A JORNADA DO HERÓI COMO VIVÊNCIA, E NÃO COMO NARRATIVA

Robson Rodrigues Dos Santos[1]

Jean Pierre Chauvin[2]

Resumo
Este trabalho tem como objetivo desvincular o conceito que se tem hoje sobre a Jornada do Herói ser somente uma estrutura de sucesso para escrever boas histórias e mostrar que a Jornada Heroica vai além da narrativa, e está ligada a uma experiência de vida que todos devem trilhar. Para alcançar tal meta, busca-se um possível paradigma da narrativa (baseando-se na leitura de obras consagradas como "A Morfologia do Conto Maravilhoso" de Vladimir I. Propp) e da Jornada do Herói (com base no modelo apresentado por Campbell em "O Herói de Mil Faces"), com objetivo de compará-las e apontar seus limites. Por fim, para justificar a Jornada do Herói como experiência e não como narrativa, serão abordados conceitos de psicologia junguiana fundamentando o aspecto de vivência da Jornada do Herói nos jogos digitais.
Palavras-chave: *Jornada do Herói; Narrativa; Retorno com Elixir; Conhecimento compartilhado; Diversão.*

Abstract
This paper aims to dissociate the concept that we got on the Hero's Journey is only a model of success for writing good stories. Then we show that the heroic journey goes beyond the narrative, and is linked to a life experience that everyone should do. To achieve this goal, we seek to a possible paradigm of narrative (based on the reading of works on as "Morphology of the Folktale" of Vladimir I. Propp) and the Hero's Journey (based on the model presented by Campbell in "The Hero With a Thousand Faces"), in order to compare them and point out its limits. Finally, to justify the Hero's Journey as an experience and not as a narrative, will be discussed basic concepts of Jungian psychology, explaining aspects of the experience of the Hero's Journey in digital games.
Keywords*: Hero's Journey; Narrative; Return with Elixir; Shared Knowledge; Diversion.*

[1] Faculdade de Tecnologia de São Caetano do Sul – CEETEPS. robson.r.stos@gmail.com
[2] Professor Doutor da ECA/USP. tupiano@usp.br

Introdução

Já há algum tempo, tenho me questionado sobre a influência da Jornada do Herói sobre os jogos digitais. Para que o leitor compreenda este aspecto dos jogos nesta parte introdutória do trabalho, primeiramente, apresentarei, de forma breve, o conceito de Jornada do Herói e, em seguida, será avaliado o seu uso nos jogos digitais.

Quando menciono Jornada do Herói, estou falando de um conceito definido por Campbell, no final da década de 50. Essa concepção surgiu da observação de semelhanças entre as estruturas presentes nos mitos antigos em comparação às religiões orientais e ocidentais. Tomando como base essas similaridades, Campbell expôs o paradigma que delimita o ciclo do Herói dessas aventuras. Este paradigma é composto por uma lista de estágios que o protagonista de todo mito ou crença acaba tendo de percorrer para tornar-se o Herói de sua região.

No entanto, se este conceito de Jornada do Herói foi fundamentado na percepção analítica dos mitos, e estes, por sua vez, são transmitidos, geração a geração, por meio da narração, não é de se espantar que a Jornada do Herói também sirva como um modelo para se escrever boas narrativas.

Tanto é que Christopher Vogler, um ex-roteirista dos estúdios Disney, lançou um livro-guia de como criar enredos de sucesso, baseado na estrutura mítica da Jornada do Herói. O sucesso desse guia foi tamanho que Hollywood adotou-o como um dos livros indispensáveis aos profissionais de roteirização. Desde então, todo filme de Hollywood tem seguido essa formula.

Com a evolução da tecnologia, os jogos digitais passaram a apresentar uma maior quantidade de conteúdo imersivo. Muitos jogos passaram a dar mais ênfase no tratamento da trama. E isso aconteceu muito rápido.

No final da década de 80, os jogos de maior sucesso ainda tinham como foco a jogabilidade. Jogos como Mario e Castlevania, até tinham um enredo como pano de fundo, entretanto os esforços das equipes de desenvolvimento desses jogos estavam muito mais voltados aos desafios propostos em cada fase.

Já no início da década de 90, tivemos os primeiros jogos com um ambiente narrativo bem desenvolvido, entretanto eram poucos os estúdios que investiam neste aspecto. Isso se deve, em parte, pelas limitações tecnológicas desta década. Os processadores 32bits não permitiam um nível de detalhamento tão grande dos personagens. As principais animações que víamos na tela eram feitas por meio de *sprites*[3], exigindo um esforço considerável dos profissionais de arte para criar personagens carismáticos em tão poucos pixels. Além disso, a capacidade de armazenamento não podia ultrapassar 16MB. Mesmo assim, alguns poucos jogos conseguiam mesclar um bom enredo a uma jogabilidade marcante, cita-se como o exemplo os jogos *Legend of Zelda: A Link to the Past* e *Final Fantasy IV*, ambos lançados em 1991.

[3] São sequências de estados de uma imagem bidimensional dispostas num único arquivo visual.

Foi então, no final da década de 90, que os jogos ganharam capacidade para evoluir graficamente. Com o emergir dos gráficos 3D, os personagens e mundos criados tornaram-se muito mais reais do que o que tinha sido visto, até então. O nascimento da era 64/128bits, aliada a popularidade dos CD-ROMs, marcou o início de uma série de testes para aproximar a linguagem do cinema dos jogos digitais. Nesse sentido, a Square Enix foi o estúdio que mais se destacou com a criação dos jogos *Final Fantasy VII* e *Final Fantasy VIII*. Ambos os jogos, foram responsáveis por criar enredos aclamados pelo público e crítica, com uma lista de personagens carismáticos: do mocinho Squall, do segundo jogo, ao vilão Sephiroth, do primeiro jogo. Estes jogos também apresentavam um recurso que tornou-se habitual hoje em dia, mas que na época era uma grande novidade: as *cutscenes* (sequências de vídeo que mostram partes da trama, onde o jogador não interage e somente assiste a cena). É nítida a forma como os desenvolvedores pensaram neste jogo digital como um apoio para narrar uma boa estória, mantendo a mesma constância dos jogos anteriores em termos de jogabilidade. O enredo criado nesses dois jogos poderia ser facilmente movido para as telas do cinema, com igual força.

Uma vez que recursos cinematográficos passaram a fazer parte dos jogos digitais, criar narrativas mais densas, e, por sua vez, Jornadas Heroicas nos jogos digitais foi apenas um pequeno passo. No entanto, estaria a Jornada do Herói atrelada somente a narrativa?

Após assistir algumas palestras sobre o assunto e ler as obras dos principais teóricos sobre o tema, refleti e cheguei a uma conclusão: de fato, existe Jornada do Herói em qualquer jogo digital que permita uma imersão do jogador, ou seja, qualquer jogo que seja ***divertido*** para quem joga. É fácil de compreender isso, quando se tem um personagem antropomórfico, com o mínimo fio narrativo que permita a conexão do jogador com o personagem. Entretanto, cada pessoa é uma pessoa e nem todos gostam dos mesmos estilos de jogos. Existem muitos jogadores que não se interessam por jogos de alta narratividade, sendo amantes de estilos mais livres como esportes e simuladores. E geralmente, nestes estilos, o foco não é controlar um personagem por um mundo desconhecido, mas sim um veículo numa pista de corrida, ou vários avatares em busca da meta adversária. Porém, por serem formas de projeção diferentes, logo, veio outro questionamento a mente: "**se todo jogo que é divertido ao jogador tem Jornada do Herói, como o jogador vive essa jornada senão existe um personagem que permita a conexão entre o jogador e o jogo?**". Foi a partir dessa incerteza que passei a focar esforços para compreender a fundo o que representa, de fato, a Jornada do Herói nos jogos. Todo o empenho aplicado nessa pesquisa serviu de base para escrever esse trabalho.

Justamente, para compreender o porquê da Jornada do Herói existir nos jogos cujo foco não é no enredo, foram levantados os aspectos que definem o modelo da narrativa e as características que delimitam a Jornada do Herói. Portanto, os leitores encontrarão neste estudo um debate entre os limites de um e do outro.

O primeiro capítulo faz uma abordagem metodológica através dos principais narratologistas da história. Foram analisadas as obras "A Morfologia do Conto Maravilhoso", do formalista russo Vladimir Propp, e "Introdução à Análise Estrutural da Narrativa" de Roland Barthes com o objetivo final de traçar um modelo que defina narrativa e seus limites.

No segundo capítulo, apresenta-se o paradigma da Jornada do Herói ao leitor que ainda não a conhece. Três obras são relacionadas neste capítulo: "O Herói de Mil Faces" de Joseph Campbell, "A Jornada do Escritor" de Christopher Vogler e "O Homem e seus Símbolos" de Carl G. Jung. Também são levantadas as formas como esse paradigma vem sendo utilizado. Nesta parte do trabalho, o leitor poderá visualizar a profundidade que a Jornada do Herói pode atingir.

Na conclusão do trabalho, o leitor poderá visualizar a resposta do questionamento apresentado aqui na introdução e o porquê do título desse trabalho.

Foram aplicados estilos diferentes para demarcar áreas importantes do texto deste estudo, conforme regras a seguir:

- Nome de obras, entidades ou grupos importantes entre aspas duplas ("");
- Raízes de palavras etimológicas em *itálico* e significados importantes para termos etimológicos em **negrito**;
- Palavras importantes para um determinado contexto no texto em *itálico;*
- Utiliza-se o termo Herói quando falar-se de um modelo de personagem e o termo herói quando falar-se de um personagem específico do texto;
- Fala de personagens em filmes ou documentários em itálico e entre aspas duplas (*"exemplo"*).

1. Narrativa e a Busca por um Paradigma

Esta etapa tem por objetivo buscar o modelo no qual a narrativa sustenta-se. Para isso, faz-se necessário abordar a narratologia e os seus principais estudiosos. Deste grupo, as obras mais relevantes para fundamentar o paradigma narrativo, neste trabalho, são "A Morfologia do Conto Maravilhoso", do formalista russo Vladimir Propp, e "Introdução à Análise Estrutural da Narrativa" de Roland Barthes. Ambas as obras serão analisadas em tópicos deste capítulo. Ao atingir as expectativas evidenciadas, teremos o modelo de narrativa que será usado nos próximos capítulos para comparação com o modelo da Jornada do Herói.

1.1 Uma Abordagem Narratológica

Narratologia é um termo proposto por Tzvetan Todorov, um filósofo búlgaro radicado na França, para categorizar o estudo da forma dos textos dentro da teoria literária. Abordando o possível

significado da palavra, apoiado em outros termos irmãos em etimologia[4], como antropologia e biologia, teríamos o radical *narrato*, que é um diminutivo para *narrativa*, e o sufixo *logia* que em grego significa *estudo*, ou seja, *estudo da narrativa*. Ainda podemos ir mais fundo e compreender o significado de *narrativa*, que provém da substantivação de *narrativo*. Separando-os novamente, temos o radical *narrat*, forma diminuída de *narratio*, que em latim significa *narrar*, e o sufixo *ivo* que melhor se adapta como *capacidade* em nossa língua. Sendo assim, narratologia seria o **estudo da capacidade/habilidade de narrar**. Ficaremos com este significado neste momento do trabalho.

A primeira tentativa de estudar o formato da narrativa a que se tem conhecimento, veio da Idade Antiga, na obra "Poética", de Aristóteles. "Nele, Aristóteles analisou e sistematizou, pela primeira vez, o formato e a estética de dois importantes gêneros literários gregos[5], a tragédia e a epopeia[6]" (RIBEIRO JR, 2001).

Segundo Costa (1992), para Aristóteles toda poesia era construída com base em *mimesis*, termo grego que pode ser traduzido como *imitação*, verossímeis[7]. Então, o que diferenciava os gêneros de poesia era a forma como acontecia essa imitação através dos meios, objetos e modos. Aos meios, ele atribuía o ritmo (versos metrificados) existente ou não no poema; as ações das personagens ele categorizava como os objetos; e, por fim, definia o modo pela forma na qual o personagem interagia, por meio da narração em primeira ou terceira pessoa (narrativo) ou por meio de suas próprias atitudes (ação).

Somente este estudo de Aristóteles já traz uma série de semelhanças com conceitos abordados na construção de narrativas. Podemos citar a narração em primeira e terceira pessoa e um princípio do que chamamos enredo descrito por ele como os objetos da poesia.

Muitos e muitos anos depois de Aristóteles, esse assunto foi retomado na Rússia, no início do século XX, por um grupo de acadêmicos que se intitulavam "Sociedade para o Estudo da Linguagem Poética". Entretanto, o partido comunista do país o tornou conhecidos por outro termo: *Formalistas Russos*.

Esse grupo tinha por objetivo propor uma abordagem diferente daquela que tinham na época, esta que propunha o estudo e ensino da literatura através da historicidade, filosofia e biografia de importantes escritores.

> A ciência da literatura, segundo eles, deve estudar a literariedade, isto é, o que confere a uma obra sua qualidade literária, aquilo que constitui o conjunto de traços distintivos do objeto literário. Tal princípio fundamental conduziu os formalistas a definirem os caracteres específicos do fato literário: não procuravam esta especificação no estado de alma, na pessoa do poeta, mas sim no poema [...]. A especificação que buscavam, estava no próprio texto literário, é algo imanente do próprio texto, que deveria ser tomado como objeto de estudo (OLIVEIRA, 2009).

[4] As consultas de referências etimológicas deste trabalho são baseadas no "Online Etymology Dictionary" e no Dicionário Brasileiro de Língua Portuguesa Houaiss. Consulte as referências para demais informações.
[5] Nesta época da Grécia a literatura utilizada é a que denominamos, nos dias atuais, de poesia e prosa.
[6] Epopeia ou Poesia Épica é um gênero literário que nasceu na Grécia Antiga. Os trabalhos mais marcantes, deste gênero de que se tem conhecimento hoje são a Íliada e a Odisséia, ambos de Homero.
[7] Verossímil é aquilo que tem uma aparência verdadeira, embora não seja.

Tendo essa filosofia em mente, cada formalista passou a analisar comparativamente diversas obras, desde romances e poemas aos contos e novelas. Observavam sempre a construção dos textos e técnicas utilizadas pelos autores em suas obras. Importantes estudos surgiram de formalistas como Viktor Chklovsky, Yury Tynyanov, Boris Eichenbaum, Roman Jakobson e Vladimir Propp. O estudo deste último acadêmico, que analisou a estrutura dos contos russos, é considerado ainda hoje de grande influência para os estudos em narratologia. Sua teoria, extraída da obra "A Morfologia do Conto Maravilhoso", será analisada no tópico seguinte.

O Formalismo russo persistiu até o início da década de 30, quando, conforme estudo de Oliveira (2009), em 1924, após a publicação do livro de Trotsky[8] "Literatura e Revolução", que criticava o método formalista dos teóricos, uma forte oposição se formou contra o formalismo, graças à doutrina que o Partido Comunista passou a exercer sobre o país, nessa década.

O declínio do Formalismo russo fez emergir outra corrente no ocidente[9]: a dos Estruturalistas.

Na verdade, o estruturalismo teve sua origem no início do século XX, na França, com a publicação do livro póstumo "Curso de Lingüística Geral" de Ferdinand de Saussure, em 1916. Segundo Peters (2000), a importância do livro de Saussure sobre esta vertente que nascia, refletia-se na forma pela qual o autor conceituava a linguística:

> [...] o sistema lingüístico é constituído por diferentes níveis de estrutura; em cada nível, podem-se identificar elementos que contrastam e se combinam com outros elementos para formar unidades de nível superior, mas os princípios estruturais em cada nível são fundamentalmente os mesmos (CULLER APUD PETERS, 2000, p.21).

Entretanto, foi Roman Jakobson[10] o primeiro a classificar estruturalismo como a "investigação científica dos fenômenos, cuja tarefa básica consistiria em revelar as leis internas de um sistema determinado" (PETERS, 2000, p.22).

Como mencionado por Jakobson e reforçado posteriormente por Jean Piaget[11], o estruturalismo se estendeu as várias áreas do conhecimento, dentre as quais a literatura foi uma delas.

Segundo Alves apud Ceia (2009), dentre os literatos, destacam-se: Claude Lévi-Strauss, A. J. Greimas e Gerárd Genette. O primeiro sugeriu a criação de uma espécie de gramática da narrativa. Já Greimas evoluiu o conceito de Lévi-Strauss na busca de uma "gramática universal da narrativa". Seu estudo apontou um modelo composto por três pares de oposições[12] que são objetos presentes em todas as narrativas. Por fim, Genette direcionou seu estudou em outras três características distintas na narrativa: o discurso, a história e a narração.

[8] Leon Trótsky foi um marxista aliado ao Partido Comunista da União Soviética.
[9] Importante ressaltar que ao mencionar ocidente, estamos falando particularmente de dois países: França, inicialmente, e Estados Unidos, posteriormente.
[10] Evidentemente, a situação culturalmente repressiva que seu país exercia, nessa época, colaborou para que Jakobson e outros formalistas trouxessem suas ideias e instaurassem uma nova filosofia no ocidente.
[11] Obras publicadas por Piaget, após a década de 60, apresentaram a estrutura como forma de estudo para várias áreas do conhecimento humano: matemática, física, biologia, psicologia, linguística, filosofia e ciências sociais.
[12] 1 – sujeito e objeto: refere-se ao fator que desencadeia a ação do personagem principal; 2- locutor/ destinatário: refere-se a forma de comunicação entre o narrador e o leitor; 3 – ajudante/oponente: refere-se aos elementos que interagem com o personagem principal.

Já no auge da revolução estruturalista francesa, Roland Barthes, outro importante pesquisador dessa vertente, trouxe mais teorias fundamentadas em autores anteriores do formalismo e estruturalismo. Trouxe sua contribuição com obras como "O Grau Zero da Escrita" e "Introdução a Análise Estrutural da Narrativa". Esta última será analisada no tópico 1.1.2, deste trabalho.

Décadas adiante, começou a suscitar o movimento pós-estruturalista, que surgiu com objetivos difusos[13], e que aos poucos foi tomando formas diferentes em cada um dos polos ocidentais. No entanto, segundo Peters (2000), é possível afirmar que a questão essencial do movimento reduzia-se à análise do capitalismo.

Embora esta nova vertente tivesse um cunho mais político, estudos narrativos prosseguiram com autores como Mieke Bal, Seymour Chatman, Gerald Prince e o francês Roland Barthes.

Vejamos, nos tópicos seguintes, uma análise das obras citadas: "A Morfologia do Conto Maravilhoso" de Propp e "Introdução à Análise Estrutural da Narrativa" de Roland Barthes.

1.1.1 Vladimir Propp e as Funções do Conto

Foi em meio a um período de repressão político-filosófica, que Vladimir I. Propp publicou um dos trabalhos mais importantes para a narratologia: a obra "Morfologia do Conto Maravilhoso", em 1928, na Rússia.

Dois anos após o lançamento do livro, os exemplares foram retirados de circulação, devido ao combate dos comunistas russos aos estudos dos formalistas, grupo ao qual Propp era incluído, mesmo contra sua vontade.

Foi somente em 1958 que surgiu a primeira tradução da obra para o inglês. Isso tornou mais rica as análises narrativas de acadêmicos ocidentais e serviu de base para muitos estruturalistas, estes, que viriam aprofundar o estudo de Propp nas décadas seguintes[14]. Também, no fim desta década, a obra voltou a ser reconhecida em seu país de origem.

Analisaremos agora o conteúdo de sua obra, a começar pelo título.

O termo morfologia compreende o estudo das formas. É muito utilizado em biologia, para determinar as estruturas dos seres vivos.

> Ninguém havia pensado ainda na possibilidade da noção e da designação morfologia do conto maravilhoso. Entretanto, no âmbito do conto popular, folclórico, o estudo das formas e o estabelecimento das leis que regem sua disposição é possível com a mesma precisão da morfologia das formações orgânicas (PROPP, 2001, p.7).

[13] Nos Estados Unidos surgiu o New Criticism (Neocrítica) com o objetivo de diferenciar-se do estruturalismo europeu. Já os franceses enxergavam este movimento como uma evolução do anterior, incorporando mais os estudos históricos, as análises estruturais.

[14] Dentre todos os estruturalistas, Claude Bremond é o que mais se aprofunda nas funções de Propp. Questiona e recusa algumas. Delimita em seu estudo "A Lógica dos Possíveis Narrativos" três funções principais (início, desenvolvimento e desfecho) que dão suporte a narrativa.

Por sua vez, Propp caracteriza o conto maravilhoso como o tradicional conto de magia, que segundo V. F. Milles, poderia ser categorizado em:

- Contos de conteúdo miraculoso (contos míticos);
- Contos de costumes;
- Contos sobre animais.

Propp denota certos equívocos com relação a esta definição, pois certos contos poderiam se encaixar facilmente em duas categorias, dentre as propostas. Para exemplificar, Propp (2001) menciona o conto da distribuição da colheita, cujo enganado é um urso, na Rússia; e no ocidente, o diabo. Embora categorizado como conto sobre animais, a versão ocidental do conto nem sequer demonstra a presença de animais em sua estória. Sendo assim, Propp propõe outra classificação para conto de magia, que será mostrada no fim deste tópico. Torna-se mais fácil compreendê-la após reconhecer as funções estudadas por ele.

Antes de examinar melhor essas funções, entendamos o método utilizado pelo analista para comparar os fundamentais elementos dos contos. Observando os casos abaixo, propostos por Propp:

> 1. O rei dá uma águia ao destemido. A águia o leva para outro reino;
> 2. O velho dá um cavalo a Sutchenko. O cavalo o leva para outro reino;
> 3. O feiticeiro dá a Ivan um barquinho. O barquinho o leva para outro reino;
> 4. A filha do czar dá a Ivan um anel. [Seres mágicos] que surgem do anel levam Ivan para outro reino (PROPP, 2001, p.16).

Propp notou a existência de propriedades variáveis (personagens/objetos) e propriedades fixas (a ação desempenhada pelos personagens/objetos). Partindo dessa afirmação, propõe uma abordagem acerca das funções desempenhadas pelos personagens, como uma das métricas para analisar as bases da narrativa.

Outro ponto ressaltado pelo estudioso, é a sequência dessas ações dos personagens, no conto de magia, que é sempre a mesma: segue a ordem casual das ações na vida: "um personagem não recebe um item emprestado sem antes solicitá-lo ao seu dono", da mesma forma que, "um personagem não se casará com a princesa sem antes enfrentar seu rival".

Por último, Propp menciona a questão do agrupamento das funções das personagens serem sempre de um mesmo tipo em todos os contos. Embora, nem todos os contos apresentem todas as funções, ao observar cada uma delas, notar-se-á que a maioria não possui variações.

Feitas essas observações, é possível resumir essas métricas em um grupo de quatro argumentos:

> I. Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. **Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto.**
> II. O número de funções dos contos de magia conhecidos é **limitado**.
> [...]
> III. A seqüência das funções é sempre **idêntica**.

> [...]
> IV. Todos os contos de magia são **monotípicos** quanto à construção (PROPP, 2001, p.17-18, grifo nosso).

Para extrair as funções dos personagens, Propp analisou um corpus de cem contos compreendidos entre o número 50 e 151 da lista de contos de magia publicado por Afanássiev[15], no século XIX.

Vejamos, então, a lista de funções encontradas por Propp:

Tabela 1.1 – Lista de Funções de Propp (adaptação da lista de funções presente no livro "A Morfologia do Conto Maravilhoso")

	Lista de Funções de Propp
1	Isolamento: um dos membros da família sai de casa.
2	Proibição: impõe-se ao Herói uma proibição.
3	Infração: a proibição é transgredida.
4	Investigação: o Antagonista procura obter uma informação.
5	Resultado: o Antagonista recebe informações sobre a sua vítima.
6	Armadilha: o Antagonista tenta enganar sua vítima para apoderar-se dela ou de seus bens.
7	Cumplicidade: a Vítima se deixa enganar, ajudando assim, involuntariamente, seu inimigo.
8	Investida/Carência: o Antagonista causa dano ou prejuízo a um dos membros da família; ou falta alguma coisa a um membro da família; ou ele deseja obter algo[16].
9	Mediação: é divulgada a notícia do dano ou da carência, faz-se um pedido ao herói ou lhe é dada uma ordem.
10	Aceitação: o Herói aceita ou decide agir.
	Continua

[15] Aleksandr N. Afanássiev foi um pesquisador folclorista. É mais reconhecido pela publicação de uma coletânea de mais de 600 contos russos em oito volumes.

[16] É importante ressaltar que, nesta função, as ações são desempenhadas por diferentes personagens. No primeiro caso, onde o vilão causa o dano, o personagem que age é um terceiro sobre o Herói, enquanto que no segundo caso o próprio é o atuante da ação.

Lista de Funções de Propp (continuação)	
11	Partida: o Herói deixa o lar.
12	Desafio: o Herói é submetido a provas que o preparam para receber um meio ou um Auxiliar Mágico.
13	Reação: o Herói reage diante das ações do futuro Doador.
14	Recompensa: o meio mágico passa às mãos do Herói.
15	Condução: o Herói é transportado ao lugar onde se encontra o objeto que procura.
16	Confronto: o Herói e seu Antagonista se defrontam em combate direto.
17	Assinalar: o Herói é marcado.
18	Vitória: o Antagonista é vencido.
19	Triunfo/Reparação: o dano inicial ou a carência são reparados – ápice do conto
20	Retorno: regresso do Herói.
21	Perseguição: o Herói sofre perseguição[17].
22	Resgate: o Herói é salvo da perseguição[18].
23	Retorno anônimo: o Herói chega incógnito à sua casa ou a outro país.
24	Calúnia: um Falso Herói apresenta pretensões infundadas.
25	Provação: é proposta ao Herói uma tarefa difícil.
26	Realização: a tarefa é realizada.
27	Reconhecimento: o Herói é reconhecido.
28	Revelação: o Falso Herói é desmascarado.
29	Transformação: o Herói recebe nova aparência.

[17] As funções 21 e 22 podem acontecer, ou não, em alguns contos. Naqueles em que não ocorre, pode acontecer a finalização do conto na função 20 ou a conclusão na 31, caso seja a donzela o objeto da busca/recompensa do Herói.

[18] Alguns contos podem se prolongar, por ventura após vencer o inimigo final, novas ações são desencadeadas exigindo que o herói refaça algumas etapas bastante similares a XI, XII, XIII, XIV e XV, e então prossegue com as funções subsequentes (23, 24, 25...).

30	Punição: o inimigo é castigado.
31	Casamento: o Herói se casa e sobe ao trono.

Apresentadas as funções desempenhadas pelos personagens, é possível agrupá-las em certos estágios, compreendidos no conto:

1) Período de iniciação: compreende as funções de 1 a 7: apresenta os personagens principais da trama e seus papéis no conto.
2) Causa da aventura: compreende as funções de 8 a 11: é o motivo que desencadeia a busca do Herói.
3) Os desafios da jornada: compreende as funções de 11 a 15: envolve os desafios e recompensas da caminhada do herói que o preparam para o último confronto.
4) O confronto final: compreende as funções de 16 a 18: caracteriza o embate entre o Herói e o vilão, resultando na vitória do Herói.
5) O retorno do Herói: compreende as funções de 19 a 22: o Herói regressa ao estado inicial do conto, recuperando, adquirindo ou se transformando naquilo que motivou sua busca.

Como Propp bem analisou, em seu estudo, alguns contos se prolongam, fazendo com que o Herói tenha de percorrer novamente algumas etapas e retomar funções muito similares as designadas entre 9 e 15, e então, prosseguir com as funções de 23 a 31.

Podemos caracterizar alternativamente essas funções:

- No terceiro grupo, "desafio da jornada", as funções 23 e 24;
- No quarto grupo, "o confronto final", as funções compreendidas entre 25 e 28;
- E as demais no último grupo, "o retorno do Herói".

Mediante a análise da lista de funções obtidas dos contos, Propp notou a existência de personagens-chave que aparecem com frequência nas tramas, cada um em sua determinada função. A este propósito de atuação dos personagens, Propp delimitou-o como esferas de ações no conto. São elas:

1) A esfera de ação do Antagonista: compreende as funções de investida/carência, confrontar, assinalar e perseguir o Herói;
2) A esfera de ação do Doador: compreende as funções de desafio e recompensa;
3) A esfera de ação do Auxiliar: compreende as funções de condução, triunfo, resgate, realização e transformação do Herói;

4) A esfera de ação da Princesa[19] e do Rei: compreende as funções de provação, revelação, reconhecimento, punição e casamento;
5) A esfera de ação do Mandante: compreende a função de Mediação;
6) A esfera do Herói: compreende as funções de Partida, Reação e Casamento;
7) A esfera do Falso-Herói: compreende as funções Partida, Reação e Calúnia.

Embora essas esferas delimitem a área de ação de cada personagem, em geral nos contos, Propp ressalta a existência de algumas peculiaridades em alguns contos, em que:

- Um único personagem possa ocupar mais de uma esfera de ação. Propp encontra nos contos analisados personagens que desempenham funções de duas esferas ao mesmo tempo e não mais que isso;
- Uma única esfera é dividida por vários personagens. Nesse caso, Propp cita exemplos de personagens que morrem antes de completarem todas as funções às quais são designados, tendo de ser substituídos por outros que a princípio não deveriam ocupar tal posto.

Uma classe de personagem especial que Propp trata com maior atenção é a dos auxiliares que se distinguem ainda mais, em certos aspectos que os demais personagens, por se tratarem desde animais a simples objetos mágicos. Estes personagens podem:

- Cumprir todas as funções de auxiliar, caso específico do cavalo;
- Cumprir algumas funções de auxiliar, caso dos animais e certos espíritos sobrenaturais;
- Cumprir apenas uma única função de auxiliar, caso dos objetos mágicos em geral, como um novelo que serve de guia.

Propp ainda ressalta a possibilidade de o conto não necessitar de nenhum auxiliar, sendo o Herói, neste caso, um ser mais completo que recorre a si mesmo quando necessita de algo, ou ainda contos onde os auxiliares executam funções que o herói deveria executar.

Compreendidas as funções delimitadas por Propp, podemos por fim analisar a definição dele para contos de magia.

> Do ponto de vista morfológico podemos chamar de conto de magia a todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano ou uma carência e passando por funções intermediárias, termina com o casamento ou outras funções utilizadas como desenlace. [...] (PROPP, 2001, p.51).
> O conto de magia é uma narrativa construída de acordo com a sucessão ordenada das funções citadas em suas diferentes formas, com ausência de algumas e repetição de outras, conforme o caso [...] (PROPP, 2001, p.56).

[19] Em se tratando dos contos russos de magia, o termo Princesa é correto. Entretanto, ele limita o significado psicológico que esse personagem carrega. Veremos isso mais a frente, quando analisarmos a Jornada do Herói.

É possível notar que sua definição é muito coerente com seu objeto de estudo. Porém, é tão imprecisa quanto as demais, no que tange os limites da narrativa do conto de magia e de outros tipos de contos, conforme ressaltado por ele mesmo, a seguir.

> Um número considerável de lendas, fábulas de animais e algumas novelas isoladas possuem a mesma construção. Portanto, a expressão de magia deveria ser substituída por outro termo. Tal termo é muito difícil de ser encontrado e, por isso, conservaremos provisoriamente a antiga denominação. Ela poderá, eventualmente, ser mudada quando se estudarem outras categorias de contos, o que permitirá criar uma terminologia adequada (PROPP, 2001, p.56).

Não só nos contos esta definição é ambígua, como em outros gêneros literários que abordam esquemas muito semelhantes aos encontrados por Propp. Como exemplo, cita-se o paradigma encontrado por Campbell em seu estudo sobre os mitos. O leitor também poderá perceber essa semelhança, ao ler os demais capítulos deste trabalho.

Justamente por estas semelhanças do estudo das funções do conto de Propp e a Jornada do Herói de Campbell é que se torna importante analisar o trabalho do folclorista, sobretudo no campo da narratologia.

Seguiremos nossas análises narratológicas com a visão do estruturalista Roland Barthes, em relação à estrutura da narrativa numa abordagem mais linguística.

1.1.2 Roland Barthes e os Níveis da Narrativa

Junto ao emergente movimento filosófico do Estruturalismo, Roland Barthes iniciou sua trajetória em estudos literários, a partir da década de 50. Conforme Peters (2000), Barthes foi influenciado por Greimas, publicou uma série de livros e estudos em literatura, tornando-se, em 1962, diretor da Escola de Estudos Avançados de Paris, no campo da "sociologia dos signos, dos símbolos e das representações". Dentre estes estudos, encontra-se a “Introdução à Análise Estrutural da Narrativa”, obra que será analisada neste tópico e foi publicada no Brasil junto a uma coletânea de ensaios de outros estruturalistas, com o título de “Análise Estrutural da Narrativa”, em 1971.

Embora Roland Barthes tenha se envolvido nas vertentes estruturalistas e pós-estruturalistas, estabelecer a qual contexto seu ensaio fez parte se torna uma tarefa árdua. Dificilmente encontram-se escritos do próprio, referindo-se ao momento histórico em que escreveu seu ensaio. Sabe-se que é posterior à grande parte dos estudos teóricos em narrativas, inclusive de estruturalistas como Greimas, Bremond e do filósofo Todorov.

No entanto, não caberá no escopo deste trabalho aprofundar sobre esse momento histórico do ensaio. Para a caracterização do paradigma narrativo, que é o objetivo deste capítulo que aborda Narratologia, sua importância é mínima. Dar-se-á enfoque, então, à importância do conteúdo apresentado por Barthes no ensaio “Introdução à Análise Estrutural da Narrativa”, para a narratologia.

É importante salientar que o que será feito neste tópico é um recorte do ensaio de Barthes, inserindo somente o que for importante para atingir o objetivo deste trabalho. Logo, recomenda-se a leitura do ensaio original para maiores aprofundamentos sobre sua análise.

Antes de iniciar a análise dos componentes fundamentais da narrativa, Barthes faz certas observações sobre seu escopo de estudo. Dentre estas, as mais importantes são:

- Considerar a narrativa como um tipo de discurso e este como campo de estudo da linguística. Ele propõe analisar a frase como o menor segmento sintático do corpo narrativo;

- Por conseguinte, utilizar-se da linguística para buscar significados dos elementos fundamentais da narrativa;

Em seguida, Barthes expõe a forma como fará a análise da narrativa em seu ensaio:

1. Segmentando

Abordando os principais elementos dos três níveis mais significativos para a narrativa: as funções; as ações e a narração.

2. Integrando

Correlacionando os elementos dos níveis anteriores aos que serão abordados no próximo nível, num sistema de integração progressiva.

Introduzidas estas observações, daremos continuidade abordando estes níveis narrativos sugeridos por Barthes.

A. O Nível das Funções

Barthes estabelece a função como unidade mínima da narrativa, sendo esta unidade "todo segmento da história que se apresenta como o termo de uma correlação." Ele ainda cita como exemplo uma frase do romance *Goldfinger: "James Bond viu um homem de cerca de 50 anos"*. Há, nesta frase, duas funções: a de verossimilhança, estabelecendo como informação para o leitor a idade do *homem* que tem pouca ou nula importância para a sequência da estória; e a de enunciar que Bond não conhece o *homem*. Esta função apresenta forte correlação com o enredo da trama, pois abre diferentes caminhos a serem tomados pelo protagonista: pode, na frase, Bond ignorá-lo ou investigá-lo.

Com a exposição deste exemplo, é possível verificar a existência de classes funcionais distintas. Barthes enumera-as em duas categorias: as *Funções*, propriamente ditas, e os *Índices*.

A primeira é caracterizada pelas unidades da narrativa que apresentam forte correlação com seus outros elementos que ditam a sequência do texto. São, em geral, unidades que sugerem escolhas

narrativas, unidades acionais. Exemplos: a campainha toca sugere a ação de atender ou não atender; a espada quebra sugere a ação de consertá-la, adquirir outra ou não fazer nada.

Já os Índices são as funções descritivas da narrativa que não interferem no andamento do texto. Estão ali somente como informações adicionais ao leitor para auxiliar no preenchimento atmosférico da narração.

Barthes ainda apresenta mais subgrupos de funções e índices que não serão levantados neste estudo.

Antes de seguir para o próximo nível, o autor ainda insere o conceito de sequência que, conforme adaptações feitas para este trabalho[20], corresponde a "uma série lógica de funções, unidas entre si".

> [...] a sequência comporta sempre momentos de risco [...] (oferecer, aceitar, acender, fumar) [...] em cada um destes pontos, uma alternativa, e pois uma liberdade de sentido, é possível. Uma sequência não acabou e já, intercalando-se, o termo inicial uma nova sequência pode surgir. [...] É necessário, portanto, coroar o nível das funções (que fornece a maior parte do sintagma narrativo) por um nível superior, no qual, pouco a pouco, as unidades do primeiro nível retiram sua significação, e que é o nível das ações (BARTHES, 1971, p.40-42).

B. O Nível das Ações

O nível acional da narrativa compreende o estudo do ser que desempenha as funções delimitadas e as torna significativas. Trata-se de definir, neste nível, a estrutura do personagem. Em busca de um modelo, Barthes recorreu aos três estudos anteriores feitos por Propp, Greimas e Bremond. Destes, traçou o ponto que na sua concepção era fundamental para estudar o personagem. Deve, este, fazer parte de uma esfera de ações, estas esferas sendo limitadas, típicas e classificáveis.

Na sequência de seu ensaio, o autor discorre sobre as possibilidades de classificação desse personagem. Encontra uma possibilidade de resposta a este enigma na linguística, classificando os atuantes em pessoais (eu/tu) ou apessoais (ele). Com isso, de certa forma, encontra-se solucionado o problema dos seres que atuam sobre a função. Porém, a forma como esta atuação é inserida na narrativa é foco do estudo do próximo nível da obra de Barthes: o da narração.

C. O Nível da Narração

Neste nível da obra do autor, ele preocupa-se em explorar o código narrativo, que nada mais é que o conjunto de regras que o autor utiliza para transmitir a sua mensagem para o leitor. A esta entidade que se comunica com o ouvinte/leitor é sugerido o nome de *doador* em seu ensaio.

O estruturalista classifica este doador em três tipos, de acordo com a pessoalidade e apessoalidade dos personagens na narrativa.

[20] A citação original seria: "Uma sequência é uma série lógica de núcleos, unidos entre si por uma relação de solidariedade." Não foi abordado o conceito de *núcleo* e *catálise* como no ensaio de Barthes, embora o primeiro esteja inserido no subgrupo de Funções deste trabalho.

a) A primeira forma de doador é aquele que participa da narrativa de forma mais ativa. É de fato o próprio autor narrando e exprimindo seus sentimentos pelo texto. Neste caso, o doador é o protagonista da narrativa.

b) A segunda forma de doador é aquela que se assemelha a de um Deus: conhece todos os personagens, cenários e demais características de sua narrativa, mas não se envolve. É um típico observador neutro, apessoal.

c) A última forma de doador é meio termo entre as duas anteriores, é o doador que cede o ato de narrar aos personagens-emissores da trama.

Por fim, "o nível narracional é pois ocupado pelos signos da narratividade, o conjunto dos operadores que reintegram funções e ações na comunicação narrativa, articulada sobre seu doador e seu destinatário" (BARTHES, 1971, p.51).

Após expor a importância do nível da narração como integradora dos níveis anteriores, e fundamental para a intermediação da mensagem entre o leitor e o autor, encerra-se o estudo sobre a narração.

Barthes prossegue seu ensaio abordando as diferentes formas que o sistema narrativo pode apresentar, que para este trabalho não serão relevantes.

Contudo, de maneira alguma, será finalizada esta análise sem expor a visão do autor sobre uma possível definição da narrativa:

> A narrativa pode ser sustentada pela linguagem articulada, oral ou escrita, pela imagem, fixa ou móvel, pelo gesto ou pela mistura ordenada de todas estas substâncias; está presente no mito, na lenda, na fábula, no conto, na novela, na epopeia, na história, na tragédia, no drama, na comédia, na pantomina, na pintura [...], no vitral, no cinema, nas histórias em quadrinhos, no fait drivers, na conversação. Além disto, sob estas formas quase infinitas, a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades [...] não há em parte alguma povo algum sem narrativa [...] a narrativa está aí, como a vida (BARTHES, 1971, p.19-20).

Seguiremos, então, para o tópico de conclusão deste capítulo onde retomaremos o que cada teórico mencionou de mais importante para estruturar nosso paradigma de narrativa.

1.2 Limites da Narrativa

Até agora, abordamos visões de importantes teóricos da narratologia com o intuito de estabelecer um paradigma narrativo que possa servir para futuras comparações no decorrer deste estudo.

Cabe a este tópico relacionar essas percepções dos acadêmicos, justificar potenciais referências não abordadas, significar termos que ainda não foram aprofundados o suficiente, e,

sobretudo, buscar essencialmente os fatores que delimitam o campo de atuação da narrativa e, por conseguinte, seus limites.

É necessário mencionar o porquê desta abordagem referencial ter se encerrado no ensaio de Barthes, publicado no final da década de 60, sendo que os estudos sobre narrativa prosseguiram nas décadas seguintes. Fato é que as abordagens mais recentes não trouxeram novidades com relação aos fundamentos essenciais na composição da narrativa, mas sim questionamentos sobre a sua linearidade e inserção da tecnologia no meio narrativo. Autores como Janet Murray[21] e Marie-Laure Ryan[22] seguiram por esta vertente, instaurando diversos novos conceitos. No entanto, estas teorias não possuem tanta relevância no que tange o objetivo deste capítulo. Logo, a análise focada nos estudos do formalista e do estruturalista selecionados se mostram muito mais eficientes para os propósitos deste trabalho.

Da mesma forma, faz-se necessária uma pesquisa futura de escritos, periódicos e autores, caso existam, cujas análises apontem para a narrativa visual num sentido mais sensorial. Não se trata de abordagens que estudem a narrativa do cinema ou da TV, e sim a das pinturas e esculturas (muito bem lembradas por Barthes em sua definição de narrativa) - um estudo que busque sua composição e as diferentes formas de atingir seu receptor. Talvez este tipo de abordagem seja utópica, já que as formas de manifestar a arte por estes autores sejam divergentes demais. Entretanto, cabe esta menção, pois pode suscitar grandes descobertas para a narrativa e novas perspectivas para este estudo.

Feitas tais observações, pode-se dar sequência a busca do modelo narrativo. Vejamos os principais conceitos mencionados pelos autores em síntese.

Ambos concordam que os elementos mais importantes no corpo narrativo sejam as funções e os personagens. Enquanto a primeira traz o significado para o leitor, o segundo permite que aquela seja acionada. Estão, então, de certa forma, atrelados uns aos outros. O conjunto dessas funções e a forma como elas são organizadas ao longo do texto originam a sequência.

Estabelece-se, neste momento, a unidade fundamental daquilo que constitui a narrativa para o propósito deste capítulo.

Barthes ainda observa a forma de interação destes personagens, que podem agir em primeira ou terceira pessoa. Esse nível pessoal do personagem possui concordância com o nível de envolvimento do narrador (chamado, por Barthes, de doador), que por sua vez é quem faz a transmissão para o receptor.

Neste nível da narrativa, o mais alto sem dúvida, podemos fazer relações com momentos que vivenciamos no decorrer de nossa própria vida. Não precisamos sentar e escrever contos ou recitar poemas para adentrar o mundo da narrativa. Fazemos isso o tempo todo, quando conversamos com

[21] A literária Janet H. Murray publicou o livro “Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço”. Vários novos conceitos são abordados interrelacionados com a deslinearidade da narrativa em novas mídias (games, internet, CD-ROMs).

[22] A pesquisadora Marie-Laure Ryan prosseguiu estudos em narratologia voltados ao meio em que ela se encontrava, no caso, a tecnologia. Em um de seus artigos, Marie expõe um modelo narrativo, inspirado na inteligência artificial focado nos momentos emblemáticos do enredo.

outras pessoas. Boa parte do tempo, estamos nos revezando entre narrador ou ouvinte, embora existam momentos em que estejamos apenas contemplando um quadro, uma escultura, sozinhos; neste momento, também estamos imersos no mundo narrativo, pois existe uma espécie de narrador (aquele quem arquitetou a obra), existe uma espécie de leitor (aquele quem experimenta a obra) e entre eles uma mensagem compartilhada. Em última instância, podemos nomear esses momentos da vida de duas formas: ora somos os *emissores* (literalmente, quem emite a mensagem), ora somos *receptores* (literalmente, quem recebe a mensagem).

Por outro lado, se *observarmos* (e somente se *observarmos*) a nossa própria vida, notaremos a existência de uma narrativa em que nós mesmos somos os personagens, e nossas ações as funções que dão continuidade a ela. Possivelmente, esta seja a forma mais próxima que a narrativa possa chegar do ato de *viver*.

Temos então a possível solução para o problema proposto no início do capítulo: **a narrativa é composta por um coletivo de funções de personagens que se ordenam numa sequência. Essas sequências são transmitidas por um narrador (que em determinados momentos pode adquirir as características de um emissor) para um receptor**.

Antes de finalizar, falta-nos compreender o significado do termo que ignoramos no início do trabalho, ao analisar o vocábulo narratologia, e complementar a definição apresentada acima: o *narrar*.

Contar, expor por meio da escrita, oralmente ou por imagens. Essa é a definição que os dicionários Houaiss e Michaelis sugerem para o verbete. Se seguirmos em busca das possíveis origens etimológicas da palavra veremos que o verbo narrar (*narrate, em inglês*) provém do radical latino *narrat-*, que por sua vez origina os termos *narrare(italiano), narration(inglês)* e *narratio*. Este último deriva do termo latino *gnarus* que em nossa língua traduz-se na idéia de "fazer conhecer, tornar conhecido"; *"knowing"* no inglês. Portanto, narrar implica **compartilhar conhecimento**.

Este provavelmente seja o ponto mais importante a ser considerado neste capítulo, para os fins deste trabalho. Adiante, veremos que um dos passos da Jornada do Herói também se relaciona com o ato de compartilhar conhecimento.

Sem mais nada a mencionar sobre narrativa, neste capítulo, finalizemos esta abordagem e iniciemos uma nova sob as perspectivas da Jornada do Herói e suas características.

2. Paradigma da Jornada Heroica

O paradigma da Jornada do Herói originou-se da observação de uma série de semelhanças encontradas nos mitos antigos, numa época em que os meios de comunicação dificilmente permitiriam a troca de informações entre sociedades tão distantes. Joseph Campbell dedicou sua vida ao estudo desses aspectos e analisou centenas de mitos das sociedades primitivas em comparação às crenças religiosas atuais no ocidente e oriente.

Essas semelhanças foram agrupadas e organizadas numa estrutura de dezessete estágios que recebeu o nome de Jornada do Herói.

O público teve acesso a este estudo pela primeira vez no final da década de 50, com a publicação do livro "O Herói de Mil Faces".

Já na década de 80, o roteirista dos estúdios Disney, Christopher Vogler, começou a utilizar o modelo de Campbell para analisar os roteiros dos filmes de Hollywood. Notando o sucesso de seu método, Vogler publicou o livro "A Jornada do Escritor", que continha uma espécie de guia de como escrever roteiros de sucesso. O livro obteve tanto sucesso entre os profissionais da área[23] que foi "adotado como um dos guias normativos de Hollywood para o ofício de roteirização" (VOGLER, 2011, p.20).

Desde então, a Jornada do Herói tem sido caracterizada como uma fórmula para escrever narrativas de sucesso. Embora isso esteja correto, os aspectos que tornam a Jornada do Herói este modelo tão apreciado acabaram sendo esquecidos.

Nos próximos tópicos, serão apresentados os principais arquétipos e estágios que definem a Jornada do Herói. Em seguida, será retomada essa maneira de utilizar a Jornada do Herói, por diversos autores, para composição de narrativas; também será mostrado o outro lado esquecido da Jornada que emerge de momentos da nossa própria vida.

Serão tomados como base os livros mencionados nessa pequena introdução do capítulo e o livro "O Homem e seus Símbolos" do psiquiatra Carl Gustav Jung.

2.1 Os Estágios da Jornada e os Principais Arquétipos

Antes de demonstrar os estágios da Jornada Heroica, é necessário compreender algumas *figuras arquetípicas* que frequentemente aparecem durante a jornada sob variadas formas. Para isso, faz-se necessário a compreensão do termo *arquétipo*.

"O arquétipo é um elemento vazio e formal em si, nada mais sendo do que uma *facultas praeformandi*[24], uma possibilidade dada a priori da forma da sua representação" (JUNG, 2011, p.87). Jung exprime arquétipo de forma simbólica através de um paradoxo: por um lado, ele é vazio pois não tem conteúdo próprio, por outro, ele é formal, porque apresenta uma forma genérica para as suas manifestações.

A melhor forma de abstrair este conceito seria por meio de uma metáfora. Imaginemos que o arquétipo seja a planta de uma casa desenhada pelo arquiteto. Embora muitos dos elementos que compõem a casa estejam na planta, a casa não é somente a planta. Na verdade a planta é um guia que vai definir a casa. São necessários materiais de alvenaria, pintura e decoração para que ela seja

[23] E não foram só profissionais do entretenimento, mas também em menor parte: "professores, psicólogos, [...] supervisores penitênciários" (Vogler, 2011, p.20-21) e pessoas que adquiriram consciência de momentos de suas próprias vidas nos estágios da jornada.
[24] Literalmente, o termo significa uma possibilidade de pré-formação.

construída e decorada e se torne uma casa. Ainda assim, depois de pronta, o dono pode fazer modificações na sua estrutura e modificá-la como se desejar.

Assim como a planta desenhada pelo arquiteto, o arquétipo contém um conjunto de elementos-padrão que servem de guia para defini-la. Entretanto, a forma que o arquétipo adquire depende do "dono da casa". Ou seja, das ações desempenhadas pelo dono ou pelo ser que o incorpora.

Entre o filosófico e o pragmático está a visão de arquétipo de Campbell (2007), sob a perspectiva da Jornada do Herói: arquétipos são elementos da jornada que preconizam um reconhecimento, uma descoberta, por parte do Herói. Estes elementos descobertos são incorporados ao Herói.

O conceito apresentado por Campbell nos leva a compreender que arquétipos são funções pelas quais o Herói adquire consciência de sua existência durante a jornada.

Por fim, Vogler (2011) é bem mais prático que os anteriores, pois visualiza arquétipos como funções, no sentido proppiano do termo, desempenhadas por personagens da narrativa, funções, estas, flexíveis, de modo que cada personagem possa "incorporá-las" e "liberá-las" de acordo com a necessidade do enredo.

Todas essas visões apresentam alguns pontos em comum, como o fato do arquétipo ser incorporado por alguém. Porém, também são nítidas as diferenças entre as definições que vão do filosófico de Jung ao pragmático de Vogler. Portanto, para as análises seguintes, utilizaremos a noção de arquétipo junguiana, quando for necessária uma visão mais filosófica sobre a jornada, e a noção de Campbell e Vogler, quando convier uma análise mais prática.

Entendido o conceito de arquétipo, voltaremos ao conceito apresentado por Jung para definir figura arquetípica: um conjunto de ações desempenhadas pelo ser, que emergem do inconsciente. Quando este ser toma consciência dessas ações, diz-se que ele incorporou a figura arquetípica.

Em geral, temos algumas figuras arquetípicas clássicas na Jornada do Herói. Além da figura do Herói, que obviamente também é um arquétipo, temos o Mentor (ou Velho Sábio, como Campbell denominava), os Guardiões de Limiar, a Anima e a Sombra. Apesar de que, sob o ponto de vista junguiano, os Guardiões de Limiar também são aspectos do arquétipo de Sombra.

Vejamos a seguir, com base nas leituras de Campbell e Vogler, as características que compõem, em geral, esses personagens:

1. <u>HERÓI</u>:

É o arquétipo principal da jornada. Seu nome deriva do latim *heros*, que, para os gregos, era a designação dada aos filhos de deuses com humanos, ou seja, semideuses. Embora o Herói tenha sofrido transformações na forma física, nos modos de se apresentar (de acordo com a necessidade da sociedade) e nos nomes que recebeu (super-herói e anti-herói) em diferentes culturas e épocas, a sua

essência nunca mudou: todos esses heróis lutam pelos seus ideais e ideais de seu grupo ou nação, não importa se seus atos sejam a favor ou contra a lei dos homens.

Em geral, esse arquétipo é representado pelo protagonista das narrativas, embora, possam existir outros heróis secundários presentes, servindo como aliado ou inimigo na jornada do protagonista.

Outra característica do Herói é que ele carrega dentro de si o dom da transformação. Veremos mais adiante (ao analisar a Jornada do Herói em "O Poderoso Chefão") que nem sempre essa transformação acontece e o porquê de ela não ocorrer.

2. ARAUTO:

O arquétipo do arauto tem em si uma única função bem específica: anunciar para o Herói a aventura que virá.

A simplicidade a que se resume a essência desse arquétipo faz com que ele passe despercebido em muitas jornadas do Herói. Tanto é que em muitas tramas a energia deste arquétipo, é absorvida pelo mesmo personagem que representa o Mentor ou a Anima predominantemente numa narrativa.

Entretanto, este arquétipo sempre surge, de alguma forma, no início da Jornada do Herói. Nem sempre ele é representado pela figura humana. Certas jornadas trazem a energia do arquétipo em forma de animais (como o Coelho Branco de "Alice no País das Maravilhas") ou em forças da natureza (como a chegada do tsunami que destruiu a moradia de vários cidadãos do Sri Lanka, em 2005, obrigando-os a recomeçar suas próprias vidas).

3. MENTOR:

"A palavra "mentor" vem da "Odisseia". Um personagem chamado Mentor guia o jovem herói, Telêmaco, em sua jornada do herói" (Vogler, 2011, p.103). A figura do mentor é frequente e de grande importância para a Jornada do Herói. Nas narrativas mais clássicas, o Mentor é representado pelo estereótipo de um ancião, que já trilhou a jornada e passa seu conhecimento a um pupilo inexperiente. Sendo assim, a principal característica contida no arquétipo do mentor é de *conselheiro do futuro Herói*.

Às vezes, pode ocorrer de o mentor ser o causador do início da jornada do futuro Herói, exercendo assim a energia do *arauto*.

É frequente também o ato de presentear o Herói com armas, forças e demais itens que auxiliem o Herói em determinados momentos da jornada.

4. GUARDIÃO DE LIMIAR:

Este arquétipo tem como característica essencial testar a determinação do Herói. Assim, é sempre representado como um obstáculo para o Herói continuar progredindo em sua jornada. As formas que assume podem ser as mais diversas possíveis: nas estórias fantásticas tradicionais, pode tomar a forma de ogros gigantescos e fortes que bloqueiam a entrada de uma caverna; numa trama policial, pode ser representado por um personagem que impede o Herói de prosseguir sua investigação; pode, até mesmo, não assumir forma física alguma, sendo apenas uma energia que o Herói precisa compreender e incorporar, ou um sentimento incompreendido que o Herói necessita entender para prosseguir seu caminho.

Em geral, os guardiões de limiares aparecem pela primeira vez na aventura nos limites entre o mundo consciente do Herói e o mundo desconhecido. Neste instante, o papel do guardião é também mostrar um pouco dos desafios que o Herói terá pela frente em sua jornada.

Em muitas narrativas, existe uma cumplicidade entre o vilão (arquétipo da Sombra) e o guardião de limiar, sendo este enviado por aquele para combater o Herói e enfraquecê-lo.

Para o Herói, o confronto com um guardião de limiar pode fazê-lo desistir de continuar sua jornada, se ele não estiver preparado para enfrentá-lo. Porém, a vitória faz com que o Herói incorpore as habilidades do guardião, tornando-se mais forte e bem preparado para enfrentar o vilão.

> A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer (Campbell, 2007, p.85).

5. SOMBRA:

O termo sombra pode dar a ideia errônea de ser sempre um aspecto sombrio de um ser, ou seja, seu lado maligno. Na verdade, o que se deve ter em mente, quando falamos de Jornada do Herói, é que ela representa um aspecto não iluminado de algo, neste caso, do Herói. Explicando melhor, poderíamos imaginar um grande quarto escuro, sendo que em um ponto desse quarto haja uma vela acesa que ilumine uma área do quarto. A área iluminada pela vela é a consciência; todo o restante que não está sendo iluminado é o inconsciente. A sombra representa qualidades boas ou ruins armazenadas no inconsciente do Herói. Quanto menor o grau de consciência do Herói sobre esses atributos, mais forte ela se torna.

Quando chega o momento, a sombra emerge das profundezas do inconsciente, abalando as estruturas confortáveis do Herói e gerando conflito.

Por isso, a sombra é geralmente representada por uma força destrutiva. Caso o Herói não saiba reconhecer a natureza dessas forças e compreendê-las adequadamente, ele pode falhar ao confrontá-la e morrer. Na verdade, esta é a verdadeira função desse arquétipo.

Nas narrativas, a energia da sombra é represada no vilão ou rival do Herói. Ainda assim, essa representação pode ser feita externamente ou internamente ao Herói. A representação externa é a

mais habitual. Em tais situações, a energia do arquétipo é focalizada num personagem malévolo que se contrapõe claramente à índole do Herói. Já a representação interna aproxima-se mais da psicologia, na qual o Herói é tomado pela sombra (e se torna um anti-herói). Esta forma fica mais clara quando é mostrada a transformação da índole benigna do Herói para a maligna.

As duas representações podem surtir resultados diferentes na jornada: quando a sombra é represada num vilão externo ao Herói, ela é combatida e destruída (ou destituída de seus poderes) pelo Herói. Mas, quando este incorpora a sombra, a saída é reconhecer sua existência e aniquilar suas forças. Nem sempre isso é possível, resultando na morte do Herói.

A representação dos arquétipos, segundo a psicologia junguiana, é um pouco diferente desta que foi mencionada acima. Essas diferenças serão discutidas no tópico 3.3, deste estudo. Entretanto, a visão apresentada acima já permite compreender como eles surgem e interagem com o Herói em sua jornada.

Tudo começa com o herói em seu mundo comum, em meio à sua rotina diária, num ambiente de tranquilidade e conforto aparente. Neste momento, o herói ainda não é um Herói, ele tem apenas potencial para ser um. O que o consagrará como Herói serão as atitudes que ele virá a tomar no decorrer da jornada.

Pois então, para quebrar o marasmo dessa rotina segura do herói, surge o arquétipo do *arauto* e convoca-o para uma nova aventura desconhecida. A partir disso, o herói pode aceitar o convite e seguir em direção ao caminho desconhecido ou recusar e continuar sua vida cotidiana. A recusa ao chamado fará com que o destino lhe deixe sem alternativas para continuar a vida que levava, obrigando-lhe a seguir pela jornada ou matando-o. Quando o herói contraria as forças do destino, ele se autocondiciona a situações de azar em sua vida. Muitas histórias acabam com a "perda" de um símbolo forte para o herói, como um familiar, forçando-o a nova realidade que o aguarda.

Uma vez que adentrou a jornada, por sua própria escolha ou não, o destino lhe colocará auxiliares que partilhará com ele as primeiras dificuldades de sua aventura. Alguns passos adiante, o herói receberá um auxílio sobrenatural através da figura do *mentor*. Nesse momento, o *mentor* dará dicas ao herói e irá aconselhá-lo. Ele também falará um pouco sobre a jornada que o espera e obstáculos que terá de enfrentar. Enfim, antes de deixar seu pupilo continuar sua jornada sem ele, o *mentor* presenteia o herói com itens que serão importantes para o decorrer da jornada.

Após esse encontro, o herói torna-se mais corajoso e bem preparado para a jornada. Eis que surge então o primeiro grande obstáculo para testar a obstinação do herói: a passagem pelo primeiro limiar da aventura. Pela primeira vez, o herói defronta-se com os poderes do *guardião de limiar*, a energia que bloqueia as divisas entre o mundo consciente do herói e o inconsciente. Para prosseguir, o herói terá que descobrir uma forma de ultrapassar essa barreira que o bloqueia do mundo desconhecido. Se conseguir este feito, o herói incorporará as forças do guardião de limiar e adentrará num mundo inexplorado e hostil[25].

[25] Embora seja mais difícil, Campbell menciona a possibilidade do herói morrer durante o confronto com o guardião de limiar. Assim, o herói segue morto para o mundo inconsciente e renasce lá dentro.

Andar por este mundo desconhecido requer muita atenção do herói. A cada passo dado, fica mais difícil retornar para o mundo habitual, deixado para trás. Muitos desafios e obstáculos surgirão e dificultarão o acesso às câmaras mais profundas desse novo mundo. Destas provações, poderão se firmar antigos aliados do início da jornada e surgir novos, da mesma forma que podem ser revelados novos inimigos para o herói. Vencidas todas essas etapas, o herói estará pronto para enfrentar o maior de todos os seus inimigos no âmago deste mundo: a sua *sombra*.

Combater a sombra é a tarefa mais difícil de toda a aventura do herói, até então. Ela é ardilosa e conhece todas as fraquezas do herói. Fará de tudo para que ele fraqueje. No entanto, se o herói não tiver medo e compreender a fragilidade dela, ele só perderá diante da *sombra* se assim o desejar. Eis então, o momento mais tortuoso para o herói: terá ele se preparado o suficiente para desvencilhar-se das investidas do ser que reina no submundo do inconsciente?

Vencendo ou não, o herói passará por um estado de iluminação pessoal. Encontrar a *sombra*, no abismo do mundo, fará o herói adquirir consciência de um lado seu que ele jamais saberia de sua existência. Assim, após enfrentar hordas de inimigos e compreender de fato o sentido de sua jornada até ali, o herói terá direito a receber sua recompensa. Se for uma jornada em busca do reconhecimento de seu lado afetuoso, o herói receberá como prêmio a mão de sua esposa e assim tornar-se-á uno. Do contrário, o herói receberá como prêmio o elixir para salvação do mundo. Entretanto, a jornada não deve terminar aqui, na verdade ela está apenas na metade.

Para ser um verdadeiro Herói, ele terá que levar o elixir para fora deste mundo e compartilhá-lo entre aqueles que não puderam viver experiência semelhante à que está vivendo. Como se não bastasse, os confrontos com as forças do inconsciente arruinaram as estruturas deste mundo e o herói terá de empreender uma fuga mágica, para não sucumbir e falhar em sua última tarefa. A fuga do herói pode ser auxiliada por aliados e pelo Mentor, ou, caso não tenha recebido o elixir, e sim roubado-o, essa ajuda se voltará contra ele, configurando uma perseguição destes contra o herói. Pode ocorrer de a sombra ressurgir ainda mais forte nesse momento da jornada - se isso acontecer significa que o herói não compreendeu, nem incorporou, de fato, a energia desse arquétipo. Na verdade, essa última revolta das forças do mundo inconsciente contra o herói tem o objetivo de testá-lo e ver se ele realmente mudou. Neste momento, é natural que o herói tenha que sacrificar-se.

O sacrifício do herói pode ser representado de maneira literal ou simbólica. O sacrifício literal implica na morte do herói ou de aliados importantes para ele, em sua jornada. O sacrifício simbólico é geralmente representado pela perda de artefatos de grande valor para o herói, adquiridos durante a jornada. Ele, agora, não precisa mais das armas, forças e magias que adquiriu no submundo e deve descartá-las. Em última instância, essas perdas representam o verdadeiro aprendizado do herói. Pois, agora ele é capaz, sozinho, de enxergar os erros do antigo eu, eliminá-los e assimilar o aprendizado num novo ser.

O herói que não passa pelo sacrifício pode voltar do submundo com traumas, neuras[26] e prejudicar sua própria vida e a vida daqueles que estiverem a sua volta. É necessário que ele passe

[26] É o caso de alguns heróis de guerra não conseguem se readaptar a vida em sociedade, completamente diferente aos campos de concentração.

por um ritual de limpeza/eliminação dos sofrimentos e angústias sofridos durante a jornada, com o intuito de readaptá-lo à vida em sociedade.

O herói que se sacrifica no submundo e passa por um ritual de purificação estará pronto para a ressurreição e para, em seguida, executar sua última tarefa: compartilhar o elixir com a sociedade.

> Eis a última e difícil tarefa do herói. Como retraduzir, na leve linguagem do mundo, os pronunciamentos das trevas, que desafiam a fala? Como representar, numa superfície bidimensional, ou numa imagem tridimensional, um sentido multidimensional? Como expressar, em termos de "sim" e "não", revelações que conduzem à falta de sentido toda tentativa de definir pares de opostos? Como comunicar, a pessoas que insistem na evidência exclusiva dos próprios sentidos, a mensagem do vazio gerador de todas as coisas?
> [...]
> Assim como sonhos que se afiguraram importantes à noite podem parecer, à luz do dia, meras tolices, assim também o poeta e o profeta podem descobrir-se bancando os idiotas diante de um júri de sóbrios olhos. O mais fácil é entregar a comunidade inteira ao demônio e partir outra vez para a celeste habitação rochosa, fechar a porta e ali se deixar ficar (Campbell, 2007, p.215).

Embora seja difícil cumprir essa tarefa, para que o herói torne-se um verdadeiro Herói, ele terá de encontrar uma maneira de provar a existência de sua jornada ao mundo.

A figura a seguir demonstra o ciclo da jornada do herói, com os principais estágios citados ao longo do texto:

Figura 2.1 – Representação do Paradigma da Jornada do Herói[27]

Antes de finalizarmos este tópico, vale fazer algumas considerações importantes não inseridas no paradigma da jornada apresentado, sobre um arquétipo que está sempre presente: a *anima*.

[27] Este esquema é baseado no modelo presente no Anexo A.

A anima é um arquétipo especial da Jornada do Herói, que precisa ser compreendido sob o viés da psicologia junguiana. Diferente do sentido aristotélico, Jung denominou anima como o lado feminino que todo homem possui, e animus como o lado masculino que toda mulher possui. Para a Jornada do Herói, cujo próprio nome já indica ter um protagonista de sexo masculino, somente nos interessa compreender a energia da anima[28].

Essa energia se faz presente através dos elementos do inconsciente masculino que transmitem sensações tipicamente femininas. Embora não tenha um momento específico para se apresentar na Jornada ela geralmente está presente.

A presença da anima na Jornada Heroica pode ser benigna ao Herói ou maligna. A presença maligna, em geral, é representada por mulheres ou feiticeiras atraentes, que conduzem o Herói para uma armadilha. Esse lado negativo da anima está ligado ao aspecto de submissão e impotência do herói, perante a mulher. Jung apontava como possíveis causas dessa negatividade alguns complexos maternos adquiridos pelo Herói durante a infância e ignorados durante a vida adulta (neste ponto a anima adquire as características do arquétipo da sombra, sobretudo em sua importância para a jornada).

Entretanto, a verdadeira virtude do arquétipo da anima é tornar-se a guia definitiva do herói. O aspecto benigno dela é demonstrado na jornada como o par ideal ao Herói, a sua esposa. Literalmente, é a projeção do lado feminino do Herói, as características que este considera como ideais para eleger a sua melhor parceira. Nesse sentido, ela também é importante para ajudar o Herói a compreender as mensagens transmitidas pelo seu inconsciente.

> É como se um "rádio" interno fosse sintonizado em uma frequência que excluísse as interferências inoportunas e captasse a voz do Grande Homem. Estabelecendo essa recepção "radiofônica" interior, a *anima* assume um papel de guia, ou de mediador, tanto para o mundo interior quanto para o *self* (JUNG, 2008, p.241).

É por isso que muitas jornadas apresentam uma figura do sexo oposto (anima) que guia o Herói até os calabouços da Sombra, o auxilia a compreender e minar essa energia maligna, e por fim casa-se com o Herói.

Temos típicos exemplos dessa anima na obra "Odisséia" de Homero, em que a Deusa Atena guia o Herói Telêmaco, por meio do personagem Mentor. Outro exemplo ainda mais famoso vem da mitologia grega, em que Ariadne entregou a Teseu um novelo de linha para que ele não se perdesse no labirinto do Minotauro. Em ambas as estórias, o Herói se casa com a guia de sua jornada.

O casamento do herói com a sua anima, é chamado, de *hierogamos* ou casamento sagrado. Simbolicamente, representa a união dos opostos, definitivamente o Herói agora é um ser completo em si.

Apresentado o paradigma da jornada heroica, podemos tecer análises sobre o uso deste modelo na narrativa e a observação de sua ocorrência na vida.

[28] Muito embora, anima e animus tenham uma correspondência no sentido de auxiliar o sexo oposto a chegar ao self. O conceito de self será discutido no tópico 3.3.

2.2 A Jornada do Herói como parte da narrativa

Enquanto no tópico anterior abordou-se o paradigma da jornada heroica, neste veremos dois exemplos de típicas jornadas do Herói transmitidas por meio da narrativa. Para isso, utilizaremos alguns exemplos de obras de sucesso na cultura popular, sobretudo no cinema e na TV. Serão analisadas as obras: "O Poderoso Chefão" e o anime[29] "Rurouni Kenshin".

A análise a ser feita nos parágrafos seguintes, de cada uma das obras citadas, é estritamente ilustrativa. Seria possível comentar os diversos aspectos das representações arquetípicas e atitudes heroicas dos personagens envolvidos em cada uma das tramas, tendo em vista a rica quantidade de conteúdo que as referências nos oferecem. Entretanto, além de tornar esse trabalho longo e, possivelmente, cansativo ao leitor, estaríamos saindo do foco desse tópico, que é somente exemplificar como a Jornada do Herói pode ser utilizada nos meios narrativos.

As duas obras escolhidas se complementam: a primeira obra é uma Jornada do Herói incompleta, pois o herói é corrompido pelas forças da sombra e acaba não a compreendendo direito; já a segunda mostra um herói íntegro, que apesar de ter sido manipulado pela sombra por um tempo, encontrou sua cura.

Iniciemos, então, as análises das jornadas:

Primeira obra: "O Poderoso Chefão" (primeiro filme).

A trilogia "O Poderoso Chefão" (*The Godfather*) baseada no best-seller de Mario Puzo, é considerada um grande clássico do cinema, por ter personagens muito bem interpretados por grandes atores hollywoodianos, como Marlon Brando e Al Pacino, além das magníficas tomadas técnicas das cenas.

Esta ficção mostra um pouco de como agiam as máfias nova-iorquinas, durante as décadas de 30, 40 e 50. Conforme vemos no filme, nesta época, boa parte da população acabava se envolvendo com alguma dessas famílias para solicitar a realização de algum tipo de interesse pessoal que seria muito mais difícil de conseguir sem o intermédio da Máfia. Em troca, ofereciam total lealdade ao líder da família mafiosa.

A forma como a máfia agia era sempre ilegal. O filme apresenta alguns dos investimentos ilícitos dessas famílias através dos jogos de azar e extorsão, seguida de assassinato.

Neste contexto, o filme nos mostra uma série de personagens bem construídos. Poderíamos encontrar, no mínimo, três personagens em jornadas do herói no filme: o líder da família Corleone,

[29] Anime é o desenho animado japonês.

Don Vito, e também dono do título de "padrinho" que o próprio filme lhe dá; o problemático filho de Vito, Sonny, também envolvido nos negócios da família; e o filho mais novo de Vito, Michael, que não tem o menor interesse em participar dos negócios da família.

E é a este último que dedicaremos nossa análise. Conforme for sendo tecida a crítica do filme, ficará claro que a jornada empreendida pelo personagem é uma jornada do anti-herói.

[Anti] Herói: Michael Corleone.

Arauto: notícia no jornal mostrando que seu pai tinha sido baleado.

[Falsos] Mentores: Sonny, Tom e Clemenza.

Anima: Apollonia/Kay.

Guardião de Limiar: Os muros que separam a mansão dos Corleone e o mundo externo.

Sombra: A vingança sob várias formas: Capitão McCluskey, Virgil Sollozzo, Carlo (marido de Connie) e as demais famílias mafiosas.

Elixir: *"Um homem que não se dedica a sua família nunca será um homem de verdade"* – frase de Don Vito Corleone.

Eis que o herói Michael Corleone nos é apresentado no início do filme sob a figura de um herói do exército americano. Ele chega acompanhado de sua namorada Kay, que é a chave para desvendar os demais personagens da trama e, inclusive, a personalidade desse herói ao longo do filme.

Em uma de suas perguntas, Kay questiona o método do sucesso nos negócios da família Corleone. Michael desconversa, mas vendo a insistência da namorada, conta que o pai sempre faz uma "oferta irrecusável". Em seguida, explica o método inescrupuloso de extorquir a vítima perante a morte.

Ao ver o choque da namorada com esta afirmação. Michael ameniza as preocupações da parceira, com a seguinte frase: *"Esta é minha família, Kay. Não eu"*. Esta é uma das frases chaves para a compreensão da personalidade do herói, no início da jornada.

Até este instante, o que temos é o herói em seu mundo comum. Inclusive, Michael é o típico Herói que renuncia ao chamado à aventura, como percebemos ao ver seu posicionamento com relação aos negócios da família. Como não poderia deixar de ser, o destino acaba por deixá-lo sem opções, quando seu pai é baleado por capangas da família Tattaglia (outra família mafiosa de Nova York).

O que vemos, a seguir, é o herói, que curtia férias com a namorada, voltando para a residência Corleone para participar de uma reunião que decidirá o destino dos negócios da família.

Com esta cena, começa a ser delineada o que chamamos de passagem pelo primeiro limiar da aventura. São apresentadas as tarefas que o herói terá de executar, se realmente desejar entrar neste mundo. Em contrapartida, terá de abdicar sua paixão pela namorada Kay.

A resposta do herói vem na cena de sua visita ao hospital, debruçado sobre o leito de seu pai: *"Estou com você, agora"*.

Logo em seguida, Michael tem que provar que está pronto para entrar no mundo do crime, ao enfrentar o primeiro guardião de limiar: evitar que atiradores entrem no hospital e assassinem seu pai. Nesta cena, Michael conta com a ajuda de um dos "afilhados[30]" da família, e juntos fingem estar armados na frente do hospital, intimidando os atiradores.

Mais uma vez, Michael precisa provar sua determinação ao ser intimidado pelo corrupto Capitão da Polícia McCluskey. Desta vez, ele é salvo pelo consiglieri[31] da família, Tom Hagen, que é, também, seu irmão adotivo.

Em casa, Michael e os irmãos planejam os próximos atos da família. Na ausência do pai, Sonny toma partido das decisões nos negócios, auxiliado por Tom e Clemenza. Estando num impasse, Michael tomado pelo desejo de vingar a surra que tomara do policial e finalizar as intervenções vindas para destruir a vida do pai, arquiteta um plano para destruir a vida dos dois mandantes que estavam tentando matar Vito a todo custo: em um encontro proposto por Virgil Sollozzo (a verdadeira sombra da família) num restaurante para decidir a adesão da família Corleone ao tráfico de narcóticos, Michael os mataria com uma arma escondida atrás da caixa de descarga do banheiro do restaurante.

Todos os presentes ironizam a decisão do herói em seguir por um caminho que sempre condenou. A partir de então, Clemenza orienta Michael sobre como assassinar os vilões sem deixar grandes vestígios. Ele também explica que a morte do policial causará perda de credibilidade da família Corleone perante as outras, resultando numa possível guerra entre as famílias mafiosas. Entretanto, tranquiliza-o mencionando que a cada período esse duelo entre as famílias é necessário. Por fim, Sonny garante a Michael a sua morada em segurança na Sicília nos anos seguintes ao assassinato, encerrando, assim, o ritual de preparação do herói.

Chega, então, a cena em que o herói tem de enfrentar sua sombra. Numa magnífica tomada de tensão e suspense, Michael vai até o banheiro do restaurante pegar a arma, que por instantes parece não estar lá, e volta carregando em seu rosto uma sensação de insegurança perturbante, fazendo os espectadores se perguntarem: "será que ele terá coragem de romper com suas ideologias iniciais e matar um homem?".

E é isso que acontece. Com um tiro na cabeça de Sollozzo e dois na de McCluskey, Michael põe fim a vida dos dois. Ele sai do restaurante atordoado por seus atos, deixando para trás a arma que utilizara.

[30] O conceito de afilhado utilizado, diz respeito à conotação utilizada no filme: qualquer pessoa que solicitou um favor ao chefe da família mafiosa. Neste caso, a Don Vito Corleone.
[31] Conselheiro em italiano. É a terminologia da máfia utilizada para designar o homem que transmite as informações do chefe da família (o Don) e o auxilia com conselhos nos negócios.

Daqui em diante, o que vemos acontecer com o herói são só fracassos. O assassinato realizaria o desejo da sombra de liberar o potencial maligno aprisionado dentro do herói, alimentado por sua sede de vingança. Entretanto, o fato do herói não ter compreendido e domado essa energia faz com que seja manipulado por ela.

Afastado da família, o herói encontra um novo amor na Sicília: Apollonia. Poucos meses após seu casamento com ela, em virtude de um atentado ao Michael, sua esposa vem a falecer.

Os próximos atos do herói envolvem o seu retorno para a mansão dos Corleone. Ao retornar, com uma personalidade completamente diferente do início da estória (tomado pela sombra), ele assume os negócios da família no lugar de Don Vito que decide se aposentar, colocando-o como consiglieri no lugar de Tom, e inserindo Carlo, marido de sua irmã Connie, como membro de confiança nos negócios da família.

Don Vito, que assume o papel de mentor do herói depois da metade da ficção, expõe sua fragilidade ao herói numa cena que antecede a sua morte: *"Sabia que Santino (Sonny) passaria por isso. E Fredo...Fredo era...Mas nunca quis isso para você"*. Essa é uma frase-chave. Ela permite observar que o caminho trilhado por Michael poderia ter sido diferente. Por seu pai ter sido hospitalizado e não ter vivido o suficiente para legalizar a situação de sua família, Michael acabou sendo penalizado ao fazer uma jornada que na verdade era para ser de seu pai.

Durante o enterro de Vito, que possivelmente sofreu um ataque cardíaco quando brincava com seu neto, vemos Michael planejando os próximos atos da família que envolve a morte de todos os principais inimigos da família, inclusive a de Carlo, que foi o responsável pelo assassinato de Sonny, durante os anos em que o protagonista estava na Sicília.

As cenas finais do filme mostram que, embora Michael tenha conseguido sucesso nos negócios como novo líder da família Corleone, a vida pessoal dos membros desta estaria fadada à desgraça. Ele, que tentava (e tentaria nos filmes seguintes) seguir as diretrizes do pai de separar os negócios da vida pessoal, verá sua sombra destruir todo o reinado que o pai lutou para construir e manter.

Essa estória é um exemplo de ciclo do herói incompleto, na qual o herói falha em domar seu dom quando o reconhece diante da sombra. O herói, tomado pela sombra, absorveu as impurezas do mundo desconhecido e ao cruzar novamente o limiar entre os mundos, trouxe consigo um poder maligno aprisionado que destruiria a vida daqueles que estivessem a sua volta. Isso se deve a vários fatores:

- O fato de ter mentores falsos ou corrompidos, ou ainda incompletos, como os companheiros Clemenza, Tom e Sonny. Estes que prepararam o herói para ficar cara-a-cara com a sombra, mas não o ajudaram a livrar-se dela;

- O bloqueio do herói em captar as mensagens da anima, representada pela personagem Kay[32], sua namorada. Embora ela tente mostrar que as atitudes do herói vão contra sua natureza, a sombra do herói sempre a bloqueia, impedindo o herói de reconhecer seu verdadeiro eu;
- O fato de não ter recebido e compreendido a mensagem-elixir da jornada, conforme mostrado, a seguir.

Quem menciona a verdadeira moral do filme (o elixir) é Don Vito Corleone, numa conversa com o afilhado Johnny Fontane, no início da estória: *"Um homem que não se dedica a sua família nunca será um homem de verdade"*. Michael não compreende que a vingança fará sua família ir à ruína, e também, como justificativa a suas atitudes, essa mensagem não é levada a Michael de forma consciente.

****

Na análise anterior, o herói começou sua jornada e corrompeu-se porque não compreendeu direito a natureza de sua sombra. Nesse sentido, a próxima obra a ser analisada é bastante similar. Entretanto, nesta o herói compreende sua sombra e a domina com maestria.

Segunda obra: "Rurouni Kenshin" (conhecido no ocidente como *Samurai X*)

Este anime, criado por Nobuhiro Watsuki, autor de mangás[33] no Japão, conta um pouco da história da civilização japonesa durante a transição do período de isolamento estrangeiro, chamado de Bakumatsu, para a abertura do comércio exterior, chamada de Era Meiji.

A obra completa é dividida em 90 episódios de animes, 1 filme e 2 Original Video Animations (OVAs)[34]. Cada um deles narra um estágio da vida do herói Kenshin Himura, do seu nascimento a sua morte.

Nesta análise, nos concentraremos na primeira OVA lançada que reune a maior quantidade de informações necessárias para mostrar sua Jornada do Herói.

Herói: Kenshin Himura.

Arauto: Katsura Kogoro, quando solicita a Kenshin que trabalhe como um assassino para ele.

Mentor: Hiko Seijuurou.

[32] A outra Anima, a primeira esposa Apollonia não teve sorte e foi destruída ainda mais rápido pela sombra de Michael.
[33] Mangá são histórias em quadrinhos japonesas. Além de terem traçados diferentes a leitura do livro é invertida: de trás para frente, sendo os quadros da direita para a esquerda.
[34] OVA - Original Video Animation são episódios do anime lançados diretamente em DVD, não sendo assim transmitidos pela TV. Em geral, eles têm a mesma duração que o anime tradicional.

Anima: Tomoe Yukishiro.

Guardião de Limiar: Hiko Seijuurou, quando tenta impedi-lo de deixar as montanhas onde viviam.

Sombra: Hitokiri Battousai.

Elixir: A cicatriz no rosto de Kenshin.

Logo no início, são nos mostradas as origens do nosso herói, quando ainda é uma criança. Órfão dos pais que morreram de cólera, o jovem Shinta foi vendido a uma família de mercadores de escravos. Durante a noite, em uma das viagens desse grupo de mercadores, o grupo é atacado por bandidos armados com espadas que matam todos os integrantes, com exceção do garoto que é salvo por Hiko Seijuurou, um espadachim guiado pelos ensinamentos do Estilo Hiten Mitsurugi[35].

Na cena seguinte, Hiko encontra Shinta enterrando todos os mortos da noite anterior. Impressionado com a generosidade do coração do garoto (ressaltado pelo seu nome que significa espírito gentil), Hiko decide ser seu mestre e passar seus ensinamentos de espadachim para o protagonista, rebatizando-o como Kenshin (espírito da espada).

Kenshin passa um tempo com seu mestre, acolhendo os ensinamentos e filosofia do estilo Mitsurugi, em seu mundo comum. Entretanto, é inevitável que a mente de Kenshin comece a ser contaminada pelo mundo irregular externo as montanhas onde viviam. Eis que o arauto Katsura, líder do domínio Chōshū[36], faz uma proposta a Kenshin, a de trabalhar como seu hitokiri (assassino) e ajuda-lo a criar um novo mundo.

Esse momento é considerado como o chamado à aventura da Jornada do Herói, que levará o herói diretamente ao reconhecimento de sua sombra assassina. Em outra cena, que contrapõe a cena de adesão ao chamado mencionada acima, o ingênuo herói discute com seu mentor o fato de não fazerem nada para salvar aquele mundo da destruição, tomando como base os ensinamentos do estilo Mitsurugi. O sábio mentor Seijuurou tenta explicar ao herói que não existe nada que possa ser feito, naquele momento: *"Se você deseja criar uma mudança na crise atual, você terá de se juntar a um lado ou a outro. Desse modo, você também será usado por aqueles que detêm o poder"*. Seijuurou testa o herói como um verdadeiro guardião de limiar, bloqueando-o do mundo desconhecido. Entretanto, o herói é tão persistente que Seijuurou cede e deixa-o seguir sua Jornada, mas não sem antes dizer-lhe a verdadeira finalidade de qualquer luta de espadas: *"Kenjutsu[37] não passa de um método de assassinato. Pode decorá-lo [o nome da técnica] com todas as palavras bonitas que encontrar, mas é isso o que ele é. Mate uma pessoa para salvar várias. Mate algumas para salvar todas. Esse é o princípio final de qualquer técnica de espada"*. Dessa forma, Hiko moldura a jornada de seu pupilo, sendo assim um perfeito mentor.

[35] O Estilo Hiten Mitsurugi é definido por Kenshin: *"A espada de Mitsurugi deve ser empunhada pelas pessoas do mundo para proteger os fracos"*.
[36] Chōshū foi um domínio feudal do Japão que exerceu grande influência contra o Tokugawa Bakufu, uma ditadura militar feudal governada pelos xoguns da família Tokugawa até 1868, durante o período Bakumatsu no Japão.
[37] Kenjutsu significa literalmente técnica da espada.

A Jornada do Herói feita por Kenshin, daqui em diante, ressalta os aspectos psicológicos que perturbam o protagonista. O tempo todo, assistimos a cenas do herói matando pessoas a mando de Katsura e refletindo se realmente está no caminho correto do estilo Hiten Mitsurugi. De fato, o herói já está tomado por sua sombra e sente-se incomodado por isso. Esses atos culminarão no futuro apelido de hitokiri battousai (algo como assassino retalhador) dado por seus rivais.

No mundo desconhecido, Kenshin encontra aquela que será sua futura esposa Tomoe Yukishiro (referenciada simbolicamente pelo seu mentor, através do ato de saborear o saquê), durante um de seus confrontos contra um bandido. Um dos cortes feito no bandido jorra sangue nas proximidades, por conta disso, Tomoe que passava pelo local acaba sendo atingida pelo sangue. A cena é, simbolicamente, muito bem desenvolvida: numa noite chuvosa, Tomoe, a anima que fará o herói livrar-se de sua sombra, diz a Kenshin: *"Você...certamente...faz chover uma chuva de sangue"* fazendo-o largar sua espada, o instrumento que o tornava um assassino. Kenshin fica em dúvida se deveria matá-la por ter o visto matar o bandido. Mas, Tomoe é salva da morte, quando desmaia sobre seus ombros. Kenshin a leva para viver na pousada, que servia de quartel para os espadachins de Katsura.

As cenas seguintes preparam o casamento de Kenshin e Tomoe ao mesmo tempo que mostra o declínio do domínio Chōshū. Ao observar o paradigma da Jornada do Herói, estas cenas, descritas a seguir, representam o momento de tomar a recompensa (no caso, a esposa Tomoe) e fazer a fuga mágica.

Como a anima do herói, Tomoe tem tarefas de muita importância pela frente. Ela recebe, então, orientações de Katsura e da dona da pousada, seus mentores. Katsura pede a ela que dome o herói e não permita que se envolva mais em lutas como assassino. Tarefa que Tomoe cumpre magistralmente numa sequência de cenas de ação, em que ambos são encurralados por um grupo de espadachins que desejam matar Kenshin. Quando ele pede a ela que não assista sua luta, Tomoe responde: *"Uma espada empunhada precisa de uma boa bainha. Eu quero ver como você corta pessoas. Eu quero ver...com os meus próprios olhos"*. Em seguida, Kenshin planeja atacar o grupo dos Shinsengumi[38] e Tomoe pede que não o faça, controlando o instinto assassino de Kenshin e evitando a morte dele. Entretanto, seu descuido é observado pela dona da pensão que pede a ela que tenha mais cuidado, pois *"A íris, ela se destaca mais na chuva. Mesmo que seja uma chuva de sangue"*. Ou seja, seu perfume poderia torná-los uma isca para o grupo inimigo.

Durante a fuga, Kenshin reencontra Katsura que o orienta a fugir com Tomoe para Otsu, cidade japonesa da província de Shiga, e viverem juntos como marido e mulher. Assim, ninguém suspeitaria de sua ligação com o grupo de Katsura.

Daí em diante, o que nos é mostrado são os verdadeiros princípios da esposa de Kenshin, Tomoe Yukishiro. Desde o início, Tomoe queria vingar-se de Kenshin, que matou seu noivo. Isso é mostrado nas cenas em que pretende empunhar uma faca contra Kenshin e matá-lo. O seu diário também simboliza toda a incerteza de Tomoe quanto a seguir com seu plano de vingança, observando e documentando seu envolvimento com o protagonista de coração puro.

[38] Shinsengumi eram soldados que serviram ao Xogunato, os principais rivais do domínio Chōshū.

Aos poucos, Kenshin vai encontrando novas ocupações, como cuidar da lavoura e vender remédios na cidade, que o afastam de sua sombra hitokiri, tornando-o realmente feliz como ele mesmo reflete para sua esposa e, ao mesmo tempo, declara a importância dela como a anima de sua jornada:

"Eu tenho pensado, desde que chegamos aqui. Eu fui criado nos ensinamentos do Estilo Mitsurugi. Ensinaram-me a viver em equilíbrio com o mundo à minha volta. Eu queria criar um novo mundo por aqueles que não tinham poder. Acreditava que poderia assegurar a segurança do homem comum. Mas agora entendo que essa foi uma idéia mal elaborada. O melhor que posso fazer é viver aqui, e criar vida ao invés de destruí-la. Eu nunca havia conhecido a paz até agora. Apenas recentemente descobri o significado dessa palavra. Vivendo aqui, indo à vila e voltando contigo. Isso me fez perceber o quão terrível era a minha vida como um hitokiri. Há um motivo pelo qual aprendi essa lição essencial. É você. Você foi aquela quem me mostrou este novo modo de viver".

Embora o herói demonstre estar mudado, uma última prova lhe é feita, enunciada por Tomoe, quando ela dá continuidade ao plano de matar Kenshin.

Kenshin fica transtornado, ao ler o diário de Tomoe e descobrir que ela o abandonou por ter ele sido o causador da morte do noivo dela. Ele vai atrás dela e enfrenta três assassinos que tentam assassiná-lo. As cenas mostram um Kenshin abalado psicologicamente e, de certa forma, inconsciente. Simbolicamente, ele foi tomado novamente por sua sombra que, de fato, ainda não tinha sido compreendida. Significa que Kenshin se transformaria num hitokiri quando estivesse longe de sua anima.

Durante a batalha com o último dos assassinos, cenas da luta mesclam-se com pensamentos de Kenshin e flashbacks de sua vida, até então. Kenshin, num último impulso para salvar a vida de Tomoe, por quem se declara apaixonado em pensamentos, desfere um golpe contra o assassino, no mesmo momento em que Tomoe se coloca entre os dois, sacrificando-se por Kenshin.

Eis a primeira vida que Kenshin destruiu sem querer ter destruído.

Por fim, nos braços de Kenshin, antes de morrer, Tomoe faz um corte no rosto do amado com a mesma faca que planejava matá-lo.

Na Jornada do Herói de Kenshin, a cicatriz no rosto torna-se o elixir da jornada; a morte de Tomoe, o seu sacrifício; e a espada que utiliza dali em diante, uma sakabatou[39], o símbolo da sombra reconhecida e domada: a ressurreição de Kenshin.

Assim termina a história do primeiro OVA. No anime, e nas estórias seguintes, Kenshin enfrenta desafios para manter essa nova filosofia, a de proteger os amigos sem matar ninguém. Ao mesmo tempo, transmite a mensagem do elixir (passada pelo mentor Hiko Seijuurou em seu primeiro encontro com ele) a todos os companheiros que encontra pela frente em sua jornada: *"Manter rancor contra os homens não trará aqueles que ama de volta"*.

[39] Sakabatou é uma espada de lamina invertida. Isso faz com que os golpes desferidos pela lamina jamais perfurem o oponente.

O enredo analisado tem algumas características interessantes, ainda não mencionados, das quais serão tratados agora.

Desde a primeira cena, quando Kenshin ainda era chamado de Shinta, um peão nos é mostrado e este mesmo objeto o acompanha durante toda a sua jornada. A simbologia por traz desse item é bem simples: peão é um brinquedo de criança; a criança é ingênua; o peão acompanha Kenshin por toda a jornada. Isso demonstra que, embora Kenshin tenha agido como assassino, nunca deixou seu coração poluir-se com o mal. Ele sempre se manteve puro.

Conforme nos são apresentados os verdadeiros princípios de Tomoe, de matar Kenshin e tornar-se a heroína, podemos pensar que ela está trilhando a Jornada do Herói. Por fazer isso, sua vida está condenada a desgraça. Embora sejam semelhantes as jornadas, ambas não devem ser confundidas: homens trilham a Jornada do Herói, mulheres trilham a Jornada da Heroína. O que prova que a jornada que Tomoe trilhou não era a da heroína é o fato de ela querer fazer vingança contra Kenshin com uma faca, sendo este um instinto tipicamente masculino e não feminino. O fato de ela conformar-se como a anima de Kenshin evitaria a sua morte.

Por fim, analisemos o perfil do personagem Katsura: no início, ele pode até parecer maléfico para Kenshin, mas na verdade ele ajuda o protagonista, tornando-o consciente de sua sombra e arquitetando um plano para desincorporá-lo dela, quando percebe que ele não será mais útil como hitokiri (o plano é a fuga com a esposa). Pode-se ainda pensar que Katsura tinha potencial para ser o verdadeiro herói da estória se, ao invés de treinar hitokiris, ele próprio enfrentasse as sombras de sua jornada, como líder do domínio Chōshū.

****

Após ter mencionados estes exemplos de uso do paradigma heroico como formula da narrativa, podemos seguir este estudo analisando o outro lado da jornada que antecede a narrativa: o ato de vivenciar a Jornada.

2.3 A Jornada do Herói como vivência

Para demonstrar o processo da Jornada do Herói em nossas próprias vidas é preciso compreender conceitos trazidos da psicologia junguiana. Antes disso, será feita uma pequena e rápida introdução a estes conceitos por meio de momentos históricos da vida, enquanto psiquiatra, de Jung.

Carl Gustav Jung nasceu na Suíça e foi um dos pioneiros nos estudos de psiquiatria no início do século XX. Seus estudos logo se cruzaram com o de outros importantes psicólogos da época, como Sigmund Freud e Alfred Adler. Em especial Freud, com quem trabalhou junto por um tempo. Jung o admirava, entretanto seus estudos começaram a demonstrar certas diferenças em relação aos realizados por Freud: *"Eu gostava muito dele. Mas eu logo descobri que quando ele pensava sobre alguma coisa, então aquilo ficava estabelecido. Enquanto eu ficava sempre questionando"* (frase de Jung retirada do documentário "Face to Face" da BBC).

Dentre as discordâncias, a maior delas se devia ao fato de Freud acreditar que os impulsos sexuais reprimidos eram as principais forças que moldavam o comportamento humano, enquanto Jung acreditava que este era apenas um dos fatores, dentre outros importantes como a necessidade de aprovação e a religiosidade.

Essas divergências atingiram o auge quando Jung publicou sua primeira obra em que claramente apresentava ideias diferentes às de Freud: "A Psicologia do Inconsciente".

Dessa forma, Jung percebeu que teria que seguir seu próprio caminho e encontrar a sua filosofia de compreensão do ser humano.

Jung, então, voltou-se ao estudo do ser humano na prática. Em muitas de suas visitas a institutos de psiquiatria, começou a notar a existência de padrões entre os desenhos feitos pelos seus pacientes e a mitologia do homem primitivo. Este foi o princípio de uma nova descoberta para Jung, a do *Inconsciente Coletivo*.

O *Inconsciente Coletivo* define-se como o conjunto de conhecimentos cultural e histórico herdado pelas civilizações, através dos tempos. É esse padrão que leva muitas pessoas a tomarem comportamentos semelhantes, ao redor do mundo, sem perceberem isso.

Com base nesse conceito, foi possível traçar a natureza de alguns arquétipos (já comentados no item 2.1, a partir da visão pragmática de Campbell e Vogler) que se repetiam sob formas variadas, em diversas civilizações, ao longo do tempo.

Entretanto, este foi somente um primeiro passo para chegar a algo ainda mais profundo: a compreensão da natureza do indivíduo através de seus sonhos.

Jung trabalhou em diversas clínicas de psiquiatria, e durante suas consultas ele se interessou em compreender os sonhos de cada um de seus pacientes. Num desses atendimentos, relatou o seguinte caso:

> "Lembro-me do caso de um homem que se envolveu numa série de negócios escusos. Como uma espécie de compensação criou uma paixão quase mórbida pelas formas mais arriscadas de alpinismo. Procurava "erguer-se sobre si mesmo". Uma noite sonhou que ao escalar o pico de uma montanha muito alta precipitara-se no espaço vazio. Quando me contou o sonho, verifiquei imediatamente o perigo que corria e tentei reforçar ainda mais aquele aviso para persuadi-lo a moderar-se. Cheguei mesmo a dizer-lhe que o sonho pressagiava sua morte num acidente de alpinismo. Foi inútil. Seis meses mais tarde "precipitou-se no espaço vazio". Um guia o observava enquanto, com um companheiro, descia por uma corda até um local de difícil acesso. O amigo encontrara um apoio temporário para os pés, numa saliência, e ele o seguia. Repentinamente, soltou a corda como se (segundo o guia) estivesse "se precipitando no ar". Caiu sobre o amigo, ambos despencaram montanha abaixo e morreram" (JUNG, 2008, p.56-57).

Conforme exemplo acima, JUNG (2008) argumenta que alguns sonhos transmitem símbolos pelos quais o inconsciente procura balancear a vida do indivíduo. Por isso, cada sonho deve ser interpretado de forma única, levando em consideração a vida consciente da pessoa que teve o sonho.

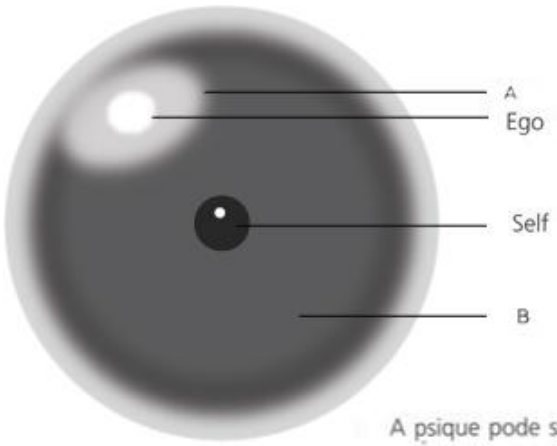
> A função geral dos sonhos é tentar restabelecer a nossa balança psicológica, produzindo um material onírico que reconstitui, de maneira sutil, o equilíbrio psíquico total. É ao que chamo função complementar (ou compensatória) dos sonhos na nossa constituição psíquica. Explica por que pessoas com idéias pouco realísticas, ou que têm um alto conceito de si mesmas, ou ainda que constroem planos grandiosos em desacordo com a sua verdadeira capacidade, sonham que voam ou que caem. O sonho compensa as deficiências de suas personalidades e, ao mesmo tempo, previne-as dos perigos dos seus rumos atuais. Se os avisos do sonho são rejeitados, podem ocorrer acidentes reais. A pessoa pode cair de uma escada ou sofrer um desastre de carro (JUNG, 2008, p.56).

A partir da observação dos diversos sonhos de seus pacientes e de seus próprios, Jung (2008) chegou a uma segunda conclusão: em conjunto, os sonhos que cada indivíduo tem ao longo da sua vida contém um determinado esquema. A este esquema Jung determinou o *processo de individuação*.

Segundo JUNG (2008), o *processo de individuação* consiste numa tendência de evolução da psique do indivíduo. Para que isso ocorra, cada pessoa precisa compreender as mensagens enviadas pelo inconsciente (por meio dos sonhos) ao consciente (o ego).

A figura a seguir demonstra simbolicamente a psique humana.

Figura 2 – Esquema da Psique Humana



A psique pode ser comparada a uma esfera, com uma zona brilhante (A) em sua superfície que representa a consciência. O ego é o centro dessa zona (um objeto só é consciente quando *eu* o conheço). O *self* é, ao mesmo tempo, o núcleo e a esfera inteira (B); seus processos reguladores internos produzem os sonhos.

Fonte: O Homem e seus Símbolos, p.211.

Com base nessa figura, podemos dizer que a capacidade do homem evoluir como ser depende diretamente da iluminação dessa esfera. Quanto maior for a área da psique iluminada, mais conhecimento tem de si próprio (o self).

> O self pode ser definido como um fator de orientação íntima, diferente da personalidade consciente, e que só pode ser apreendido por meio da investigação dos sonhos de cada um. [...] No entanto, esse aspecto mais rico e mais total da psique aparece, de início, apenas como uma possibilidade inata. Ele pode emergir de maneira insuficiente ou então desenvolver-se de modo quase completo ao longo da nossa existência; o quanto vai evoluir depende do desejo do ego de ouvir ou não as suas mensagens (JUNG, 2008, p.213).

Dessa forma, Jung explica como algumas pessoas deixam de desenvolver possíveis talentos durante a vida, pois não sabiam de sua existência: "se, por exemplo, possuo algum dom artístico de que meu ego não está consciente, esse talento não se desenvolve e é como se fosse inexistente" (JUNG, 2008, p.213).

Com o material apresentado até aqui, pode-se fazer algumas relações com a Jornada do Herói.

O conceito de processo de individuação de Jung está intimamente ligado ao modelo da Jornada do Herói conceituada por Campbell. Pode-se dizer, inclusive, que na verdade a Jornada do Herói é a Jornada feita pelo ego. O ciclo é o mesmo: sair do mundo comum e consciente, ser tentado pela sombra do mundo desconhecido e consequentemente reconhecer um aspecto de si mesmo até então ignorado, agregando-o em uma nova personalidade. Entretanto, senão houver consciência desse processo, então a Jornada não existe, pois "o processo de individuação só é real se o indivíduo estiver consciente dele e, consequentemente, mantendo uma ligação viva com ele" (JUNG, 2008, p.213).

O ato de ignorar sua jornada, não exclui do ser humano o fato de passar pelos mesmos estágios. Muito pelo contrário, "esse processo ocorre no homem (como em qualquer outro ser vivo) de maneira espontânea e inconsciente; é um processo pelo qual subsiste a sua natureza inata" (JUNG, 2008, p.213).

Metaforicamente, Jung compara este aspecto mencionado ao desenvolvimento de um pinheiro:

> Não sabemos se o pinheiro tem consciência do seu processo de crescimento, se aprecia ou sofre as diferentes alterações que o modelam. Mas o homem, certamente, é capaz de participar de maneira consciente do seu desenvolvimento. Chega mesmo a sentir que, de tempos em tempos, pode cooperar ativamente com ele, tomando livremente várias decisões. E essa cooperação pertence ao processo de individuação, no seu sentido mais preciso (JUNG, 2008, p.213-214).

Para que o ser humano siga esse caminho de autoconhecimento, é necessário compreender as mensagens enviadas pelo inconsciente, durante os sonhos. Isso não é uma tarefa simples, devido às metáforas com que as mensagens se apresentam. No entanto, boa parte delas fazem parte de certos padrões arquetípicos já mencionados nesse estudo. Entretanto, vale ressaltar algumas diferenças entre as figuras arquetípicas definidas por Jung, em relação às figuras arquetípicas descritas no tópico 2.1, baseadas na visão de Campbell e Vogler. Vejamos, a seguir:

Do ponto de vista junguiano, o Herói representa o ego que precisa ser controlado e o Mentor aproxima-se do conceito de self.

O Guardião de Limiar e a Sombra compartilham a mesma energia e os mesmos objetivos: fazer com que a personalidade atual do ego (Herói) seja destruída. Entretanto, Jung denomina essa energia apenas como Sombra.

A anima contém as mesmas características descritas no final do tópico 2.1. Ressaltamos aqui seu caráter de atuar como ponte entre o conhecimento desconhecido do self e o ego.

O arauto pode ser uma representação da Anima, da Sombra ou do Mentor, dependendo das características da Jornada do Herói.

Todos esses arquétipos surgem de formas diversas durante os sonhos e todos eles possuem um caráter potencialmente destrutivo, caso não sejam compreendidos corretamente.

Na nossa vida, em vários momentos, passamos por momentos de decisão que em muito se assemelham ao paradigma heroico. O processo de formação de carreira, a disciplina e dedicação a um esporte, o matrimônio, a adesão a uma filosofia de vida, todos esses são exemplos de Jornadas do Herói, que vivenciamos tendo ou não conhecimento.

Os atletas olímpicos são típicos heróis de suas próprias jornadas: eles reconhecem um potencial latente (ou esse potencial é reconhecido por um mentor); exploram ao máximo essa habilidade, por meio de exercícios de repetição e chegam a perfeição. Servem de espelhos para a sociedade.

Essa perfeição também está relacionada ao nível de autoconhecimento do indivíduo.

As verdadeiras obras-primas emergem de um diálogo entre homem consciente e seus aspectos inconscientes. Jung cita como exemplo “A Monalisa” de Leonardo da Vinci, que reflete um profundo conhecimento da Anima do artista.

Portanto, podemos considerar os verdadeiros heróis todos aqueles que conseguem se realizar de fato. Essa realização só pode partir de um profundo grau de conhecimento de si próprio.

Infelizmente, não são todos que conseguem trilhar suas próprias jornadas. Isso se deve ao fato de a sociedade estimular um padrão de comportamentos, por vezes ilusório, para os cidadãos como um todo, e não como indivíduos diferenciados. Neste aspecto, a sociedade decaiu com relação às civilizações primitivas. Estas mantinham tradições que permitiam que cada indivíduo desenvolvesse seus próprios potenciais.

O ser humano que não consegue se realizar e trilhar sua jornada tem maior probabilidade de passar por problemas psicológicos que podem levar a doenças mais sérias e até a morte.

Entretanto, existem formas de contornar essa situação da sociedade atual. Uma dessas formas é por meio dos **jogos digitais**. Falaremos mais sobre esse aspecto dos jogos adiante.

Considerações Finais

Antes de falar sobre os jogos digitais, serão abordados os aspectos que diferenciam a Jornada do Herói da Narrativa, comparando as semelhanças entre os modelos de cada uma. Em seguida, distinguir em termos de significados os termos diversão e entretenimento e por fim categorizar os jogos digitais nessas duas modalidades.

Agora que foi apresentado o paradigma da jornada heroica, podemos fazer algumas relações entre o modelo de Campbell e as funções de Propp, discutidas no tópico 1.1.1. Vejamos primeiro, as semelhanças:

Propp descreve esferas de ações de personagens que se assemelham bastante aos arquétipos da Jornada do Herói. Vejamos estes agrupamentos na tabela a seguir:

Tabela 3.1 – Comparativo entre Arquétipos da Jornada do Herói e Esferas de Ações dos Personagens de Propp

Arquétipos da Jornada do Herói	Esfera de Ações do...
Herói	Herói
Sombra	Antagonista, Falso-Herói e Rei
Mentor	Doador, Auxiliar e Rei
Anima	Princesa
Arauto	Mandante

Analisando a tabela acima, pode-se dizer que cada arquétipo da Jornada do Herói está relacionado a uma ou mais esferas de ações dos personagens. A única delas que se repete em dois arquétipos é o Rei, personagem constante dos contos de magia. Inclusive, essa é descrita por Propp na mesma esfera de ação da Princesa. Porém, analisando as ações do Rei no conto, ele estaria mais próximo ao que descrevemos como Sombra (ao estabelecer um desafio ao protagonista para que prove ser o verdadeiro Herói) ou Mentor (quando pune o Falso-Herói e abençoa o casamento com sua filha) com relação aos arquétipos da Jornada.

Da mesma forma que as esferas de ações dos personagens, as funções de Propp também se assemelham aos estágios da Jornada do Herói. Vejamos essas relações na tabela a seguir:

Tabela 3.2 – Lista de correspondência entre os estágios da Jornada do Herói e as Funções de Propp

	Estágios da Jornada do Herói (conforme figura 1, pag. 47)	Funções de Propp (conforme tabela 1.1, pag. 23)
1	Mundo Comum	Isolamento, Proibição, Infração, Investigação, Resultado
2	Chamada do Herói	Cumplicidade, Investida/Carência, Mediação, Aceitação, Partida
3	Passagem pelo Primeiro Limiar, Auxílio Sobrenatural	Desafio, Reação, Recompensa
4	Entrada no Mundo Desconhecido, Provações/Aliados/Inimigos	Condução
5	Confronto com a Sombra	Confronto
6	Apanhando a Recompensa	Vitória, Triunfo/Reparação
7	Fuga Mágica	Retorno, Resgate, Perseguição
8	Sacrifício	Provação, Realização
9	Ressurreição	Reconhecimento
10	Partilha do Elixir	Transformação

Ao analisar o paradigma da Jornada do Herói, a lista de funções de Propp e os dados tabulados acima, nota-se que o estágio "Recusa do Chamado" não apresenta nenhuma função equivalente no corpus de contos de magia russo analisados por Propp. Isso se deve a característica do Herói dos contos nunca recusar o chamado.

Do mesmo modo, algumas funções mencionadas por Propp como Assinalar, Retorno Anônimo, Calúnia, Revelação, Punição e Casamento (números 17, 23, 24, 28, 30 e 31 da lista de funções) adquirem um aspecto secundário, quando comparados aos estágios do Herói. Por exemplo, na linha 7 da tabela temos a equivalência entre o estágio Fuga Mágica e as funções de Retorno e Perseguição. Há clareza suficiente nessa equivalência, que dispensa a apresentação de funções resultantes como o Retorno Anônimo e Calúnia, que derivam das funções de Retorno e Perseguição. Assim, também as funções de Revelação e Punição são secundárias de Reconhecimento; a função de Assinalar é resultante da função de Confronto e a de Casamento resulta da função de Transformação do Herói.

Mesmo com essas pequenas mudanças, a análise do conjunto de dados da tabela mostra que o modelo de narrativa do Propp é similar ao modelo da Jornada do Herói de Campbell.

Enquanto Propp estabeleceu um modelo de narrativa, a partir da análise de contos de magia russo, Campbell extraiu o paradigma da jornada heroica da análise dos mitos. Pode-se notar que ambos alcançaram resultados semelhantes.

Um possível fator que contribuiu para evidenciar tais similaridades é o fato de ambos terem utilizado objetos de estudo semelhantes para suas análises, pois não existem registros demonstrando que um autor conhecia o trabalho do outro, ou até mesmo troca de informações entre eles. Tudo indica que os resultados semelhantes, alcançado por ambos, foi uma grande coincidência.

Entretanto, o fato de Campbell ter comparado os mitos às crenças religiosas e ter levado em consideração a psicologia junguiana para entender as formas do Herói em cada sociedade, elevou a Jornada do Herói a um patamar que jamais a narrativa irá alcançar, pois não é objetivo desta. É neste ponto que narrativa e Jornada do Herói se diferenciam.

Retomando trechos finais do tópico 1.2, deste estudo, verificaremos que o vocábulo narrar, em suas raízes etimológicas, significa compartilhar conhecimento. Ao verificar os estágios da Jornada do Herói, nota-se que somente o último, Partilha do Elixir, está diretamente relacionado a este ato.

Dessa forma, sugere-se que a Jornada do Herói anteceda a narrativa. Entretanto, um está definitivamente correlacionado ao outro. Primeiro vivemos, depois narramos as nossas histórias. A recíproca não é verdadeira, pois torna-se impossível narrar a própria história, enquanto ela nem foi vivenciada.

Alguém que vive conscientemente a Jornada do Herói sabe que, ao fim dela, terá de compartilhar sua história com alguém. E para fazer isso utilizará o modelo narrativo. Nesse sentido, pode-se tomar como exemplo as biografias, um gênero literário antiquíssimo, mas que ainda hoje é considerado importante para a formação das sociedades.

Porém, estabelecer as diferenças entre a Jornada do Herói e a narrativa não implica em dizer que uma é superior ou inferior à outra. Pelo contrário, ambas são importantes em suas determinadas áreas. Principalmente, quando se trata de **entretenimento**.

A narrativa tem um papel fundamental na sociedade em manter um “statu quo”. Sob esse aspecto os filmes, os livros, as novelas, os seriados, enfim todos esses meios de comunicação de massas são importantes. Eles estimulam uma conduta coletiva e contêm os instintos dos cidadãos.

Essa forma de entretenimento tem sua origem na Grécia Antiga, com a ascensão do Teatro. Os vários espetáculos apresentados tinham o intuito de provocar *catarse* no público presente.

> Essa palavra grega, na verdade, significa "vomitar" ou "purgar", mas a usamos para designar uma liberação emocional purificadora, ou uma expansão emocional. O drama grego se construía com a intenção de detonar um "vômito" de emoções por parte da platéia, uma purgação dos venenos da vida cotidiana. Da mesma forma que tomavam purgantes para esvaziar e limpar seus sistemas digestivos, de tempos em tempos os gregos iam ao teatro, em épocas regulares do ano, para se livrar de todos os maus sentimentos. Gargalhadas, lágrimas e arrepios de terror são os gatilhos que detonam essa limpeza sadia, essa catarse (VOGLER, 2011, p.323).

A função de *catarse* mantém um dos aspectos do que chamamos de entretenimento, atualmente. Para compreender o outro aspecto, que nos dá a noção completa de seu significado, é preciso verificar a origem etimológica do termo. Os primeiros registros históricos do uso desse vocábulo datam do século XVI, quando adquiriu um significado próximo a "uma forma de comportamento social". Somente essa informação pode não deixar tão claro a sua significância. É preciso ir à instância do verbo *entreter* que dá origem ao substantivo, para assim chegarmos a um significado mais evidente: **manter (alguém) em um certo estado de espírito**.

Logo, fica claro que entretenimento está relacionado a uma forma de controle social. O ato de provocar essas emoções instintivas do ser humano (função da *catarse*) é uma forma de extrair a energia represada da vida cotidiana das pessoas e permitir a convivência em harmonia.

Como as demais mídias, os jogos digitais também contêm esse aspecto de entretenimento em sua base. Entretanto, esses jogos têm potencial para ir além e chegar, de fato, a diversão.

A diversão em jogos é formada pela união de dois fatores de igual importância: os elementos de imersão e os elementos de jogabilidade.

Quando se fala em imersão, enumeram-se todas as características que tornam o mundo mostrado na tela um ambiente vivo e coerente. Esses elementos variam de acordo com a proposta do jogo, mas, em geral eles são representados por uma sincronia entre os elementos do cenário, os elementos interativos e efeitos/trilha sonora.

A aproximação dos jogos digitais do mundo da sétima arte trouxe uma série de características interessantes de cunho narrativo, como roteiros mais elaborados, personagens mais envolventes e *cutscenes* interativas.

Entretanto, a maioria dos jogos que são lançados atualmente, sobretudo aqueles que derivam de filmes, sofre de um mau uso dessas novas ferramentas de imersão. Ocorre que os estúdios acabam investindo muito nesses elementos que proporcionam imersão, esquecendo que sem jogabilidade o jogo deixa de ser divertido. Isso é facilmente notado, quando comparamos jogos de grandes empresas com os jogos desenvolvidos no mercado independente. A falta de recursos desses grupos de desenvolvedores incipientes faz da necessidade um estímulo para criar novas possibilidades de jogabilidade.

Essa jogabilidade pode ser definida pelo conjunto de elementos que permite ao jogador interagir com o jogo em si. Nesse conjunto, temos o controle que serve de interface entre o jogador e o jogo, permitindo que execute as ações que o jogador determinar; temos o conjunto de mecânicas ou sistema de regras do jogo; e finalmente os desafios. É nestes dois últimos fatores que muitos jogos pecam, quando criam regras e desafios mal formulados ou muito simples, levando o jogador ao tédio ou a frustração ao jogar.

Bons jogos digitais equilibram a imersão e a jogabilidade, de uma forma que tais elementos transpareçam ao olhar de quem joga. Assim, cria-se o universo no qual o jogador poderá projetar-se e viver aquela realidade alternativa. Isto é diversão.

Isso fica ainda mais claro, se analisarmos etimologicamente o termo diversão. Veremos que o vocábulo provém do latim *divertere* que, por sua vez, possui o prefixo *di* (literalmente, "duplo") e o radical *vertere* que pode ser compreendido, em nossa língua, através da ideia de *desvio* ou *curva*. Logo diversão significa **tomar direções diferentes**.

Pode-se afirmar, então, que quando jogamos e nos divertimos com o jogo, estamos vivenciando uma experiência de nossa vida que é ligeiramente diferente do cotidiano. Deixa de ser simples entretenimento e adquire um aspecto de vivência em si. Seria uma espécie de *segunda vida*.

Porém, para que realmente exista essa *segunda vida*, é necessário ter consciência dela. E assim retornaremos à Jornada do Herói.

Quando foi apresentado o ciclo heroico por meio do processo de individuação de Jung, também foi mencionado que ele só está presente na vida do indivíduo se este estiver consciente desse processo. Do contrário, existe somente a possibilidade da jornada.

Da mesma forma, quando jogamos e estamos imersos nessa *segunda vida*, podemos adquirir consciência de certas habilidades e leva-las para a nossa primeira vida. Sob este aspecto, qualquer jogo digital que seja divertido ao jogador, no sentido mencionado neste tópico, pode proporcionar a Jornada do Herói. Tanto os jogos cuja presença da narrativa seja predominante e importante, quanto aqueles em que ela seja quase inexistente ou dispensável.

Para melhor compreender este aspecto, vejamos dois gêneros de jogos bem distintos: os Role-playing games (RPGs) e os jogos de corrida. O primeiro gênero contém uma narrativa muito mais densa do que o segundo.

Em geral, quando o jogador está imerso num jogo de RPG, ele assim o faz por meio do controle de um personagem virtual. Ele vive a estória desse personagem. Ele também projeta sua conduta por meio das ações desempenhadas por esse personagem. Essa é a forma mais simples de projeção por meio dos jogos de RPG. Entretanto, se o jogador fizer dessa jornada vivida nesse mundo fantástico uma experiência de autoconhecimento poderá reconhecer diversas habilidades inatas de forma lúdica, assim como na Jornada do Herói. Isso ocorre, de igual modo, nos jogos de corrida. O que muda nesse, é a forma como o jogador se projeta neste mundo lúdico. Ao invés de um personagem, ele controla o carro. A forma como são apresentados os desafios também são diferentes de um jogo de RPG. No entanto, percebam que o que muda de um gênero de jogo para o outro é somente a forma, a essência do jogo se mantém. Ao observar este aspecto do jogo por meio da Jornada do Herói, pode-se dizer que alteram-se as figuras arquetípicas, mas não o arquétipo.[40]

Com todas essas informações relacionadas acima, pode ser feita uma análise do porquê de alguns jogadores gostarem mais de um gênero de jogo em relação a outro. Entretanto, não caberá no escopo deste trabalho aprofundar sobre esse aspecto psicológico dos jogos digitais.

Assim, os jogos digitais contêm um potencial muito maior do que o explorado atualmente. Reconhecer esse potencial pode trazer uma série de descobertas importantes tanto para o mundo que

[40] No anexo B, é proposta a análise de um jogo cujo foco narrativo é pouco relevante para a diversão do jogador, e por conseguinte, sua Jornada do Herói.

observa as reais possibilidades dessa ferramenta, como para o jogador sob o aspecto do autoconhecimento. Entretanto, para que sejam possíveis essas descobertas precisaremos observar certos aspectos da Jornada do Herói como fases de nossas próprias vidas. E o primeiro passo, para essa evolução, foi dado nesse trabalho.

REFERÊNCIAS

BARTHES, Roland et al. **Análise Estrutural da Narrativa**. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto. Rio de Janeiro: Vozes, 2009 [original, publicado em 1971].

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de mil faces**. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007 [original, publicado em 1949].

CARL JUNG AND THE JOURNEY OF SELF DISCOVERY. Escrito por Adam Sternberg, Kristin Pichaske. 2007. Documentário (25min.): son., color., Inglês.

CAROLINSKI, Flávia C. M. **Aleksandr Nikoláevitch Afanássiev e o conto popular russo**. São Paulo: USP, 2008. 179p. Dissertação (Mestrado) - Literatura e Cultura Russa, Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2008.

CEIA, Carlos. **Narratologia**. 2009. Disponível em: < http://www.fcsh.unl.pt/invest/edtl/verbetes/N/narratologia.htm>. Acesso em: 07/09/2011.

COSTA, Lígia Militz da. **A Poética de Aristóteles**: Mímese e Verossimilhança. São Paulo: Ática, 1992.

FACE TO FACE WITH CARL JUNG. 2008. Disponível em: <http://www.informationliberation.com/?id=24660>. Acesso em: 15/11/2011.

HARPER, Douglas. **Online Etymology Dictionary**. 2011. Disponível em: < http://www.etymonline.com/index.php>. Acesso em: 09/10/2011.

HOUAISS, Antônio. **Dicionário Eletrônico Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009. 1 CD-ROM.

JUNG, Carl G et al. **O homem e seus símbolos**. Tradução de Maria Lúcia Pinho. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008 [original publicado em 1964].

JUNG, Carl G. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Tradução de Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. Rio de Janeiro: Vozes, 2011 [original publicado em 1976].

MORENO, Cláudio. **A triste história de Estória**. 2009. Disponível em: < http://wp.clicrbs.com.br/sualingua/2009/05/06/a-triste-historia-de-estoria/>. Acesso em: 07/09/2011.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no Holodeck:** o Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Unesp, 2003.

NOGUEIRA, João L. **Arqueologia Linguística: Entre a História e a Estória (act.)**. Portugal: 2003. Disponível em: < http://www.socioblogue.blogspot.com/2003_08_10_socioblogue_archive.html#106060109995047098>. Acesso em: 07/09/2011.

_____. **História e Estória, ainda (act.)**. Portugal: 2003. Disponível em: < http://socioblogue.weblog.com.pt/arquivo/013180.php>. Acesso em: 07/09/2011.

OLIVEIRA, Thiago L. **O Formalismo Russo em Linhas Gerais**. 2009. Disponível em: <http://teorialiterariaufrj.blogspot.com/2009/06/o-formalismo-russo-em-linhas-gerais.html>. Acesso em: 07/09/2011.

PETERS, Michael. **Pós-Estruturalismo e Filosofia da Diferença:** uma introdução. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

PODEROSO CHEFÃO, O. Direção de Francis F. Coppola. 1972. 1 dvd (175 min.): son., color. Inglês.

PROPP, Vladimir Iakovlevitch. **Morfologia do conto maravilhoso**. São Paulo: Forense Universitária, 2006.

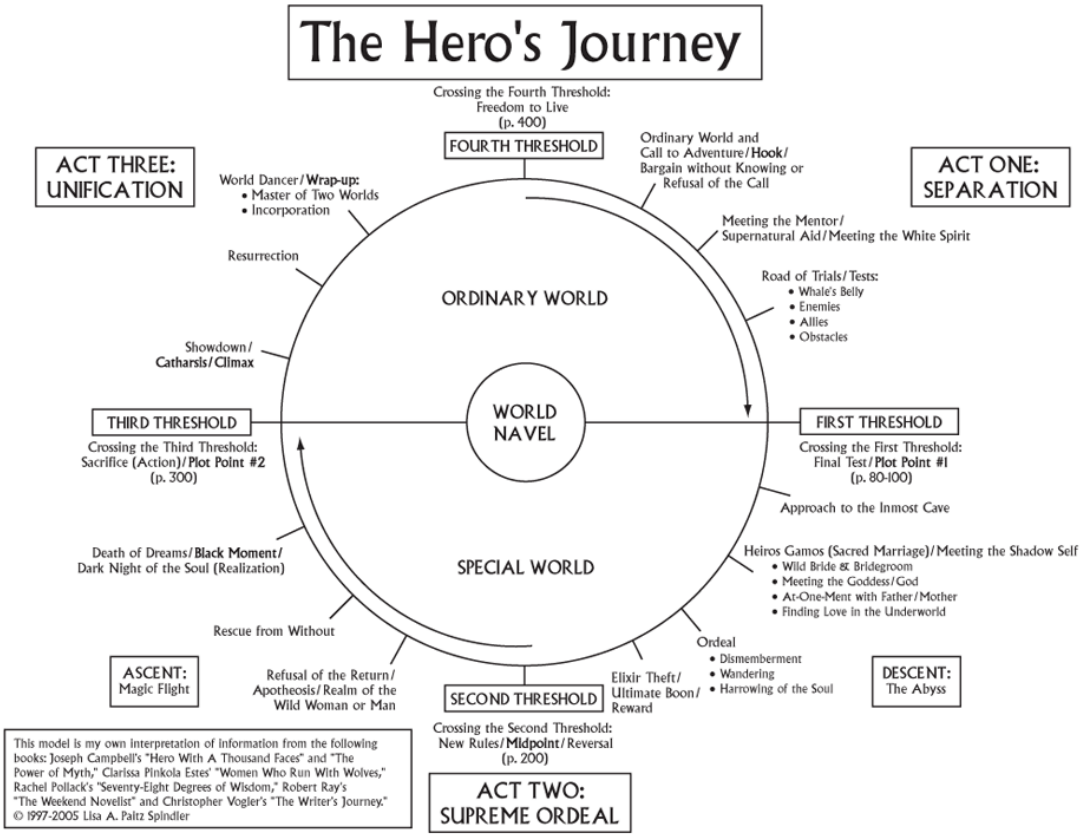
RIBEIRO JR., Wilson A. **Aristóteles**. São Carlos: 2001. Disponível em: <http://www.greciantiga.org/arquivo.asp?num=0422>. Acesso em: 07/09/2011.

RUMNEY, Michelle. **A True Hero's Journey**. São Carlos: 2001. Disponível em: < http://roomontheedge.com/2011/10/a-true-heros-journey/>. Acesso em: 13/11/2011.

RURÔNI KENSHIN: MEIJI KENKAKU ROMAN TAN: TSUIOKU HEN. Direção de Kazuhiro Furuhashi. Japan: 1999. Video (120 min.): son., color. Japonês.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**: Estruturas míticas para escritores. Tradução de Ana Maria Machado. 3. ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011 [original, publicado em 1998].

ANEXO A – Figura Representativa da Jornada do Herói



Fonte: Blog da escritora Lisa A. Paltz Splinder.

Esta figura é a interpretação de Lisa A. Paltz Splinder, com base nos livros O Herói de Mil Faces, de Joseph Campbell, e a Jornada do Escritor, de Christopher Vogler e outros sobre o paradigma heroico.

ANEXO B – Compreendendo a Jornada do Herói em gêneros de jogos não narrativos

1. Distinguindo a análise de jogos da análise de filmes

Realizar a análise de um jogo digital, sob o paradigma da Jornada Heroica, pode ser uma tarefa mais complexa do que fazer o mesmo num filme. Isso se deve a existência de níveis de aprofundamento maiores envolvendo a análise dos jogos em relação aos filmes. Enquanto no filme, a substância do enredo é suficiente para extrair todos os padrões arquetípicos presentes na obra, nos jogos pode ser necessário ir além do óbvio e explorar certas camadas externas ao jogo em si, como a relação do jogador com o jogo e a personalidade do idealizador da obra.

No que tange a estrutura do jogo, o mais importante é verificar quais símbolos ele oferece para tomar a atenção do jogador, ou seja, os elementos que propiciam a diversão. A busca por esses elementos pode ser diferente em razão da profundidade da trama. Em geral, jogos com densas narrativas interiorizam estes elementos simbólicos nas atitudes dos personagens da estória. Por outro lado, jogos com narrativas discretas ou inexistentes transferem os mesmos elementos para a jogabilidade. Inclusive, nesta última categoria encontram-se jogos que não possuem personagens para serem controlados pelo jogador e, caso exista, o personagem é bastante plano e não realiza sua própria Jornada Heroica. Nestes casos, o jogador substitui o personagem (ou projeta-se sobre) e trilha a Jornada do Herói propiciada pelo jogo.

Por fim, conhecer a personalidade do criador do jogo pode ajudar a entender certos padrões mantidos em franquias que, por sua vez, explicam o porquê de certos personagens nunca terminarem seus ciclos heroicos. O personagem Mario é um bom exemplo de jornada incompleta, pois ele mantém o mesmo estereotipo desde o primeiro jogo da franquia. Na verdade, ele parece muito mais um objeto de projeção do jogador. Mesmo assim, cada novo jogo da série é construído de uma forma que seja possível, ao jogador, trilhar a Jornada do Herói. Entretanto, para explicar essa jornada será preciso compreender um pouco sobre o ambiente de criação do game designer por traz da franquia, Shigeru Miyamoto.

Mas este foi apenas um exemplo. Analisar jogos de franquias é tarefa bastante complicada.

Portanto, quando se trata de analisar um jogo arquetipicamente, é necessário observar estas três diferentes camadas: a do jogo, a do jogador e a do criador.

Em geral, a análise dos jogos que possuem uma trama bem desenvolvida não vai além do seu próprio conteúdo, ou seja, da primeira camada.

Entretanto, o jogo que será analisado é um simulador genuíno e, como outros semelhantes de seu gênero, não possui uma estória ou qualquer personagem para a projeção (o jogador é o próprio personagem do jogo). Por conta disso, a análise manterá foco nas duas primeiras camadas apresentadas, ou seja, no envolvimento do jogador com os elementos do jogo.

2. Analisando um típico jogo não narrativo

Certos gêneros de jogos podem ter como requisitos a construção de uma trama mais profunda, enquanto outros podem ignorar esse elemento. Sem o objetivo de abranger todas as categorias de jogos, pode-se ser estabelecida a seguinte distinção entre os principais gêneros conhecidos, na tabela a seguir:

Possuem foco em narrativa	Não Possuem foco em narrativa
Aventura, Ação, RPG, Estratégia.	Plataforma, Esportes, Simulação, Musical, Puzzle

A informação contida na tabela acima é um tanto polêmica, visto que a cada ano criam-se jogos onde as barreiras existentes entre os gêneros tornam-se menos heterogêneas. Entretanto, para esse estudo ela é válida. O mais importante a se ressaltar sobre as informações contidas na tabela é que qualquer jogo que se enquadre na segunda coluna poderia ser analisado, mantendo a coerência deste trabalho.

RollerCoaster Tyccon 3 é o jogo que escolhi para essa análise. Ele foi lançado em 2001 para a plataforma PC, e tem como tema a simulação de Parques de Diversões, sendo o último dessa série de jogos Tyccon.

As atividades disponibilizadas neste jogo são diversas: o jogador pode comprar brinquedos variados para todos os tipos de públicos que vão desde os mais tranquilos, como carrosséis e carros de bate-bate, aos mais emocionantes, como os elevadores de queda-livre e barco-vikings, e disponibilizá-los aos visitantes do parque. Além disso, o jogo permite a criação de montanhas-russas de diversos tipos, falaremos mais adiante em particular sobre essa característica do jogo.

O jogador também pode decorar o parque da forma que desejar. Isso ajuda a atrair mais visitantes para o parque. O jogo disponibiliza uma série de elementos de temática espacial, velho-oeste, egípcia, ficção-científica, e também permite que o jogador crie seus próprios elementos customizados e importe para algum cenário específico do jogo.

E não é só isso, além de gerenciar os brinquedos e decorar o parque, o jogador é responsável pela fiscalização dele, para isso ele tem de contratar certos empregados: faxineiros, para manter o parque limpo e cuidar das plantas do parque; mecânicos para consertar e inspecionar brinquedos sazonalmente; seguranças para vigiar o patrimônio do parque e evitar depredações dos visitantes; animadores para entreter o público do parque.

Também não poderiam faltar lojas de alimentação, souvenires, e tradicionais lojas de balões e algodões-doces. Para evitar a saída precoce dos visitantes do parque, por necessidades fisiológicas ou falta de dinheiro para gastar nas atrações, o jogador pode instalar banheiros, enfermarias e caixas eletrônicos.

O jogo ainda exibe painéis de lucro e prejuízo em cada instalação do parque. É possível verificar o nível de popularidade das atrações, os tempos nas filas, o tempo da última inspeção de um brinquedo, o nível de satisfação dos visitantes e o total de clientes que visitaram uma atração. No caso especificamente dos brinquedos, o jogador pode visualizar gráficos de emoção, intensidade e nível de enjoo, além de informações sobre gravidade e tempo em que os passageiros ficam no ar. Já nas lojas é possível escolher as refeições,

bebidas e artefatos diversos que serão vendidos, podendo ser ainda mais customizados dependendo do tipo de item.

Em nível gerencial, o jogador também pode acessar painéis com gráficos gerais sobre o parque e observar seus rendimentos. Se a renda estiver baixa, o jogador pode solicitar empréstimos e pagá-los posteriormente com juros anuais. Pode também iniciar campanhas de marketing para o parque como um todo, ou para alguma atração em especial, isso ajuda a trazer um maior público para o parque. Porém, é uma estratégia arriscada já que o desapontamento dos visitantes pode amargar anos de baixo fluxo de frequentadores ao parque.

Como se pode ver, Rollercoaster é um simulador bastante completo. Cada personagem-visitante possui uma inteligência bastante peculiar. Existem visitantes que gostam de brinquedos mais leves e outros que curtem mais adrenalina, alguns tem maior tolerância a sujeira no parque do que outros, chegam até mesmo a se importar com a música tocada nas atrações. Uma adição útil e bastante divertida ao jogo é a possibilidade de enxergar os pensamentos dos visitantes. Com base nisso é possível saber se um brinquedo faz sucesso entre os visitantes ou se o preço de uma atração está caro demais.

Portanto, para criar um parque de sucesso o jogador tem que ter atrações para diferentes tipos de público. Tendo isso em mente, o jogo disponibiliza diferentes modos de jogo:

- Um modo mais livre chamado sandbox, que permite ao jogador criar parques de diversões com dinheiro ilimitado. É um módulo voltado aos jogadores mais criativos e que preferem criar seus próprios desafios;
- Um modo de cenários personalizados, que permite ao jogador criar um parque carregando um modelo elaborado em um programa externo de edição de imagens;
- Um modo de carreira que desafia o jogador como um empreendedor em 18 cenários diferentes.

Este último modo será utilizado nesta análise para explicar uma das possíveis jornadas do Herói presentes nesse jogo.

Seguindo as etapas da Jornada do Herói, pode-se dizer que o *mundo comum* e o *chamado do herói* são feitos em algum momento de nossa própria vida. A forma como é feita essa chamada pode variar bastante, como a indicação feita por um amigo, uma propaganda na TV ou internet, a leitura dessa análise, enfim qualquer meio que sirva de simples divulgação, por menor que seja, do jogo. Obviamente, aceitar ou não o chamado vai depender muito do ego da pessoa convocada.

Imerso dentro do jogo, o jogador poderá seguir pelo caminho que quiser, dentro dos limites dessa nova realidade. No caso do modo de Carreira, existe uma energia similar ao arquétipo do Mentor incorporada ao tutorial do jogo. Mais uma vez, o jogador pode escolher entre verificar o tutorial e compreender as minucias do jogo, ou partir diretamente para os primeiros desafios propostos pelo jogo. Dessa forma, a etapa do *auxílio sobrenatural* se faz presente neste jogo.

O jogador cruza o *primeiro limiar* da aventura e *adentra ao mundo desconhecido* quando aceita o desafio do primeiro cenário do jogo: atrair pelo menos 400 visitantes ao parque e acumular um valor aproximado de $20.000,00 em patrimônio. A partir de então, o jogador terá uma série de pequenos *desafios e provações*, que culminará na solução do desafio proposto dentro da fase.

Esses desafios são simbolizados pelos elementos descritos no início da análise do jogo que, utilizados com a prudência necessária, permite alcançar sucesso no desenvolvimento do parque.

Entre esses desafios, pode emergir a maior Sombra do jogador. Em particular, nas minhas experiências ao jogar, a Sombra fazia-se presente no momento de criar uma nova montanha-russa. Essa característica do jogo de permitir ao jogador criar o percurso percorrido pela montanha-russa é possivelmente o que torna o jogo tão especial. Entretanto, este é o recurso mais caro para o jogador. Investir em uma montanha-russa requer um grande investimento financeiro com a moeda virtual. Por outro lado, sem montanhas-russas o parque jamais triunfará.

No modo de Carreira, o grande desafio com o qual se lida ao criar montanhas-russas é na projeção dos desejos do criador sobre o brinquedo. Nem sempre o gosto de quem cria corresponde ao dos visitantes do parque. Até entender isso, o jogador acabará se frustrando algumas vezes com parques falidos.

Por vezes, uma montanha-russa que obtinha demasiado sucesso entre o público do parque, pode deixar de ser interessante e passar a amargar pesados prejuízos para o parque. Nestes momentos, como um bom gestor, será necessário modificar o circuito da montanha-russa ou, em certos casos, até demoli-la. Isso pode representar um *sacrifício* para o jogador, dependendo do nível de admiração que ele mantém com sua criação. Mas, se o jogador conseguir tornar lucrativa novamente essa montanha-russa encalhada, então ela terá sua "*ressurreição"*.

E qual a *recompensa* desse jogo? Qual o *elixir* que o jogador receberá quando tiver alcançado os objetivos propostos nas fases.

Esse jogo permite ao jogador reconhecer uma série de habilidades que o gestor de uma empresa precisa ter. Permite trabalhar a criatividade tanto para criar novos cenários fantásticos, como para garantir seu sucesso comercial. Ensina conceitos básicos de como tornar um negócio vantajoso, indo de tabelas de lucro comercial a estudos de perfis de clientes diferenciados.

Mas não são somente esses tipos de habilidades que o jogador pode adquirir consciência. Por ser um jogo ligado ao gosto pessoal do jogador, entender o porquê de suas escolhas pode ajuda-lo a compreender um pouco mais sobre si mesmo.

Esta visão apresentada aqui é uma das centenas variações de Jornadas do Herói que podem ser narradas por cada indivíduo que decidir jogar este jogo. Compreender a jornada em jogos não narrativos torna a essência da Jornada do Herói ainda mais simbólica do que já é.