

A influência dos arquétipos “donzela” e “guerreira” e a jornada do herói na construção da personagem Lara Croft do jogo digital *Tomb Raider*

Rachel Barato Gama¹
Acácia de Fátima Ventura²

RESUMO

Este estudo apresenta e discute os aspectos importantes sobre os arquétipos e a jornada do herói que são utilizados no jogo *Tomb Raider* (2013), destacando destes, os arquétipos da “donzela” e “guerreira” presentes na construção e evolução da protagonista Lara Croft. As hipóteses serão delimitadas seguindo o estudo da quantidade de influência que os arquétipos possuem na construção da personagem, como estes arquétipos são desenvolvidos e como a jornada do herói se encontra presente na narrativa do jogo. Para este propósito, a origem dos termos arquétipos e da jornada do herói é estudada bibliograficamente, buscando traçar um paralelo entre seus significados e sua utilização na construção da personagem Lara Croft. Ao analisar a narrativa e de que forma os passos trilhados pela personagem através da jornada do herói, impacta seu amadurecimento durante o andamento do jogo, este trabalho chegou à conclusão de que os arquétipos donzela e guerreira estão profundamente entrelaçados à narrativa do jogo, e são de vital importância para construção e evolução da personagem.

Palavras chaves: *Tomb Raider*; Lara Croft; arquétipos; narrativa; jornada do herói.

ABSTRACT

This study presents and discuss the important aspects of how the archetypes and the hero journey are utilized on the game Tomb Raider (2013), highlighting from those the archetypes “maiden” and the “maiden-warrior” that are present on the construction and evolution of the protagonist Lara Croft. The hypothesis are delimited following the study of the amount of influence that the archetypes have on the character construction, how these archetypes are developed and how the hero's journey are present on the narrative of the game. For that purpose, the origin of the term archetype and of the hero's journey is studied bibliographically, searching to trace the parallel between its meanings and their uses within the construction of the character Lara Croft. When the analysis of the narrative begin, and showed how her steps through the hero's journey impacts her growth during the game, this article have concluded that the archetypes maiden and maiden-warrior are deeply interlaced to the game narrative and have vital importance on the construction and evolution of the character.

Keywords: *Tomb Raider*; Lara Croft; archetypes; narrative; the hero's journey.

INTRODUÇÃO

O psicanalista Carl Jung foi o primeiro a definir o inconsciente coletivo e os arquétipos, em 1935. Define o inconsciente coletivo como a camada mais profunda da psique, conceitos e símbolos que todos carregam algo como uma herança psicológica de toda humanidade. Baseando-se neste conceito, Joseph Campbell utiliza os arquétipos definidos por Jung, mitos e símbolos presentes em todas as culturas de modo similar e que representam nossa realidade interna mais profunda. No livro “O Herói de Mil Faces”, Campbell (1949) explora o conceito do “monomito”, demonstrando que, embora em culturas diferentes, os heróis vivenciam a mesma jornada, que define como “Jornada do Herói” e divide em três atos e doze passos.

Utilizada de forma marcante na obra de George Lucas (1977), em “Star Wars” é possível reconhecer claramente os atos da jornada do herói e ainda nos dias atuais é difícil encontrar livros, filmes e jogos digitais que não sigam os passos de Campbell que o herói trilha em sua jornada. Os arquétipos presentes nos personagens e a forma como aprendem e evoluem em sua jornada até atingir seu objetivo são responsáveis por grande parte da imersão que os jogos procuram fornecer aos seus jogadores.

Os jogos digitais vêm ganhando um espaço cada vez maior no mercado atual, e estão previstos gerar US\$ 99,6 bilhões até o final de 2016, segundo pesquisa realizada pela Newzoo. Boa parte do sucesso dos jogos se deve à experiência que proporcionam aos jogadores, que buscam imersão nos roteiros e histórias que vivenciam com os jogos. A identificação com as personagens e sua jornada são essenciais para o vínculo dos jogadores.

A série de jogos “*Tomb Raider*”, cujo primeiro título foi originalmente lançado em 1996, retratava uma jovem exploradora em busca de mistérios, tendo de enfrentar diversos perigos e quebra-cabeças de modo tomar

¹ Tecnóloga em Jogos Digitais. E-mail: rachel.barato@hotmail.com

² Doutora em Psicologia, professora da Fatec/Americana. E-mail: aventura21@gmail.com

posse de algum misterioso artefato milenar. Lara Croft, a protagonista, veio a ser inserida no mundo dos jogos, dominado pelo mercado masculino, como um modelo objetificado em curvas fortemente exageradas e inatingíveis. No entanto, em 2013, a série sofreu um novo direcionamento, que ocasionou na reconstrução, tanto psicológica quanto corporal da personagem, tornando-a mais densa, interessante e com proporções realistas. Assim, no começo da narrativa, encontra-se uma personagem ingênua e medrosa que, ao trilhar os passos da jornada do herói, evolui consideravelmente até o final do jogo.

A partir do exposto o estudo se justifica em função do conceito de arquétipos definido por Jung (2000) quando este desenvolveu a ideia do inconsciente coletivo, uma parte da psique humana que seria comum em todas as pessoas e se faz presente nos mitos de diversas culturas. Os arquétipos fazem parte do inconsciente coletivo, o que faz com que estejam presentes em diversos mitos como metáforas que, segundo o autor, revelam a natureza da alma. Jung definiu os arquétipos em diversas categorias que foram utilizadas por Campbell na definição da Jornada do herói, presente nos modelos atuais de roteiros até a presente data.

O objetivo geral é estudar a origem do conceito de arquétipos e da jornada do herói demonstrando sua utilização no jogo *Tomb Raider*, lançado em 2013, selecionando dois tipos de arquétipos presentes na psique da personagem Lara Croft, para entender sua construção e evolução durante a narrativa.

Este trabalho foi desenvolvido em três partes, a primeira corresponde a definição dos termos de arquétipos e inconsciente coletivo segundo o autor Carl Jung, assim como os termos monomito e a jornada do herói segundo o conceito de Joseph Campbell. Também são esmiuçados os arquétipos da “guerreira” e da “donzela”. Na segunda tem-se um estudo sobre os jogos e a série de *Tomb Raider*, e como a personagem Lara Croft foi desenvolvida ao longo dos títulos lançados desde 1996, excluindo destes o jogo de 2013.

Assim, tendo os termos sido definidos, o histórico do jogo e a personalidade da personagem, a terceira parte é destinada às considerações finais, que tem por finalidade traçar o paralelo entre os arquétipos e a personagem assim como demonstrar a jornada do herói presente na narrativa, em como eles são desenvolvidos no decorrer do jogo e comprovar as hipóteses apresentadas anteriormente.

1 ARQUÉTIPOS

Jung consolida-se como o primeiro psicanalista a definir o termo “arquétipo” e o inconsciente coletivo no livro “Arquétipos e o Inconsciente Coletivo”, que reúne trabalhos do psicanalista de 1933 a 1955. Profundamente estudado e com amplas aplicações no uso da psicanálise, este termo torna-se um marco importante não só à psicologia, mas ao estudo de mitos e, atualmente, é facilmente identificável na roteirização de diferentes mídias, como filmes, livros, peças de teatro e jogos. Enfim, em todas as formas de contar histórias que a humanidade utiliza.

1.1 Os arquétipos de Jung

A principal definição de “arquétipo”, utilizada por Jung, compõe basicamente os elementos do inconsciente coletivo. Eles são imagens primordiais, profundamente presentes em mitos e símbolos, padrões de ideias que são encontrados no mundo todo, independentemente da cultura de seu povo. Segundo Jung (2000, p. 53): “O conceito de arquétipo, que constitui um correlato indispensável da ideia do inconsciente coletivo, indica a existência de determinadas formas na psique, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar”.

Destaca que estas “formas” são frequentemente encontradas em nossos sonhos – que são a manifestação mais pura do inconsciente e, segundo o psicanalista, de maneira subjetiva a cada indivíduo, mas ainda sim carregando o mesmo simbolismo compartilhado hereditariamente que vem sendo transmitido e compartilhado através de gerações sem que seja consciente ou baseado em experiências vividas pelos indivíduos.

Jung (2000, p.60), ratifica com seus objetos de estudos as demonstrações de modelos arquétipos em “delírios dos doentes mentais, das fantasias em estado de transe e dos sonhos da primeira infância (dos 3 aos 5 anos de idade)”. Para determinar a existência destes modelos, é de maneira laboriosa e fruto de profunda análise que ele percebe como os arquétipos surgem nas interpretações das pessoas, mesmos estas não tendo conhecimento de mitos ou da psicanálise que possam basear suas fantasias ou sonhos. Assim, estudando sonhos, delírios e interpretações não conscientes e travando comparações com materiais mitológicos, é possível verificar a existência dos arquétipos.

As figuras arquetípicas encontram-se presentes na história da humanidade como um todo, e são “invocadas” por diversas situações, acarretando reações instintivas e compulsões pessoais, geralmente com consequências imprevisíveis. Ao estudar o passado, é possível encontrar correspondências arquetípicas em um grande número de indivíduos e suas consequências terríveis. Ao demonstrar o caso, Jung (2000) utiliza o seguinte exemplo:

“Se trinta anos atrás alguém tivesse ousado predizer que o desenvolvimento psicológico tendia para uma nova perseguição dos judeus como na Idade Média, que a Europa estremeceria de novo diante do fúscio romano e do avanço das legiões, que o povo conheceria de novo a saudação romana como há dois mil anos atrás e que, em lugar da cruz cristã, uma suástica arcaica atrairia milhões de guerreiros prontos para morrer - tal pessoa seria acusada de ser um místico louco” (JUNG, 2000, p.58).

Em resumo, os arquétipos encontram-se profundamente atrelados à psique humana, ao inconsciente coletivo e à história da humanidade como um todo. Ao comparar mitos e suas culturas, Joseph Campbell consegue enaltecer diversos tipos de arquétipos, – não todos, pois estes são incontáveis –, busca demonstrar a similaridade entre eles, e mostrar como o herói, ou o protagonista, percorre caminhos e encontra figuras arquetípicas que o ajudam ou atrapalham, mas que, de maneira geral, o fazem perseguir e conquistar o seu objetivo, de modo que, ao final de sua jornada, ele tenha crescido espiritualmente e seja agora uma pessoa diferente de quando começara. Portanto, é com profunda análise que Campbell estabelece um de seus objetivos:

“[...] reunir uma ampla gama de mitos e contos folclóricos de todos os cantos do mundo, deixando que os símbolos falem por si mesmos. Os paralelos serão percebidos de imediato e desenvolverão uma ampla e impressionantemente constante afirmação de verdades básicas que têm servido de parâmetros para o homem, ao longo dos milênios de sua vida no planeta. [...] Como dizem os Vedas: ‘a verdade é uma só, mas os sábios falam dela sob muitos nomes’ (CAMPBELL, 2007, p.5)

1.1.1 O inconsciente coletivo

Jung (2000) relata que existem dois tipos de inconsciente, o pessoal e o coletivo, no qual este trabalho é baseado. O inconsciente pessoal é particular a cada indivíduo. Ele é composto de experiências vividas, por suas interpretações pessoais que são esquecidas ou reprimidas, esvaecendo da consciência, porém, presentes no inconsciente, permeando as decisões individuais, impulsos e anseios. O aprofundado estudo do inconsciente dá-se pela Psicanálise. O inconsciente coletivo, por sua vez, não é algo que foi adquirido através de experiências, mas sim, algo compartilhado hereditariamente.

Profundamente baseado nas experiências e conhecimentos humanos acerca da natureza e seus fenômenos, o inconsciente coletivo roda em torno da subjetividade encontrada em todos os mitos presentes em diversas culturas espalhadas pelo planeta. Campbell (1991, p. 62), explica como o inconsciente coletivo é diretamente relacionado à psique, sendo esta: “[...] a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos”.

Logo, ao passo que o ser humano – independentemente da época, seja na idade das cavernas ou na atual – segue os mesmos estágios corporais da vida, composto do ciclo infância, maturidade, o adquirir das responsabilidades, a decadência intelectual e corporal e enfim, a morte, sua reação às imagens arquetípicas mantêm-se as mesmas. E, sendo essas imagens arquetípicas advindas do inconsciente coletivo, este é tido como sendo uma “memória humana”, perpetuada através de contos e na psique humana, algo que todos carregam. Para Jung (2000, p. 18): “[...] a alma contém todas as imagens das quais surgiriam os mitos, e que nosso inconsciente é um sujeito atuante e padecente, cujo drama o homem primitivo encontra analogicamente em todos os fenômenos grandes e pequenos da natureza”.

Assim, este inconsciente coletivo é trazido à vida em mitos, que transferem os arquétipos em visões e interpretações esotéricas, que ensinam e guiam os “heróis” e por consequência, a humanidade, compartilhando “conteúdos coletivos, originariamente provindos do inconsciente” (JUNG, 2000, p. 17). É notável a manifestação deste inconsciente nos sonhos da humanidade. É ali que os medos, fantasias, monstros e ilusões florescem e oferecem o sabor e dissabor do autoconhecimento, que encantam e aterrorizam este mundo particularmente compartilhado.

“[...] Mas eles são, da mesma forma, diabolicamente fascinantes, pois trazem consigo chaves que abrem as portas de todo o domínio da aventura, a um só tempo desejada e temida, da descoberta do eu. Destruição do mundo que construímos e no qual vivemos, assim como nossa própria destruição dentro dele; mas, em seguida, uma maravilhosa reconstrução, de uma vida mais segura, límpida, ampla e completamente humana – eis o encanto, a promessa e o terror destes perturbadores visitantes noturnos, vindos do reino mitológico que carregamos dentro de nós.” (CAMPBELL, 2007, p. 8).

A psicanálise é tida como a melhor ferramenta para que a análise de símbolos seja feita. Campbell, ao traçar seus paralelos, percebe que o inconsciente é visto como o símbolo das águas profundas, cheias de mistérios e perigos, nos quais a pessoa pode se afogar ao tentar explorá-los. Ao mesmo tempo, representa a mudança e evolução. É preciso que a pessoa esteja aberta ao conhecimento que o psicanalista possui, e que queira evoluir, seguir em frente, para que este possa desempenhar o papel de um “guia” e assim, ajudá-la a encontrar um melhor caminho para seu objetivo.

Este tipo de processo não é estranho: ele é presente em diversos mitos e contos de fadas, onde é sabido que um guia é necessário e que sua intenção é ajudar a evoluir e prosseguir. Esse é um dos aspectos do inconsciente coletivo, dos arquétipos compartilhados e a origem do termo “monomito”.

1.2 Monomito

A mitologia e os ritos de passagem – embora por muitas vezes considerados tolos e ultrapassados pela cultura moderna – desempenham fundamental papel na evolução do espírito humano, pois fornecem símbolos “que levam o espírito humano a avançar, opondo-se àquelas fantasias humanas que tendem a leva-lo para trás.” (CAMPBELL, 2007, p. 6). Quando estes ritos de passagem não acontecem – não são desencadeados por imagens iniciatórias –, os indivíduos ficam presos em fantasias e imagens infantis, sendo incapazes de realizar a emancipação para a vida adulta. Essas imagens, caracterizadas no termo de arquétipo, vivenciam os ritos de passagem nos mitos em uma jornada cíclica, uma jornada que sempre se repete, mesmo sendo seus personagens, seus objetivos e sua história completamente diferentes um do outro, seu cerne – o coração da narrativa – constrói o monomito.

Ainda que Campbell (2007, p. 13) não tivesse inventado o termo, é em seu livro que o exemplifica e expande seu significado, tratando como seu núcleo o “padrão da aventura mitológica do herói (...) representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno [...]”. Estes rituais de passagem podem surgir em ordem diferente ou podem ser algo apenas implícito na decorrência do mito, mas o seu cerne ainda está lá: é o jovem herói – a ingênua criança – que é separada de seus pais para vivenciar sua iniciação – sua busca – no mundo exterior (ou em seu interior) e então retorna para casa, transformado por sua experiência – tendo adquirido ou não algum conhecimento que ajude a comunidade – mas que, de forma geral, tenha completado seu objetivo inicial

“E, rememorando aquilo que prometia ser nossa aventura – ímpar, imprevisível e perigosa –, tudo o que encontramos, no fim, é a série de metamorfoses padronizadas pelas quais homens e mulheres, em todas as partes do mundo, em todos os séculos de que temos notícia e sob todas as aparências assumidas pelas civilizações, têm passado.” (CAMPBELL, 2007, p.7).

Logo, os motivos que estão por trás dos mitos sempre foram – e sempre serão – os mesmos. São modificados de acordo com a sociedade, criados em um campo restrito, mas nos quais é possível identificar-se. Quando crescem exponencialmente em número, eles se confundem, se vinculam e se unem, tornando-se assim, uma mitologia maior e mais complexa. Campbell também cria o termo “mitologia criativa” onde exalta a liberdade de cada artista de criar seus mitos baseados em metáforas. E, com isto, é possível que o artista mergulhe tão profundamente em suas metáforas que consiga encontrar a similaridade da conexão que há entre mito e o inconsciente.

1.3 Os arquétipos da donzela e da guerreira

Para o estudo deste trabalho, foram escolhidos os arquétipos da “Donzela” e o da “Guerreira” que estão presentes na psique da personagem Lara Croft. Durante os capítulos seguintes, entrar-se-á no mérito da desconstrução ou não destes, de modo a demonstrar se as modificações das atitudes da personagem são ou não refletidas ou relacionadas a eles.

1.3.1 A donzela

Para Jung (2000), o arquétipo da donzela é a representação do feminino do herói, a *anima*, profundamente influenciado e determinado pela influência recebida da “mãe”. E o resgate da donzela pelo herói representa a libertação da *anima* dos aspectos “devoradores” – ou negativos – da mãe.

“[...] *Anima* é a personificação de todas as tendências psicológicas femininas na psique do homem — os humores e sentimentos instáveis, as intuições proféticas, a receptividade ao irracional, a capacidade de amar, a sensibilidade à natureza e, por

fim, mas nem por isso menos importante, o relacionamento com o inconsciente” (JUNG, 2000, p.123)

A donzela é um arquétipo extremamente comum nos mitos e histórias. Em sua maioria, ela vem representada por uma jovem mulher inocente, ainda apresentando traços da infância e de ingenuidade, curiosa, alegre e vivaz, ansiando por um amor romântico, uma aventura inesperada. Por sua falta de experiência, ela necessita de uma mãe – ou figura arquetípica que desempenhe este papel – que seja capaz de guiá-la e transmita seus conhecimentos sobre os perigos do mundo, sem subjugar ou subestimá-la. Ela é a personagem a ser resgatada e levada para longe dos perigos, a jovem pura, delicada e sensível, aos quais os heróis devem resgatar e se unir em matrimônio.

“Ela é a donzela presente às inúmeras mortes de dragões, a noiva raptada do pai ciumento, a virgem resgatada do amante não-sagrado. É a "outra metade" do próprio herói, pois "cada um é os dois": se a estatura do herói for de monarca do mundo, ela é o mundo; se ele é um guerreiro, ela é a fama. Ela é a imagem do seu destino, que ele deve libertar da prisão das circunstâncias restritivas” (CAMPBELL, 2007, p.176).

1.3.2 A guerreira

O arquétipo da guerreira não é tão comum quanto o da donzela. Ele reúne em si características de outro arquétipo, o andrógino, aquele que não pode ser caracterizado nem como feminino nem como masculino. No caráter mitológico, o andrógino pode ser encontrado em personagens como Adão, que possui o feminino e masculino em um só corpo antes de Deus separá-los, dando à Eva o aspecto feminino.

“[...] um andrógino, que constituía, na verdade, a condição de Adão quando de sua criação, antes de o aspecto feminino, Eva, ser retirado e tomar outra forma. Entre os gregos, não apenas Hermafrodito (filho de Hermes e Afrodite), mas também Eros, o deus do amor (o primeiro deus, segundo Platão), tinham, ao mesmo tempo, os dois sexos.” (CAMPBELL, 2007, p.84).

Assim, a guerreira possui em si os dois aspectos do feminino e do masculino, sendo este mito uma interpretação moderna da androginia como Serra (1996, p.183) afirma: “Neste sentido, a donzela guerreira é o símbolo atualizado do arquétipo do andrógino nos diferentes mitos épicos, que também se podem ter transformado em literatura”. Por ter dentro de si os aspectos da anima e do animus (feminino e masculino, respectivamente), o que o arquétipo da guerreira demonstra é a representação das mulheres em meios dominados por homens, sendo esta muito mais do que a esposa ou mãe.

Galvão (1973, p. 59, apud SERRA, 1996, p.184) afirma que: “[...] faz muito tempo que as mulheres sonham com fazer coisas interessantes porta a fora, desejam participar da vida pública e invadir a esfera de atuação monopolizada pelos homens. [...] Parece que é isto, fundamentalmente, o que essa longa, milenar, imemorial tradição da história da Donzela-Guerreira nos ensina”. Ainda segundo Galvão:

“Essa personagem frequenta a literatura, as civilizações, as culturas, as épocas, a História, a Mitologia. [...] Os traços básicos da personagem montam sempre uma mesma configuração, privilegiada de algumas áreas da personalidade. Filha única ou mais velha, raramente a mais nova, de pai sem filhos homens, corta os cabelos, enverga trajes masculinos, abdica fraquezas femininas – faceirice, esquivança, medo -, aperta os seios e as ancas, trata seus ferimentos em segredo assim como se banha escondida. Costuma ser descoberta quando, ferida, o corpo é desvendado; e guerreira; e morre.” (GALVÃO, 1973, p. 8-9, apud SERRA, 1996, p.183).

Descrição esta que se encaixa em diversos mitos nos quais há uma mulher guerreira tomando o lugar do homem, o filho homem e primogênito, na guerra em nome de seu pai ou em funções praticadas, pela maior parte, pelo público masculino.

1.3.3 Campbell e a jornada do herói

No livro *“O Herói de Mil Faces”*, Campbell (2007) utiliza seus paralelos para demonstrar como os mitos, em sua essência, são parecidos e como os heróis vivenciam a mesma jornada, o monomito. Tendo isso em mente, ele delimitou a jornada do herói, composta de três atos, conforme abaixo:

Ato 1 – Separação ou Partida: Neste ato, tudo gira em torno do recebimento do chamado e da saída do herói de seu mundo comum. O herói e seus desafios são apresentados. Ele acontece em torno de 5 passos: O Chamado da Aventura (o herói recebe o convite, algo externo que propõe a aventura na qual desempenhará papel essencial); A recusa do chamado (o herói quer sair em sua aventura, mas tem medo: o mundo que conhece é mais seguro e/ou ali ele já possui suas responsabilidades); O auxílio sobrenatural (o herói se encontra com seu mentor, que demonstrará o quanto a aventura é importante – muitas vezes não só para o herói e sua comunidade, mas para o mundo como um todo – e o herói inicia sua jornada, recebendo conhecimentos e sendo guiado pelo mentor); A passagem do primeiro limiar (a decisão do herói foi tomada e ele encontra seu primeiro desafio. É então que a aventura se inicia de vez); O ventre da baleia (é realizada a “passagem para o reino da noite”, ou seja, o herói pode sofrer sua primeira derrota, ou pode dar a impressão de que morreu, mas este é apenas um prelúdio ao seu “renascimento”).

Ato 2 – A iniciação: Neste Ato, o herói começa sua jornada entre provações e vitórias de iniciações. Aqui a história principal é desenrolada, o que compõe a base do conto como um todo. Este também possui 5 passos: O caminho das provas (após passar para o mundo desconhecido, cheio de formas desconhecidas, o herói encontra desafios aos quais deve sobreviver e a ajuda do mestre ancião se prova de grande valor. Talvez aqui ele perceba que exista um poder místico por toda a parte que lhe ajuda); O encontro com a deusa (nos mitos, é comum que o herói se case com a “rainha-deusa do mundo”, o que pode representar o sucesso de sua busca, ou a bênção do amor. A bênção divina da deusa envolve, como a mãe natureza, a vida e a morte, o bem e o mau, a mãe e a mulher sensual, o pessoal e o universal. Recebe a ajuda de uma figura feminina ou algo que represente o amor incondicional); A sintonia com o pai (o pai representa, ao herói, seu primeiro inimigo. É ele que se interpõe entre o filho e a mãe no início da vida e observa-se aqui a conclusão do complexo de Édipo. Assim como a deusa-mãe, o deus-pai também evoca o bom e o ruim, a paz e a violência. A sintonia com o pai acontece quando o filho consegue compreender o pai – ou seu inimigo –, perdá-lo, trazer junto a si. Em muitos mitos, é aqui que a criança se transforma em homem, onde a infância é deixada para trás. Este representa o auge da crise enfrentada pelo herói); A apoteose (o herói cruza o limiar da ignorância: adquire sabedoria, é liberado do seu mundo limitado em apenas preto e branco e encontra a harmonia interior); A bênção última (o herói chegou ao final de sua aventura, teve sucesso e é reconhecido pela comunidade daquele mundo outrora estranho e perigoso. Ele é regozijado e aclamado).

Ato 3 – O Retorno: Neste último ato, o herói volta para casa. Mas não é o mesmo que iniciou sua jornada, é um herói transformado, para o bem ou para o mal, ganhou novos companheiros, perdeu seu guia, seu mestre. Mas pode haver algum conflito final, algo que ainda o impeça de voltar ou pode não haver volta alguma. O retorno é composto por seis passos: A recusa do retorno (quando o herói dá por terminada sua busca, há de retornar com prêmio, com a palavra a ser espalhada, com a sabedoria a ser compartilhada. Mas, hei que ele há de não querer retornar, de duvidar de sua capacidade, de ter medo de prosseguir); A fuga mágica (estando o herói encarregado de entregar o prêmio, salvar o mundo, mudar a sociedade ou algo assim, todas as forças mágicas haverão de ajudá-lo. Assim como pode ser que a ruptura do mundo aconteça, uma grande obstrução ou uma perseguição ocorra); O resgate com o auxílio externo (Diante de grande dificuldade – que, muitas vezes o herói é incapaz de resolver sozinho –, virá a ajuda externa, o herói, reconhecido e regozijado, não pode ser deixado para trás. O mundo, carente de sua vitória e seus conhecimentos, virá ao seu resgate); A passagem pelo limiar do retorno (a mesma passagem que foi feita para o mundo desconhecido retorna em sua volta. Aqui o herói tem a difícil missão de voltar e, assim, oferecer ao povo sua vitória. Mas como contar? Como espalhar a sabedoria? Este representa o último limiar de volta); Senhor dos dois mundos (o herói retorna. Agora possui conhecimento do seu mundo e do outro, supostamente das trevas no início de sua aventura, mas que agora não assim é representado para ele. É o herói que conhece a ponte entre os dois mundos, suas similaridades, seus encantos e seus terrores. É seu renascimento diante de seu velho eu); e, Liberdade para viver (finalmente, o herói é liberto de sua busca. É aqui que compreende que, mesmo tendo feito e vivido tudo que fez no outro mundo, é como os outros – apesar de diferente –, é inerente à morte, comete erros e a passagem do tempo continua a acontecer. Não, o herói não é melhor que ninguém, mas ele é a mudança necessária, o crescimento indispensável, a consciência que se modifica).

É importante destacar que os passos acima nem sempre estão como um todo presentes na narrativa – pois, muitas vezes, podem estar apenas implícitos – mas são bastante constantes em ritos religiosos e na mitologia em geral, que foi utilizada pelo autor na manufatura do livro. É comum que os passos como *“o encontro com a deusa”*, *“a sintonia com o pai”* e *“a apoteose”* sejam fundidos em uma só parte, que compreende os desafios, o auge da crise e

seu sucesso subsequente. Assim como todo o acontecimento do retorno e seus desafios não existam, mas que seja breve e cheio de sucesso para a personagem.

Tendo em vista os contos e histórias modernos, a jornada do herói é comumente tratada com menos passos que os originais, ainda girando em torno dos três atos iniciais – separação-iniciação-retorno – mas divididos em apenas doze passos por Vogler (2006, apud XAVIER, 2009, p. 177). São eles: Ato 1 – Separação ou Partida (ainda composto por cinco passos: o mundo comum; o chamado da aventura; a recusa do chamado; o encontro com o mentor; travessia do primeiro limiar); Ato 2 – Iniciação (este possui quatro passos: Provação, aliados e inimigos; Aproximação da caverna oculta; provação suprema; recompensa); e, Ato 3 – O retorno (consiste em três passos: Caminho de volta; Ressurreição; Regresso do elixir).

2 TOMB RAIDER

Tomb Raider é uma série de jogos desenvolvida inicialmente pela *Core Design* (1996) e idealizada pelo roteirista Toby Gard, tendo seu primeiro título lançado em 1996 e o mais atual, *“Rise of the Tomb Raider”*, em 2016. Inicialmente lançado para computador, o jogo é projetado em terceira pessoa, no gênero de ação e aventura, misturando elementos plataforma e em 3D, possuindo como protagonista Lara Croft, arqueóloga bilionária, filha de aristocratas, que percorre o mundo em busca de artefatos raros apenas por diversão, enfrentando armadilhas, animais e mercenários. O game possui diversos quebra-cabeças desafiadores, gráficos impressionantes, grandes inovações, um enredo inspirado nos filmes de *Indiana Jones* e uma protagonista forte e independente, o primeiro título da série foi um sucesso, abrindo portas para uma série milionária que se faz presente até os dias de hoje. (JUAN, 2016).

Até o presente momento, a série de *Tomb Raider* possui dez jogos oficiais – produzidos para consoles e computador –, doze lançamentos paralelos para dispositivos móveis variados, cinquenta e duas histórias em quadrinhos, duas séries animadas sob um título que rende milhões de dólares à sua atual produtora, *Crystal Dynamics*. (JUAN, 2016). Para o presente estudo foi utilizado o título lançado em 2013, *Tomb Raider: A Survivor is born* – Tomb Raider: Um sobrevivente nasce, em tradução livre – e irá, portanto, descrever de forma breve e resumida o modo como a personagem foi desenvolvida durante os dezessete anos de existência da série dando ênfase apenas à sua construção psicológica no jogo de 2013.

2.1 O jogo

“A partida original para a terra das provas representou, tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpra agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas.” (CAMPBELL, 2007, p.59)

Após 17 anos do lançamento do primeiro jogo da série, em 2013 *Tomb Raider* é relançado com o mesmo título que o primeiro, mas a história de Lara Croft é recontada desde seu início, desconsiderando as histórias dos jogos precedentes – uma prática conhecida no mundo dos jogos como *reboot*. Durante os anos anteriores, os diversos jogos da saga tendem a contar a história da vida de Lara, mas são narrativas superficiais que possuem furos de enredo e vários acontecimentos entre os jogos que não fazem sentido ou que são contraditórios, tendo seus enredos voltados às origens da personagem por mais de duas vezes em tentativas de mudar este cenário e dar uma nova motivação às constantes buscas de Lara (ZANGADO, 2014).

O fato de a série estar cada vez mais impopular entre os fãs, com títulos considerados fracassos de vendas, repetitivos e fracos – e que demandava grande inovação da desenvolvedora – faz com que o jogo de 2013 busque retomar o seu sucesso, apostando em uma reestruturação completa, desde o modelo corporal da personagem até toda sua psique, apresentando Lara como uma jovem mulher comum, recém-graduada na faculdade de arqueologia, inexperiente e inocente, bem diferente da personagem forte, independente que raramente demonstra medo ou fraqueza que havia sido vendida nos jogos anteriores (STELLA, 2016).

Por fim, *Tomb Raider* (2013) vem reescrever de forma aparentemente definitiva o passado e a história de Lara Croft. Assim como muitos jogos atuais, este jogo possui como diferencial um enredo amplamente desenvolvido, construído para desenvolver a identificação do jogador com a personagem.

O jogo começa com Lara, uma recém-graduada em arqueologia, saindo em sua primeira expedição junto com uma tripulação de amigos, a bordo do navio *Endurance*, à procura do reino perdido de *Yamatai*. O capitão Conrad Roth – um amigo de longa data do pai de Lara –, confiante nas pesquisas realizadas por Lara, lidera o grupo

em direção ao mar revolto do Triângulo do dragão – uma clara referência ao triângulo das bermudas – onde tudo o que poderia dar errado acontece e Lara conhece o verdadeiro preço da aventura.

O objetivo do jogo gira em torno de sair da ilha amaldiçoada, como diziam as lendas, mas, não é facilitado, pois possui como principal obstáculo a seita dos *Sollaris*, comandada por um homem louco chamado Mathias. Ele captura Samantha, a melhor amiga de Lara Croft, e a apresenta como oferenda para a rainha do sol, que ainda vive e controla as tempestades que acontecem ao redor da ilha. Ela é aceita pelo espírito da antiga rainha para a cerimônia que tornará Samantha seu próximo invólucro e os preparativos para a cerimônia começam, enquanto Lara, separada de sua tripulação e perseguida pelos *Sollaris*, luta desesperadamente para chegar até a amiga e o restante da tripulação para salvá-los. Na grande maioria das vezes, Lara não pode contar com a ajuda de ninguém – pois havia sido separada de todos desde o início do jogo,, além de sua própria motivação e coragem, e vê diversos companheiros se sacrificarem para que eles possam sair dali. Desde o início da aventura, ela se sente responsável por tudo que acontece aos seus amigos e sabe que é por sua culpa que eles estão presos ali, e que as pessoas que ela amava faleceram. Deste modo, Lara começa a crescer e se torna implacável.

Ela precisa sobreviver e, para isto, vai passar por cima do que for por seus companheiros. Seu objetivo é tirar todos dali, mas primeiro, precisa passar por Mathias e os *Sollaris*, para derrotar o espírito da rainha *Himiko* e parar suas tempestades ou nenhum de seus esforços vão valer a pena, já que as tempestades não deixam ninguém sair da ilha.

2.2 Lara Croft

Durante o início da série de jogos, Lara Croft havia sido construída como uma criatura bela e perigosa. Acostumada a ter tudo que queria e muito ambiciosa, ela ia atrás dos artefatos por pura diversão e não importava por quem – ou pelo o quê – tivesse de passar por cima. Não era comum que fosse representada com emoções – principalmente fraqueza ou medo – e mesmo depois da edição *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), na qual seu mestre fica preso durante a fuga de um templo que esta desmoronando e é dado como morto, ela não se abala ou demonstra alguma emoção. Ela é brilhante, atlética, fria e calculista, pronta para o que der e vier.

Figura 1 - Lara Croft



Fonte: Stella's Tomb Raider Site (2013)

É apenas em *Tomb Raider: Legend* (2006) quando o roteirista original volta à franquia, que a personagem inicia seu amadurecimento, começando a ter suas emoções e sentimentos aprofundados. Ainda sim, ela é forte e misteriosa, independente e raramente precisa da ajuda de alguém. Apesar de ter seu corpo e movimentos exageradamente pensados e produzidos por e para o público masculino, esta também é uma característica dela que começa a mudar quando Toby retorna ao comando da série. Seu corpo começa a tornar-se mais realista, as motivações de Lara mudam, pois agora ela quer descobrir o que aconteceu com sua mãe e se pode trazê-la de volta depois de seu sumiço. Não é apenas por que ela quer colecionar artefatos ou porque faz isso para se divertir.

É a partir deste jogo que ela é desenhada como uma heroína – apesar das mortes que poderia evitar –, ela tem um motivo real, uma obsessão que pode ser justificada, além de obviamente gostar do que faz. Lara finalmente começa a ter uma profundidade psicológica que não é totalmente deixada de lado no andar da narrativa, como nos jogos anteriores.

Mas, a heroína que todos os jogos anteriores da série pecam em construir, o título *Tomb Raider* (2013) faz com maestria, mergulhando fundo na transformação de Lara na figura destemida e forte dos jogos anteriores. Como Lara Croft não possui nenhum medo ao enfrentar um grupo de assassinos armados? Como Lara Croft mantém a calma ao se encontrar no meio um uma alcateia de lobos famintos? A resposta para esta e quaisquer outras perguntas é simples: é por que ela já sobreviveu a tudo isso e a outros eventos bem mais traumatizantes.

Lara, no início do enredo, é uma garota absolutamente normal. Um pouco tímida, mas decidida a fazer o que quer e motivada. Ela possui amigos e preocupações mundanas como “será que estou certa? Será que vou conseguir ser como meu pai?” e, de repente, ela se vê lutando desesperadamente por sua vida por diversas vezes. Ao chegar à ilha na qual se passa o jogo, após o naufrágio de seu navio, ela é sequestrada e se vê no meio de uma caverna cheia de ossos, corpos e sangue. E ela espera – e deseja – ser resgatada. Chama seus amigos por várias vezes, preocupada com eles, mas, principalmente, pedindo por ajuda. Lara agora pode se machucar, ela grita de dor, chora, tropeça, hesita em prosseguir. Seu medo é evidente. Ela não quer ter que passar por aquilo sozinha, ela não entende onde está e o que está acontecendo ao seu redor, ou do porque estão tentando mata-la.

Lara é humana. Por mais incomum que esta afirmação pareça, em todos os jogos anteriores, ela era superior. Superior a todos os aspectos humanos que, mesmo quando retratados, eram bem superficiais. Mas agora o medo a modifica, a transforma de modo definitivo ao longo do jogo.

Figura 1 - Scavenger Den



Fonte: Tomb Raider, 2013.

Ao sair da caverna, ela quer encontrar seus companheiros, pois não quer ficar sozinha. Quer saber se estão bem, e quer ter alguém para se apoiar. Isso é claro. Ela precisa atravessar seu primeiro obstáculo: uma cachoeira, que possui um tronco de árvore, usado para atravessar um grande buraco no chão. Ela precisa de equilíbrio e rapidez para atravessar, o tronco não está de todo firme. Mas ela não tem confiança, tem medo. Começa a passar devagar, sem equilíbrio, escorrega e quase cai, mas quando se move mais rápido, consegue atravessar. Esse tipo de situação é rotineira nos jogos – não só da série *Tomb Raider* –, o jogo está ensinando os comandos básicos para o jogador – o tutorial – mas ela, como personagem, também aprende. É visível devido ao fato de não ter de se preocupar com esse tipo de detalhes no futuro. Muitas coisas que ela tem medo, que hesita em fazer, desaparecem no andar do jogo.

E assim, no desenrolar do jogo, é possível achar momentos cruciais que transformam a personagem, momentos estes que a deixam muito distante da moça inocente que é apresentada ao jogador no início do enredo.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, ao iniciar as considerações finais deste trabalho, será analisado como os arquétipos então presentes e são desenvolvidos na personagem, e como a jornada do herói e seus passos são facilmente identificáveis na narrativa do jogo, de modo a concluir o presente estudo.

Profundamente conectado com as narrativas, ou com a arte de contar histórias presente na humanidade, Jung define os arquétipos como parte presente e atuante no inconsciente coletivo: “O arquétipo representa essencialmente um conteúdo inconsciente, o qual se modifica através de sua conscientização e percepção, assumindo matizes que variam de acordo com a consciência individual na qual se manifesta.” (JUNG, 2000, p.7). Embora conectados em sua fonte, o arquétipo psicológico e o presente em mitos diferem-se pelo fato de quando presentes em sonhos influem em uma interpretação profundamente pessoal e ingênua, muitas vezes

incompreensível. Já quando presente em mitos, os arquétipos são conscientemente trabalhados e lapidados, possuindo uma interpretação que julga e avalia, uma interpretação que possui como objetivo levar à humanidade a evoluir.

Ao contar de forma interativa sua narrativa, os jogos digitais tornam possível a identificação dos jogadores com seus personagens arquetípicos revivendo o monomito, desempenhando um papel similar aos sonhos ao expor o jogador, por intermédio da personagem vivida, aos simbolismos das grandes aventuras, diversos monstros, infundáveis perigos e variadas narrativas. Mesmo que o jogador encontre múltiplos jogos com propostas completamente diversas uma das outras, o monomito pode ser identificado em suas narrativas de maneira fragmentada e/ou completa. Ao acompanhar a passagem de fases de sua personagem na realização de seus objetivos, o inconsciente do jogador consegue traçar os paralelos com os rituais de passagem de Campbell (2007), a “separação-iniciação-retorno”, o que acarreta o amadurecimento do jogador em paralelo à personagem do jogo. O jogador que iniciou o jogo não é o mesmo que o finaliza, assim como o leitor que inicia um livro de aventuras não é o mesmo ao seu final, pois todo e qualquer mito vêm adicionar um passo no crescimento e desenvolvimento da psique humana.

Portanto, Lara Croft, a grande heroína da série *Tomb Raider*, ao final de sua aventura, também não é a mesma garota que iniciou sua perigosa aventura nos mares de *Yamatai*. Ao iniciar a análise arquetípica da personagem e identificar os arquétipos da donzela e a guerreira em sua construção, podemos afirmar que ambos, tanto o da donzela – a moça ingênua e alegre, ansiando por uma aventura – quanto o da guerreira – a filha única que abdica fraquezas e parte para a guerra –, estão presentes desde o início da narrativa na psique da personagem Lara Croft.

Quando começamos o jogo, a pura e ingênua donzela está evidente em Lara: é ela que está partindo em sua esperada aventura, determinada e ansiosa. Na construção visual da personagem, que tem suas curvas exageradas de antigamente transformadas em um corpo feminino muito próximo à realidade, com o rosto feminino e jovem, dispensando a boca carnuda, as roupas minúsculas e o arsenal pessoal em seu cinto de utilidades. E mesmo quando tudo começa a dar errado e Lara tem que prosseguir sozinha, a donzela se apresenta em diversos momentos que a personagem pede amparo, que busca apoio constante em seu guia – Roth –, que chora, se desespera, clama por ajuda. Ela é a frágil menina que quer ser resgatada, protegida, levada à segurança de sua figura paterna e da companhia dos amigos. É a donzela que tem dó de matar e fica abalada ao tirar a vida de um animal – mesmo que seja necessário para sua própria subsistência –, que hesita em desconfiar das pessoas – mesmo que estas não lhe deem motivos para confiar –, que é insegura e tenta sempre agir da maneira mais correta possível.

A guerreira também se encontra presente na personagem desde o início do jogo. Ainda que seja discreta no começo, é ela que faz com que Lara se erga e prossiga, lutando por sua vida, e ela é quem vai se fortificando quando Lara percebe que não pode confiar em ninguém, quando precisa matar, quando precisa aprender a usar armas, a se defender, a lutar. Não só em seu psicológico ela aparece, mas fisicamente, quando as pernas de Lara param de tremer ao matar seus inimigos, em suas roupas, que vão se tornando cada vez mais sujas de sangue, terra e ferrugem e em seu semblante, que antes era marcado pelo medo e insegurança, e agora se torna assertivo e sério. É a guerreira que se ergue vitoriosa quando Lara engole seus medos e finalmente aceita sua missão, sua culpa por todos estarem ali e que não pode esperar ser resgatada. Não, Lara é quem tem de resgatar todos os seus companheiros e é em seus ombros que recai a responsabilidade de tirá-los dali. A partir deste momento, – que ocorre quando Lara chega ao topo da torre de transmissão caindo aos pedaços, deixando pelo caminho todo seu medo e insegurança – a guerreira emerge em sua totalidade. Mesmo quando Lara sucumbe ao medo e ao luto, chorando a morte de seu guia e companheiros, ela o faz sozinha e escondida, assim como o arquétipo da guerreira toma banho e trata de seus ferimentos.

Ao percurso do enredo, a mudança de Lara é gritante. Deste mesmo modo, é clara a desconstrução do arquétipo da donzela. De uma moça quase indefesa, insegura e medrosa, não é exagero dizer que Lara evolui para tornar-se uma assassina implacável, calculista, destemida, decidida e independente. A donzela é absorvida pela guerreira, que trilha um caminho sem volta usando como justificativa a sobrevivência própria e de seus amigos, a qualquer custo. Mesmo que ela seja obrigada a matar discriminadamente, a percepção da personagem como heroína não é diminuída, mas sim justificável frente à devoção sem extremos de seus inimigos, das forças sobrenaturais que ela tem de enfrentar e dos terrores bárbaros aos quais ela se torna quase indiferente devido à exposição constante.

Ao voltar à análise para como a jornada do herói é desenvolvida durante o desenrolar do jogo, e como Lara, assim como qualquer herói mitológico, precisa enfrentar seus desafios e sobreviver a uma aventura que a modificará para o resto da vida.

Não cabe a este trabalho especificar e relatar com plenos detalhes todo o jogo, mas – possuindo por objetivo demonstrar como a jornada do herói é usada no enredo – as partes essenciais serão descritas de forma a estabelecer a conexão necessária para evidenciar a evolução e o crescimento psicológico da personagem. É

importante destacar que estas partes não são colocadas como acontecem cronologicamente no jogo, mas sim na ordem estabelecida por Campbell (2007) como anteriormente.

O Ato 1, a separação ou partida, composto dos passos: o mundo comum; o chamado da aventura; a recusa do chamado; o encontro com o mentor; travessia do primeiro limiar; compreende eventos marcantes e/ou traumatizantes para a personagem, que é tragada para uma aventura onde os eventos ocorrem de maneira muito rápida e perigosa.

O mundo Comum: Para apresentar o mundo comum de Lara ao jogador, o jogo começa com o navio *Endurance* já em alto mar, em direção ao triângulo do dragão, uma região com águas revoltas e perigosas, profundamente conhecido por navegações e aeronaves que nunca retornaram ao se aproximar de suas águas. Somos apresentados à Lara Croft deitada em sua cama, dentro do *Endurance*, se preparando para a grande excursão de sua vida. “Um famoso explorador uma vez disse que extraordinário está no que fazemos... e não em quem somos. Eu finalmente saí para deixar minha marca, para encontrar aventuras. Porém, a aventura me encontrou antes” (TOMB RAIDER, s/p, 2013).

O chamado à aventura: o chamado que destina Lara à pior aventura de sua vida começa quando o navio é atingido por uma forte tempestade e começa a naufragar, partindo-se ao meio. Lara cai na água e se perde de seus companheiros, tendo de lutar por sua vida sozinha nas águas geladas. A primeira missão do jogo é escapar da macabra caverna que a personagem se encontra após ser sequestrada na praia. E este é o início da separação – forçada – que a heroína sofre. Ela é, literalmente, jogada em meio à aventura, e precisa lutar continuamente por sua sobrevivência. Ao sair da caverna, ela precisa encontrar seus amigos e segue seus rastros até encontrá-los.

A recusa do chamado e o encontro com o mentor: Em toda a série, Lara não possui verdadeiramente a escolha da recusa. Os eventos vão se desencadeando e ela tem de agir ou para sobreviver ou salvar os companheiros. Durante os eventos iniciais do jogo, quando consegue escapar da caverna macabra, ela encontra um acampamento improvisado, onde acende uma fogueira para se aquecer da tempestade que cai ao seu redor. Quando a tempestade passa, ela esta com fome e precisa caçar. Aqui podemos identificar uma “ajuda” do mentor, com ela lembrando os ensinamentos de Conrad Roth ao usar um arco e flecha para se alimentar. O (re) encontro com o mentor (ou o auxílio sobrenatural) acontece quando ela finalmente chega até Roth. Ele foi atacado por lobos e sua perna esta bem ferida. Lara recupera a bolsa dele, que havia sido levada por lobos, cuida de seus ferimentos e ele volta à consciência, contando sobre um possível modo de chamar por ajuda: subir até a central de comando e usar o rádio de comunicação dos nativos. Neste momento acontece a recusa do chamado, onde ela tenta se recusar a ir, com medo de colocar sua vida em risco novamente.

A passagem do primeiro limiar: A derradeira aceitação da aventura acontece após Roth convencê-la a seguir em sua missão, pois não há mais ninguém que possa fazer aquilo além dela. Ele está ferido e ela não tem notícias de seus amigos. Após matar vários nativos hostis, enfrentar vários perigos e subir em uma velha antena de comunicação da segunda guerra mundial caindo aos pedaços – onde encontra uma das cenas mais belas do jogo, na qual o sol brilha levemente através dos picos enevoados das montanhas ao seu redor – ela finalmente aceita que não pode depender dos outros, aceita sua missão de resgatar a todos e tentar, a todo custo, fugir daquele lugar amaldiçoado.

O ventre da baleia: O primeiro momento de “renascimento” psicológico de Lara acontece quando ela mata o primeiro inimigo. Um homem vil que a perseguiu e que queria violá-la sexualmente. Ela consegue lutar com ele, roubar sua arma e atirar em sua cabeça. Após essa cena, ela chora bastante e é possível ver suas pernas tremendo, que aos poucos vão se firmando, evidenciando uma mudança drástica em seu comportamento, onde é possível delimitar a diferença entre sua antiga e a sua nova personalidade. Deste momento em diante, ela não se arrepende das mortes que causa. Momentos depois, após eliminar outros inimigos, ela fala com Roth pelo rádio, dizendo que teve de matar alguns homens que a atacaram. Ele comenta que não deve ter sido algo fácil de fazer, e é quando ela responde: “É assustador o quão fácil foi” (TOMB RAIDER, s/p, 2013).

O Ato 2, período de iniciação, compreendido pelos passos: o caminho das provas, o encontro com a deusa, a sintonia com o pai, a apoteose e a benção última; não tem propriamente começo e fim definidos, mas é possível identificá-los na narrativa.

O caminho das provas: O jogo por si só compreende o caminho de provas. Sejam elas passar pelos nativos, as tumbas secretas escondidas – que dão a ela conhecimento sobre a história da ilha –, as séries de acontecimentos infortúnios (nos quais é comum que o chão desabe enquanto ela anda, que raios caíam, que antigas construções se desmanchem com o vento) ou seus amigos que, na maioria do tempo, mais atrapalham (pelo fato de terem de ser resgatados mais de uma vez) do que ajudam. Os acontecimentos vão fluindo gradualmente e são cada vez mais exigentes com a heroína, mostrando que os ensinamentos iniciais do mentor, Roth, são essenciais para sua sobrevivência.

O encontro com a deusa: Existem duas pessoas na vida de Lara – no contexto desta aventura, não em sua vida como um todo – que representam para ela o amor incondicional. Embora ela tenha grande carinho por seus amigos e companheiros de viagem, é por Sam e Roth que ela nutre o amor incondicional. Eles representam, respectivamente, a figura de uma companheira e irmã e a figura paterna e protetora. Sua relação com Sam é evidenciada logo no início do jogo, quando mostra Lara pendurando na porta do armário de seu quarto a foto das duas juntas e abraçadas no dia de sua formatura da universidade. Estes encontros acontecem de duas maneiras: a primeira, quando ela encontra Roth novamente, e demonstra grande alívio por finalmente estar novamente com ele. E a segunda, quando ela resgata Sam dos inimigos pela primeira vez.

A sintonia com o pai: A perda da ingenuidade e dependência (término da infância) de Lara se dá em dois momentos, sendo o primeiro a passagem de mais expressividade para a personagem. O primeiro deles é a morte de Roth, sua figura paterna e protetora, que morre para salvá-la de um ataque de seu inimigo, Mathias. Mathias é o principal inimigo de Lara, ele sequestra Sam para efetuar um ritual que traria Himiko, a rainha do sol, de volta à vida. Ele cria os *Sollari*, uma seita destinada a servir e reviver a rainha do sol, e com a qual controla todos os nativos dentro da ilha. Ele é também o último inimigo de Lara, é a última barreira que ela precisa ultrapassar para salvar Sam e conseguir acabar com a maldição da rainha. E assim, quando é morto por Lara, ele representa sua mudança definitiva de personalidade.

A apoteose: O cruzamento do limiar da ignorância – acontece quando Lara finalmente descobre todos os acontecimentos por trás da rainha do sol, Himiko. Ela havia sido a guia daquele pequeno país e possuía o poder de controlar as tempestades do local. Viva por séculos através de um ritual de transferência de almas – onde ela selecionava uma de suas concubinas para seu próximo invólucro – ela ainda permanecia presa no seu último corpo, depois que sua escolhida para o ritual havia se suicidado ao descobrir a verdade sobre o ritual e o que lhe aconteceria. Furiosa com a condição de estar presa em um corpo em decomposição, ela controlava as tempestades, que remanesciam acontecendo quase que constantemente, e não deixava ninguém sair da ilha – ao menos não com vida –, destruindo qualquer meio de transporte utilizados para este fim. Lara sempre fora descrente a respeito da veracidade dos mitos e dos artefatos com os quais seu pai trabalhava, ao contrário dele. Ao vivenciar o poder de Himiko, ver de perto o poder de seus “*Onis*” – palavra japonesa que significa “demônio” – e seu exército de samurais, os eternos protetores da rainha, a Guarda do trovão, que a servem até os dias atuais, ela passa a ter uma visão completamente diferente dos mitos do que tinha antes. É assim que ela passa a acreditar – ou transcende o limiar da ignorância.

A benção última: A benção última acontece quando Lara finalmente consegue reunir e salvar seus amigos.

O Ato 3, o retorno, que possui os passos: a recusa do retorno, a fuga mágica, o resgate com o auxílio externo, a passagem pelo limiar do retorno, senhor dos dois mundos, liberdade para viver; é um evento do qual podemos ter várias interpretações, e uma delas é a de que ele não existe no jogo. No entanto, apesar de não serem como o esperado – após a aventura do herói – eles acontecem de modo a se encaixar na descrição do autor.

A recusa do retorno: Lara consegue se reunir com parte de seus amigos. Porém, ela sabe que Sam ainda esta em posse dos *Sollari* e que Himiko ainda possui o seu poder, fazendo com que a tempestade ainda esteja “viva”, não deixando que ninguém saia da ilha. Embora Joslin Reyes – a mecânica do navio, que tem uma personalidade forte e sempre discorda de Lara – queira ir embora a todo custo e o mais rápido possível para poder retornar para sua filha, Lara consegue convencê-la a ficar e salvar Sam, que representa a única maneira de sair da ilha.

A fuga mágica: A fuga mágica acontece quando Joslin e Jonah Maiava – um antigo amigo de Lara – a ajudam a ir resgatar Sam, se mostram prontos para ajuda-la, e seguram os *Sollari* enquanto ela invade o antigo castelo da rainha, local do ritual de Sam.

O resgate com o auxílio externo: O resgate com o auxílio externo chega quando todos eles conseguem sair da ilha, após derrotar Mathias e Himiko, e são resgatados por um grande navio que os levam para casa.

A passagem pelo limiar do retorno: O limiar do retorno – após sua luta final com Mathias e Himiko – é representado na cena onde Lara volta junto à Jonah e Joslin, carregando Sam no colo o trajeto todo. Ela não é mais a medrosa Lara, mas é forte, por dentro e por fora.

Senhor dos dois mundos: Agora Lara realmente sabe que seu pai estava certo – há muito mais nos mitos do que eles sequer imaginam. E que há muito mais a ser explorado e descoberto. “Existem tantos mistérios que já descartei como meras histórias. Mas a linha que separa nossos mitos e a verdade é frágil e incerta. [...]” (TOMB RAIDER, s/p, 2013).

Liberdade para viver: A liberdade para viver é ganha após o alto custo – pessoal – da perigosa aventura que eles finalmente conseguem terminar. Já no navio que os resgatou, no caminho de volta para casa, Lara toma a decisão de continuar onde seu pai havia parado e mergulhar profundamente nas aventuras do mundo dos mitos.

Assim, finalizando a análise narrativa da jornada do herói, é possível perceber que, ao iniciarmos o jogo com uma personagem donzela, cujas características mais marcantes são seu medo e ingenuidade, nós temos pela frente desafios ditos como “intransponíveis” e que sua personalidade gentil se sobressai, como por exemplo, ao tentar ajudar os amigos mesmo que isso custe sua vida. É por causa desses desafios que ela assume em nome de seus amigos e as sangrentas situações que enfrenta que o arquétipo da guerreira emerge e domina sua personalidade, fornecendo a força e confiança de seguir em frente e eliminar todo o mal presente na ilha amaldiçoada, o que não aconteceria se ela não tivesse em si, desde o início, a donzela e a guerreira. Logo, os arquétipos e a narrativa entrelaçam-se, integrando-se e, ao finalizar o jogo, tanto a personagem quanto o jogador evoluíram e finalizam a aventura modificados permanentemente, demonstrando que os arquétipos são de importância significativa para o fluir da narrativa.

O presente estudo é apenas uma visão particular do jogo *Tomb Raider* (2013), no qual os arquétipos donzela e guerreira são utilizados com maestria na construção de sua protagonista e pode fornecer base para um estudo mais aprofundado de como estes arquétipos estão presentes nas construções de diversas personagens femininas de jogos digitais ou traçar uma linha cronológica de como estes arquétipos estão presentes nos jogos digitais e como foram modificados ao longo dos anos.

REFERÊNCIAS

- BROWNE, R. **The Many Faces of Lara Croft: Tomb Raider** [Infographic]. 2014. Disponível em: <<http://www.halloweencostumes.com/blog/p-468-tomb-raider-infographic.aspx>>. Acesso em: 23 mar. 2016.
- CAMPBELL, J. **O Herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 2007.
- _____. **O Poder do Mito**. São Paulo: Phalás Athenas, 1991.
- DAHOU, A. P. A **Jornada do Herói**. Disponível em: <<http://www.roteirodecinema.com.br/manuais/jornadadoheroi.pdf>>. Acesso em: 10 abr. 2016.
- FALCÃO, L. **Explorando Mundos Especiais: Estruturas Narrativas Aplicadas à Concepção e Avaliação de Games**. Recife, 2008. Disponível em: <http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/3140/arquivo2184_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 15 mar. 2015
- FORTIM, I. **Psicologia e Games: uma experiência de ensino realizada no Curso Superior de Tecnologia em Jogos digitais da PUC-SP**. SBGames. Disponível em: <http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/gameandculture/short/gcs18_08.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- GASI, F. **Guia Lara Croft: Conheça a história da personagem feminina mais famosa dos videogames**. 2013. Disponível em: <<https://omelete.uol.com.br/games/artigo/especial-guia-lara-croft/>>. Acesso em: 03 abr. 2016.
- HÜZINGA, J. **Homo Ludens: O jogo como elemento de cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2008.
- JUAN, D. **ROTTR: Em segundo lugar entre os mais vendidos do Reino Unido**. 2016. Disponível em: <<http://www.croftworld.com.br/rottr-em-segundo-lugar-entre-os-mais-vendidos-do-reino-unido/>>. Acesso em: 16 nov. 2016.
- JUNG, C. G. **O homem e seus símbolos**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira. 1992.
- _____. **Os arquétipos e o inconsciente coletivo**. São Paulo: Vozes, 2000.
- KRAYENBOSCH, I. **The Hero's Journey**. (2015). Disponível em: <<https://vimeo.com/140767141>>. Acesso em: 10 abril 2016.
- LEVY, E. G., **Os Arquétipos e os Jogos de vídeo game**. Jogo de Areia. Disponível em: <http://jogodeareia.com.br/artigos/Jogo_de_Areia_-_Os_arquetipos_e_os_Jogos_de_Video_Game.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015
- LIMA, M. **Mercado de games avança no Brasil**. 2016. Disponível em: <<http://www.inova.jor.br/2016/06/01/mercado-games-brasil/>>. Acesso em: 01 jun. 2016.
- MASCHIO, L. **Cibercultura e Comunicação em Games: Comportamento e Experiência em The Sims 2**. Curitiba, 2007. Disponível em: <http://tede.utp.br/tde_arquivos/2/TDE-2008-02-21T151122Z-137/Restrito/-dissertacao%20Llilium%20Maschio.pdf>. Acesso em: 15 mar. 2015.

- MOLINA, M. **Saiba como zerar Tomb Raider em detonado completo sobre o jogo.** (2015). Disponível em: <<http://www.techtudo.com.br/dicas-e-tutoriais/noticia/2014/02/detonado-tomb-raider-definitive-edition-veja-como-zerar-o-game.html>>. Acesso em: 20 mar. 2016.
- OLIVEIRA, J. R.; NERY, M. S.; SOUZA, A. G. Agulha, Tesoura, Linhas e Tecidos Virtuais: A Moda nos Jogos Digitais. In: SB GAMES, 13, 2014, Porto Alegre. **SBC – Proceedings of SBGames 2014.** Porto Alegre: Art & Design Track – Full Papers, 2014. p. 239 - 248. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2014/files/papers/art_design/full/A&D_Full_Agulha_Tesoura_Linhas_e_Tecidos_Virtuais_248.pdf>. Acesso em: 03 mar. 2016.
- PEREIRA, O. C. N. et al. Jogar videogame como uma experiência simbólica: entrevistas com jogadores. **Boletim de Psicologia:** versão impressa ISSN 0006-5943, São Paulo, v. 62, n. 136, jun. 2012. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?pid=S0006-59432012000100008&script=sci_arttext>. Acesso em: 15 mar. 2015.
- SAGA Tomb Raider: **Vale ou não a pena jogar** - Parte 1/4. Roteiro: Zangado. S.i.: You Tube, 2014. (47 min.), son., color. Série 1. Disponível em: <<https://youtu.be/1sbpqWrTa-A>>. Acesso em: 05 maio 2016.
- _____: **Vale ou não a pena jogar** - Parte 2/4. Roteiro: Zangado. S.i.: You Tube, 2014. (48 min.), son., color. Série 2. Disponível em: <<https://youtu.be/24aVAqo4kXM>>. Acesso em: 05 maio 2016.
- _____: **Vale ou não a pena jogar** - Parte 3/4. Roteiro: Zangado. S.i.: You Tube, 2014. (53 min.), son., color. Série 3. Disponível em: <<https://youtu.be/MHDEDv8L1TE>>. Acesso em: 05 maio 2016.
- _____: **Vale ou não a pena jogar** - Parte 4/4. Roteiro: Zangado. S.i.: You Tube, 2014. (39 min.), son., color. Série 4. Disponível em: <<https://youtu.be/V1VTe2-FDSM>>. Acesso em: 05 maio 2016.
- SERRA, T. A Donzela Guerreira de Homero a Guimarães Rosa. **Ins. Est. Bras.**, São Paulo, v. 41, n. 41, p.181-188, jan. 1996. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/rieb/article/download/73409/77150>>. Acesso em: 06 jun. 2016.
- STELLA. **Tomb Raider Timeline.** Disponível em: <<http://tombraders.net/stella/timeline.html>>. Acesso em: 26 mar. 2016.
- TOKIO, K. **Pesquisa mostra que Mercado de games será maior que Cinema e Música em 2017.** Disponível em: <<http://dropsdejogos.com.br/index.php/noticias/industria/item/575-pesquisa-mostra-que-mercado-de-games-sera-maior-que-cinema-e-musica-em-2017>>. Acesso em: 15 jun. 2015.
- UNICAMP. **Conheça nossas pesquisas.** Disponível em: <http://portalifi.unicamp.br/pesquisa?showall=&start=1>. Acesso em: 04 maio 2016. 13h48.
- VIEIRA, V. C. **Arquétipos e Jornada do Herói.** 2015. Disponível em: <<http://pt.slideshare.net/ViniciusCarlosVieira/arqutipos-e-jornada-do-heri-53492168>>. Acesso em: 03 mar. 2016.
- XAVIER, O. A. M. O conceito de monomito como ferramenta de análise narratológica. **Revista de Estudos Linguísticos e Literários.** Pato S de Minas, v. 0705, n. 1984, p.112-121, nov. 2009. Disponível em: <http://cratilo.unipam.edu.br/documents/32405/39719/O_conceito_de_monomito_como_ferramenta.pdf>. Acesso em: 09 abr. 2016.