

A JORNADA DO HERÓI EM DEVIL MAY CRY 3¹

Bruno Luis Martini²

Alex Carmo³

RESUMO: Este artigo visa discutir e apresentar as técnicas de Storytelling usadas em Devil May Cry 3: Dante's Awakening, jogo lançado pela Capcom no console PlayStation 2, apresentando inicialmente um pouco da origem e a história do jogo. Apresentar um resumo sobre storytelling, com base no livro de Christopher Vogler, A Jornada do Escritor, e discorrer sobre a Jornada do Herói e os arquétipos presentes nela, assim como fazer uma relação com a história do jogo e seus personagens, mostrando a história de forma um pouco mais aprofundada, com o intuito de demonstrar que o Storytelling pode ser um excelente aliado ao profissional de publicidade. Outras obras citadas neste artigo são: 5 Lições de Storytelling: Fatos, Ficção e Fantasia; O Guia Completo do Storytelling e O Herói de Mil Faces.

PALAVRAS-CHAVE: DMC3, Jornada do Herói, Arquétipos.

1 INTRODUÇÃO

Este artigo busca analisar o jogo Devil May Cry 3: Dante's Awakening, lançado originalmente para o console PlayStation 2 da Sony. A saga conta a história de Dante, um jovem caçador de demônios que descobre ser filho de um poderoso general demônio chamado Sparda com uma humana chamada Eva. Dante tem um irmão gêmeo, Vergil, que atua como personagem vilanesco na série de jogos. Em Devil May Cry 3, a história trata sobre o reencontro de Dante com Vergil, assim como a aceitação de seu lado demônio. A análise será feita a partir das técnicas de storytelling presentes no jogo com base na Jornada do Herói, proposta por Christopher Vogler em seu livro A Jornada do Escritor (2006), bem como a interação

1 – Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do curso de Comunicação Social – Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG, no ano de 2020.

2 – Acadêmico do 8º período do curso de Comunicação Social com Habilitação em Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. E-mail: brunolm94@hotmail.com

3 – Professor orientador. E-mail: alexcarmo@fag.edu.br

do protagonista com outros personagens presentes e seu amadurecimento no decorrer da história.

A realização desta pesquisa se justifica pela importância de conhecer mais sobre as técnicas de storytelling, o que é essencial ao profissional da publicidade, e a escolha pelo jogo se deve ao fato de ser uma saga que cativou vários jogadores ao redor do mundo, trouxe grandes inovações para o gênero de jogos de ação e até hoje é aclamado como um dos melhores jogos do Playstation 2, e Dante como um dos mais icônicos personagens.

2 DEVIL MAY CRY 3: CONHECENDO O JOGO

A série de jogos Devil May Cry, desenvolvida e publicada pela Capcom e criada por Hideki Kamiya, teve seu início em 2001, Kamiya era responsável pela direção de Resident Evil 4, porém o protótipo do jogo desviou muito da fórmula usada na franquia Resident Evil e do gênero de *survival-horror*. Kamiya reescreveu a história e mudou a premissa do jogo, se inspirando na obra A Divina Comédia, de Dante Alighieri, criando assim a série Devil May Cry.

A história da série gira em torno de Dante, um meio-demônio caçador de demônios, filho de uma humana chamada Eva e Sparda, o mais poderoso guerreiro dos demônios, que se rebelou contra sua raça, derrotou o Imperador das Trevas Mundus e selou a passagem entre os mundos.

A série possui 5 jogos principais, 1 *reboot* e vários re-lançamentos para consoles mais recentes. O jogo a ser analisado, Devil May Cry 3: Dante's Awakening (que será chamado como DMC3) é o primeiro a acontecer na ordem cronológica da história, se passando 10 anos antes de Devil May Cry 1, mostrando um Dante mais jovem, imaturo e inexperiente.

Em DMC3, a história é dividida em 20 missões e começa com Dante em sua loja ainda sem nome, recebendo a visita de um estranho que comenta sobre sua descendência, e então revela estar ali a mando de Vergil, irmão gêmeo de Dante, e o faz um convite, virando a mesa e desaparecendo nesse momento. Seu convite se mostra ser uma horda de demônios que Dante enfrenta e, ao sair da loja, agora em ruínas, vê Temen-ni-gru, uma antiga torre profana que outrora fora selada por Sparda, emergir do chão ao longe. Dante então parte em direção à torre, aceitando

o convite de seu irmão.

Ao chegar na entrada da torre, Dante encontra Cerberus, um massivo cão do inferno de 3 cabeças. Ao derrotá-lo, Dante ganha acesso a Temen-ni-gru e uma nova arma, feita a partir da alma da criatura. Entrando na torre, uma mulher de motocicleta entra logo em seguida e, após uma breve tentativa de conversa, o ignora e parte em frente.

O estranho visitante, que se revela um personagem chamado Arkham, e Vergil querem a metade de um colar em posse do protagonista, a última lembrança de sua mãe, que, quando unido com a metade que Vergil possui, tem o poder de quebrar o selo para o mundo dos demônios. Arkham possui uma ligação com a mulher que aparece inicialmente de motocicleta, revelada ser sua filha Mary, que está ali para matá-lo por ter sacrificado a esposa e outros inocentes em troca de poder.

Ao progredir pela torre, Dante encontra mais um personagem, o enigmático Jester, que possui conhecimento da torre e suas funções. Enfrentando vários demônios e desafios no caminho, Dante consegue chegar ao topo da torre, onde Vergil o esperava. Um confronto brutal entre os dois ocorre, e Vergil consegue derrotar seu irmão, empalando Dante com sua espada, Yamato. Ao tentar pegar o seu amuleto de volta, Dante acaba sendo atravessado por sua própria espada, Rebellion. Assim que a espada sente o sangue de seu dono, desperta os poderes latentes de Dante, liberando sua forma de demônio, porém Vergil já não estava mais ali.

Dante salta da torre e apenas para ser devorado por uma criatura gigante, Leviathan. Ao matá-la e sair de seu corpo, se encontra com Mary novamente, onde acabam tendo uma discussão sobre suas diferentes crenças; Dante a deixa para trás lidando com os demônios. Arkham e Vergil chegam à porta para a sala de controles nos andares baixos da torre, Arkham provoca Vergil por ser mais humano que demônio e Vergil o mata, dizendo não lhe ter mais uso agora que a porta está aberta.

Dante chega à sala de controle onde Vergil está tentando despertar a torre e o provoca para mais uma batalha, Vergil aproveita a chance para usar mais sangue de Sparda de seu irmão para reativar a torre. Durante a luta, Mary aparece tendo sido levada a acreditar que Vergil havia corrompido seu pai, Arkham. Após um breve confronto dos 3, Jester aparece aplaudindo seus esforços em conseguir o que ele

queria - Jester revela ser Arkham disfarçado para manipular todos, derrotando todos sem dificuldades por estarem enfraquecidos pela batalha. Diz a Vergil que a última peça para despertar a torre se encontra no sangue da sacerdotisa que Sparda sacrificou milênios atrás para selar a torre, e que Mary é descendente de tal sacerdotisa, e usa a baioneta de sua arma para perfurar a perna de Mary. Com o sangue de Dante, Vergil e Mary fluindo para o selo na sala, a torre começa a despertar. Arkham é levado ao topo, enquanto Vergil permanece inconsciente e os outros dois continuam em frente.

Mais a frente, Dante e Lady encontram-se novamente, em uma biblioteca onde Lady havia parado para descansar, devido ao ferimento na perna. Ao vê-la assim, Dante diz para que ela deixe isso com ele pois não é serviço para um humano, mas Lady responde que ele que não entende que o que ela está fazendo não tem como ser questionado, que ela faz isso pela incapacidade de perdoar Arkham, que sua alma grita e demanda para matá-lo e isso é motivação suficiente para que ela continue. Dante insiste para que ela desista e logo eles começam a lutar. Após a luta, Lady pergunta por que Dante se importa tanto, momento em que ele diz que tudo começou com o pai dele e, agora, seu irmão quer desfazer o selo para ganhar poder, portanto é problema de família dele também. Ele também admite que, no começo, não se importava com nada, mas graças a ela agora sabe o que é importante e o que deve fazer e que fará certo por ela, porque isso é o que sua alma diz para fazer. Lady entrega a Dante sua arma, o lança-foguetes Kalinna Ann e pede para que ele liberte Arkham.

Ao chegar no topo da torre e passar pela entrada do mundo dos demônios, Dante encontra Arkham com a Force Edge, a arma pessoal de Sparda. Após uma breve luta, Vergil aparece e enfrenta Arkham junto com Dante, e com isso derrotam Arkham, o qual é jogado para fora do mundo dos demônios de volta para a torre, onde encontra Mary e é morto por ela. Após isso, Mary, que abandona seu antigo nome e assume o nome de Lady, chora pela perda de um familiar.

De volta no mundo dos demônios, Dante e Vergil lutam pelo controle da Force Edge. Dante consegue vencer com corte largo enquanto Vergil estava com a arma levantada, ferindo-o e fazendo com que ele se aproxime da cachoeira, Dante corre para segura, mas Vergil diz para deixá-lo e ir antes que o portal feche e Dante fique preso também, pois ele ficará, sendo essa a casa de seu pai. Dito isso, Vergil se deixa cair, Dante corre para tentar segurá-lo, recebendo um corte na palma de sua

mão como resposta. Após um momento de luto, Dante escapa pelo portal instável com a Force Edge e sua metade do amuleto.

Retornando ao mundo humano, Dante encontra Lady e acabam por formar uma parceria no negócio de caçadores de demônios. Mais tarde Dante nomeia sua loja como “Devil May Cry”.

O jogo DMC 3 é tido por muitos como o melhor jogo da franquia, por ter várias inovações tanto em mecânicas de jogo como em personagens, assim como sua dificuldade elevada, com a terceira luta contra Vergil sendo considerado um dos chefes mais difíceis de derrotar até a atualidade.

3 STORYTELLING

Storytelling é uma ferramenta para compartilhar conhecimento, porém de forma mais atraente ao receptor, para que se mantenha sua atenção. É usada dessa forma desde eras pré-históricas, em volta de fogueiras, contando histórias sobre caçadas e assim passando adiante o conhecimento necessário à sobrevivência, até os dias atuais. De acordo com o livro **5 Lições de Storytelling: Fatos, Ficção e Fantasia**, de James McSill (2013, s/p), storytelling diz respeito à:

[...] ciência ou as técnicas da utilização dos princípios de estória com o propósito de aplicar em marketing e propaganda (vender), planejar uma sequência de slides [...] (informar, ensinar), elaborar o discurso do diretor-geral aos colaboradores (convencer, engajar).

Há vários benefícios do uso do storytelling na publicidade e no marketing, dentre eles cativar a atenção e entreter, algo que pode soar simples, mas tem se tornado cada vez mais desafiador à medida que o nível de concentração das pessoas tem diminuído com o surgimento de novos meios de distração. Por isso se faz necessário o uso de uma história bem contada: uma história bem construída mantém o foco em tal com mais facilidade e torna o público mais propenso a consumir a informação e qualquer produto relacionado a ela.

O Storytelling contribui para a aceitação de mensagens, pois uma mensagem transmitida de forma direta, com apenas “compre tal produto” gera mais resistência e desinteresse do consumidor. Por outro lado, uma história bem contada, que chega de forma indireta, deixa o receptor mais a vontade, fazendo com que ele não se

sinta pressionado a aceitá-la e a voltar sua atenção a ela. Segundo Palacios e Terenzzo (2016) isso se deve ao fato de que, para se entender algo conforme lê, é preciso um pouco de experiência própria. Assim, uma história conduz, sem resistência, o processo de vivenciar o que está sendo proposto pelo autor e, dessa forma, proporciona uma experiência emocional completa.

Outro benefício do storytelling está em estimular a imaginação das pessoas. De acordo com Palacios e Terenzzo (2016) esse ponto se beneficia da atenção do receptor pois, se ele está atento, sua imersão na obra aumenta drasticamente.

O Storytelling é capaz de prover uma experiência emocional e manter a atenção do público. Ainda pelo mesmo autor é dito que, sendo uma simulação da realidade, o Storytelling provoca uma imersão quase sensorial ao entreter; é fácil de nos projetarmos dentro de uma obra - passamos a nos importar com os personagens, comemorar e chorar junto com eles, de forma que grandes acontecimentos com os personagens passam a nos pertencer também.

Assim se faz necessário transmitir verossimilhança, que é quando algo se mostra tão plausível que chega a parecer real mesmo sem sê-lo. Uma história real, quando mal contada, parece apenas uma grande mentira, e da mesma forma o contrário também é válido; uma grande fantasia bem contada pode parecer real. Isso pode ser alcançado ao se utilizar a construção de uma história com seus narradores e protagonistas, criando todo um sistema por trás da mensagem desejada em vez de simplesmente apresentá-la de forma direta.

Dessa forma, o estudo sobre storytelling será utilizado para fazer a análise do jogo Devil May Cry 3 e a jornada do herói, descrita a seguir, do personagem Dante, assim como a importância de cada personagem, e os arquétipos que eles representam no amadurecimento de Dante.

4 A JORNADA DO HERÓI

Também chamado de mono-mito, a Jornada do Herói é uma técnica de storytelling que consiste em uma “caixa de ferramentas”, cheia de padrões que se repetem desde as mais antigas pinturas em cavernas, que foi exposta por Joseph Campbell em sua obra O Herói de Mil Faces (1949), na qual ele reúne, reconhece, nomeia e organiza essas ferramentas, segundo Vogler (2006).

Ainda segundo Vogler: “O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante.” (VOGLER, 2006, p.33).

No livro O Herói de Mil Faces, Joseph Campbell divide a jornada do herói em 3 atos, tendo cada ato 6 estágios e, anos mais tarde, Christopher Vogler a reescreve contendo 12 estágios, também separados em 3 atos, com todos eles surgindo naturalmente no decorrer da história, muitas vezes sem nem o autor estar consciente de seu uso.

A Jornada do Herói começa, na maioria das vezes, no **Mundo Comum**, no seu cotidiano, antes de ser tirado de sua “zona de conforto” e introduzido ao desconhecido, ao novo e ao estranho. Seja por um desafio ou um problema, o **Chamado à Aventura** é algo que motiva o herói a sair do mundo comum para o mundo especial, assim estabelecendo e esclarecendo o objetivo do herói e justificando a jornada vindoura. No jogo, o Herói já vive no Mundo Especial, visto que ele já caça demônios por diversão/dinheiro e essa etapa é representada logo nas primeiras cenas, com Arkham entrando na loja de Dante trazendo um convite em nome de Vergil junto com uma horda de demônios menores para atacar Dante.

O Chamado à Aventura normalmente é recebido com medo ou hesitação, ou pela **Recusa do Chamado**, quando o herói fica relutante de iniciar a jornada, pois está enfrentando o terror do desconhecido. Essa encruzilhada pode ser vencida com ajuda externa, uma mudança nas circunstâncias, uma ofensa ou o surgimento de um Mentor. Em DMC3 não há essa recusa, visto que, ao terminar de enfrentar os demônios trazidos por Arkham, Dante já parte em direção a torre.

Ao se **Encontrar Com Um Mentor**, se forma uma das relações mais comuns da mitologia, com grande valor simbólico, a relação de pai e filho ou mestre e discípulo. A função do Mentor é preparar o Herói para o desconhecido, seja através de conselhos, treinamento ou equipamentos. No entanto, o Mentor não pode acompanhar o Herói a jornada toda, haverá um momento em que o herói deve avançar sozinho, e cabe ao mentor dar-lhe um empurrão firme. O personagem que causa a maior mudança em Dante é Lady, fazendo ele ir de alguém que só quer enfrentar o irmão por não gostar dele, para alguém disposto a proteger a humanidade. Porém, Lady só vem a se tornar essa mentora mais a frente na história, de início sendo uma personagem Camaleão.

Com esse empurrão, o herói finalmente inicia a jornada, aceitando lidar com o que lhe foi proposto ao ser Chamado à Aventura e, assim, **Atravessando o Primeiro Limiar**. Filmes e histórias normalmente são criados com três atos em mente, com a separação do primeiro para o segundo ato acontecendo nesse estágio da jornada que é quando o herói decide finalmente agir e entrar no Mundo Especial. Pelo fato de Dante já estar no Mundo Especial antes da história começar, essa travessia se dá um pouco diferente, após o primeiro confronto com Vergil, que termina com Dante despertando seus poderes demoníacos latentes. O protagonista continua indo atrás do vilão, mas agora para recuperar seu amuleto.

Deixando o Primeiro Limiar para trás, o herói passa a encontrar diversos **Testes, a fazer Aliados e Inimigos**, e a aprender como lidar com eles no Mundo Especial. Tais desafios e encontros podem acontecer tanto em ambientes propícios, como bares e tavernas, os quais também podem servir de fontes de informação, como simplesmente acontecer pelo caminho, e costumam servir para o desenvolvimento tanto do herói como de outros personagens.

Pelo fato de ser um jogo, esta etapa da jornada está presente durante toda a obra, na forma de inimigos e *puzzles*(ou quebra-cabeças) a serem enfrentados durante o jogo. Lady, a única aliada que Dante faz durante o jogo, também passa boa parte dele sendo um Camaleão, com seus motivos por estar ali desconhecidos, e até enfrentando Dante em certo momento, mas assumindo a máscara de Mentora em outros.

Passando pelos testes e inimigos e conquistando aliados, o herói se aproxima cada vez mais do objetivo de sua busca, chegando a um lugar perigoso, um ponto ameaçador do Mundo Especial, a **Caverna Oculta**. É um lugar que requer atenção especial do herói, preparação e planejamento, pois ao entrar, haverá a travessia do segundo grande limiar da história e, lá dentro, sua **Provação**.

A Caverna Oculta no jogo pode ser representada pela sala de controle localizada nos andares mais baixos da torre, onde se encontra o caminho para o selo feito por Sparda com objetivo de selar o mundo dos demônios. Nesse lugar ocorre o segundo confronto de Dante com Vergil, onde Arkham revela a todos não ter morrido, mas sim ser Jester e ter manipulado Dante, Vergil e Mary (ou Lady) para completar seu plano de adquirir o poder de Sparda para si.

A **Provação** costuma ser o ponto alto de uma história, na qual o herói encara a possibilidade de morte, real ou figurada, contra uma força hostil. É o momento que

a platéia é levada a sentir suspense e tensão, pois é o momento crítico da história, onde o herói precisa empregar toda a experiência adquirida nas etapas anteriores, gerando um nível de imersão da plateia que a faz colocar-se no lugar do herói e vivenciar junto com ele esse momento de perigo e possibilidade de morte, sendo indispensável para qualquer história. Da mesma forma que os encontros com testes, aliados e inimigos, a etapa da provação ocorre ao longo do jogo, nesse caso a partir da segunda luta com Vergil, coincidindo com o arco de renascimento pelo qual Dante passa.

Dante segue por seu caminho e, ao encontrar Mary de novo, se oferece para enfrentar o pai dela, porém Mary teimosamente enfrenta Dante, insistindo que matar ele é dever dela. Após a luta, Dante explica sua motivação e que não é problema familiar apenas dela, dessa forma, Mary confia a ele sua arma, o lança foguete Kalina Ann e sua missão.

Após passar pela Provação, o herói finalmente consegue completar seu objetivo e conquistar sua **Recompensa**, a qual pode ser tanto um item quanto um símbolo ou algo abstrato, como conhecimento, um relacionamento perdido ou até mesmo conciliação com a força hostil. Alcançar a Recompensa normalmente sinaliza o final do segundo ato. No caso de DMC3, a recompensa é alcançada apenas no final do terceiro ato, quando recupera sua parte do amuleto e a espada Force Edge.

Logo após cair, Arkham é encontrado por Lady que, ao ser chamada por Mary, responde que Mary morreu há muito tempo, e que seu nome é Lady. Por fim, ela diz: “Adeus, pai.” e puxa o gatilho, disparando contra Arkham várias vezes mesmo depois de acabarem as balas. Ao fim, ela cai no chão, inicialmente em riso que rapidamente torna-se lágrimas, passando por um renascimento e completando sua própria Jornada do Herói sem retornar ao Mundo Comum, mas tornando-se uma caçadora de demônios.

Agora, no terceiro ato, durante o **Caminho de Volta** o herói deve lidar com as consequências do confronto da sua Provação, que pode ser a força hostil furiosa pelo Herói ter conseguido a Recompensa, caso não tenha ocorrido conciliação. Esse estágio marca também o início do retorno ao Mundo Comum do Herói e a decisão deixar para trás o Mundo Especial. Essa etapa em DMC3 ocorre no final da história apenas, depois até mesmo do Herói ter renascido, visto que, até então, Dante continuava avançando em busca da Recompensa, com a consequência da sua provação ser o sentimento de perda pelo irmão, após uma luta que ele não queria

ter que lutar, mas era necessário.

Porém, antes de regressar ao Mundo Comum, o Herói deve passar por uma última Provação, na qual as forças hostis fazem uma investida desesperada antes de finalmente serem derrotadas, como um último teste do Herói, para que ele **Renasça** com um novo entendimento e, assim, possa voltar à vida no Mundo Comum. Para Dante, seu renascimento acontece de forma gradual, começando na primeira luta contra Vergil, onde ele desperta seus poderes latentes, em ambos encontros com Lady, próximo ao corpo de Arkham e mais tarde na biblioteca onde lutam, e se completando ao final da terceira luta com seu irmão, fazendo jus ao subtítulo do jogo, *Dante's Awakening* (ou “O Despertar de Dante”), tanto despertando seus poderes quanto ao despertar para quem ele é, quem seu pai era, o que sua família é e qual sua função nesse mundo.

Mas toda essa jornada não terá sentido nenhum se o Herói não **Retornar com o Elixir** ao Mundo Comum. O elixir pode ser um tesouro, algo de grande poder, algo que será útil à comunidade, ou até mesmo “o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele. Outras vezes, o Elixir é apenas uma volta para casa, com uma boa história para contar.” (VOGLER, 2006, p.46)

O Elixir com que Dante retorna ao mundo humano pode ser considerado a espada Force Edge, assim como o amadurecimento pelo qual passou com ajuda de Lady, e a aceitação do legado de seu pai como protetor da humanidade. No entanto, Dante não retorna ao Mundo Comum, visto que ele já vivia no Mundo Especial antes do jogo começar.

Ao sair da torre, Dante se encontra com Lady e devolve a arma dela. Eles param um momento para contemplar todo o ocorrido, Lady pergunta a Dante se ele está chorando, que responde virando o rosto e dizendo ser chuva (mesmo não estando chovendo), e diz que demônios nunca choram. Lady então diz que por aí, talvez em algum lugar, até um demônio pode chorar ao perder um ente querido, fazendo referência ao nome do jogo, *Devil May Cry* (O Demônio Pode Chorar).

A história termina com um pai morto (Arkham), um irmão presumidamente perdido e os dois sobreviventes deixados para velar por eles e juntar os pedaços, tudo resultado do legado de suas famílias.

Após a descrição de cada etapa em seu livro, Vogler (2006, p.46) apresenta uma recapitulação da jornada do herói da seguinte forma:

1. Os heróis são apresentados no MUNDO COMUM, onde

2. Recebem um CHAMADO À AVENTURA.
3. Primeiro, ficam RELUTANTES OU RECUSAM O CHAMADO, mas
4. Num Encontro com o MENTOR são encorajados a fazer a
5. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR e entrar no Mundo Especial, onde
6. Encontram TESTES, ALIADOS E INIMIGOS.
7. Na APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA, cruzam um Segundo Limiar,
8. Onde enfrentam a PROVAÇÃO.
9. Ganham sua RECOMPENSA e
10. São perseguidos no CAMINHO DE VOLTA ao Mundo Comum.
11. Cruzam então o Terceiro Limiar, experimentam uma RESSURREIÇÃO e são transformados pela experiência.
12. Chega então o momento do RETORNO COM O ELIXIR, a bênção ou o tesouro que beneficia o Mundo Comum.

A Jornada do Herói é um molde, feito para ser preenchido com os personagens, detalhes e surpresas próprios de cada história, mas não é um molde definitivo; nem todas as histórias possuem todos os estágios. Por exemplo, o jogo sendo analisado, Devil May Cry 3, não possui todas as etapas listadas e algumas em ordem diferente, com elas sendo:

- 1 – Chamado a Aventura, o Herói já vive no Mundo Especial.
- 2 – Testes, Aliados e Inimigos, etapa que fica espalhada pelo jogo todo.
- 3 – Travessia do Primeiro Limiar, com a primeira luta com Vergil.
- 4 – Encontro com o Mentor, Lady aparece bem cedo na história, mas só assume a máscara do mentor mais pra frente.
- 5 – Aproximação da Caverna Oculta, com a ativação da torre.
- 6 – Provação, que se estende até a última missão do jogo.
- 7 – Ressurreição, acontece de forma gradual, mas só se completa na terceira luta com Vergil.
- 8 – Recompensa, sendo a Force Edge e amadurecimento pessoal.
- 9 – Caminho de Volta e Retorno com o Elixir ocorrem juntos, mas se mantendo no Mundo Especial, ao voltar do mundo dos demônios com o amuleto e a espada.

5 ARQUÉTIPOS

Para analisar a jornada do herói do personagem Dante será necessário também discernir quais arquétipos ele e outros personagens assumem durante sua jornada ao longo do jogo, segundo Christopher Vogler em seu livro A Jornada do

Escritor (2006). Para tanto, serão analisados os personagens presentes no jogo Devil May Cry 3: Dante, Vergil, Mary(Lady), Arkham, Jester e alguns outros personagens como os chefes de fase - por Jester e Arkham serem a mesma pessoa, serão analisados juntos.

Se a jornada do herói é considerada como um molde, os arquétipos são o preenchimento desse molde, que são como padrões de personalidade que aparecem de forma constante através do tempo e das culturas. Esses tipos recorrentes de personagens, como teorizado por Carl Jung e citado no livro de Vogler (2006, p48):

Heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem, vilões nas sombras que tentam destruí-los, brincalhões que perturbam o *status quo* e trazem um alívio cômico.

Sendo assim, o uso de arquétipos se faz quase essencial para um contador de histórias moderno e é uma ferramenta indispensável para se determinar o propósito ou função de um personagem em uma história. O uso dos arquétipos é algo que se faz quase de forma inconsciente, mas tomar consciência e usá-los mais ativamente é algo que apenas aumenta o domínio em contar histórias.

O arquétipo não é uma função única e rígida dos personagens, um personagem não é limitado a um único arquétipo durante toda a história. Arquétipos são uma função flexível que um personagem desempenha temporariamente para obter certos efeitos na história, assumindo, assim, vários arquétipos no decorrer da narrativa, às vezes assumindo mais de um ao mesmo tempo.

Os arquétipos mais frequentes e comuns em uma história, de forma que se tornam uma ferramenta quase indispensável para o contador são o Herói, o Mentor, o Guardião de Limiar, o Arauto, o Camaleão, o Sombra e o Pícaro. Existem vários outros arquétipos, desempenhando funções tão especializadas quanto for necessário.

- O Herói:

Um Herói é alguém disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Segundo Vogler (2006, p. 52), "... o arquétipo do Herói representa o que Freud chamou de ego [...] aquele capaz de transcender os limites

e ilusões do ego.” Algo que representa a busca de identidade e totalidade do ego, e buscando juntar todas as partes em uma entidade completa, somos todos Heróis.

A função dramática do herói é servir como uma janela para a plateia ver a história, alguém para que o público se identifique e acompanhe a história através de seus olhos. De acordo com Vogler, os Heróis “são impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar autoexpressão.” Todas essas são qualidades com as quais as pessoas podem se identificar.

Heróis não podem ser algo estereotipado, infalível e previsível - é necessário demonstrar ser original e universal ao mesmo tempo, com motivações e emoções que as pessoas já tenham experimentado, para assim facilitar a identificação com o personagem e a imersão na obra.

Um Herói bem construído é uma junção única de qualidades e impulsos - podendo ser, inclusive, conflitantes - se tornando mais realista aos olhos de quem o vê. Assim, adicionar defeitos ao personagem ajuda a humanizá-lo e torná-lo mais atraente, ajudando o espectador a reconhecer partes de si mesmo no Herói. Os defeitos marcam o caminho a ser percorrido pelo Herói, um ponto de partida, algo a ser completado pelo Herói durante sua jornada no Mundo Especial.

Outra função do Herói é aprender e crescer. Um personagem que termine a história ainda sendo a mesma pessoa que a começou dificilmente será o Herói da história, uma vez que este arquétipo é atribuído ao personagem que teve maior desenvolvimento no decorrer da história.

O Herói também é, normalmente, a pessoa mais ativa do roteiro e é sua ação que move a história adiante. Porém, a principal qualidade do Herói é sua capacidade de sacrifício, podendo esta ser uma parte de seu ser, como uma excentricidade, ou algo, ou alguém, que lhe é importante e esse sacrifício podendo representar uma morte real ou simbólica. Assim, o Herói ensina o espectador a lidar com a morte; ele pode sobreviver, morrer e renascer, ou até mesmo ter uma morte de Herói, na qual oferece sua vida por uma causa, grupo ou ideal e, assim, transcender a própria morte.

Às vezes, é possível que outros personagens, ao agirem heroicamente, assumam a máscara do Herói de forma temporária no lugar de seu arquétipo até então demonstrado.

O arquétipo do Herói é bastante flexível e pode se mostrar de várias formas. O Herói voltado para o grupo tem sua jornada o levando para fora desse grupo para que se aventure em um lugar remoto e, no final, retorne ao grupo. Em contraste, o Herói solitário tem seu estado natural como a solidão, e sua jornada é de somar ao grupo para depois retornar ao isolamento.

Há ainda o termo anti-herói; este pode causar confusão, uma vez que não representa o contrário do Herói, mas sim um tipo especial de Herói, que pode ser marginalizado pela sociedade, ou até visto como um fora-da-lei, mas capaz de conquistar a solidariedade do espectador.

O arquétipo do Herói é simbolizado pela jornada que cada um percorre em sua vida e pela alma em transformação ao entrar em contato com outras pessoas, cada uma sendo o Herói da própria jornada e assumindo outros arquétipos na jornada dos que lhe cercam.

O Herói e protagonista do jogo, Dante, pode ser classificado como um Herói Picaresco, sempre respondendo seus inimigos com sarcasmo e agindo de forma a se mostrar, como na primeira vez que encontra com Lady quando ela dispara seu lança-foguetes contra ele, mas em vez de apenas desviar do tiro, Dante coloca os pés no foguete e o usa como um *skate*. De começo, ele não demonstra muitas qualidades “heroicas”, aparecendo como um adolescente imaturo e sarcástico, que come quantias gigantescas de pizza e que, por acaso, também batalha demônios. Ele faz piadas a todo momento no jogo, às vezes até quando é inapropriado. E é essa tendência picaresca que o torna um personagem tão memorável e carismático. Essa encarnação do personagem, por ser uma versão mais jovem dele dos demais jogos da franquia, é o menos competente e mais propenso a falhar; não que ele não seja capaz, mas a maioria das vezes que faz algo para se mostrar, dá errado - após a primeira luta com Vergil, ao descer correndo pela parede externa da torre, matando os demônios de forma estilosa, acaba sendo devorado por uma criatura gigante. Ao salvar Lady, que tinha sido jogada para fora da torre e estava em queda livre, a segura pela perna e flerta com ela, então recebendo dois tiros na testa como resposta, aos quais ele sobrevive sem problema algum devido a ser um meio demônio. Isso faz parte do que o torna tão cativante: ele não é alguém perfeito. Um personagem que não comete erros e é bom em tudo tende a ser um personagem tedioso de ver.

Dante não é um personagem estático, que começa e termina a história da

mesma forma - ele passa por crescimento pessoal e amadurecimento. Dante começa o jogo genuinamente não dando a mínima com o que acontece com o mundo e ansioso para matar seu irmão, e termina com ele disposto a lutar com, literalmente, todos no jogo para garantir que o mundo humano está seguro, e chorando pelo fato de não ter conseguido salvar o único familiar que lhe havia restado. Tudo isso mostra que ele é uma pessoa, com medos e inseguranças que ele frequentemente mascara com petulância e sarcasmo. Dante se mantém um personagem relevante no mundo dos jogos não apenas por ser um personagem engraçado, legal ou forte, mas por ser um personagem humano e realista devido à complexidade emocional envolvida na história.

- O Mentor:

Também chamado de Mestre ou Velho Sábio, o Mentor, em geral, aparece nos mitos como uma figura positiva que ajuda ou treina o Herói. Esse arquétipo expressa todos aqueles personagens que ensinam ou auxiliam o personagem de alguma forma. Por mais breve que seja, qualquer personagem que assume primordialmente outro arquétipo, até mesmo o vilão, pode assumir brevemente a máscara de Mentor.

Muitas vezes, o Mentor já foi um Herói que sobreviveu aos obstáculos anteriores da vida, representando aquilo que o Herói pode vir a ser se persistir em sua Jornada, e que agora está passando adiante a sabedoria adquirida em sua própria jornada.

A imagem do Mentor pode ser relacionada à dos pais, com o Herói buscando um Mentor por não ver em seus pais um modelo a ser seguido.

A função do Mentor é ensinar ou treinar, da mesma forma que a função do Herói é aprender. Dar presentes também é uma função importante do Mentor, nesse caso sendo chamado de “doador”, que ajuda o Herói temporariamente, dando a ele algum presente. Pode ser um item mágico, uma pista importante, alimento ou remédio, ou até um simples conselho. O presente, porém, não é dado de graça, sendo recebido apenas após o Herói ter passado por algum tipo de teste, de forma a merecer o presente devido a um compromisso, aprendizado ou sacrifício. O presente também pode ser uma descoberta, invenção ou plano do Mentor, fazendo com que o arquétipo funcione como um cientista ou inventor.

Por melhor que seja o conselho ou presente, de nada ele vale se não for seguido, como na história de Dédalo, que aconselhou seu filho Ícaro a não voar perto demais do sol com as asas de cera que deu a ele. O conselho foi ignorado e as asas de cera derreteram ao chegar perto do sol, e Ícaro despencou para sua morte.

O Mentor pode desempenhar um papel similar da consciência do Herói, lembrando a ele a existência de um código de moral a ser seguido, com o Herói podendo, ou não, se rebelar devido a muita insistência. O Mentor deve, também, sempre motivar o Herói, e ajudá-lo a vencer o medo, transmitindo confiança ao Herói. Por vezes, um dos presentes pode ser suficiente para isso, já em outras, no caso de o Herói estar tão relutante a agir, se faz necessário um empurrão por parte do Mentor, em alguns casos, literalmente.

Da mesma forma que o Herói, o Mentor é um arquétipo flexível, podendo aparecer de várias formas diferentes, se dispondo ou não a esse papel. Podem ensinar sem querer, ou sem perceber. Alguns acabam por ensinar pelo mau exemplo também. Um Mentor enfraquecido e cheio de defeitos pode mostrar ao Herói um caminho a não ser seguido.

O Mentor escuro pode aparecer como um anti-mentor, guiando um anti-herói e mostrando a ele a inversão dos valores heroicos convencionais comuns a esse tipo de Herói. Outra forma de inversão de energia desse arquétipo é um tipo especial de Guadião do Limiar (arquétipo que será discutido mais à frente), que seria um Mentor que se coloca no caminho do Herói, e tenta dissuadi-lo de seguir adiante, enchendo-lhe de dúvidas e avisos de perigos eminentes.

Os Mentores caídos ainda trilham sua Jornada pessoal. Em geral, são personagens que ainda enfrentam crises e problemas na vida, sejam de confiança, envelhecimento ou até mesmo tendo se afastado do caminho do Herói. É um personagem que gera dúvidas sobre sua capacidade de desempenhar sua função como Mentor, e pode, junto com o Herói, atravessar todos os estágios da Jornada, em seu próprio caminho para a redenção.

O Mentor não é algo exclusivo a um único personagem, com o Herói podendo ter Mentores múltiplos, recebendo um treinamento ou presente diferente de cada Mentor. De acordo com Vogler, “Todos nós aprendemos o que sabemos com uma série de Mentores, incluindo pais, irmãos e irmãs mais velhos, amigos, amantes, professores, patrões, colegas de trabalho, terapeutas e outros.”

Por vezes, o Herói pode ser um personagem já experiente e calejado, sem precisar de um Mentor. Esse arquétipo já faz parte de seu ser, seja através de um código de honra ou conduta, ou de um Mentor que já não é mais presente mas o Herói ainda recorda de seus ensinamentos, ou até mesmo essa energia pode estar presente em um objeto ou adereço do Herói, que o lembra de seus valores quando mencionado.

O Mentor dá ao Herói tudo o que ele precisa para a jornada, motivação, treinamento e presentes. O Herói sempre é guiado por algum motivo, e sem essa energia, a história fica incompleta. Quer seja um personagem real ou um código de conduta na cabeça do Herói, o Mentor é um arquétipo indispensável a qualquer história, e uma excelente arma na mão do escritor.

Durante o jogo, Dante não possui um Mentor ativo, no sentido de alguém que o ensina algo propriamente, da mesma forma que Obi-wan ensinou Anakin e Luke, personagens em Guerra nas Estrelas. A única aliada de Dante começa a história como uma inimiga, chegando até mesmo a atirar na cabeça de Dante. Mary se recusa a dar seu nome a Dante, por ligá-la a seu passado, que ela não gosta. Dante a chama de Lady, e o nome acaba por pegar, com ela descartando o próprio nome e ficando apenas com o novo apelido. Lady é um camaleão boa por parte do jogo, por seus motivos serem desconhecidos a ambos Dante e o jogador.

A partir do encontro de ambos onde Arkham foi supostamente morto, ela veste a máscara do Mentor aos olhos de Dante, não ensinando nada a ele, mas, ao mostrar seus motivos por estar lá, faz com que Dante, que agia de forma completamente imatura até então, perceba que passa pelos mesmos dilemas, e o força a crescer como pessoa. Esse processo é gradual e estende-se até se completar no segundo encontro na biblioteca, onde Dante admite saber o que é importante graças a Lady. Nesse momento, Lady também confia a Dante a Kalina Ann, seu lança-foguetes, após Dante lhe mostrar que não é como um demônio qualquer.

- Guardiã do Limiar:

No caminho do Herói sempre existirão obstáculos a serem superados, e na entrada de novos mundos haverá Guardiões do Limiar para atestar se o Herói é digno de passar pela entrada.

De forma geral, os Guardiões não assumem o papel de principal vilão ou antagonista, mas sim de capangas ou mão de obra contratada para guardar o acesso de locais importantes ao seu chefe. Podem também ser parte da paisagem do Mundo Especial, sendo figuras neutras, ou até mesmo ajudantes secretos, colocados no caminho do Herói para testar e reforçar sua capacidade.

Normalmente ocorre uma relação simbiótica entre o vilão e seus Guardiões do Limiar que protegem o local quando o vilão não está presente e servem para atrasar o Herói ou como alarme quando o Herói se aproxima do Limiar da Caverna Oculta.

O Guardião pode representar obstáculos que não são entidades físicas, como o azar, preconceito, opressão, ou até mesmo os demônios internos de uma pessoa como neuroses, vícios, dependências e autolimitações que atrapalham o crescimento e progresso do Herói. Esses demônios internos se erguem com toda força num momento de grande mudança, não para deter o Herói mas para testar se o Herói está realmente determinado a aceitar as mudanças prestes a ocorrer.

A função primordial do Guardião é testar o Herói, propor um teste ou enigma para que ele decifre. Há várias formas de lidar com o Guardião, uma delas sendo simplesmente dar meia-volta e desistir. O Herói pode tentar atacá-lo de frente, usar sua astúcia e tentar enganá-lo, passar despercebido, tentar suborno, aplacá-lo, ou até mesmo convencer o Guardião a se tornar um aliado.

Uma das maneiras mais eficazes de lidar com o Guardião do Limiar é “entrar na pele” dele, como um personagem que consegue uma armadura do inimigo e a usa para se infiltrar no castelo se passando por um soldado do inimigo.

Um Herói pode reconhecer que o Guardião não é um inimigo, mas um aliado que pode significar a aproximação de um novo acontecimento ou poder. Assim, o Herói aprende a ver a resistência do Guardião como uma fonte de força, e que o ideal não é apenas derrotar o Guardião, mas incorporá-lo, absorvê-lo e aprender seus truques para, assim, seguir adiante. De acordo com Vogler(2006): “os heróis plenamente desenvolvidos se compadecem de seus inimigos aparentes, e preferem transcendê-los a destruí-los.”

Nos contos, o Guardião do Limiar pode assumir uma quase infinita quantidade de formas diferentes, qualquer uma cuja função seja impedir temporariamente o progresso do Herói e testar suas capacidades e poderes. Da mesma forma que o Mentor, a energia do Guardião pode não estar encarnada em

um personagem físico, mas em um adereço, um animal, força da natureza ou até mesmo em um elemento da arquitetura do lugar.

Como lidar com o Guardião do Limiar é um dos maiores testes presentes na Jornada do Herói.

Sendo um jogo de ação/aventura, DMC3 possui 20 missões e um chefe de fase no final de várias delas; a maioria desses chefes são demônios poderosos aprisionados por Sparda para proteger a torre e o selo feito por ele e que, ao serem derrotados por Dante, lhe oferecem suas almas na forma de armas novas, cujos poderes e aparência remetem ao Guardião respectivo, brevemente vestindo a máscara de Mentores.

Os Guardiões do Limiar presentes no jogo são: Cerberus, um enorme cão do inferno com poderes de gelo; Agni e Rudra, um par de espadas vivas, gêmeas demoníacas, cujas cabeças ficam no pomo das espadas, com poderes de fogo e vento; Nevan, uma súcubos, que enfrenta Dante usando eletricidade e invocando morcegos; Beowulf, uma criatura com corpo de leão, dois pares de asas, cauda de escorpião e poderes de luz que, diferente dos outros Guardiões, foge no final da luta, sendo morto por Vergil mais tarde e dando a ele uma arma nova; Um Geryon, uma raça de cavalos demoníacos capazes de manipular o tempo ao seu redor e Doppelganger, um demônio composto de sombras e capaz de assumir a forma de seu adversário. Arkham e Lady assumem esse arquétipo temporariamente ao aparecerem como chefes de fase também.

- Arauto:

No primeiro ato da Jornada é comum aparecer um personagem ou força que traduza um desafio para o Herói. Esse é o Arauto, responsável por lançar desafios e anunciar a chegada de uma mudança significativa. É o personagem que normalmente faz o Chamado a Aventura ao Herói, enquanto ele ainda está no Mundo Comum, trazendo desequilíbrio a vida do Herói e impossibilitando que ele simplesmente continue “levando” sua vida. Uma nova pessoa, acontecimento ou conhecimento tira o Herói do seu normal, tornando real a necessidade de agir ou enfrentar o conflito.

O Arauto, ao lançar o desafio ao Herói, desencadeia a ação da história, alertando o Herói e a plateia, com a noção que mudança e aventura se aproximam.

O Arauto pode ser tanto uma pessoa como uma força natural: em filmes ou história de desastres, o Arauto pode ser a chegada de uma tempestade, furacão ou terremoto. Pode ser que o Arauto seja apenas um meio de levar ao Herói uma notícia de algo que afetará seu equilíbrio, como um mapa, uma carta ou um telefonema.

Sendo um arquétipo flexível também, o arauto pode ser uma força tanto positiva, negativa ou neutra. O Arauto pode ser o vilão ou um agente dele tentando enganar o Herói para que ele se envolva na história, ou um aliado do Herói, convidando-o para uma aventura positiva. A máscara do Arauto pode ser usada por qualquer outro personagem, de forma temporária. Um Mentor ou algum aliado do Herói pode agir como Arauto desafiando o Herói, ou ainda alguém neutro, como o Guardião do Limiar.

O Arauto pode aparecer a qualquer momento da história, sendo mais comum aparecer no primeiro ato, de forma a impulsionar o Herói à aventura. Seja o Arauto um personagem físico, um acontecimento ou alguém com notícias de mudanças, a energia desse arquétipo é indispensável em quase todas as histórias.

O arauto do jogo é Arkham, que no começo da história vai até Dante com o convite de Vergil; é ele quem coloca a história em movimento e introduz o conflito do jogo ao jogador. Após Dante lidar com o “convite” e sair de sua loja, a torre começa a emergir do chão, mostrando a Dante para onde ele foi convidado a ir.

- Camaleão:

Um arquétipo complicado de se compreender sua energia, visto que é de sua própria natureza ser instável e estar em constante mudança. Os Camaleões mudam de aparência ou estado de espírito, tanto para o herói como para a plateia. São personagens que podem induzir o Herói ao erro, ou criar dúvidas nele, com sua lealdade e sinceridade estando em questão com frequência.

A sua função dramática é trazer dúvida e suspense à trama, sendo um arquétipo comum em histórias de investigação ou suspense, nas quais a plateia e o herói se perguntam se tal personagem é leal, se irá trair, mentir ou roubar e não possuem certeza quanto aos motivos do personagem.

O Camaleão pode se manifestar de várias formas. Em muitas obras, quando um personagem exibe uma mudança no estilo de roupa ou penteado,

comportamento, sotaques e maneirismos, pode ser um indício que sua identidade está se modificando e sua lealdade se torna duvidosa.

Assim como outros arquétipos, o Camaleão é uma função a ser desempenhada pelos personagens da história; um Herói pode usá-la numa situação de romance, para seduzir ou impressionar alguém. Dependendo da situação, o Herói pode usar da energia do Camaleão para sair de alguma armadilha ou lidar com um Guardião do Limiar. Da mesma forma, o vilão e seus capangas podem usar essa máscara para seduzir ou confundir o Herói.

Dessa forma, o arquétipo do Camaleão se mostra um dos mais flexíveis e serve para uma grande variedade de situações, normalmente naquelas que mostram uma relação entre homem e mulher ou quando se faz necessário retratar um personagem cujo comportamento se altera de acordo com a história.

Inicialmente, Lady veste esse arquétipo, pois seus motivos para ir à torre são desconhecidos. Mais tarde, mostra a Dante e ao jogador que está ali para resolver assuntos familiares, assim como o protagonista.

Arkham também manifesta esse arquétipo, mas na forma do personagem Jester. Mesmo enfrentando Dante algumas vezes, Jester auxilia ele com dicas sobre os mecanismos da torre, ajudando-o a prosseguir. E antes do jogador descobrir que Arkham e Jester são a mesma pessoa, seus motivos para ajudar Dante são desconhecidos. Vergil traz também esse arquétipo por um momento, ao aparecer para enfrentar Arkham junto com Dante e derrotar o inimigo em comum, bem como ao falar para Dante deixá-lo e retornar ao mundo humano após a última luta, sugerindo se importar mais com seu irmão do que com sua sede por poder.

- Pícaro:

Esse arquétipo incorpora a energia da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Qualquer personagem que apareça como um palhaço ou possua um propósito cômico incorpora esse arquétipo.

O Pícaro possui uma função psicológica importante: podar os egos grandes demais e trazer seus donos de volta à realidade. Como um bobo da corte, pode apontar bobagens, defeitos e hipocrisias livre de sofrer represálias, e fazer com que a plateia reconheça esses vínculos com o Herói. Ao chamar atenção para o absurdo de uma situação estagnada, introduz uma mudança sadia.

Esse arquétipo possui também a função de alívio cômico, de forma a aliviar a exaustão mental causada por longas tramas de suspense, tensão ou conflito para, assim, reavivar a atenção da plateia, antes que ela possa se dispersar devido a exaustão.

Um personagem Pícaro pode ser alguém que se alie ao Herói, alguém a serviço de uma Sombra, ou até mesmo ser um agente independente, agindo por conta própria, a favor de seus interesses pessoais.

Um grande exemplo de Pícaro é Loki, deus nórdico dos truques e trapagens. Ele serve aos outros deuses como conselheiro e assessor, mas também trama sua destruição, abalando o *status quo*. Sua natureza esquentada e inquieta ajuda a aquecer a energia pétrea e estática dos outros deuses, levando-os a ação e causando o alívio cômico nos mitos nórdicos, geralmente mais sombrios.

É comum que Pícaros sejam personagens catalisadores, afetando mais a vida dos outros do que a própria. Os Heróis, por várias vezes, vestem a máscara do Pícaro para enganar uma Sombra ou Guardiã do Limiar.

Dante é um Herói Picaresco, trazendo bom humor com a forma que provoca os chefes de fase e alívio cômico sempre que tenta fazer algo a se mostrar e que acaba dando errado. O personagem Jester também manifesta esse arquétipo, com ele e Dante trocando ofensas amistosas sempre que ocorre interação dos dois durante o jogo e até mesmo durante suas lutas, fazendo piadas e micagens para provocar o jogador a atacá-lo.

- Sombra:

Esse arquétipo representa a energia do lado obscuro, os aspectos rejeitados ou escondidos de algo. A Sombra esconde todas as coisas que o Herói não gosta em si mesmo como segredos, vícios e medos que não quer admitir, nem a si mesmo, mas pode abrigar também aspectos positivos do personagem que estão ocultos ou rejeitados por um motivo qualquer.

A face negativa desse arquétipo, é representada por personagens chamados vilões, antagonistas ou inimigos. Os vilões e inimigos dedicam-se à destruição, morte ou derrota do herói, enquanto o antagonista pode não ser tão hostil, podendo ser até um aliado, alguém com um mesmo objetivo, mas que discorda das táticas, maneirismos ou motivações do Herói. Antagonistas e Heróis podem ser comparados

a duas pessoas tentando puxar algo em direções opostas, enquanto Herói e Vilão, vão de encontro um ao outro, em rota de colisão.

A Sombra representa o poder dos sentimentos reprimidos. Um trauma profundo ou emoções negadas, quando mantidos no inconsciente, podem se transformar em algo monstruoso, disposto a nos prejudicar e destruir. Se o Guardiã de Limiar pode representar as neuroses, a Sombra representa as psicoses do Herói, que ameaçam muito mais do que apenas prejudicar. A Sombra pode ser, também, simplesmente maus hábitos e velhos medos enfrentados diariamente pelo Herói, mas que sejam uma força poderosa, caso não seja reconhecida, enfrentada e levada a luz.

A função da Sombra na história é se mostrar como um oponente à altura do Herói, criar conflito e trazer à tona o que o Herói tem de melhor em si. Diz-se que uma história é tão boa quanto seu vilão, pois um inimigo forte, obriga o herói a se erguer à altura do desafio.

A Sombra não precisa ser totalmente malvada. Adicionar um toque de bondade ou outra qualidade admirável ajuda a humanizar o personagem e torná-lo memorável.

Outra forma de humanizar a Sombra é quando ela se mostra vulnerável. Quando o Herói, prestes a matar o vilão, pode perceber que ele está enfraquecido por uma doença, ou fragilizado devido a notícia de alguém próximo e querido estar doente. Nesse ponto, o vilão deixa de ser como uma mosca a ser esmagada e se mostra um ser humano real, fraco e emocional. Assim, a escolha do Herói passa a ser uma verdadeira escolha moral, não apenas um ato feito por reflexo.

Por vezes, a Sombra pode não se ver como vilão, acreditando ser o Herói da própria história, e o Herói da plateia sendo seu vilão. Um vilão que acredita que sua causa é justa pode ser altamente perigoso e cometer atrocidades para atingir seus objetivos, independente dos meios usados.

Como em outros arquétipos, a Sombra pode ser um personagem ou ser algo interno ao Herói, algo profundamente reprimido. Um personagem Sombra pode ser derrotado ou destruído, um Sombra interno pode deixar de exercer influência sobre o Herói ao ser confrontado e removido da sombra do inconsciente e trazido à luz da consciência. Um Sombra pode até passar por um processo de redenção e se tornar em uma força positiva - um grande exemplo é o personagem Darth Vader de Guerra nas Estrelas, que revela ser o pai do Herói e é perdoado, sendo capaz até de se

tornar um fantasma da Força, algo impossível aos Siths.

A Sombra pode não se limitar apenas a aspectos negativos, podendo expressar sentimentos sadios e naturais também, mas que o personagem acreditar que não devem ser externalizados. A Sombra ainda pode ser feita de potenciais inexplorados, como criatividade ou intuição, “O Caminho não Seguido”, por assim dizer.

O conceito da Sombra serve tanto para compreender vilões e antagonistas como para captar aspectos do herói que não se manifestam, ou são ocultos.

O vilão do jogo é Vergil, irmão gêmeo de Dante, isso fica claro em sua primeira aparição no jogo. Logo após a torre surgir do chão, o demônio que liderava aqueles que estavam atacando Dante foge (um demônio que, por sinal, oferece vários problemas ao jogador para derrotar) e vai até o topo da torre, onde Vergil e Arkham estavam. Chegando no topo, o demônio assume um maneirismo que demonstra medo e se desculpa a Vergil antes de ser morto em um golpe de espada do vilão. Uma criatura que pode atrasar o progresso do jogador por alguns minutos ou horas, para Vergil, é algo trivial, e isso pode ser intimidador.

O jogo precisava de um vilão que fosse interessante e intimidador, de forma que o jogador se sentisse o oprimido, mesmo sendo um personagem altamente carismático e legal, que servisse para estruturar toda a narrativa através das três lutas contra ele - e ser isso tudo sem ter nada em comum com Dante, nem em estilo de luta, personalidade e aparência, sendo admirável de uma forma totalmente diferente, e Vergil acerta em cheio. Enquanto que Dante é exagerado, Vergil é preciso e conservativo, sem gastar energia em nada que não seja absolutamente necessário, com a única exceção a isso sendo no começo do jogo, ao tirar um momento para olhar seu amuleto. O que Vergil traz ao jogo é o uso de ludo narrativa, uma combinação de jogabilidade e narrativa para transmitir um peso emocional ao jogador e criar imersão.

O jogo segue a estrutura de 3 atos de uma história, com Vergil no clímax dos três atos, inicialmente testando Dante com demônios básicos. No final do ato um, Dante perde e desperta seu lado demônio, garantindo que não há mais volta. Após o meio ponto de virada em que Arkham revela manipular a todos, Vergil sai de cena e abre espaço para um novo antagonista antes de reaparecer novamente no final do ato dois para ajudar Dante a derrotar Arkham. Com o clímax do ato 3, suas ideologias e formas de ver a humanidade entram em um conflito final, Dante

querendo proteger o mundo e Vergil querendo controlá-lo. Ao nível de jogabilidade, isso se traduz como as três lutas mais difíceis e intensas do jogo, com dificuldade aumentada em cada uma, visto que antes de cada uma, Vergil recebe uma arma nova que muda drasticamente a forma de enfrentá-lo.

Da mesma forma que Dante e Lady estão ali por motivos de família, Vergil também está; ele faz isso tudo por acreditar que, por direito de nascença, ele é intitulado ao poder de seu pai. O amuleto que ele e Dante possuem, uma lembrança de sua mãe, representando aquilo que eles têm em comum - a dor da perda de um parente. Ao final, toda a história do jogo gira em torno desses amuletos, com Vergil disposto a entregar a Force Edge antes da sua metade do artefato. O assassinato da mãe dos gêmeos é a raiz de ambos os personagens, Dante responde a isso culpando Sparda e se tornando um caçador de demônios (primeiramente apenas por caçá-los mesmo, e depois para garantir que mais ninguém passe por isso) e Vergil responde buscando o poder de Sparda para que ele nunca mais passe por isso, mas sem um sentimento de responsabilidade, buscando-o apenas por egoísmo. Sendo esse o motivo de Dante para que conseguisse derrotá-lo no final, sua determinação se mostra mais forte que a de Vergil, mesmo com Vergil tendo em mãos a arma mais poderosa da série toda.

Os arquétipos são uma linguagem de personagens extremamente flexível, constituindo uma forma de compreender a função de um dado personagem a cada momento da história. Esse conhecimento pode ajudar a evitar o uso de estereótipos, dar aos personagens uma aparência mais real e profundidade a eles, tornando-os, ao mesmo tempo, indivíduos únicos e símbolos universais das qualidades que formam um ser humano.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após análise do jogo Devil May Cry 3 sob a visão dos princípios de storytelling tecidos por Christopher Vogler, pode-se concluir que a junção de elementos narrativos e jogabilidades usados no jogo serviram para criar uma profunda e envolvente narrativa, bem como alguns dos personagens mais memoráveis e queridos pela comunidade, não só de fãs da série, mas de amantes do gênero também.

Neste artigo é possível perceber que tanto a Jornada do Herói como Storytelling são poderosas ferramentas nas mãos de alguém criando algo para um público, seja ele um diretor e designer de videogames ou um publicitário. E, com o uso de storytelling cada vez mais comum no meio publicitário, se faz necessário, pelo menos, conhecer essas ferramentas.

REFERÊNCIAS

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. São Paulo: Editora Nova Fronteira, 2006.

MCSILL, James. **5 Lições de Storytelling: Fatos, Ficção e Fantasia**. São Paulo: DVS editora, 2013.

PALACIOS, Fernando; TERENCEZZO, Martha. **O Guia Completo do Storytelling**. Rio de Janeiro: Alta Books Editora, 2016.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Editora Pensamento LTDA, 1997.