

THE HERO OF TIME: A PROPAGAÇÃO DE CONTEÚDOS MÍTICOS EM *THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME*

THE HERO OF TIME: THE PROPAGATION OF MYTHIC CONTENT IN THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

Arthur Carlos Franco Oliveira^{1*}
Hertz Wendel De Camargo^{2**}

RESUMO:

Analisando os arranjos narrativos das produções midiáticas atuais, é possível perceber que os mitos ainda se constituem como parte essencial de sua diegese e do imaginário coletivo. Partindo disso, este artigo busca compreender como se dá a utilização de estruturas míticas na construção da narrativa e do universo do jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. Por meio de uma análise exploratória da estrutura diegética do jogo, foi possível concluir que a franquia agrega estruturas míticas referentes à criação do Universo e à Jornada do Herói para criar sua própria mitologia, atualizando e perpetuando conceitos culturais e arquetípicos presentes no domínio do simbólico.

PALAVRAS-CHAVE:

Video game, *The Legend of Zelda*, Jornada do herói.

ABSTRACT:

When analyzing the narrative arrangements of current media production, it is evident that myths are still an essential part of their diegesis and the collective imaginary. This article thus explores the use of myths in the construction of the narrative and universe of the game *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*. We conducted an exploratory analysis of the diegetic structure of the game, and found that the franchise adds mythical structures referring to the creation of the universe and the hero's journey to create its own mythology, updating and perpetuating cultural and archetypal concepts present in the symbolic domain.

^{1*} Mestre em Comunicação pela Universidade Federal do Paraná (UFPR). arthurcfranco@gmail.com

^{2**} Professor adjunto do Departamento de Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da UFPR (PPGCOM-UFPR) e doutor em Estudos da Linguagem pela Universidade Estadual de Londrina (UEL). hertzwendel@yahoo.com.br

KEYWORDS:

Video game, *The Legend of Zelda*, hero's journey.

INTRODUÇÃO

"The flow of time is always cruel"

Sheik

Mitologia é por vezes uma palavra que carrega consigo uma aura do passado, de uma história fabulosa pertencente a uma sociedade arcaica, que não tem lugar na sociedade contemporânea dominada pelo racionalismo e pela automação industrial. Entretanto, uma análise mais atenta dos produtos midiáticos atuais nos permite perceber que os mitos ainda habitam o imaginário coletivo e a cultura midiática, escondidos à vista e mascarados a um primeiro olhar, mas que se revelam quando analisados sob um viés antropológico. Fatos como o panteão de deuses gregos e romanos ainda se mostrar amplamente conhecido pelo público em geral, a Jornada do Herói seguir como uma das narrativas míticas mais utilizadas no cinema, a constante celebração de diversos rituais de passagem, como a festa de 15 anos ou o Ano Novo, e a presença constante de seres mitológicos como centauros e sereias nas narrativas fantásticas provam que os mitos continuam viventes e intervindo diretamente na cultura midiática atual. As imagens criadas pelas estruturas mitológicas ainda habitam o imaginário e participam ativamente na formação e consolidação de novas narrativas, entre elas o universo dos *video games*. Com uma vasta variedade de gêneros e formatos, os jogos eletrônicos permitem ao jogador tomar parte na aventura ali contada, personificando-se no protagonista e tornando-se peça fundamental na conclusão da história, tendo ganhando destaque nos estudos acadêmicos em anos recentes devido ao seu impacto econômico e cultural na sociedade. Inúmeros jogos utilizam estruturas míticas para criar suas próprias mitologias, forjando lendas a partir de aspectos dos arquétipos do sagrado, da hierofania, do herói e do vilão, dando origem a narrativas aclamadas que estimulam a produção de produtos e artigos que trespassam a própria indústria dos *games*. A análise desse segmento e de seus produtos permite lançar um olhar para questões contemporâneas que aparecem nos jogos, sejam como parte de comportamentos sociais, expressões da modernidade, ou a partir de conteúdos presentes no imaginário cultural, refletindo que “os videogames e sua cultura podem nos ajudar a entender aspectos da vida social, como trabalho, educação, cultura, agência, poder, experiência, empatia e identidade no mundo atual” (MURIEL; CRAWFORD, 2018, p. 2, tradução nossa). Assim, olhar para

os produtos midiáticos, os jogos eletrônicos aqui incluídos, é também analisar suas narrativas em busca de indícios que apontem como a sociedade se organiza e quais são os modelos de comportamento ali imbuídos, já que

a cultura da mídia também articula experiências, figuras, eventos e práticas sociais, assim como discursos. A moda, o visual e os artefatos contemporâneos, bem como outros signos da contemporaneidade, suturam ou costuram o público nos textos cinematográficos. Na verdade, para funcionar diante de seu público, a cultura da mídia precisa repercutir a experiência social, “encaixar-se” no horizonte social do público, e assim a cultura popular da mídia haure medos, esperanças, fantasias e outras inquietações da época (KELLNER, 2001, p. 136).

Os *games*, como outros produtos audiovisuais, são compostos por diversos fios do tecido cultural que se entrelaçam em um novelo de significados que é destrinchado pelo jogador, em um movimento recíproco de sentidos entre o sujeito e o “mundo culturalmente constituído” (MCCRACKEN, 2007). Entendendo que o consumo atravessa todas as instâncias da cultura (ROCHA, 2010) e cria mapas culturais por meio do uso de conteúdos presentes no imaginário coletivo, ao mesmo tempo em que concebe narrativas que atravessem o universo simbólico do indivíduo, os produtos midiáticos visam a atender em primeiro lugar a principal necessidade do consumo, a do simbólico. Operando como um sistema estruturante da realidade sensível, o consumo de narrativas midiáticas adentra o campo do consumo da imagem e a antropologia visual, refletindo o que Baitello Junior (2005, p. 74) entende como iconofagia, as imagens em circulação na mídia marcadas como um produto, “em grande parte, de ecos, repetições e reproduções de outras imagens, a partir do consumo das imagens presentes no grande repositório”. O estudo do consumo das imagens presentes em tais narrativas revela modos de ser e de estar na sociedade contemporânea, com os *games* sendo uma forma de circulação dos sentidos socioculturais dos conteúdos presentes no imaginário coletivo, especialmente os mitos, que se constituem como o “texto base da cultura” (CONTRERA, 1996). Tomar o papel do protagonista de um jogo é se alimentar de suas imagens, é “entrar dentro delas e transformar-se em personagem” (BAITELLO JUNIOR, 2005, p. 130), exercitando o consumo do simbólico pelo intercâmbio entre a realidade culturalmente construída e os sujeitos, no que McCracken (2007) chamou de “movimento do significado na cultura”.

O jogo *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* se mostra como um exemplo de narrativa que utiliza elementos míticos presentes no imaginário social na construção de sua estrutura diegética, dialogando diretamente com a subjetividade do sujeito. A história é fundada sob a égide da Jornada do Herói, congregando mitos como a dualidade entre o

bem e o mal, o herói prometido e a arquitetura do universo por divindades e a subsequente hierofania. A escolha metodológica se baseia em uma pesquisa exploratória que proporciona “aproximações empíricas ao fenômeno concreto a ser investigado com o intuito de perceber seus contornos, nuances, singularidades (BONIN, 2012, p. 4)”, permitindo que o pesquisador se debruce sobre o material analisado em busca de angulações específicas sob o fenômeno analisado. No nosso caso, os materiais se constituem da própria narrativa do jogo, oferecida ao sujeito por meio das cinemáticas² e dos diálogos dos personagens, pelos quais buscamos entender os mitos presentes em sua estrutura e de que forma os conteúdos simbólicos dialogam com conceitos e arquétipos presentes no imaginário coletivo. Para tal análise, estruturamos o artigo em três partes distintas. Primeiramente trazemos a definição de mito como forma de narrativa, apontando suas particularidades e como sua estrutura comportamental ainda é viva na atualidade. Em seguida, discorreremos sobre o jogo analisado, explorando pontos essenciais que nos permitirão partir para a terceira etapa, na qual buscamos analisar os diversos mitos presentes na narrativa de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* e como eles contribuem para a constituição de uma mitologia própria do jogo.

MITO: A NARRATIVA PRIMORDIAL

No senso comum, o mito se apresenta como uma narrativa associada à fábula, a uma história fantasiosa que teve lugar em um tempo muito antigo. Essa é apenas uma das acepções do mito, que, por si, é um termo de difícil definição, uma vez que sua aplicação permite diversas instâncias de significado, como, por exemplo, os mitos do cinema (atrizes e atores famosos), os mitos da criação do mundo, mito da superioridade das raças, mitos do folclore de uma determinada cultura. Aqui, abordaremos a perspectiva narratológica do mito, considerando-o como uma estrutura concebida para fundamentar comportamentos e explicar o lugar do indivíduo no mundo perante a si e à realidade. Devido ao seu aspecto simbólico, o mito traz “consigo uma mensagem que não está dita diretamente. Uma mensagem cifrada. O mito esconde alguma coisa. O que ele procura dizer não é explicitado literalmente. Não ‘está na cara’. O mito não é ‘objetivo’” (ROCHA, 1996, p. 4). Apesar da amplitude de definições encontradas para o mito, especialmente quando levada em conta a possibilidade de seu estudo poder ser conduzido por diversos campos, como a antropologia, a sociologia, a psicanálise e a mitologia, existe um cerne presente em todas as suas concepções: é uma narrativa sagrada, que comunica um acontecimento ocorrido em um tempo primordial, no qual uma irrupção

do sagrado, ou seja, das divindades, ocorreu no mundo humano, e pretende explicar o surgimento de um elemento, seja ele da natureza, da cultura ou de uma forma de comportamento. Para as sociedades arcaicas, a organização social, sua estrutura de subsistência, a religião, todos os seus aspectos eram explicados pelos eventos míticos que ocorreram em um tempo primordial, já que

o mito narra como, graças às façanhas dos Entes Sobrenaturais, uma realidade passou a existir, seja uma realidade total, o Cosmo, ou apenas um fragmento: uma ilha, uma espécie vegetal, um comportamento humano, uma instituição. É sempre, portanto, a narrativa de uma “criação”: ele relata de que modo algo foi produzido e começou a ser (ELIADE, 2000, p. 11).

Os vieses pelos quais o mito pode ser abordado são inúmeros, porém aqui tomamos a perspectiva da psicanálise, utilizando o conceito de inconsciente coletivo proposto por Jung (2002), o qual defende que a semelhança entre mitos de diversos povos que nunca tiveram contato entre si se dá pela predeterminação humana a certos conteúdos, formas pré-adquiridas presentes na consciência individual, contudo compartilhadas por todos os indivíduos. Essas formas se manifestam por meio de arquétipos, que se pronunciam nos homens por processos inconscientes involuntários e por modelos de comportamento no mito. Assim, devido à presença compartilhada desses conteúdos pela humanidade, narrativas mitológicas semelhantes puderam ter origem em diferentes povos. As formas pré-adquiridas presentes no inconsciente não são passíveis de conhecimento em seu estado básico, necessitando serem transformadas em arquétipos ou imagens arquetípicas para então adentrarem o limiar da consciência. Jacobi (2016) aponta que determinadas formas são transfiguradas em arquétipos que se tornam a base dos mitos para elucidar questões inerentes à humanidade, como, por exemplo, a conversão da oposição entre bem e mal nas figuras do herói e do dragão (a qual pode ser metamorfoseada em diversas outras imagens) ou a concepção da reencarnação/ressureição como uma forma de ilustrar a ideia de morte e de renascimento. E quando aqui falamos de morte e renascimento, utilizando um exemplo de como as imagens arquetípicas funcionam dentro dos mitos, pensemos no entendimento não apenas somente relacionado à morte física humana, mas também à ideia de renovação, de uma passagem cíclica do tempo, como, por exemplo, a alternância entre dia (vida) e noite (morte), com o sol como protagonista que a cada dia morre e renasce, ou quanto aos próprios ciclos da natureza, por meio do mito de Perséfone e sua constante morte e ressurreição. Por mais que por vezes sejamos levados a acreditar que os mitos se esvaíram no decorrer do tempo histórico, pressionados a serem desacreditados devido à emergência de um intenso racionalismo,

eles ainda habitam as produções midiáticas, adaptando-se e reatualizando-se a cada era vigente e a cada nova narrativa contada. Exemplos são inúmeros, como a ampla utilização de temas mitológicos em revistas em quadrinhos, com o mito do homem comum que descobre ter poder sobre humanos; a eterna luta entre o bem e o mal, extensivamente exemplificada na mídia brasileira pela dualidade entre mocinho e vilão nas novelas; os livros *best-sellers*, como *Harry Potter*, *Jogos vorazes* e *Crepúsculo*, que acoplam elementos míticos à sua narrativa; a constante utilização da Jornada do Herói em filmes *blockbusters*. Os rituais vivos da sociedade contemporânea também refletem comportamentos míticos por meio dos ritos de passagem e de renovação das sociedades arcaicas e presentes na cultura atual, como a festa de 15 anos, as comemorações de Ano Novo, as celebrações de uma mudança para uma nova casa. Dessa forma, percebemos que os mitos não foram transpostos na onda cientificista, apenas ganharam nova roupagem, ainda se mostrando como uma forma de organização universal e de comportamento exemplar, já que

todo mito deve se renovar, tal como o rei, nos contos de fadas, deve passar seu reino ao filho, tão logo esse tenha realizado as tarefas necessárias para sua obtenção, isto é, tenha se tornado maduro para isso. Desse modo, em cada época, os mitos precisavam ser traduzidos para a linguagem psicológica predominante, para encontrar acesso às almas (JACOBI, 2016, p. 137-138).

Os jogos eletrônicos, de forma geral, criam universos fantásticos que inúmeros arquétipos (o herói, o vilão, o sábio, por exemplo), em que o personagem principal realiza determinadas tarefas dotadas de um sentido final, em sua maioria como provas que o levam ao crescimento espiritual e expansão da consciência. Assim como nos mitos, os jogos incorporam elementos extrassensíveis, figuras oriundas de fora da realidade sensível, mas que habitam o imaginário coletivo, compondo narrativas nas quais o protagonista explora terras desconhecidas, espaços fantásticos e misteriosos. Aqui falamos tanto da utilização dos arquétipos coletivos quanto da própria inserção de elementos ditos fantásticos e constantemente explorados em temas mitológicos, como centauros, deuses, espíritos, fadas e dragões, por exemplo. Nas descrições mitológicas, as narrativas aparecem ocorrendo em maioria das vezes em um local longínquo (o Hades, os Campos Elísios, o Jardim do Éden, o *Tír na nÓg*), uma terra diferente daquela da qual o protagonista emerge, sobre a qual ele terá de se familiarizar para conquistar seu objetivo. Assim também acontece com o jogo eletrônico, o qual possui um ambiente não

familiar ao jogador em sua primeira experiência, como proposto por Mary Fuller e Henry Jenkins (1995, p. 61, tradução nossa) em um diálogo registrado no livro *Cybersociety*:

o recurso central da Nintendo [ou de qualquer console de videogame] é a apresentação constante de espaços espetaculares (ou “mundos”, para usar a linguagem do jogo). Suas paisagens diminuem os personagens que servem, por sua vez, principalmente como veículos para os jogadores se moverem por esses lugares notáveis. Uma vez imersos no jogo, não nos importamos se resgatamos a Princess Toadstool ou não; tudo o que importa é permanecer vivo o tempo suficiente para se mover entre os níveis, para ver que espetáculo nos aguarda na próxima tela³.

Além disso, tanto o mito *per se* quanto os *video games* possuem uma relação muito peculiar e intrínseca com o tempo. Enquanto para a sociedade moderna o tempo é visto como histórico, uma linha contínua por uma sucessão de fatos que culminam no agora, nas sociedades arcaicas o tempo é visto como cíclico. A ritualização do mito implica tomar parte na experiência sagrada do momento em que ocorreram os eventos nele narrados, do tempo primordial no qual as divindades criaram os elementos do universo, já que, ao “reatualizá-los, ele é capaz de repetir o que os Deuses, os Heróis ou os Ancestrais fizeram *ab origine*” (ELIADE, 2000, p. 18). O ritual é uma forma de se tornar contemporâneo dos entes sobrenaturais, já que é por meio dele que o homem rompe com o tempo histórico, profano, e consegue adentrar o mesmo tempo cíclico do mito. Com efeito,

ao recitar os mitos, reintegra-se àquele tempo fabuloso e a pessoa torna-se, conseqüentemente, “contemporânea”, de certo modo, dos eventos evocados, compartilhada da presença dos Deuses ou dos Heróis. Numa fórmula sumária, poderíamos dizer que, ao “viver” os mitos, sai-se de um tempo profano, cronológico, ingressando num tempo qualitativamente diferente, um tempo “sagrado”, ao mesmo tempo em que primordial e indefinidamente recuperável (ELIADE, 2000, p. 21).

Eliade (1957) defende que, devido à dessacralização do homem e à exclusão do tempo cíclico na modernidade, a retomada com o sagrado acontece nas distrações, já que o descontentamento com o próprio presente o faz criar narrativas na tentativa de transcender a outro tempo. É nas narrativas do cinema, dos espetáculos, da literatura e dos jogos eletrônicos que o homem contemporâneo consegue escapar da pungente mecanização e racionalização da modernidade, transpondo-se a um tempo sagrado, distinto do tempo comum do dia a dia. Assim como ocorre nos rituais, espelhando as consagrações do mito, a quebra do tempo histórico também acontece nos *video games*. A partir do momento que o indivíduo ingressa na aventura contida dentro do jogo, ele

se entrega à narrativa apresentada e se deixa esvaír, mesmo que momentaneamente, do tempo presente, profano e histórico, para então adentrar ao tempo sagrado contido dentro do jogo.

THE LEGEND OF ZELDA

The Legend of Zelda é uma franquia de jogos eletrônicos da Nintendo do gênero aventura, que teve seu início com o lançamento do jogo de mesmo nome em 1986, criado por Shigeru Miyamoto para o Nintendo Entertainment System (NES). No jogo original, encontramos o protagonista Link, morador do reino fictício de Hyrule, que obtém a Master Sword e precisa reunir os oito fragmentos da Triforce para salvar a princesa Zelda do antagonista Ganondorf. Desde então, a franquia ganhou 19 jogos para diversos consoles da Nintendo e alcançou fama mundial, sendo expandido para outros mercados, como vestuário, bonecos de ação e jogos de tabuleiro.

Nosso objeto neste estudo é o quinto jogo da franquia, intitulado *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, lançado para o console Nintendo 64 em 1998 e o primeiro com gráficos 3D. Considerado por diversos fãs e revistas do gênero como um dos melhores jogos já produzidos, teve a introdução de um sistema de mira fixa e botões sensíveis ao contexto que se tornou o padrão em muitos jogos de aventura. Com mais de sete milhões de unidades vendidas em pouco mais de 20 anos, é um dos maiores sucessos da Nintendo e serviu de inspiração para inúmeros jogos produzidos desde então. A narrativa acompanha Link, uma criança de nove anos predestinada a se tornar o Herói do Tempo e salvar Hyrule. Passando por diversas provações, ele conhece então a princesa Zelda, que o alerta que Ganondorf está atrás da relíquia Triforce, a qual contém a essência das deusas criadoras do mundo e que concederia um poder divino àquele que a tocasse. Zelda acaba sendo capturada, e Link, após reunir três pedras sagradas, cai num sono de sete anos quando tira a Master Sword de seu pedestal. Despertado por Rauru, o sábio o alerta que Ganondorf conseguiu um pedaço da Triforce e que o protagonista precisa despertar outros cinco sábios para poderem então derrotar o antagonista. Link percorre cinco templos, libertando um sábio em cada um, e contando com a ajuda de Sheik, um misterioso guerreiro que o guia em sua jornada, derrotando Ganondorf e selando-o no Evil Realm. A princesa, então, usa sua Ocarina para mandar Link de volta ao passado, ao momento em que os dois se encontram pela primeira vez no jardim do castelo.

Durante a narrativa, são claros os indicativos da utilização de temas míticos para a construção e o desenvolvimento da história. Devido ao espaço limitado do artigo, abordaremos dois aspectos mitológicos mais abrangentes, o mito da criação divina e o mito do herói prometido e sua consequente jornada.

A MITOLOGIA ENTRA NA JOGADA

A CRIAÇÃO DO MUNDO

O mito da criação do universo e de suas partes componentes é uma narrativa presente na maioria das culturas humanas, geralmente seguindo a estrutura básica de manifestação do sagrado que transforma o Caos em Cosmos, seguindo a premissa de que “existe sempre uma história primordial e esta história tem um começo: um mito cosmogônico propriamente dito, ou um mito que descreve o primeiro estágio germinal do mundo” (ELIADE, 1989, p. 98). O autor argumenta que a mitologia, para os povos arcaicos, é tida como uma verdadeira história, uma vez que relata como tudo no universo teve origem, inclusive o próprio universo. Gleiser (1997) defende que todas as sociedades das quais temos notícia, tanto passadas quanto presentes, buscaram maneiras de tentar explicar como o mundo veio a ser e procuraram respostas para uma pergunta inerente à condição humana: qual a origem de tudo? Dessa forma, cada cultura desenvolveu suas próprias diegeses, utilizando elementos que ali dispunham, por meio de metáforas que lhes eram inerentes; conhecer esses mitos era conhecer a própria origem das coisas e de si mesmo. A tentativa de responder à questão da origem levou muitas culturas a buscarem no elemento religioso a concepção de um ser Uno e Absoluto, que criou as estruturas mundanas e binárias a partir de si, representado por Deus, ou pelo império de vários Deuses, pelo Caos, pelo Vazio, pela Sombra. Dentro desse aspecto, encontramos inúmeros mitos de diversas religiões que ilustram a criação do mundo pela desintegração do Absoluto em elementos polarizados ou múltiplos, em uma tentativa de organizar o Caos existente, criando ordem divina, como nos exemplos citados a seguir.

A Bíblia traz a base da criação cristã na divisão do mundo entre céu e terra por Deus, como diz a passagem em Gênesis 1: 1 “no princípio criou Deus o céu e a terra” (BÍBLIA, 2019), e a consequente separação entre luz e sombra, que deu origem ao Tempo pela alternância entre dia e noite. Na mitologia grega, *a priori* havia o Caos, “uma massa confusa e informe, nada além de peso morto, na qual, entretanto, repousavam as

sementes das coisas” (BULLFINCH, 2009, p. 29), e a partir dele, Deus, um ser Absoluto, fez surgir outras divindades, como Gaia, Eros, Tártaro e Érebo, dentre outros. Nessa mitologia, o elemento da tríade está presente na formação do mundo, já que o mar, o ar e a terra derivam do Caos e são separados pela intervenção do Ente Supremo. Segundo Gleiser (1997), a mitologia dos índios americanos Hopi segue essa condição de “nada” preexistente, de infinito que é então moldado pelo Absoluto.

O primeiro mundo foi Tokpela. Mas antes, se diz, existia apenas o Criador, Taiowa. Todo o resto era espaço infinito. Não existia um começo ou um fim, o tempo não existia, tampouco formas materiais ou vida. Simplesmente um vazio incomensurável, com seu princípio e fim, tempo, formas e vida existindo na mente de Taiowa, o Criador. Então Ele, o infinito, concebeu o finito: primeiro Ele criou Sotuknang, dizendo-lhe: “Eu o criei, o primeiro poder e instrumento em forma humana. Eu sou seu tio. Vá adiante e profile os vários universos em ordem, para que eles possam trabalhar juntos, de acordo com meu plano”. Sotuknang seguiu as instruções de Taiowa; do espaço infinito ele conjurou o que se manifestaria como substância sólida, e começou a moldar as formas concretas do mundo (GLEISER, 1997, p. 26).

A existência do Caos e do Vazio expressa a imperfeição e simboliza a inexistência de ordem, a qual será criada a partir das ações do ser Absoluto e modificada pela transcendência do ser divino. Assim também acontece em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, que delimita nitidamente a narrativa da criação da terra ficcional de Hyrule. Seguindo a forma tradicional da transmissão oral dos mitos nas sociedades arcaicas, a Great Deku Tree narra ao jovem Link como Hyrule foi formada. Apresentado por meio de uma cinemática em uma das sequências iniciais do jogo, *a priori* havia um “nada”, que foi então moldado e transformado por seres divinos na realidade sensível conhecida pelos homens:

antes do tempo existir, antes dos espíritos e da vida existirem... Três deusas douradas desceram ao caos que era Hyrule... Din, a deusa do poder... Nayru, a deusa da sabedoria... Farore, a deusa da coragem... Din... Com seus fortes braços flamejantes, cultivou o solo e criou a terra vermelha. Nayru... Derramou sua sabedoria na terra e deu o espírito de ordem ao mundo. Farore... Com sua rica alma, produziu todas as formas de vida que preservariam a ordem⁵ (THE LEGEND..., 1998, tradução nossa).

Outro aspecto que concerne às divindades criadoras do mundo e àquelas que regem o tecido da existência religiosa humana é a constante formação em tríade. Tal disposição reflete uma forma arquetípica presente no inconsciente coletivo segundo Jung (1983, p. 113-114), já que

existe um sem número de tríades arcaicas nas religiões antigas e exóticas, que não preciso mencionar aqui. A organização em tríades é um arquétipo que surge na história das religiões e que provavelmente inspirou, originariamente, a ideia da Trindade cristã.

Os fundamentos para essa tríade parecem ter sido originados da teologia egípcia (JUNG, 1983), que tinha sua base em Deus Filho (aqui representado pelo Faraó) e *kah-mutef*, o espírito gerador correspondente ao Espírito Santo. Também na mitologia egípcia encontramos a tríade Osíris-Hórus-Ísis, a qual teria agido como influência direta sob o aspecto relacionado à salvação no catolicismo, especialmente representando os dois últimos em Jesus e Maria (JUNG, 1983). O motivo da trindade também é ponto central em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, ocupando um papel de destaque não apenas nesse jogo específico, mas também na franquia como um todo. No objeto aqui analisado, aprendemos que uma tríade de deusas, após terem criado Hyrule e tudo que nela habita, partiram novamente para o céu e deixaram um símbolo de sua existência e de seus feitos, a Triforce, um triângulo dourado formado por três triângulos menores sobrepostos (THE LEGEND..., 1998). A Triforce se formou no local de onde as deusas partiram para os céus, e esse lugar passou a ser conhecido então como Sacred Realm, e “desde então, os triângulos sagrados se tornaram as bases da providência no nosso mundo⁶” (THE LEGEND..., 1998, tradução nossa). A presença do arquétipo da trindade proposto por Jung se faz como estrutura basilar da mitologia da franquia, tanto no panteão de deusas que guia a religião dentro do jogo quanto na tripartição do elemento por elas deixado, que se reflete no trio composto por Link-Zelda-Ganondorf, um espelho da narrativa arquetípica de herói-princesa-vilão. A Triforce, sendo una e ao mesmo tempo tripartida, assemelha-se à Santíssima Trindade cristã, na qual Pai-Filho-Espírito Santo, enquanto três elementos diferentes, compartilham da mesma unidade de substância, a consubstancialidade (*homoousia*), enquanto no jogo Link-Zelda-Ganondorf representam os três vértices da trindade.

Como dito anteriormente, a Triforce é um item presente em quase todos os jogos da franquia, representando uma fonte de poder absoluto e sempre almejada pelo antagonista. No local onde as deusas deixaram o mundo, foi erguido um templo em sua homenagem, que guarda a passagem ao Sacred Realm e o acesso à Triforce e à Master Sword, o que reflete o comportamento humano de construção de edifícios destinados à adoração e aos cultos dos deuses, já que esses lugares

podem ter certos poderes “espirituais” ou sobrenaturais, poderes de maior potência e maior duração, de significado cósmico mais amplo, do que processos ordinários da vida. E embora

os desempenhos humanos possam ser ocasionais e temporários, a estrutura que o suporta, seja uma gruta paleolítica ou um centro cerimonial maia com sua pirâmide elevada, será dotado de uma imagem cósmica mais duradoura⁷ (MUMFORD, 1961, p. 10, tradução nossa).

Assim, a construção de um templo marca um local divino, com o edifício fazendo a mediação entre o mundo profano e o sagrado, uma intersecção entre o mundo espiritual e o mundo sensível. A utilização de elementos imbuídos nas religiões humanas no jogo reflete culturalmente as adorações e as venerações de seus personagens a seus deuses, criando movimento recíproco entre o sujeito jogador e o “mundo culturalmente constituído” (MCCRACKEN, 2007).

THE HERO OF TIME

Uma figura emblemática, que habita o imaginário coletivo desde as sociedades arcaicas e ainda se mostra constantemente presente na contemporaneidade, certamente pode ser encontrada no arquétipo do herói, palavra oriunda do grego que em seus primórdios significava “proteger e servir” (VOGLER, 2015). Ao estudar mitos oriundos de diversas culturas espalhadas pelo espaço e tempo, Campbell (2007) explorou um padrão encontrado nas narrativas míticas protagonizadas por um indivíduo, o herói, que percorre um ciclo que ele nomeou de “Monomito”, ou a “Jornada do Herói”. Essa jornada se baseia na concepção dos rituais de passagem das sociedades arcaicas, sempre marcadas pelo ciclo de separação-iniciação-retorno, relacionando-se com o comportamento subjetivo humano por meio das manifestações das imagens arquetípicas (JUNG, 2002) e de fácil reconhecimento por parte do público, já que

a Jornada do Herói é universal, recorrente em todas as culturas e em todas as épocas. Como a evolução humana, ela é infinitamente variável e, ainda assim, sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto incrivelmente tenaz de elementos que brota incessantemente dos rincões mais profundos da mente humana; diferente em detalhes para cada cultura, mas fundamentalmente o mesmo (VOGLER, 2015, p. 42).

Campbell (2007) estabeleceu 18 passos que comumente são percorridos pelo herói, enquanto Vogler (2015), analisando principalmente as produções midiáticas oriundas do cinema e da literatura, chegou a 12 passos. Ambos os autores constatam que não é uma regra que todas as estruturas diegéticas contenham todos os passos, uma vez que eles podem ser fundidos entre si, duplicados, ou eliminados. Por ser uma narrativa inerente à condição humana, que se manifesta por meio de estruturas metafóricas com grande apelo emocional, sua utilização é frequente, especialmente nos produtos audiovisuais

com o intuito de atrair o público. A Jornada do Herói segue uma estrutura predeterminada: o herói recebe um chamado para sair do seu Mundo Comum e adentrar no Mundo Especial, encontrando um mentor que o treina ou o instrui para a aventura; em seguida enfrenta inimigos e encontra aliados enquanto aprende as regras do Mundo Especial, para então enfrentar a provação final e sair vitorioso desta, geralmente por meio de uma façanha que simboliza o renascimento; por fim, retorna ao Mundo Comum munido com o Elixir, que “de forma mais figurada, pode ser qualquer uma das coisas que levam as pessoas a empreender uma aventura: dinheiro, fama, poder, amor, paz, felicidade, sucesso, saúde, conhecimento ou uma boa história para contar” (VOGLER, 2015, p. 290). Com efeito, *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* utiliza abundantemente elementos arquetípicos do herói e de sua jornada, atraindo jogadores devido aos padrões universalmente compreendidos e recompensadores.

O protagonista Link é a personificação do arquétipo de herói, disposto a sacrificar as próprias necessidades em favor de outrem na busca pela própria identidade, enfrentando ameaças para triunfar ao final e expandindo sua consciência por um processo de aprendizado. O jogo ainda amplifica a imagem arquetípica do herói, atribuindo a Link múltiplas concepções mitológicas enraizadas na cultura coletiva: a predestinação por uma profecia, o mito da eterna juventude e referências à lenda do Rei Arthur. Link faz parte de uma sociedade constituída pela raça dos Kokiri, as crianças da floresta que nunca crescem⁸ e que possuem cada um uma fada. Apesar de ser criado como um Kokiri, Link não se sente como um⁹, sendo caçado por não possuir uma fada, evidenciando a diferenciação dos demais personagens da narrativa, uma marcação típica do padrão de herói. Em uma cinemática, vemos a Great Deku Tree, que aqui atua no arquétipo de mentor, explicar que chegara a hora do garoto sem fada começar a sua jornada, cujo destino é guiar Hyrule em um caminho de justiça e verdade (THE LEGEND..., 1998). Além disso, Link sonha com acontecimentos futuros, com o rapto da Princesa Zelda por Ganondorf e os consequentes desdobramentos. Aqui já temos os primeiros indícios da predestinação do personagem principal, fato esse que será confirmado ao longo da trama.

Figura 1: Esquema da Jornada do Herói.

Fonte: Vogler (2015).

Link e a estrutura diegética do jogo seguem, fielmente, a maior parte dos passos propostos por Vogler (2015) na Jornada do Herói. No início, ele pertence ao **Mundo Comum**, imerso em seu cotidiano na floresta em sua zona de conforto. Acontece então o **Chamado à Aventura**, quando a Great Deku Tree envia a fada Navi para alertar Link sobre os perigos iminentes. O protagonista chega então perante a árvore, simbolizando o **Encontro com o Mentor**, a qual explica que uma maldição foi imposta sobre ela e esse é o momento de testar a coragem do garoto, perguntando se ele aceita a tarefa de derrotar o mal que se abateu sobre ela. Link então aceita o chamado e erradica a maldição de seu mentor, o qual o entrega a Esmeralda Kokiri. O próximo passo da Jornada, a **Travessia do Limiar**, dá-se quando Link sai da floresta pela primeira vez e adentra nos campos de Hyrule, onde encontra a Princesa Zelda, que fala sobre a profecia do menino da floresta que salvará o mundo. Em Hyrule, ele passa pela fase de **Testes, Aliados e Inimigos**, derrotando inimigos pelo caminho e buscando em masmorras o Rubi dos Gorons e a Safira dos Zoras - importante notar aqui a constante utilização do número três que, conforme já citado por Jung (1983), é um arquétipo presente em diversas sociedades arcaicas; e como cada uma das três primeiras masmorras se liga aos elementos que compõem a Triforce.

A primeira delas obriga Link a testar sua coragem, já a segunda tem combates intensivos, simbolizando o pedaço referente ao poder e ao crescimento de Link, enquanto a

terceira testa sua sabedoria ao utilizar mecanismos de quebra-cabeça para que possa avançar. Ao final das três masmorras, Link evoluiu nos três aspectos da Triforce, transformando-se lentamente no Herói do Tempo prometido nos mitos. Com as três pedras em mãos, ele abre a passagem para o Sacred Realm e encontra lá um item mitológico que faz clara referência à lenda do Rei Arthur¹⁰, a espada Excalibur na pedra, que no jogo é chamada de Master Sword¹¹. Assim como Arthur, Link é o herói predestinado a conseguir tirar a espada da pedra, fato que ocasiona que ele caia em um sono que dura sete anos, tempo para que ele amadureça e se torne adulto, com Ganondorf tomando o poder nesse ínterim. O próximo passo se configura pela **Aproximação da Caverna Oculta**, quando o herói busca itens e elementos capazes de ajudá-lo a derrotar o vilão, simbolizado aqui pelos cinco templos que Link deve passar, derrotando os subordinados de Ganondorf e despertado em cada um deles o sábio que o tornará mais forte. A fase da **Provação** acontece quando o protagonista do jogo finalmente enfrenta Ganondorf e o derrota, seguido pela etapa da **Recompensa**: Link realmente se tornou o prometido Herói do Tempo e derrotou a ameaça que se espalhava sobre Hyrule. O **Caminho de Volta** pode ser sinalizado pelo ato de Zelda o mandar de volta no tempo para quando Link era criança, simbolizando aqui também a sua **Ressureição**, já que esse é um novo nascimento, uma volta ao tempo passado. Porém, apesar de tornar-se criança novamente, Link teve sua consciência expandida e a afirmação de sua identidade como Herói, finalizando a Jornada do Herói com o **Retorno com o Elixir**, quando ele devolve a Master Sword a seu pedestal e desfruta de uma Hyrule pacífica.

Além do arquétipo do Herói, Vogler (2015) identificou outros setes arquétipos constantemente presentes nos mitos, no folclore, nos contos de fada e nas produções midiáticas. Assim como os passos da Jornada, nem todos precisam estar necessariamente presentes em todas as narrativas, e alguns personagens podem abarcar funções de diferentes arquétipos. Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, temos os **Mentores** como a Great Deku Tree e a fada Navi; os **Guardiões do Limiar** como os lacaios de Ganondorf que Link enfrenta em cada masmorra; o **Arauto** como a fada Navi e a coruja Kaepora Gaebora, que frequentemente indicam o caminho que ele deve seguir; o **Camaleão** se personifica em Sheik, um personagem misterioso que auxilia Link e ao final se apresenta como a Princesa Zelda disfarçada; a **Sombra** como Ganondorf; os **Aliados** como os diversos personagens que auxiliam Link em sua jornada; e o **Pícaro** na personagem Saria, que sempre lembra Link de permanecer puro e inocente, como ele era quando criança.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio deste estudo, foi possível perceber que elementos provenientes dos sistemas mitológicos não estão presentes apenas nas sociedades arcaicas, mas permanecem vivos e atuantes nos produtos midiáticos atuais, influenciando narrativas e o modo como elas são construídas. Partindo da perspectiva de que o estudo dos jogos eletrônicos permite a análise das concepções societárias nas quais esses jogos se inserem, esse segmento da cultura se mostra como terreno fértil para a exploração de temas mitológicos e imbuídos no imaginário coletivo. Utilizados para ilustrar a origem do universo, os mitos da criação trespassam o âmbito das sociedades primitivas e penetram a concepção racionalista da modernidade para ganhar terreno nas narrativas das religiões e dos *video games*. Em *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, a presença desse aspecto mitológico se faz fortemente presente, assim como a utilização do arquétipo do herói e seu crescimento pessoal por meio da Jornada do Herói, um estilo de narrativa mítica abundantemente presente nos produtos midiáticos atuais. Consumir os produtos midiáticos que utilizam arquétipos e conteúdos enraizados no imaginário coletivo - os jogos eletrônicos neles incluídos - é adentrar em um tempo sagrado, distinto do tempo histórico e arraigado ao tempo do imaginário.

Refletir sobre as narrativas midiáticas se constitui como uma das tarefas mais intrincadas do pesquisador em comunicação, já que elas se constituem de inúmeras camadas de significado sobrepostas, que lidam diretamente com a subjetividade humana e com elementos do simbólico que se encontram em constante transformação na cultura audiovisual e imagética atual. A análise de *The Legend of Zelda: Ocarina of Time* revela que os produtos culturais atuais fazem uso de aspectos que reatualizam e revivem os mitos por meio da sua propagação em narrativas que abarcam conteúdos compartilhados no inconsciente coletivo e que lidam diretamente com questões simbólicas inerentes à condição humana.

REFERÊNCIAS

- BAITELLO JUNIOR, Norval. *A era da iconofagia: ensaios de comunicação e cultura*. São Paulo: Hacker Editores, 2005.
- BÍBLIA. *Bíblia sagrada*. Tradução de Almeida Corrigida Fiel. Disponível em: <https://www.bibliaonline.com.br/acf>. Acesso em: 22 jan. 2019.

BONIN, Jiani Adriana. Pesquisa exploratória: reflexões em torno do papel desta prática metodológica na concretização de um projeto investigativo. *In: COMPÓS*, 21., 2012, Juiz de Fora. *Anais [...]*. Juiz de Fora: Compós, 2012. v. 1, p. 1-14.

BULLFINCH, Thomas. **O livro da mitologia: histórias de deuses e heróis**. São Paulo: Martin Claret, 2009.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento, 2007.

CONTRERA, Malena Segura. **O mito na mídia**. São Paulo: Annablume, 1996.

ELIADE, Mircea. **Mito e realidade**. São Paulo: Perspectiva, 2000.

ELIADE, Mircea. **Mitos, sonhos e mistérios**. Lisboa: Edições 70, 1957.

ELIADE, Mircea. **Origens**. Lisboa: Edições 70, 1989.

FULLER, Mary; JENKINS, Henry. Nintendo and new world travel writing: a dialogue. *In: JONES, Steve* (ed.). **Cybersociety: computer-mediated communication and community**. Thousand Oaks: Sage, 1995. p. 57-72.

GLEISER, Marcelo. **A dança do universo: dos mitos da criação ao Big Bang**. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.

JACOBI, Jolande. **Complexo, arquétipo, símbolo na psicologia de C. G. Jung**. Petrópolis: Editora Vozes, 2016.

JUNG, Carl Gustav. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. Petrópolis: Editora Vozes, 2002.

JUNG, Carl Gustav. **Psicologia da religião ocidental e oriental**. Petrópolis: Editora Vozes, 1983.

KELLNER, Douglas. **A cultura da mídia**. Bauru: EDUSC, 2001.

MCCRACKEN, Grant. Cultura e consumo: uma explicação teórica da estrutura e do movimento do significado cultural dos bens de consumo. **RAE - Revista de Administração e Empresas**, São Paulo, v. 47, n. 1, p. 99-115, 2007.

MUMFORD, Lewis. **The city in history: its origins, its transformations, and its prospects**. New York: Harcourt, Brace and World, 1961.

MURIEL, Daniel; CRAWFORD, Garry. **Video games as culture: considering the role and importance of video games in contemporary society**. New York: Routledge, 2018.

ROCHA, Everardo. **Magia e capitalismo: um estudo antropológico da publicidade**. São Paulo: Brasiliense, 2010.

ROCHA, Everardo. **O que é mito**. São Paulo: Editora Brasiliense, 1996.

THE LEGEND of Zelda: Ocarina of Time. **Nintendo Co. Ltd.** 1998. Cartucho. 1 jogo eletrônico.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores*. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.

NOTAS

- 1 Do original, “video games and their culture can help us understand aspects of social life such as work, education, culture, agency, power, experience, empathy, and identity in today’s world”.
- 2 Cinemáticas são cenas nos *video games* em que o jogador tem pouco ou nenhum controle, funcionando como uma forma de avançar o enredo, providenciar informações ou inserir novos personagens.
- 3 Do original, “Nintendo’s [or any game console’s] central feature is its constant presentation of spectacular spaces (or “worlds,” to use the game parlance). Its landscapes dwarf characters who serve, in turn, primarily as vehicles for players to move through these remarkable places. Once immersed in playing, we don’t really care whether we rescue Princess Toadstool, or not; all that matters is staying alive long enough to move between levels, to see what spectacle awaits us on the next screen.”
- 4 Do Latim, “desde o princípio”.
- 5 Do original, “before time began, before spirits and life existed... Three golden goddesses descended upon the chaos that was Hyrule... Din, the goddess of power... Nayru, the goddess of wisdom... Farore, the goddess of courage... Din...With her strong flaming arms, she cultivated the land and created the red earth. Nayru... Poured her wisdom onto the earth and gave the spirit of law to the world. Farore... With her rich soul, produced all life forms who would uphold the law.”
- 6 Do original “since then, the sacred triangles have become the basis of our world’s providence.”
- 7 Do original, “[they] may have certain “spiritual” or supernatural powers, powers of higher potency and greater duration, of wider cosmic significance, than the ordinary processes of life. And though the human performances may be occasional and temporary, the structure that supports it, whether a paleolithic grotto or a Mayan ceremonial center with its lofty pyramid, will be endowed with a more lasting cosmic image.”
- 8 Peter Pan, personagem cuja história e mitologia já fazem parte do imaginário cultural, serviu de inspiração para Link, fato esse já confirmado pelo criador da franquia. Assim como Pan, Link usa roupas verdes e é acompanhado por uma fada, e, apesar de crescer, pois não pertence à raça dos Kokiri, tem como amigos as crianças que nunca crescem, conhecidas como Garotos Perdidos da narrativa de Peter Pan.
- 9 É descoberto ao longo do jogo que Link não é um Kokiri, mas sim um Hylian.
- 10 A lenda do Rei Arthur é um componente presente no imaginário coletivo e explorado intensamente pela cultura pop. De origem britânica, a narrativa conta a história de Arthur, criado na corte sem saber sua verdadeira identidade como prometido ao trono, que se torna rei após retirar uma espada incrustada em uma pedra. O mito lida com temas como predestinação do herói, descoberta de identidade e magia, por meio do mago Merlin. *O único e eterno rei* (1958) e *As Brumas de Avalon* (1982) são adaptações do mito para a literatura, enquanto o audiovisual explorou o tema com produções como *A Espada era a Lei* (1963), *Monty Python em busca do cálice sagrado* (1975), *Rei Arthur* (2004) e *Merlin* (2008), entre outras.
- 11 Essa espada é encontrada em diversos outros jogos da franquia, sempre incrustada em uma pedra assim como na lenda do Rei Arthur.

Artigo recebido em 10 de abril de 2019.

Artigo aceito em 04 de setembro de 2019.