidas e inexploradas, lugares aún por descubrir.

¿Hay hombres allí? ¿Son como nosotros? Y si no, ¿En qué se diferencian? Me gustaría conocer las respuestas. Tal vez, a su debido tiempo, tendré ocasión de viajar, de cartografiar mi rumbo y visitar esas tierras remotas...

HOJA 24

A veces echo de menos a mi familia... o al menos creo echarlos de menos. Nunca conocí muy bien a mis padres, pese a que ambos vivieron entre estas paredes. Era su forma de ser. Tal vez estaban tristes, pero no lo demostraban: no estaba permitido.

Por mi parte, en mi juventud pasé tanto tiempo adiestrándome que apenas tuve tiempo para pensar en la separación. Así que, cuando por fin los perdí, me pareció como si se tratara de desconocidos.

Al Mualim había sido mi padre. Su amor era débil e insincero, pero en aquella época me pareció suficiente así. O eso creía.

Algún día tendré un hijo, pues tal es como actuamos en nuestro orden. Pero no cometeré el mismo error, como no lo cometerá nadie que se haga llamar a sí mismo asesino.

Se nos debe permitir amar a nuestros hijos y ser amados por ellos. Al Mualim creía que el cariño nos debilitaría y que nos haría fracasar cuando nuestras vidas estuvieran en peligro. Pero, si luchamos por lo que es justo ¿No resulta más fácil sacrificarnos por amor, sabiendo que luchamos por lo que es justo? ¿No resulta más fácil sacrificarnos por amor, sabiendo que luchamos por nuestros seres queridos?

HOJA 25

(Vid. *La Cruzada Secreta*, p. 260)



María Torphe

“Allí escribió sus pensamientos sobre la Orden, su responsabilidad en ella, incluso habló acerca de la extraña mujer con la que se había topado en el cementerio. Que lo tenía... Más de una vez Altair había estado a punto de escribir la palabra «cautivado» y luego se detenía para poner «interesado». Era evidente que no se le iba de la cabeza”

HOJA 26

(Vid. *Revelaciones*, p. 431)

Ahora tengo la respuesta. **Conozco la verdad.** No volveré a tocar esa cosa maldita. Y nadie más debería tocarla, ni ahora ni nunca. He intentado destruirla, pero ni se dobla ni se rompe ni se funde. La ironía es que, si le preguntara al Fruto, él me explicaría qué debo hacer. Pero incluso esta promesa no es suficiente. **Siempre guarda un don más que entregar.** Debo contenerme. Lo mejor será encerrarlo. Lo llevaremos a la isla, que antaño fue de ellos y ahora es nuestra. Allí hay un tesoro, bien escondido, y eso tendrá que bastar. Es peligroso separarme del artefacto, pues otros podrían descubrirlo. Pero tenerlo cerca es incluso más peligroso, pues llegado el momento me tentará. **Soy débil. Todos somos débiles** ¿Quién no lo sería?

¡Ah, las cosas que he visto! El relato está aquí, dentro del texto. No entre líneas, sino debajo de ellas, donde sólo nuestros ojos lo pueden ver. Ve y compruébalo tú mismo. Ojalá tengas éxito donde los demás y yo hemos fracasado. El tiempo avanza, y trae con él nuevos descubrimientos. **Tal vez un día la puerta se abra y el mensaje sea entregado.** Tendrán su profeta.

HOJA 27

Estamos creciendo. Cada día acude más gente a nuestras fortalezas: hombres y mujeres, jóvenes y viejos de diversas tierras y distintas religiones. Sus historias son similares. Todos han descubierto la primera parte de nuestro credo: **que nada es verdad.**

A menudo, esta revelación los destroza. Pierden la ética, la certeza, la seguridad. Muchos se vuelven locos. Nosotros debemos guiarles y ayudarles a curarse. **No hay que volver a llenar sus mentes con cuentos de hadas, sino con conocimiento. Que obtengan respuestas, pero que sean difíciles y complejas, como es la vida.**

HOJA 28

(Vid. *Renaissance*, p. 318)



Cañón Oculito (Pistola)

“Aquí aparece el diseño de una nueva arma, bastante compleja, por cierto. Parece que también es para llevarla atada a la muñeca, aunque no se trata de una daga. —Inspeccionó detenidamente el manuscrito una vez más—. ¡Ya sé lo que es! Es un arma de fuego, pero en miniatura... De hecho, es del tamaño de un colibrí” (Leonardo Da Vinci)

¡Eureka! Hemos encontrado la forma de cambiar la estructura de la hoja oculta de modo que sirva para disparar pequeños proyectiles. Puede causar graves daños, incluso a gran distancia. Confieso que la forma en que llegué a este descubrimiento fue un tanto arriesgada. Pero he descubierto que, en pequeñas dosis y con la mente concentrada, se puede usar el Fruto sin efectos adversos. O eso espero.

El combate con proyectiles no es desconocido para nosotros, pues lo hemos observado entre nuestros vecinos orientales. Pero sus armas son mucho mayores... e insuficientes para nuestras necesidades. He encontrado. He encontrado la forma de miniaturizar sus diseños y reducir su arma a un tamaño y forma que se adapta a la muñeca.

También hemos refinado la fórmula del polvo que hace de combustible, para que puedan usarse ingredientes comunes. Se trata de un conocimiento muy peligroso, que sólo debemos compartir con nuestros aliados de confianza.

HOJA 29

(Vid. *La Cruzada Secreta*, p. 352 - *Revelaciones* pp. 268 y 315)

Una oscura marea se levanta al Este. Un ejército de tal tamaño y poder que siembra la inquietud en todas las tierras. Su caudillo es un hombre llamado Temujin, que ha adoptado el nombre de Gengis Kan y que conquista y somete todo lo que se interpone en su camino. Sean cuales sean sus motivos, hay que detenerle. Si yo fuera más joven, intentaría emprender en secreto esta misión, pues sospecho de la presencia de un Fragmento del Edén.

Pero mis días han pasado y debo pasar la responsabilidad a otros. Es hora de que ella y yo hablemos con nuestros hijos. Viajaremos allí juntos, para ponerlos a prueba y para detener esa amenaza.

HOJA 30

(Vid. Revelaciones, p. 431)

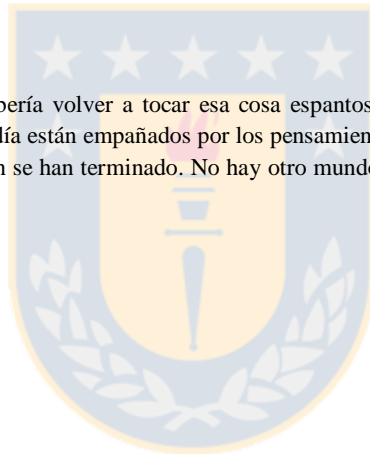
Pronto abandonaré este mundo. Llegó mi momento. Las ideas y temores nacidos de ese pensamiento llenan todas las horas del día. Sé que los elementos de mi cuerpo volverán a la tierra. Pero ¿qué hay de mi consciencia y de mi identidad? Es decir, ¿qué pasará CONMIGO? Sospecho que todo acabará, que **no hay un más allá ni un regreso a este mundo**. Simplemente, se habrá terminado. Para siempre. (****)

Nuestras vidas son breves e intrascendentales. El universo no se preocupa por nosotros, ni por lo que hemos hecho. Si yo hubiera elegido el mal en lugar del bien, si hubiera utilizado el Fruto en lugar de ocultarlo, habría dado igual. No hay balance ni recuento, no hay juicio final.

Tan solo silencio, y una oscuridad absoluta. Y así he empezado a preguntarme: **¿No hay una forma de evitar, o al menos demorar, el abrazo de la muerte?**

Quienes nos precedieron no debían ser tan débiles ni frágiles como nosotros. Pero he jurado no volver a tocar el artefacto, ni asomarme a su núcleo. Aunque, ahora que me acerco al final, ¿Qué daño puede hacerme una última mirada?

(****) Vid Revelaciones, p. 431: «No debería volver a tocar esa cosa espantosa. Pronto me marcharé de este mundo. Ha llegado mi hora. Todos los momentos del día están empañados por los pensamientos y los miedos nacidos de esta consciencia. Todas las revelaciones que me prometieron se han terminado. No hay otro mundo más allá. Ni vuelta a este. Simplemente se ha terminado. Para siempre».



II. APÉNDICE FOTOGRÁFICO



Figura 1: “Me llamo Nicolás Maquiavelo. Soy miembro de la Orden de los Asesinos, entrenado según las antiguas costumbres para salvaguardar el futuro de la humanidad.” (Fuente Audiovisual: *Assassin's Creed II*)



Figura 2: Izquierda: Representación de Maquiavelo en *Assassin's Creed Brotherhood*, Centro: Retrato de Maquiavelo por *Santi di Tito* (1536-1603) Derecha: Estatua de Maquiavelo por *Lorenzo Bartolini* (1777-1850) ubicada en Galería Uffizi, Florencia (Fuente: *Assassin's Creed Brotherhood* y *Wikipedia*)



Figura 3: Arriba y Centro: “La liberación de Roma ha comenzado” Ezio invita a diversos ciudadanos a unirse a la Hermandad Abajo: Ceremonia de Iniciación de uno de los reclutas (Fuente: *Assassin's Creed Brotherhood*)



Figura 4: Altair y Al Mualim: “‘Confía en tu instinto, Altair’. Las enseñanzas de Al Mualim te han dado sabiduría; su traición te colocó en el camino de la madurez” (Fuente Audiovisual: *Assassin's Creed Revelations*)



Figura 5: “Hoguera de Vanidades”: La mayor locura de todas. Savonarola y sus más íntimos aliados organizan grupos de seguidores que van puerta a puerta y exigen la entrega de cualquier objeto que consideren moralmente cuestionable, incluso cosméticos y espejos, y ni que decir tiene pinturas, libros supuestamente inmorales, todo tipo de juegos incluyendo el ajedrez, instrumentos musicales..., de todo [...] los llevan a la Piazza della Signoria, encienden enormes hogueras y lo queman todo. (Fuente Audiovisual: *Assassin's Creed II*)



Figura 6: “*Los Príncipes Caídos*”: De izquierda a derecha: Juan Borgia el Mayor, Octavien de Valois, Micheletto Corella y Cesare Borgia (Fuente: *Assassin's Creed Brotherhood*)



Figura 7: “*Hijo mío, estas palabras no iban dirigidas a ti... Iban dirigidas a... —Y miró hacia la oscuridad, más allá de la Bóveda, una oscuridad sin límite ni de paredes*” (Fuente: *Assassin's Creed II* y *Assassin's Creed Renaissance*, p. 493)

ABREVIATURAS Y SIGLAS

AC	<i>Assassin's Creed</i> , Ubisoft Montreal, 2007 [Videojuego]
ACII	<i>Assassin's Creed II</i> , Ubisoft Montreal, 2009 [Videojuego]
ACB	<i>Assassin's Creed Brotherhood</i> , Ubisoft Montreal, 2010 [Videojuego]
ACR	<i>Assassin's Creed. Revelations</i> , Ubisoft Montreal, 2011 [Videojuego]
<i>La Cruzada Secreta</i>	Oliver BOWDEN: <i>Assassin's Creed: La Cruzada Secreta. La historia jamás contada de Altaïr, el Maestro Asesino</i> , La Esfera de los Libros, Madrid, 2013. . [Adaptación en formato novela del videojuego <i>Assassin's Creed</i>]
<i>Renaissance</i>	Oliver BOWDEN: <i>Assassin's Creed: Renaissance</i> , La Esfera de los libros, Madrid, 2011. [Adaptación en formato novela del videojuego <i>Assassin's Creed II</i>]
<i>La Hermandad</i>	Oliver BOWDEN, Oliver: <i>Assassin's Creed. La Hermandad</i> . La Esfera de los libros, Madrid, 2013 [Adaptación en formato novela del videojuego <i>Assassin's Creed Brotherhood</i>]
<i>Revelaciones</i>	Oliver BOWDEN: <i>Assassin's Creed: Revelaciones</i> . La Esfera de los Libros, Madrid, 2014. [Adaptación en formato novela del videojuego <i>Assassin's Creed Revelations</i>]
<i>Discursos</i>	Nicolás MAQUIAVELO: <i>Discursos sobre la Primera Década de Tito Livio en Obras Completas</i> , Gredos, Madrid, 2011.

FUENTES Y BIBLIOGRAFÍA



ARCHIVOS Y FUENTES

Fuentes Audiovisuales:

- UBISOFT, *Assassin's Creed*, Montreal, 2007 [Videojuego]
UBISOFT, *Assassin's Creed II*, Montreal, 2009 [Videojuego]
UBISOFT, *Assassin's Creed. Brotherhood*, Montreal, 2010 [Videojuego]
UBISOFT, *Assassin's Creed. Revelations*, Montreal, 2011 [Videojuego]
UBISOFT: *Assassin's Creed. Lineage*, Ubisoft Montreal, 2009 [Cortometraje]
UBISOFT, *Assassin's Creed. Ascendance*, Ubisoft Montreal, 2010 [Cortometraje]

Fuentes Impresas:

- BOWDEN, Oliver: *Assassin's Creed: Renaissance*, La Esfera de los libros, Madrid, 2011.
BOWDEN, Oliver: *Assassin's Creed. La Hermandad*. La Esfera de los libros, Madrid, 2013
BOWDEN, Oliver: *Assassin's Creed: La Cruzada Secreta. La historia jamás contada de Altaïr, el Maestro Asesino*. La Esfera de los Libros, Madrid, 2013.
BOWDEN, Oliver: *Assassin's Creed: Revelaciones*. La Esfera de los Libros, Madrid, 2014.
UBISOFT, *Encyclopedia Assassin's Creed*, Ubisoft, Montreal, 2010.

BIBLIOGRAFÍA

- AYÉN, Francisco: "Aprender Historia con el juego *Age of Empires*" (Reseña), *Proyecto Clío*, 36 (2010) <<http://clio.rediris.es>>
- ARTEAGA, Elisur: "Las conjuras en la antigüedad y el renacimiento. Estudio teórico con algunos casos prácticos", *Alegatos*, 35 (1997). <<http://www.azc.uam.mx/publicaciones/alegatos/pdfs/32/35-14.pdf>>
- BARBÉ, Esther: *Relaciones Internacionales*, Tecnos S.A., Madrid, 1995.
- BARTLETT, W.C: *Los Asesinos*, Crítica, Barcelona, 2006.
- BARZUN, Jacques: *Del Amanecer a la decadencia*, Taurus, Madrid, 2008.
- BERLIN, Isaiah: "La Originalidad de Maquiavelo" en *Contra la corriente. Ensayo sobre la historia de las ideas*, Fondo de Cultura Económica, México D.F, 2006.
- BERMUDEZ, Manuel: *Michel de Montaigne: La culminación del escepticismo en el Renacimiento*, Universidad de Córdoba, 2007.
- BOURDÉ, Guy y MARTIN, Hervé: *Las Escuelas Históricas*, Ediciones Akal, Madrid, 2004.
- BRAUDEL, Fernand: *El Mediterráneo y el mundo mediterráneo en la época de Felipe II, TOMO I*, Fondo de Cultura Económica, México D.F, 1987.
- BURCKHARDT, Jacob: *La Cultura del Renacimiento en Italia*, Losada, Buenos Aires, 1952.
- CAMPBELL, Joseph: *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1959.
- CHABOD, Federico: *Escritos sobre Maquiavelo*, Fondo de Cultura Económica, México D.F, 1984.
- CHALMERS, Alan: *¿Qué es esa cosa llamada ciencia?*, Siglo Veintiuno Editores, Madrid, 1990.
- CHARTIER, Roger: *El Mundo como representación*, Gedisa, Barcelona, 1992

- DANTO, Arthur: *Historia y narración. Ensayos de filosofía analítica de la historia*. Paidós Ibérica, Barcelona, 1989
- DARSTCH, Germán: “Estética de la Creación Virtual. Aproximación a los videojuegos en tanto que discursos culturales: el caso de *Assassin’s Creed*”, *Question*, 36 (2012), pp. 16-24.
- DELUMEAU, Jean: *La Civilización del Renacimiento*, Juventud, Barcelona, 1977.
- DÍAZ, Esther: *Postmodernidad*, Biblos, Buenos Aires, 2009.
- DIAZ, Fausto: “El Concepto de Hombre en Nicolás Maquiavelo”, *El Basilisco. Revista de filosofía, ciencias humanas, teoría de la ciencia y de la cultura*, Fundación Gustavo Bueno, Oviedo, 10 (1980), pp. 51-60.
- DEL PALACIO, Jorge: “Maquiavelo y los clásicos en *El Príncipe* y en los *Discursos sobre la primera década de Tito Livio*”, *Librosdelacorte.es*, Universidad del Rey Juan Carlos, 5 (2012), pp. 31-39.
- ECHANDI, Marcela: “El Concepto de Ser Humano en Maquiavelo”, *Revista Estudios*, Universidad de Costa Rica, 26 (2013), pp. 1-22.
- ECO, Umberto: *El Superhombre de Masas*, Editorial Lumen, Barcelona, 1995.
- ELIADE, Mircea: *El Mito del Eterno Retorno*, Alianza Editorial, Madrid, 1989.
- FERNÁNDEZ, Celia: “El Anacronismo: Formas y funciones”, *Actas do Colóquio Internacional Literatura e História*, Porto, Vol. I (2004), pp. 247-257
- FERRARA Orestes: *Maquiavelo*, Imprenta El Siglo XX, La Habana, 1928.
- FEVRE, Lucien: *El Problema la Incredulidad en el siglo XVI. La Religión de Rabelais*, UTEHA, México D.F., 1959.
- FOLGUEIRA, Pablo: “Mentalidad e Historia de las Mentalidades” (blog) en <<https://istoryepisteme.wordpress.com/2013/08/29/mentalidad-e-historia-de-las-mentalidades/>>
- FROMM, Erich: *El Miedo a la Libertad*, Paidós, México, 1995
- GARCIA, Roberto: “La Influencia de los Borgia en el Pensamiento Político de Maquiavelo”, *Argumentos*, 72 (2013), pp. 241-267.
- GINZBURG, Carlo: *El queso y los gusanos*, Muchnik Editores, Barcelona, 1997.
- GROS, Begoña: “La dimensión socioeducativa de los videojuegos” en *Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 12 (2000) <<http://edutec.rediris.es/Revelec2/Revelec12/gros.html>>
- GRUP F9, “*Videojocs a l’Aula: Age of Empires*”, *Revista Comunicació y Pedagogía*, 173 (2001) <<http://www.xtec.cat/~abernat/propuestas/empires.pdf>>
- HENRIQUEZ, Ana: *Conjeturas sobre el realismo político de Nicolas Maquiavelo. Analisis del Libro Prinero de los Discursos sobre la Primera Década de Tito Livio*, Investigación de Magister de Historia, Pontificia Universidad Católica de Valparaíso, 2006.
- HÖLSCHER, Lucian: *El Descubrimiento del Futuro*, Siglo XXI, Madrid, 2014.
- HUESO, Ángel: “Planteamientos historiográficos en el cine histórico” en *Film-Historia*, Vol. I, No.1 (1991), pp. 13-24.
- HUIZINGA, Johan: “El Problema del Renacimiento” en *El Concepto de Historia y otros ensayos*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1946, pp. 99-155.
- JARAMILLO, Oscar et al: “Educación y Videojuegos”, *Chasqui, Revista Latinoamericana de Comunicación. CIESPAL*, (2012), pp. 11-19.
- JUNG, Carl Gustav: *Arquetipos e Inconsciente Colectivo*, Paidós, Barcelona, 1984.
- LE GOFF, Jacques: *El Orden de la Memoria*, Paidós, Barcelona, 1991.

- LLORCA, Blanca: “Maquiavelo, César Borgia y las *mille mutazioni*”, *INGENIUM. Revista de historia del pensamiento moderno*, Universidad de Barcelona, 3 (2010), pp. 60-79.
- LUCAS-DUBRETÓN, Jean: *La vida cotidiana en Florencia*, Librería Hachette, Buenos Aires, 1961.
- LUKÁCS, Georg: *La Novela Histórica*, Ediciones Era, México D.F, 1966.
- LUKES, Steven: *El Individualismo*, Ediciones Península, Barcelona, 1975.
- MARAVALL, José Antonio: “Ejército y Estado en el Renacimiento”, *Revista de Estudios Políticos*, 117-118 (1961), pp. 5-46
- MAQUIAVELO, Nicolás: *El Príncipe*, Alianza Editorial, Madrid, 2003.
- MAQUIAVELO, Nicolás: *El Príncipe (Incluye comentarios de Napoleón Bonaparte)*, Panamericana Editorial, Bogotá, 2000.
- MAQUIAVELO, Nicolás: *Epistolario 1512-1527*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2013.
- MAQUIAVELO, Nicolás: *Obras Completas*, Gredos, Madrid, 2011.
- MAQUIAVELO, Nicolás: *Obras Históricas*, Editorial Poseidón, 1943.
- MAIZA, Idoia: “Acción y necesidad en el pensamiento político de Maquiavelo”, *ÉNDOXA: Series Filosóficas*, UNED, Madrid, 28 (2011), pp. 115-136
- MICROSOFT: “Diccionario RAE” en Encarta 2009 [software]
- MILL, John Stuart: *Sobre la Libertad*, Gernika, México D.F., 1991.
- MILLÁN, Vicente: “Fábulas orientales: el Viejo de la montaña y la Secta de los Asesinos”, *Isagogé*, 4 (2007), pp. 52-56.
- MORENO, Rodrigo [et. al.]: “La Libertad, la Autoridad y el Poder En Maquiavelo”, *Revista Humanizarte*, 8 (2012), pp. 1-15.
- NAVARRO, María Teresa: “Maquiavelo un hombre de acción, un fiel servidor”, *Epos Revista de Filología*, 2 (1986), pp. 205-213.
- NIETZSCHE, Friedrich: *Así hablaba Zaratustra*, EDAF, Madrid, 1998.
- NIETZSCHE, Friedrich: *La Genealogía de la Moral*, Alianza Editorial, Madrid, 2000.
- PÉREZ, Óliver: *Análisis de la significación del videojuego Fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso*. Tesis Doctoral, Universitat Pompeu Fabra, Barcelona, 2010.
- PÉREZ, Óliver: “Del Ajedrez a *StarCraft*. Análisis comparativo de juegos tradicionales y videojuegos”, *Comunica. Revista Científica de Educomunicación*, 38 (2012), pp. 121-129.
- PIPKIN, Diana: “Claves Históricas para leer a Maquiavelo”, en VARNAGY Tomás: *Fortuna y virtud en la República Democrática. Ensayos sobre Maquiavelo*, CLACSO, Buenos Aires, 2000, pp. 53-67.
- POPKIN, Richard: *La historia del Escepticismo desde Erasmo hasta Spinoza*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 1983.
- POU, Sergio: “La leyenda de los asesinos. Mito, textos y correlatos a partir de la obra *Alamut* de Vladimir Bartol”, *Bandue*, VII (2013), pp. 147-167
- SAMAMÉ, Luciana: “Una aproximación a la concepción maquiaveliana de la Historia” en *Ideas y Valores*, 143 (2009), pp. 123-135.
- SAAVEDRA, Jorge: “Fines y medios: El saber práctico de El Príncipe en Maquiavelo” en *Revista de Ciencias Políticas de la Pontificia Universidad Católica de Chile*, Vol. XVII, Núm. 1-2 (1995), pp.173-196

- SARALEGUI, Miguel: "Maquiavelo y la partitocracia: tumulto social y mantenimiento de la libertad", *Anuario Filosófico*, XL/1 (2007), pp. 203-231.
- SANCHEZ, Francisco: *Que nada se sabe*, Gil Blas Renacimiento, Madrid, 1923.
- SILVA Renán: "Del anacronismo en Historia y en Ciencias Sociales" en *Historia Crítica*, 2 (2009), pp. 278-299
- SKAL, David: *Monster Show: Una historia cultural del horror*, Valdemar, Madrid, 2008.
- TELLEZ, Diego [et al]: "Videojuegos y Aprendizaje de la Historia: La saga *Assassin's Creed*", *Contextos Educativos*, 17 (2014), 145-155.
- TERRÓN, Gabriela [et. al.]: "Los videojuegos bélicos como productos de la industria cultural. Análisis crítico del discurso de *Call of Duty: Black Ops y Medal of Honor*", *Derecho a Comunicar*, 8 (2013), pp. 67-90
- TOLKIEN, J.R.R: "Sobre los Cuentos de Hadas", en *Los monstruos y los críticos y otros ensayos*, Minotauro, Barcelona, 1998, pp. 134-191.
- VALENTÍ, Santiago: *Las Sectas y Sociedades Secretas a través de la Historia*, Tomo1, Antonio Virgili Editores, Barcelona, 1912.
- VALVERDE, Jesús: "Aprendizaje de la Historia y Simulación Educativa", *Tejuelo*, 9 (2010), pp. 83-99.
- VASARI, Giorgio: *Vida de los más excelentes pintores, escultores y arquitectos*, W.M: Jackson Editores, Buenos Aires, 1948.
- VASQUEZ, Adolfo: "La Posmodernidad. Nuevo régimen de verdad, violencia. Metafísica y fin de los metarrelatos", *Nómadas. Revista Crítica de Ciencias Sociales y Jurídicas*, 29 (2011), pp. 285-300.
- VELASCO, Ambrosio: "El Criterio de Verdad Efectiva de Nicolás Maquiavelo", *Diánoia*, 31 (1985), pp. 25-36.
- VILLARI, Pasquale: *Maquiavelo, su vida y su tiempo*, Gandesa, México D.F, 1953.
- VOVELLE, Michel: *Ideologías y Mentalidades*, Ariel, Barcelona, 1985.
- WALKER, Martin: *Historia y misterio de los templarios*, Edicomunicación, Barcelona, 2006.
- WATSON, Peter: *Historia Intelectual del Siglo XX*, Crítica, Barcelona, 2010.
- YATES, Frances: "La Tradición Hermética en la Ciencia Renacentista", *Ensayos reunidos III. Ideas e Ideales del Renacimiento en el Norte de Europa*, Fondo de Cultura Económica, Mexico D.F., 1993, pp. 333-366.
- YATES, Frances: *Giordano Bruno y la Tradición Hermética*, Ariel, Barcelona, 1983.
- YATES, Frances: *La Filosofía Oculta en la Época Isabelina*, Fondo de Cultura Económica, México D.F., 2001.
- YATES, Frances: *The Rosicrucian Enlightenment*, Taylor & Francis Group, London and New York, 2001.

ENLACES DE INTERNET

HISTORIA Y VIDEOJUEGOS: <http://www.historiayvideojuegos.com/>

“Entrevista con Jade Raymond, productora de *'Assassin's Creed'*”, *Vidaextra.com*, 28 de Octubre de 2007 en <http://www.vidaextra.com/pc/entrevista-con-jade-raymond-productora-de-assassins-creed>

LOUVIERS, Bruno: “En defensa del *Animus* de *Assassin's Creed*”, *Mundogamers*, 19 de Noviembre de 2014 en <http://www.mundogamers.com/noticia-en-defensa-del-animus-de-assassins-creed.8560.html>

RUBIO, Pep: “Guía *Assassin's Creed*. La Historia Real”, *Meristation*, 22 de Diciembre de 2007 en <http://www.meristation.com/playstation-3/assassins-creed/guia/1520786/1600933>

YOUTUBE: [Gameplays o “Películas Completas”]

Assassin's Creed: <https://www.youtube.com/watch?v=k5OBjliN2OI> [Usuario: Assassin's Creed Manía]

Assassin's Creed II: <https://www.youtube.com/watch?v=BggvY0u3IQI> [Usuario: Assassin's Creed Manía]

Assassin's Creed Brotherhood: <https://www.youtube.com/watch?v=dS6eHGk6bZE> [Usuario: Izamache]

Assassin's Creed. Revelations: <https://www.youtube.com/watch?v=cYMvGtS42g8> [Usuario: the1kaos]

