

A JORNADA DO HERÓI NO JOGO ELETRÔNICO "THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD"¹

Saulo Francisco Sobanski Viero*

Paulo Ricardo dos Santos**

RESUMO

Tendo como objeto de estudo o jogo eletrônico *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, com a pesquisa verificou-se se a narrativa do *game* apresentava elementos comuns com o conceito e a estrutura do monomito. A análise envolveu um estudo de caso embasado em uma pesquisa do tipo bibliográfica, fundamentada a partir dos conceitos propostos por Campbell e Vogler, além da observação do enredo do jogo a partir da utilização de um diário de bordo. Os resultados evidenciaram a semelhança do enredo de *The Legend of Zelda* com os estágios das estruturas monomíticas de ambos os autores. É possível aplicar essa mesma metodologia de análise à narrativa de outros jogos eletrônicos para verificar se os estágios da Jornada do Herói também se fazem presentes em outras franquias. Mais do que isso, torna-se possível utilizar outros conceitos narratológicos na construção e análise de narrativas de mídias contemporâneas, baseadas na interatividade e no *storytelling*.

Palavras-chave: Monomito. Construção narrativa. The Legend of Zelda.

1 INTRODUÇÃO

Contar histórias é uma prática que nasceu com o próprio homem, que se utilizou dos mais diversos meios para registrar o cotidiano e a sociedade de sua época na forma de desenhos, de esculturas e da escrita. O registro da realidade deu lugar à representação do desconhecido, originando os contos mitológicos para explicar os fenômenos naturais – o nascer do Sol, a imensidão dos oceanos, o brilho das estrelas.

Com a evolução do homem, evoluíram os meios em que o homem passou a contar suas histórias. A ficção representada no teatro, nos livros e no cinema foi lentamente fazendo parte de mídias contemporâneas, como os dramas de rádio, as séries de televisão e os jogos eletrônicos interativos. Os jogos eletrônicos de aventura surgiram na década de 1970, nos quais o jogador acompanha a história de um personagem em sua aventura.

O conceito de monomito desenvolvido por Campbell (1997) aponta semelhanças estruturais nas histórias mitológicas e nas narrativas religiosas da Antiguidade, e o modelo proposto pelo autor foi reestruturado por Vogler (2006) no final da década de 1990. Utilizando-se do modelo contemporâneo da Jornada do Herói, a narrativa do jogo eletrônico *The Legend of Zelda: Skyward Sword* foi decomposta para avaliar se etapas propostas no monomito têm relação com as ações que transformam o protagonista do jogo em um herói.

2 O CONCEITO DO MONOMITO

O conceito narratológico de monomito, também conhecido como a Jornada do Herói, foi desenvolvido pelo antropólogo norte-americano Joseph Campbell no ano 1949 a partir da ideia de que vários mitos de diferentes religiões, culturas e épocas possuíam uma estrutura muito similar. Esses mitos teriam em comum o protagonista, que durante sua jornada passa por situações de risco, toma decisões importantes e adquire conhecimento e poderes, para no final voltar para a sua terra natal mais sábio e poderoso.

* Graduado em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda pela Universidade do Oeste de Santa Catarina; saulo.viero@gmail.com

** Mestre em Ciências da Linguagem pela Universidade do Sul de Santa Catarina; Professor do Curso de Comunicação Social na Universidade do Oeste de Santa Catarina; paulo.santos@unoesc.edu.br

Quer escutemos, com desinteressado deleite, a arenga [...] de algum feiticeiro de olhos avermelhados do Congo, ou leiamos, com enlevo cultivado, sutis traduções dos sonetos do místico Lao-tse; quer decifremos o difícil sentido de um argumento de Santo Tomás de Aquino, quer ainda percebamos, num relance, o brilhante sentido de um bizarro conto de fadas esquimó, é sempre com a mesma história – que muda de forma e não obstante é prodigiosamente constante – que nos deparamos, aliada a uma desafiadora e persistente sugestão de que resta muito mais por ser experimentado do que será possível saber ou contar. (CAMPBELL, 1997, p. 5).

Campbell (1997, p. 17) evidencia que o percurso percorrido pelo herói em sua jornada segue a fórmula estrutural dos rituais de passagem, composta pela separação, iniciação e retorno, e que essa fórmula deve ser considerada a unidade nuclear do monomito. Além dos ritos de passagem, o trabalho de Campbell teve forte influência dos estudos dos historiadores Oswald Spengler e Arnold Joseph Toynbee no início do século XX. De acordo com Smith (2010, p. 83-84), Spengler e Toynbee escreviam sobre estudos comparativos entre as civilizações pouco antes de Campbell iniciar suas análises voltadas aos estudos das diferentes religiões.

Em suas pesquisas, Spengler (1991, p. 347) desenvolveu o conceito de “segunda religiosidade” estudando as religiões que fizeram parte da cultura de várias civilizações ao longo da história. Segundo o autor, essas religiões eram baseadas em uma religião primordial, jovem e genuína e assumiam formas e objetivos levemente diferentes com o intuito de revigorar e dar esperança a uma civilização que se encontrava em declínio, um mecanismo criado pela própria civilização para a reativação da fé na cultura e na sociedade.

Enquanto a segunda religiosidade de Oswald Spengler se aplicava a uma religião e a uma civilização específica, Joseph Campbell buscou dentro do conceito de mito o impulso espiritual da humanidade e como isso dava forma às normas culturais mitológicas: “Campbell procurava uma única, constante arquetipologia humana da qual todos os significados e valores tenham definitivamente nascido e sempre nasceram.” (SMITH, 2010, p. 84, tradução nossa).²

Para definir o papel do herói em uma jornada, Joseph Campbell baseou-se no trabalho de estudo da história e da mitologia das civilizações, realizado por Arnold Joseph Toynbee e publicado a partir do ano 1934 em sua coletânea de livros *Um Estudo da História*. O herói, na perspectiva de Toynbee (1934, p. 169-175 apud CAMPBELL, 1997, p. 13) é o indivíduo do sexo masculino ou feminino que conseguiu transpor suas limitações históricas pessoais e locais e alcançou sua total humanidade. Entre essas limitações, encaixam-se seus medos e temores. São seus valores, provenientes das bases primárias da vida e do pensamento humano, que impulsionam suas ações. No momento da transposição, o herói “morre” e renasce como um ser eterno e universal, uma versão aperfeiçoada do que era antes. Por conseguinte, sua segunda tarefa é retornar ao meio comum, mediante sua imagem, para ensinar os conhecimentos adquiridos na jornada.

Smith (2010, p. 87) aponta que Arnold Joseph Toynbee desenvolveu os conceitos de “desafio e resposta” e da “retirada e retorno”, que também puderam ser identificados em representações individuais de heróis mitológicos. Esses conceitos ajudaram Campbell a definir a estrutura do monomito, uma vez que Toynbee (1987, p. 217) verificou que a etapa de retirada do herói de seu ambiente nativo para confrontar um desafio que se impõe sobre uma civilização se fazia presente em vários mitos. Porém, Campbell (1997, p. 13) critica a interpretação de Toynbee acerca da etapa do retorno à civilização: enquanto Toynbee apontava sua presença apenas no cristianismo, Campbell afirma que ela está presente em todas as religiões, mitologias e tradições folclóricas.

A influência de Arnold Joseph Toynbee também pode ser percebida pelo modo como as etapas do monomito foram divididas e nomeadas. Sua estrutura é apresentada em três estágios: o primeiro, da separação ou partida, que inclui um capítulo chamado *O Chamado da Aventura*; o segundo, das provas e vitórias da iniciação; e o terceiro, do retorno e reintegração à sociedade. De maneira resumida, Campbell (1997, p. 20) transcreve o modelo presente nos contos mitológicos: “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas – forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.”

Quadro 1 – Estrutura da Jornada do Herói de Campbell

Primeiro estágio – da separação ou partida
O chamado da aventura A recusa do chamado O auxílio sobrenatural A passagem pelo primeiro limiar O ventre da baleia
Segundo estágio – das provas e vitórias da iniciação
O caminho de provas O encontro com a deusa A mulher como tentação A sintonia com o pai A apoteose A bênção última
Terceiro estágio – do retorno e reintegração à sociedade
A recusa do retorno A fuga mágica O resgate com ajuda externa A passagem pelo limiar do retorno Senhor dos dois mundos Liberdade para viver

Fonte: adaptado de Campbell (1997, p. 20).

A aventura do herói retratada em diferentes religiões e culturas geralmente costuma seguir um roteiro composto por estágios e subestágios. O herói é afastado de seu mundo, passa por um limiar que o leva até alguma fonte de poder e seu retorno enriquece sua sabedoria e poder. Os atos transformadores que modificam o mundo acontecem a partir do momento em que há uma perda para o mundo – a “morte do herói” – que é essencial para que ele renasça como um ser mais sábio e poderoso. O período de ausência do herói é relatado pela humanidade como heroico, de maneira unânime. Campbell (1997, p. 20) evidencia que, analisando-se um vasto número de figuras heroicas e seu caminho transformador, são revelados sempre os mesmos resultados, que podem ser usados para compreender o conhecimento, o desejo e as aspirações intrínsecas presentes no espírito humano.

2.1 A RELEITURA CONTEMPORÂNEA DA JORNADA DO HERÓI

Por meio do conceito estabelecido por Joseph Campbell, o roteirista Christopher Vogler percebeu que os estágios da Jornada do Herói podiam ser observados também em livros e filmes, e não somente em contos antigos. Enquanto Campbell usava como objeto de estudo do monomito a mitologia antiga, Vogler (2006, p. 28) desenvolveu um guia prático que sumarizava a ideia da Jornada do Herói em um manual que pudesse ser usado tanto para analisar quanto para desenvolver narrativas contemporâneas, como uma releitura dos elementos do conceito do monomito. Seu objetivo era que o manual fosse utilizado por escritores, dramaturgos e romancistas no processo de criação de suas histórias. Sua busca pelos princípios básicos da narrativa possibilitou a aplicação do conceito da Jornada do Herói em um grande número de mídias diferentes:

Executivos, produtores e diretores de cinema e televisão me disseram que o livro influenciou seus projetos e os ajudou a solucionar problemas dentro de algumas histórias [...] o livro conquistou aceitação ao ser adotado como um dos guias normativos de Hollywood para o ofício de roteirização [...] Enquanto isso, *A Jornada do Escritor* foi colocada em funcionamento de várias maneiras, não apenas por parte de escritores em seus diversos gêneros e formas, mas também por professores, psicólogos, executivos de publicidade, supervisores penitenciários, *designers* de *videogames* e acadêmicos que abordam os mitos e a cultura pop. (VOGLER, 2006, p. 12-13, grifo do autor).

A releitura de Vogler (2006, p. 32-34) manteve a ideia de Campbell, afirmando que desde os mitos mundiais até as obras da literatura o homem tende a criar histórias que utilizam a mesma estrutura básica, conscientemente ou não.

O autor, porém, toma a liberdade de adaptar a estrutura inicialmente proposta por Campbell para abranger os temas comuns no cinema, utilizando-se de exemplos tirados de filmes clássicos e modernos:

Quatro 2 – Estrutura da Jornada do Escritor de Vogler

Primeiro ato
O mundo comum Chamado à aventura Recusa do chamado Encontro com o mentor Travessia do primeiro limiar
Segundo ato
Testes, aliados, inimigos Aproximação da caverna oculta Provação Recompensa
Terceiro ato
Caminho de volta Ressurreição Retorno com o elixir

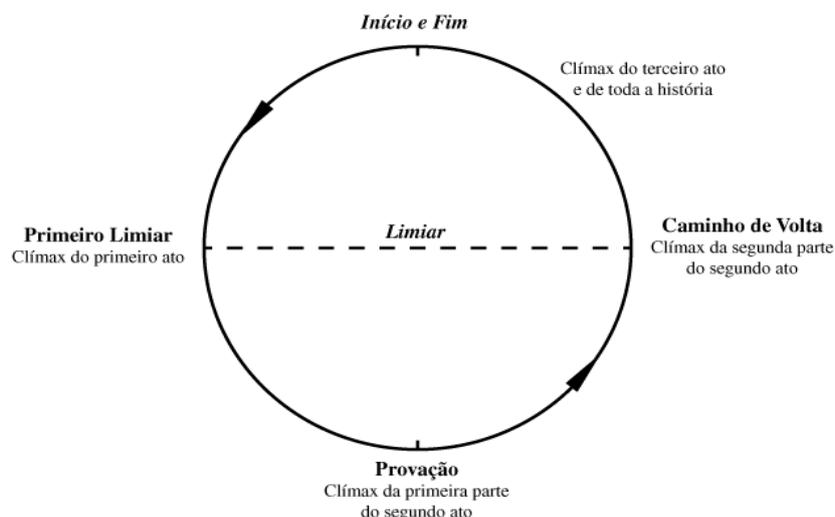
Fonte: adaptado de Vogler (2006, p. 34-35).

Mesmo que uma narrativa não possua uma estrutura idêntica às propostas por Campbell e Vogler, por vezes tornando-se implícitas e até omitindo determinadas etapas da jornada, Xavier (2009, p. 116-117) aponta que uma narrativa cronologicamente estruturada apresenta três estágios principais: Partida (ou Separação), Iniciação e Retorno.

Quando o herói volta para o ponto inicial de sua jornada, ele fecha o ciclo de sua aventura e retorna como um ser mais sábio e poderoso. Para Campbell (1997, p. 20), o retorno do herói ao seu ambiente é necessário para que a energia espiritual continue a fluir no mundo, configurando-se como uma etapa difícil para o herói. O que garante o sucesso da reintegração do herói à sua sociedade é a preservação de suas lembranças e esperanças, o equilíbrio e o conhecimento acerca de seus poderes e o respeito adquirido pelas pessoas à sua volta.

Vogler (2006, p. 22-23) desenvolveu um diagrama circular para representar graficamente os diferentes pontos cruciais presentes em seu modelo da Jornada do Herói, evidenciando o fato de que “Cada ato é como o movimento de uma sinfonia, com seus próprios início, meio e fim, e com seu próprio clímax (o ponto mais alto de tensão) vindo logo antes do final do ato.”

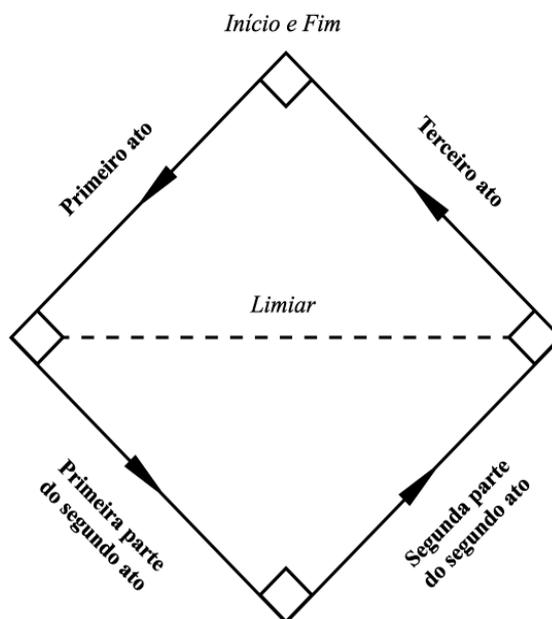
Diagrama 1 – Representação linear da Jornada do Herói



Fonte: adaptado de Vogler (2006, p. 23).

O autor, porém, percebeu que o diagrama circular contribuía com a ideia errônea de que a Jornada do Herói era linear. É necessário considerar que cada um dos atos envia o herói para um objetivo específico e que o clímax do ato designa uma nova tarefa a esse herói, o qual se vê obrigado a sair de seu caminho original para alcançar estas metas secundárias.

Diagrama 2 – Representação não linear da Jornada do Herói



Fonte: adaptado de Vogler (2006, p. 24).

O quadrado apresenta quatro ângulos retos em que cada um representa um ponto de ruptura – clímax – que muda a direção do herói e o designa para um novo objetivo, uma meta superficial que se torna necessária para que o objetivo final da jornada seja alcançado.

Ao desfazer as curvas do círculo, ângulos de noventa graus foram criados nos pontos extremos revelando as mudanças drásticas que podem ocorrer nos objetivos do herói. Cada linha reta representa a meta do herói naquele ato – escapar das repressões do mundo comum, sobreviver numa terra estranha, conquistar o privilégio e fugir da terra estranha, voltar para casa em segurança com alguma coisa para partilhar que faça reviver o mundo. (VOGLER, 2006, p. 23).

Os clímaxes estão ligados aos estágios que compõem a Jornada do Herói, e o limiar entre o conhecido e o desconhecido desempenha um papel importante para a definição dos estágios e a divisão dos atos do monomito nos modelos de Campbell e Vogler.

2.2 OS ATOS DA JORNADA DO HERÓI

A seguinte descrição dos atos tem como base o modelo da Jornada do Herói apresentado por Vogler (2006) no capítulo *Livro Dois – Os Estágios da Jornada* de seu livro *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. O modelo foi montado para ser utilizado como referência no estudo do monomito em narrativas modernas.

2.2.1 Primeiro ato

O primeiro ato é composto pelos cinco estágios iniciais, chamados de *O mundo comum*, *Chamado à aventura*, *Recusa do chamado*, *Encontro com o mentor* e *a Travessia do primeiro limiar*.

O *mundo comum* funciona como uma introdução ao mundo do herói, explorando a vida cotidiana da região onde ele vive; o *Chamado à aventura* se caracteriza por um acontecimento ou evento incomum que convida o herói a iniciar a sua jornada; na *Recusa do chamado* o herói não se vê pronto para começar seu caminho em direção ao desconhecido e prefere continuar em seu mundo comum, não iniciando sua jornada; no *Encontro com o mentor* ele aceita começar sua jornada, sendo preparado pelo mentor para enfrentar os desafios que o esperam, por meio de seu conhecimento, conselhos e equipamentos; e, por fim, na *Travessia do primeiro limiar* o herói deve cruzar a barreira do conhecido para entrar em um mundo totalmente desconhecido. Esse estágio é o primeiro clímax da história, a passagem do primeiro para o segundo ato, que representa o início real da aventura em que o herói começa a enfrentar os desafios aos quais foi preparado durante o primeiro ato.

2.2.2 Segundo ato

O segundo ato abrange o início da caminhada do herói após ter atravessado o primeiro limiar. É dividido em quatro estágios, chamados de *Testes, aliados, inimigos, Aproximação da caverna oculta, Provação e Recompensa*.

No estágio dos *Testes, aliados, inimigos*, o herói é colocado diante de uma sucessão de testes e consegue transpassá-los por meio dos conselhos e equipamentos cedidos pelo seu mentor e tem o primeiro contato com os demais personagens que irão fazer parte de sua aventura; a *Aproximação da caverna oculta* compreende todas as etapas de preparação do herói antes de enfrentar seu maior desafio; na *Provação*, o clímax do segundo ato é o momento de decisão no qual o protagonista combate uma força hostil e é levado ao seu extremo, em que há a possibilidade de que ele não sobreviva; a *Recompensa* vem com a vitória do herói, na qual ele pode adquirir aquilo que incentivou a sua retirada do mundo comum para o início da jornada, seu objetivo final.

2.2.3 Terceiro ato

O terceiro e último ato compreende os estágios em que o herói deve voltar para o seu mundo comum com a recompensa adquirida. É dividido em três estágios: *Caminho de volta, Ressurreição e Retorno com o elixir*.

O *Caminho de volta* para o mundo comum se torna um trajeto difícil e perigoso para o herói, uma vez que é perseguido por forças ocultas as quais impedem sua volta; na *Ressurreição* o protagonista deve derrotar os representantes remanescentes do mundo especial, o último clímax da Jornada do Herói, que agora renasce ainda mais sábio e poderoso do que antes; no *Retorno com o elixir*, o herói volta ao seu mundo com a recompensa adquirida e dá um desfecho para a sua jornada. Seu retorno traz algo que foi conquistado durante a aventura, seja uma poção capaz de trazer a vida à sua terra seja uma parcela de conhecimento que um dia será útil para o seu povo.

2.3 THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD

O jogo eletrônico *The Legend of Zelda: Skyward Sword* foi lançado em novembro de 2011 para a plataforma de jogos Nintendo Wii. Sua narrativa, segundo Shioya e Aonuma (2011, p. 69), inicia-se contando como a Deusa Hylia conseguiu, em conjunto com os humanos, derrotar e selar o Rei Demônio, que tentava conquistar o mundo com suas forças maléficas em uma gigante batalha que marcou a história de Hyrule. O enredo de *The Legend of Zelda: Skyward Sword* gira em torno da tentativa de o Rei Demônio escapar do selo da Deusa Hylia, em que um de seus seguidores chamado de Ghirahim pretende sequestrar a reencarnação da deusa, Zelda. Na narrativa, Link é o protagonista, que deve proteger Zelda e evitar que o antigo mal escape de seu aprisionamento. A história do jogo descreve os primeiros momentos do universo fantástico da franquia de jogos eletrônicos *The Legend of Zelda*, contando a origem de símbolos e mitos que são citados nos demais jogos os quais fazem parte da franquia.

De acordo com Miyamoto (2011, p. 2), o passar do tempo fez com que as plataformas de desenvolvimento de jogos evoluíssem e possibilitassem o lançamento de novos jogos eletrônicos para a franquia, empregando novas tecnologias nos aspectos mais importantes em um jogo, como a ação, a experiência sensorial, a criatividade e o sistema de jogo. Ainda, segundo Miyamoto (2011, p. 3, tradução nossa),³ “A franquia foi tão bem-sucedida porque o jogador deve

resolver quebra-cabeças e derrotar fortes inimigos para salvar o mundo definitivamente.” Essa constatação evidencia que a evolução tecnológica contribuiu não apenas para garantir a maior interação do jogador com o personagem, mas também para modificar e melhorar o modo como as histórias podem ser contadas por meio dos jogos eletrônicos.

A utilização da Jornada do Herói para análise e produção de narrativas em mídias interativas é considerada por Vogler (2006, p. 20-21) um desafio a ser superado. De acordo com o autor, a capacidade das mídias interativas de criar narrativas não lineares vai contra a proposta de uma estrutura monomítica, que se baseia em uma história com começo, meio e fim a partir de uma série de eventos sequenciais.

A interatividade sempre esteve entre nós – todos fazemos várias associações de hipertextos não-lineares em nossas mentes, mesmo quando ouvimos uma história linear. Na verdade, a Jornada do Herói se presta muito ao mundo dos jogos de computador e experiências interativas. As milhares de variações sobre o paradigma, elaborado através dos séculos, oferecem infinitas ramificações a partir das quais infindáveis redes de histórias podem ser contruídas. (VOGLER, 2006, p. 21).

A razão pela escolha da narrativa do jogo *The Legend of Zelda: Skyward Sword* para ser analisada dentro das estruturas monomíticas é porque Vogler (2006) se baseia no fato de que a franquia *The Legend of Zelda* é composta por jogos de aventura, que remetem às aventuras heroicas descritas nas mitologias antigas. *Skyward Sword* foi o jogo mais recente da franquia lançado para consoles não portáteis, em que o sistema de jogo e de interatividade foi reformulado mantendo o mesmo universo mitológico dos jogos anteriores.

3 PESQUISA

De acordo com o objetivo, esta pesquisa se trata de uma pesquisa do tipo exploratório, que, conforme Gil (2002, p. 41) “[...] tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses.” Foi utilizado o método de estudo de caso, no qual foram usadas diferentes fontes de informação para desenvolver o tema escolhido, nesse caso, o conceito narratológico do monomito aplicado à narrativa de um jogo eletrônico.

A narrativa de *The Legend of Zelda: Skyward Sword* foi analisada dentro do modelo monomítico proposto por Vogler (2006, p. 35-36), no qual os acontecimentos do jogo foram correlacionados, quando possível, com os estágios do monomito. O objetivo com esta pesquisa foi avaliar se a narrativa do jogo eletrônico possui semelhanças com a estrutura do monomito.

O instrumento utilizado foi pesquisa bibliográfica, que garante flexibilidade quanto ao método e instrumentos de coleta de dados (GIL, 2002, p. 140). Além da observação da narrativa, anotações pertinentes foram feitas na forma de um diário de bordo. Quanto aos procedimentos técnicos, foram levantados materiais de leitura já elaborados sobre o tema, constituídos principalmente de livros e artigos científicos.

3.1 ANÁLISE DA PESQUISA

Logo em seu início, a apresentação de Skyloft e do cotidiano de seu povo se encaixa com o estágio chamado *O mundo comum*, em que os primeiros elementos da história começam a ser introduzidos. Segundo Vogler (2006, p. 37), o mundo comum é o mundo costumeiro do herói, que faz um contraste com o mundo especial, além do primeiro limiar. Nessa etapa, conhecemos Link e Zelda e sua relação antiga de amizade, assim como a relação de Link com os demais moradores de Skyloft.

Figura 1 – Skyloft e a visão de Link



Fonte: Nintendo (2011).

Em certo momento da narrativa, Link e Zelda são derrubados por uma violenta tempestade negra e a garota é sugada por um tornado. Desmaiado, Link tem uma visão de um ser brilhante lhe dizendo que seria convocado para uma missão de grande importância. O aparecimento da tempestade até a visão de Link são eventos que caracterizam o estágio do *Chamado à aventura*, no qual diante de um evento ou pedido o herói deve seguir em frente rumo ao desconhecido para alcançar seu objetivo de resgatar Zelda. De acordo com Campbell (1997, p. 31), o chamado à aventura pode se manifestar de diversas formas, nas quais se “[...] revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas.”

Quando acorda, Link vê Gaepora, que avisa ao herói que Zelda está desaparecida. Nesse momento, Gaepora é o agente da *Recusa do chamado*, uma vez que impede o herói de continuar logo após ter sido convocado para uma aventura. Link, mesmo tendo passado por uma experiência cansativa, está disposto a descobrir o paradeiro de Zelda, mas o pai da garota o impede afirmando que os demais Cavaleiros de Skyloft já estão à sua procura. Campbell (1997, p. 33) indica que “[...] mesmo que o herói retorne, por algum tempo, às suas ocupações corriqueiras, é possível que estas se lhe afigurem sem propósito.” E, então, uma série de indicações de força crescente se tornará visível, até que “[...] a convocação já não possa ser recusada.”

Figura 2 – Recusa do chamado e o encontro com Fi



Fonte: Nintendo (2011).

Pouco depois da *Recusa do chamado*, Link se encontra com o mesmo ser brilhante que havia visto em seus sonhos nos quais acontece o *Encontro com o mentor*. Por meio de Fi, o herói fica sabendo que Zelda está viva e precisa resgatá-la. Fi é a representação de uma “[...] figura sábia e protetora do mentor, cujos inúmeros serviços ao herói incluem a proteção, orientação, experimentação, treinamento e fornecimento de dons ou presentes mágicos” (VOGLER, 2006, p. 123), que prepara Link para os perigos que enfrentaria daí por diante.

O herói ganha de Fi um artefato que o possibilita ultrapassar a barreira de nuvens que separa Skyloft do resto da Superfície, configurando o estágio da *Travessia do primeiro limiar*.

Além desses limites [do primeiro limiar], estão as trevas, o desconhecido e o perigo, da mesma forma como, além do olhar paternal, há perigo para a criança e, além da proteção da sociedade, perigo para o membro da tribo [...] e a crença popular lhe dá todas as razões para temer tanto o primeiro passo na direção do inexplorado. (CAMPBELL, 1997, p. 44-45).

A travessia pela coluna de nuvens marca a transição entre o primeiro e o segundo atos da Jornada do Herói de Vogler (2006, p. 34-35). Percebe-se, nesse momento, a retirada do herói de seu mundo comum para confrontar um

desafio que se impõe sobre ele. Toynbee (1987, p. 217) acredita que essa é uma das principais ações para o início de uma jornada, com o retorno do herói ao seu mundo.

Sua passagem pelo limiar marca também o início da etapa mais longa de toda a narrativa de *Skyward Sword*: o estágio dos *Testes, aliados, inimigos*. A partir desse momento, o herói passa por diversos templos, repleto de monstros e enigmas que precisam ser decifrados para que encontre tesouros e direções que se farão necessários em sua jornada. No estágio, chamado de *O caminho de provas* por Campbell (1997, p. 56-57), o herói deve sobreviver a uma sucessão de provas, testes e provações miraculosas, sendo auxiliado pelo mentor que conheceu antes de cruzar o primeiro limiar.

Figura 3 – Link ultrapassa o limiar e inicia seus testes



Fonte: Nintendo (2011).

Em *Skyward Sword*, a etapa dos *Testes, aliados, inimigos* é apresentada em três momentos. No primeiro momento, Link deve refazer os passos de Zelda em busca de informações sobre o seu paradeiro; após isso, deve encontrar três chamas mágicas que darão poder à sua espada; por último, o herói deve reunir os fragmentos de uma canção que lhe permitirá adquirir uma sagrada relíquia, a Triforce. Os momentos desse estágio são marcados por encontros com Zelda, sua mentora Impa e o vilão Ghirahim, o lorde demoníaco responsável pelo rapto da garota.

Durante sua aventura, Link tem acesso direto a Skyloft por meio de estátuas de pássaros espalhadas pela Superfície. Sua capacidade de ultrapassar o limiar e voltar ao mundo comum tem ligação com dois estágios do monomito proposta por Campbell (1997, p. 124-130): *A passagem pelo limiar do retorno* e *Senhor dos dois mundos*. Esses estágios descrevem o herói que já passou pela sua última provação e adquiriu o poder de transitar entre o mundo especial e o mundo comum como bem quiser por meio do limiar. Esses estágios não estão presentes na estrutura de Vogler (2006, p. 34-35): a volta de Link ao mundo comum é necessária para que o herói se prepare para as etapas e os desafios que o esperam em sua jornada, antes de sua provação final.

O estágio dos *Testes, aliados, inimigos* segue até o momento em que o herói reúne os fragmentos da canção que informam o local da Triforce, abrindo caminho para o teste final de Link antes de enfrentar seu inimigo, caracterizando o estágio da *Aproximação da caverna oculta*, definida por Vogler (2006, p. 146) como a “[...] hora dos preparativos finais para a provação central da aventura.” Em um grande templo em Skyloft, Link utiliza as habilidades e os equipamentos mágicos adquiridos nos templos anteriores para alcançar a relíquia.

Figura 4 – O lar da Triforce e a derrota de Demise



Fonte: Nintendo (2011).

A intervenção de Ghirahim e Demise no momento em que Link se dirige para salvar Zelda marca o estágio da *Provação*, no qual o herói deve combater seu maior inimigo para conseguir sua recompensa. Assim como apontado por Campbell (1997, p. 95-97), a tomada da recompensa em uma jornada é precedida por uma grande prova, em que

o herói utiliza artifícios em seu favor para ultrapassá-la. Em sua provação, Link derrota hordas de monstros, Ghirahim em sua forma de lorde demoníaco e Demise, o Rei Demônio.

Depois da vitória do herói, o espírito de Demise é aprisionado em sua espada. De acordo com Vogler (2006, p. 43-44), a *Recompensa* pode tomar a forma tanto de um item mágico quanto de uma resolução de um conflito, e no caso de *Skyward Sword* é a própria espada do herói, a *Master Sword*. Link alcançou seu objetivo final e precisa levar sua *Recompensa* novamente ao mundo comum.

Figura 5 – Demise é aprisionado na *Master Sword*



Fonte: Nintendo (2011).

No estágio do *Caminho de volta*, percebe-se uma manifestação diferente da proposta das estruturas tanto de Campbell (1997, p. 20) quanto de Vogler (2006, p. 34-35). Enquanto Campbell (1997, p. 114-116) explica que o retorno ao mundo comum é tumultuado, em que inimigos impossibilitam a volta do herói ou um resgate vindo do outro lado do limiar, o estágio do *Caminho de volta* em *Skyward Sword* é livre de dificuldades ou novos encontros, possibilitando que Link e Zelda voltem ao seu tempo normalmente.

O estágio da *Ressurreição* e do *Retorno com o elixir* acontecem ao mesmo instante, no momento em que o herói coloca sua espada – que havia aprisionado a encarnação do mal, Demise – no pedestal do templo. Em vez de um grande clímax ou de uma segunda provação, em *Skyward Sword* a *Ressurreição* se manifesta como “[...] a sensação de que todos os conflitos se resolveram harmoniosamente, e todas as tensões converteram-se em sentimentos de prazer e paz.” (VOGLER, 2006, p. 200).

Figura 6 – A volta da espada ao pedestal e o mundo comum



Fonte: Nintendo (2011).

O *Retorno com o elixir* é o desfecho da história, representado pelo retorno da espada que aprisionou Demise e pela restauração do mundo. Link é reconhecido como o herói que salvou do mundo e Zelda aceita seu papel como a reencarnação da Deusa.

Seja para dividir com a comunidade ou com o público, trazer o Elixir é o teste final do herói. É a prova de que ele esteve mesmo lá, serve de exemplo para os outros, e, principalmente, demonstra que é possível superar a morte. O Elixir pode até ter o poder de restaurar a vida no Mundo Comum. (VOGLER, 2006, p. 217).

Em suma, *The Legend of Zelda: Skyward Sword* apresenta todos os estágios propostos por Vogler (2006, p. 34-35) em sua estrutura monomítica. É perceptível também que o segundo ato da jornada é mais extenso do que o primeiro e o terceiro atos, que abrangem a introdução e a conclusão da história.

No estágio de *Testes, aliados, inimigos*, por exemplo, é possível verificar o desenvolvimento de uma subestrutura que também segue a estrutura monomítica apresentada por Vogler (2006, p. 34-35). Quando o herói cumpre a primeira etapa de sua missão, é colocado para iniciar uma nova busca, iniciando um novo *Chamado à aventura*; o *Mundo comum* é caracterizado pela tentativa inicial de salvar Zelda; os estágios da *Recusa do chamado* e o *Encontro com o mentor* são representados pelo Rei Demônio que tenta escapar do selo mágico e pela velha sábia na floresta que direciona Link em sua aventura. *A passagem pelo primeiro limiar* desse subenredo é uma ilha flutuante em Skyloft, também coberta por uma coluna de nuvens que apenas o herói pode ultrapassar. Na ilha, o herói aprende as canções necessárias para ter acesso aos locais e testes de um novo estágio de *Testes, aliados, inimigos*.

Isso torna observável a falta de uniformidade entre os estágios apresentados na jornada: a história do jogo eletrônico é extensa, apresentando uma longa transição entre os *Testes, aliados, inimigos* e a *Aproximação da caverna oculta*. Isso acontece pela presença de uma série de quebra-cabeças e desafios lógicos, os quais evidenciam um foco maior na jogabilidade e no desenvolvimento dos testes que o herói deve vencer, inseridos de modo que sejam elementos que complementem a narrativa do jogo.

4 CONCLUSÃO

Na presente análise apresentaram-se resultados bastante satisfatórios para as questões levantadas e os objetivos propostos no início da pesquisa. Os indícios de que os jogos eletrônicos poderiam apresentar estágios do monomito confirmaram-se a cada etapa da análise, tanto pela observação inicial quanto pela correlação dos eventos apresentados nas narrativas com os conceitos fundamentados pelos autores.

Com base nos resultados alcançados com a análise do jogo eletrônico *The Legend of Zelda: Skyward Sword*, identificou-se que a narrativa do jogo apresenta os elementos da estrutura monomítica levantada pelos autores fundamentados. Cada estágio apresentou características bem definidas que facilitaram a identificação dos estágios dentro da estrutura proposta. As constatações mostram o cuidado em que a equipe responsável teve para construir a história do jogo. O objetivo de contar a história de um herói foi alcançado seguindo uma série de etapas que são muito semelhantes ao roteiro criativo de Christopher Vogler, o qual foi utilizado para produzir histórias de livros e filmes durante os últimos anos.

Em uma visão geral, conclui-se que a estrutura presente no jogo eletrônico analisado, podendo ou não ter se baseado diretamente no conceito de monomito, foi construída dentro de um “senso comum” que rege as histórias de heróis. Esse senso comum, a unidade nuclear que compõe as histórias mitológicas na antiguidade, foi exatamente o objeto de estudo de Joseph Campbell em sua pesquisa que originou o conceito de monomito.

Esse mesmo corpo de pesquisa pode ser utilizado para analisar os demais jogos eletrônicos que compõem a franquia *The Legend of Zelda*, os quais também se dividem em quatro novas linhas de tempo com novas histórias, personagens e desafios. É também possível utilizá-lo tendo como objeto de pesquisa jogos de outras franquias de jogos eletrônicos que possuem um foco maior no desenvolvimento dos personagens e de sua narrativa.

Com esses resultados, podem-se reconhecer os jogos eletrônicos como uma potente mídia audiovisual capaz de contar histórias como nenhuma outra. A interatividade do jogador com a história e os personagens garante uma experiência diferenciada, colocando-o no controle do protagonista que passa por todos os estágios, testes e dificuldades da Jornada do Herói. Mesmo que não apresente um enredo situado em um mundo fantástico, o conceito do monomito pode ser aplicado com o intuito de identificar sua aplicabilidade em diversas histórias de diversas mídias diferentes, como histórias em quadrinhos e webséries (séries produzidas especialmente para a exibição via *streaming* na internet), bem como peças publicitárias baseadas no princípio do *storytelling*.

The hero's journey in the electronic game “The Legend of Zelda: Skyward Sword”

Abstract

Having as the object of study video game The Legend of Zelda: Skyward Sword, the objective was to verify that your account had common elements with the concept and monomyth structure. The analysis involved a case study grounded in a search of bibliographical, based

from the concepts proposed by Campbell and Vogler, in addition to the game's plot observation from the use of a logbook. The results showed the similarity of the plot of The Legend of Zelda with the stages of monomict structures of both authors. You can apply this same analysis methodology to the narrative of other electronic games, to verify that the Hero's Journey stages is also present in other franchises. More than that, it becomes possible to use other narratological concepts in the construction and analysis of contemporary media accounts based on interactivity and storytelling.

Keywords: Monomyth. Narrative construction. The Legend of Zelda.

Notas explicativas:

¹ Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda, Área das Ciências das Humanidades da Universidade do Oeste de Santa Catarina, como requisito parcial à obtenção de título de Bacharel em Comunicação Social – Habilitação em Publicidade e Propaganda.

² “Campbell was seeking a single, constant human archetypology from which all meaning and values ultimately spring and have always sprung.”

³ “The series has been so successful because the player must solve puzzles and defeat tough enemies in order to ultimately save the world.” (MIYAMOTO, 2011, p. 3).

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. Tradução Adail Ubirajara Sobral. 10. ed. São Paulo: Cultrix, 1997.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

NINTENDO. **The Legend of Zelda: Skyward Sword**. Kyoto: Nintendo Company, 2011.

SHIOYA, M.; AONUMA, E. **The Legend of Zelda: Hyrule Historia**. Milwaukee: Dark Horse Comics, 2011.

SMITH, T. Reed. The Influence of Spengler and Toynbee on Joseph Campbell (and Vice Versa?). **Comparative Civilizations Review**, v. 63, i. 63, p. 80-91, 2010.

SPENGLER, O. **The decline of the West**. New York: Oxford University Press, 1991.

TOYNBEE, A. J. **A study of history. Abridgment of volumes I-VI by DC Somervell**. New York: Oxford University Press, 1987.

VOGLER, C. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 2. ed. Tradução Ana Maria Machado. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.

XAVIER, O. A. M. O conceito de monomito como ferramenta de análise narratológica. **Crátulo: revista de estudos linguísticos e literários**, v. 2, p. 112-121, 2009.