

2019-08-21

Narrativa: a Jornada do Herói

Fonte:

Bruna Boege Pickler. A estrutura narrativa em jogos eletrônicos: estudo de caso do game assassin's creed revelations. Trabalho de Conclusão de Curso submetido à Universidade Regional de Blumenau para a obtenção do título de Bacharel em Comunicação Social, habilitação em Publicidade e Propaganda, Centro de Ciências Humanas e da Comunicação. 2012.

A JORNADA DO HERÓI



A história é essencialmente dividida em três atos principais, começo, meio e fim. Segundo Vogler (2006), os momentos iniciais de uma história são muito importantes para dar o tom e criar a impressão de mundo na qual a personagem estará inserida. Podemos criar a atmosfera que será vivida pelo espectador, ao representar sua obra. O que já foi divulgado anteriormente nas mídias sobre uma história, o título, a capa, trailers ou até mesmo o ambiente em que o espectador está inserido na hora de consumir a mídia, são

influenciadores que ajudam a definir o envolvimento que os indivíduos terão com relação à narrativa.

O segundo ato da peça geralmente é o que propõe uma pergunta à personagem e juntamente apresenta os obstáculos que devem ser superados para a obtenção de uma resposta para a pergunta inicial. O ato final consiste em fornecer uma solução do problema para a personagem. É o momento em que o herói completa a missão e está pronto para arcar com as consequências de suas escolhas. (Vogler, 2006)

Ao apontar essa estrutura clássica, Vogler (2006) divide a trajetória de um herói em doze passos, assim, apresenta todas as etapas em sua maioria indispensáveis, para elaborar uma história. Exibimos abaixo uma representação desses passos por meio de um esquema prático e, em seguida, a descrição de cada ato com os respectivos estágios da jornada.

1) ATO I

Como mencionado anteriormente, partimos do princípio de que uma boa história possui começo, meio e fim. A parte inicial da narrativa é apresentada no primeiro ato. O objetivo principal dessa etapa é capturar a atenção do público e atingi-lo de forma. É aqui também que logo percebemos o problema da personagem. Dentro do ato I podemos perceber algumas outras etapas apresentadas por Vogler (2006), que veremos a seguir.

1.1. Mundo Comum

O primeiro estágio assinalado por Vogler (2006) dentro do primeiro ato é o Mundo Comum. A maioria dos contos prefere iniciar a narrativa a partir deste ponto. Nesta etapa da narrativa encontramos toda a vida da personagem principal em seu ambiente cotidiano. Novak (2010) expõe de forma sucinta em sua obra que esse é o momento em que “O mundo comum do herói é estabelecido. Sua vida cotidiana e seu ambiente são introduzidos.” (NOVAK, 2010, p.127)

Aqui, conforme vemos na descrição dos autores, devemos criar um mundo com o qual a personagem está habituada e que servirá de base para comparação com um futuro Mundo

Especial em que ela irá passar. O Mundo Comum nada mais é do que um Mundo Especial ao qual a personagem já se adaptou, onde devido à sua vida cotidiana, esse ambiente já se tornou corriqueiro, comum. A ideia para uma construção narrativa engajada é que se estipulem dois mundos os mais diferentes possíveis, para que a experiência do público ao entrar em contato com o contraste seja a melhor possível. “O Mundo Comum pode parecer chato e calmo, mas geralmente as sementes da emoção e do desafio já estão nele.” (VOGLER, 2006, p.144).

Lembramos que uma função importante do Mundo Comum é inserir uma questão dramática que prende o espectador ou, no nosso caso, o jogador, e o envolve com a emoção vivenciada pelas personagens.

Vogler (2006) apresenta que todo herói precisa de dois problemas: um interno e outro externo. O primeiro é caracterizado por questões pessoais da personagem, algum sentimento reprimido, uma experiência ou trauma que precisam ser revelados e curados. O segundo é caracterizado por fatores ao redor da personagem, que podem tanto ser causados por meio de outras personagens ou por um fator do próprio ambiente. Problemas decorridos de ações de outros ou da natureza ao redor aparecem como forma de obstáculos. Cabe observar ainda que heróis sem problemas internos a serem superados, muitas vezes se tornam superficiais. É necessário que ele possua defeitos, uma falha na personalidade, a qual a jornada lhe mostrará um aprendizado, onde ele conseguirá encontrar uma resposta, aprender e crescer enfrentando os seus desafios incluindo aqui os externos.

Devemos analisar cuidadosamente em qual ambiente o herói aparecerá na primeira vez que entra em cena. O que ele está fazendo, onde ele está, quem está ao seu redor. No momento em que ele se expõe à cena, se dispõe a criar uma transação com a plateia, e esta entra num estado de reconhecimento e identificação das ações da personagem. Cada escritor cria as expectativas conforme a necessidade. “Um dos poderes mágicos da escrita é sua capacidade de seduzir cada membro da plateia, para que cada um projete uma parte de seu ego na personagem que está na página, na tela ou no palco.” (VOGLER, 2006, p.148). Independente das expectativas criadas, ou do que é falado sobre o herói antes de sua aparição, o momento que conquista os espectadores está em sua primeira aparição, sua entrada em cena.

No Mundo Comum é onde começam os diálogos, onde o herói é apresentado à plateia. De alguma forma devemos identificar que o público e o herói são iguais, possuem características comuns, a partir daí criamos um laço que nos leva por meio da jornada como se vivêssemos na pele do próprio herói. Mesmo que a personagem não seja bondosa ou simpática, possui características de forma a nos cativar e de nos fazer entender sua busca.

Além das falhas psicológicas e internas da personagem, outra coisa à qual os espectadores estão ligados é ao que o herói se dispõe a perder com a aventura, os riscos que sua jornada envolve. Os espectadores precisam saber o que está em jogo para que possam torcer a favor do herói e contra o vilão. Quanto maior o grau de imersão dos espectadores que se deseja ter, maior deve ser a ameaça a qual ele se dispõe. Riscos de vida ou morte, de fim dos tempos ou de grande valor revelam maior empatia por parte dos espectadores.

1.2. Chamado à Aventura

Apresentado o Mundo Comum do herói, chega a hora de dar a partida na história, através do Chamado à Aventura descrito por Vogler (2006). Esse pode se iniciar tanto com um recebimento de uma mensagem ou mensageiro, ou com um acontecimento novo. Pode também acontecer por meio do inconsciente do herói, se dando conta de que é a hora de mudar. Nesse ponto pode haver também uma espécie de reconhecimento do

território por parte do vilão, no qual este já começa a sua busca por derrotar o herói, iniciando o Chamado à Aventura.

O Chamado à Aventura segundo Vogler (2006) pode também ser uma carência do Mundo Comum, algum objeto ou um pertence que de algum modo desaparece, ao qual o herói deve partir em busca de. Em alguns casos a entrada na aventura se dá pelo fato de não haver mais o que fazer. As pessoas não gostam mais do herói, ele fica sem saída de modo a ter que encarar a entrada no desafio, por vontade própria ou forçado por alguém de seu grupo. Algumas vezes, o chamado para a aventura pode ser um aviso trágico de algum acontecimento eminente. Segundo Novak (2010), nessa seção o mundo alternativo é apresentado ao herói. A autora enfatiza que normalmente há uma intersecção entre os dois mundos e o herói é convidado a entrar em sua jornada.

1.3. Recusa ao Chamado

O terceiro estágio segundo Vogler (2006), é a Recusa ao Chamado no qual nos colocamos na condição do herói e paramos para pensar se é realmente necessário entrar na aventura ou se o risco é maior que a recompensa. É um momento de hesitação, que deve mostrar ao público toda a tensão que o drama traz, ao gerar empatia. Nas palavras de Novak (2010): “O chamado é rejeitado porque o herói não está disposto a sacrificar sua vida confortável e seu ambiente familiar. O herói, porém, sente-se desconfortável com essa recusa.” (NOVAK, 2010, p.127) Muitos heróis oscilam ao aceitar o chamado ou até recusam-no. Por vezes o herói pode acabar abdicando um chamado por já ser veterano em aventuras e saber dos riscos que ela propõe. O herói permanece com essa ideia pelo tempo necessário até que uma nova condição seja oferecida ou que ele sofra uma ameaça.

Aqueles heróis que superam o medo e entram na história ainda podem ser postos a prova por figuras poderosas que instigam o herói a se desfazer de suas dúvidas e entrar na aventura. São intitulados por Vogler (2006) como sendo os Guardiões de Limiar, os quais bloqueiam os heróis antes do início da aventura.

O autor cita ainda que, não raro, Mentores podem trocar de máscara e posteriormente passarem a ser Guardiões de Limiar. Eles representam parte da sociedade, ou da cultura e podem advertir o herói a não passar dos limites aceitos ou ainda, bloquear seus caminhos por serem perigosos demais. Inevitavelmente os heróis acabam desafiando os limites impostos por essas figuras. Em narrativas nas quais há um objeto em que a personagem seja proibida de pegar, ou um lugar em que ela seja proibida de ir, fica implícito nesta condição que em algum ponto da narrativa ela irá tentar alcançar essa fonte de curiosidade e quebrar a regra. (VOGLER, 2006)

1.4. Encontro com o Mentor

A palavra Mentor em si provém da obra Odisseia² em que era nome próprio de uma personagem. Mentor era o responsável por educação das outras personagens, e dá seu nome a todos os guias e treinadores do local. Na verdade, na continuação da obra, vemos posteriormente que é na verdade Atena que assume uma forma humana e toma

disfarçadamente o lugar do Mentor para encorajá-lo e encontrar uma maneira de empurrar a história para frente, orientando-o. Vogler (2006) conclui que mesmo dando o nome de Mentor para os sábios que conduzem a história, esses são na realidade uma deusa, Atena. “Atena é a forma plena do arquétipo, concentrada.” (VOGLER, 2006, p.186)

O Encontro com o Mentor é o quarto estágio da narrativa proposta por Vogler (2006). Algumas vezes a Recusa ao Chamado pode provir do fato de o herói não estar preparado, para isso e o mesmo necessita de treinamento ou de noções sobre a jornada que só o mentor pode fornecer. Alguns filmes trazem exclusivamente mentores ajudando os heróis ao longo de toda jornada. “O herói recebe informações que são relevantes para a busca e para sua necessidade pessoal de partir nessa jornada.” (NOVAK, 2010, p.127) Quando não há a figura do mentor, ainda assim o herói busca informações com personagens que já partiram em alguma jornada ou ainda encontra a sabedoria necessária para encarar a aventura dentro de si mesmo. Obra do escritor Homero, é uma sequência do livro *Ilíada* e ambas iniciam a literatura grega escrita e narra as aventuras do herói Ulisses.

Comumente vemos os mentores como seres mágicos que fornecem ajuda aos heróis, podendo aparecer em forma de animais, deuses, feiticeiros ou elfos sempre guiando o herói e lhe dando mais conhecimento. Os mentores podem ser considerados ainda heróis que já concluíram outras jornadas e possuem conhecimento suficiente para passar adiante.

Como forma de arquétipo de mentores, Vogler (2006) cita ainda o lendário centauro Quíron e a deusa Atena. O autor revela que Quíron é referência ao construir um arquétipo de mentor, pois em sua história ele serve de pai e instrutor para os heróis gregos como, por exemplo, Hércules, Acteon, Aquiles, Peleus e Esculápio. Os mentores sempre mostram suas ligações com a natureza ou com outros mundos do espírito. Quíron é flechado por Hércules, seu herói em treinamento e pede aos deuses a graça da morte. O mentor Quíron consegue então resgatar Prometeu do mundo subterrâneo e recebe a maior distinção grega. Zeus o transforma em uma constelação e símbolo do zodíaco, Sagitário.

Pode acontecer de um mentor virar vilão. Na sua relação com o herói podem existir desavenças e até um final trágico e mortal. Temos como exemplo o apresentado em Hércules, no qual a personagem mata Quíron e fere outros mentores. Há histórias em que o mentor trai o herói, e o mesmo volta tentando matá-lo. Essa figura pode ser tanto uma decepção para o herói ou ainda ser tão protetor que não consegue deixar o herói partir para a jornada, e acaba por culminar na destruição de ambos.

Vogler (2006) descreve que não é necessário haver uma personagem exclusivamente para desempenhar a função de Mentor, porém em praticamente todas as histórias encontramos um momento em que o herói necessita de uma explicação ou suprimento em sua jornada. Nesse momento podemos encontrar a figura do mentor ou essa ajuda pode vir de sua força, que de algum modo impulsiona o herói para frente na jornada lhe dando esperança e apoio.

1.5. Travessia do Primeiro Limiar

No estágio cinco de nossa narrativa encontramos a Travessia do Primeiro Limiar. Esse é o final do Ato I e é aqui que, segundo Vogler (2006), o herói esbarra nos muros do Mundo Especial e se compromete a entrar na ação que nos levará à aventura. Nas palavras de Novak (2010): “O herói embarca na jornada, aceita a aventura e ingressa no mundo especial.” (NOVAK, 2010 p.127)

Ao contrário do que se pensa, o que leva o herói a decidir encarar a jornada não é apenas o chamado para a aventura e o presente de um mentor. O herói precisa de um fator maior, algo que o impulse e obrigue a tomar uma posição. Nesse ponto da narrativa nos deparamos com os Guardiões de Limiar que geralmente se posicionam impedindo uma passagem ou guardando um portal. Os guardiões servem como um obstáculo ao herói, que separa os dois mundos, mas futuramente podem se tornar aliados importantes. A mudança de mundo pode ser um ato breve ou extenso. Esse estágio representa o final do Ato I e o começo do Ato II. Segundo Vogler (2006): “O Primeiro Limiar é o momento em que as rodas deixam o solo e o avião começa a voar.” (VOGLER, 2006, p.202)

2. ATO II

Basicamente o meio da história ou ato II apresenta os obstáculos que impossibilitam o herói de responder à sua pergunta inicial. Geralmente no segundo ato vemos uma série de obstáculos que se impõem ao herói e que o mesmo deve superar.

2.1. Testes, Aliados, Inimigos

O início do Ato II é marcado pelo estágio seis: Testes, aliados, inimigos. Essa é a entrada do herói no novo mundo. Independente do conhecimento prévio do herói, neste novo ambiente ele é leigo. O público deve perceber claramente essa mudança dos dois mundos, mesmo que a personagem esteja sempre no mesmo lugar, ainda assim deve haver mudanças emocionais as quais devem ser perceptíveis. Os testes do início dessa jornada precisam ser difíceis, mas sem o peso de vida ou morte dos desafios que virão a seguir. Servem para preparar o herói para superar os obstáculos que ainda estão por vir. Podem ser armadilhas colocadas pelo vilão em que por ventura o herói caia, ou que consiga de algum modo se desvencilhar.

Segundo Novak (2010), “Essa etapa constitui a ação principal da maioria das narrativas. É quando o herói precisa solucionar problemas, enfrentar seus temores, salvar outras pessoas e derrotar inimigos.” (NOVAK, 2010 p.128) Nesse ponto da narrativa, o herói, ao provar os obstáculos também começa a perceber em quem pode confiar naquele mundo, começa a fazer aliados. Os aliados próximos acompanham o herói na jornada e são capazes de nos proporcionar empatia e um senso cômico para a história.

Nesse estágio podemos formar também equipes de aliados, que permanecerão do lado do herói até o fim do segundo ato. O herói ao se deparar com forças do mal nesse início do novo mundo, pode criar inimigos. O fato de o herói aceitar o desafio e ingressar nesse novo território pode ainda chamar a atenção dos aliados do vilão.

Vogler (2006) destaca que o principal inimigo do herói é chamado de Rival e que geralmente sua ambição não está em matar o herói, mas sim ganhar dele em uma das competições.

As novas regras do Mundo Especial devem ficar claras aos espectadores. As coisas e lugares que eram benéficas no Mundo Comum podem ser prejudiciais nesse novo mundo, e vice-versa. Vogler (2006) conclui esse estágio da narrativa ao enfatizar que, frequentemente, os heróis chegam nesse novo mundo procurando um lugar para descansar ou beber água, e esse ponto pode ser um início para aplicação dos testes, procura por sorte ou orientação.

2.2. Aproximação da Caverna Oculta

O sétimo estágio proposto por Vogler (2006) é a Aproximação da Caverna Oculta. Nessa fase o herói segue em busca do centro da história. Aqui ele irá vivenciar a suprema maravilha e o extremo terror. Caminhamos rumo ao meio do Mundo Especial e os personagens podem reservar algum tempo para reorganizar o grupo, conhecer novos cenários e, aos poucos, se inserir no âmago da história.

Segundo Novak (2010), nesse ponto da jornada o herói encontra “Mais testes e um período de supremo fascínio ou terror. A provação começa a ser preparada.” (NOVAK, 2010 p.128) Por vezes vemos o herói caminhando direto aos portões do castelo, porém esse tipo de abordagem é pouco utilizado. “A aproximação pode ser a hora de completar-se o reconhecimento ou reunir mais informação, ou um momento de se vestir e de preparar para uma provação” (VOGLER, 2006, p.216)

2.3. Provação

A Provação de Vogler (2006) é o oitavo estágio. “É a mola-mestra da forma heroica, a chave de seu poder mágico” (VOGLER, 2006, p.229). Aqui o herói encara o desafio principal, consegue chegar ao mais profundo dilema a ser resolvido. É quando o herói encara o seu maior medo. Para algumas pessoas, é a morte. Isso pode acontecer, com um renascimento posterior, ou ainda existir uma mágica poderosa até então desconhecida, que o protege e evita a tragédia. Ele deve superar os obstáculos a ponto de ter concluído com êxito o seu desafio e poder ser consagrado um herói. De alguma forma esse evento altera a personagem, ao ganhar experiência e poder ser consagrado.

Vogler (2006) chama esse episódio de crise, pois nela se concentra um núcleo bastante ativo da história, o principal do segundo ato, mas que ainda não é o verdadeiro clímax. Na crise, as personagens hostis estão no maior estado de oposição. E é aqui que chega o momento de o herói encará-los, seja em forma de batalha ou ao utilizar forças da natureza. O herói pode chegar bem próximo da morte, mas é o vilão que é derrotado em um difícil desafio. Este possui características opostas à do herói. “Por mais diferentes que sejam os valores do vilão, de alguma forma eles são o reflexo escuro dos próprios desejos do herói, aumentados e distorcidos, reflexo de seus maiores medos.” (VOGLER, 2006, p.241)

Segundo Novak (2010), “Nessa fase, o herói mostra vulnerabilidade e não está claro se vencerá ou se fracassará.” (NOVAK, 2010, p.128) Às vezes ainda o vilão pode escapar e o próximo enfrentamento acontece no terceiro ato. Em histórias românticas a Provação pode ser uma cena de amor ou de traição e separação. Em histórias com profundidade emocional e psicológica, pode trazer uma ligação interna com os medos da personagem. O herói pode se unir ao seu lado reprimido e conquistar uma espécie de equilíbrio interior, mas pode também acontecer uma ruptura em que esse seu lado reprimido se declare em guerra contra ele.

A esfera do amor é retratada nesse ponto por Vogler (2006) através da mulher como tentação. “Os lados escuros do amor estão nas máscaras de ódio, recriminação, ultraje e rejeição” (VOGLER, 2006, p.247). Independentemente de ser uma atração feminina ou masculina, esta leva o herói a uma encruzilhada de traição, abandono ou decepção.

2.4. Recompensa

O nono estágio proposto pelo autor é a Recompensa (Apanhando a Espada), onde o herói consegue passar pelo estágio da morte e agora se responsabiliza por suas consequências. Chega a hora de celebrar e saborear o triunfo. É um ponto de alívio na história, no qual os guerreiros recarregam suas energias e contam vantagem sobre a sua trajetória. Conforme Novak (2010), a Recompensa é o ponto em que “O herói recebe uma recompensa. Parece ser o fim da história, mas não é.” (NOVAK, 2010, p.128) Antes da provação, os heróis são meros aprendizes e não merecem a recompensa ou a paixão de sua amada. Agora eles podem tomar posse do que vieram procurar, geralmente é o amor que se ganha, mas ainda mais frequente é a posse de um tesouro.

Há também o fato que pode ocorrer no meio da história do chamado roubo do elixir. Nele o herói toma posse de uma substância mágica ou de um segredo capaz de curar ou restaurar a vida a outros personagens. Os heróis saem da provação e agora são especiais e diferentes. O apanhar da espada pode ser um momento de iluminação em que o herói encontra respostas para um mistério. Nesse momento ele também pode adquirir novos poderes como forma de recompensa e de crescimento interior.

3. ATO III

O terceiro ato ou o final da peça se caracteriza por fornecer à personagem a solução do problema. Depois de superados todos os obstáculos do ato II o herói pode finalmente completar sua missão ao descobrir a solução do problema apresentado no primeiro ato.

3.1. Caminho de Volta

Em o Caminho de Volta, décimo estágio proposto por Vogler (2006) e também o primeiro do Ato III, vemos o herói na difícil decisão entre voltar para sua casa no Mundo Comum ou ficar nos encantos do mundo especial. “Quando a provação termina, o herói pode optar entre permanecer no mundo especial ou voltar para o mundo comum.” (NOVAK, 2010, p.128)

Na maioria dos casos o herói decide regressar para seu mundo, ou continua a jornada para uma destinação final. Após a tranquilidade de apanhar na espada, esse deve ser um ponto em que a narrativa começa a se agitar novamente. Já estamos em um patamar de conforto e novamente precisamos nos deslocar. Nesse momento o herói é advertido por algo ou alguém sobre o objetivo final de sua jornada. O caminho de volta é o que causa o terceiro ato. Algumas vezes os heróis só saem do mundo especial porque começam a ser perseguidos. Nesses casos podemos ter também uma espécie de sacrifício no qual o herói deixa para trás algum objeto de valor. De qualquer maneira ele encontra uma forma de atravessar o novo limiar e chegar ao próximo ponto da narrativa.

3.2. Ressurreição

A Ressurreição é o penúltimo estágio da nossa construção de narrativa. Nesse ponto, o espectador precisa vivenciar mais uma provação, agora como clímax da história. Eles mais uma vez devem mudar e se enobrecer. “Deve refletir as melhores partes da personalidade antiga e as lições aprendidas no meio do caminho” (VOGLER, 2006, p.282). Uma das funções desse trecho é livrar o herói dos traços malignos pelos quais ele passou e deixá-lo conservar as lições que aprendeu. O que eles aprenderam superando desafios no mundo especial tem um significado, mas o que eles devem rever com a aplicação desse novo conhecimento em seu mundo comum tem outro sentido.

Em algumas ocasiões o clímax é formado por enfrentar forças do mal, ou então que ele seja obrigado a escolher entre algumas alternativas de caminhos. Sendo o clímax, deve ser carregado de emoção, o ponto mais marcante da narrativa, em que o esperado e o inesperado acontecem. Podem também ocorrer clímaxes sucessivos. “É também onde o narrador pode incluir um ‘final surpresa’ inesperado. Talvez o vilão não seja realmente um vilão. Talvez o mentor seja um impostor.” (VOGLER, 2006 p.128)

Segundo o autor, o clímax deve proporcionar aos espectadores uma sensação de catarse, que significa um momento para liberação ou expansão emocional. Seja uma forma de rirmos com a cena ou de chorarmos, de uma forma ou de outra, a catarse consegue atingir o nosso inconsciente e liberar emoções.

Esse é um dos trechos mais desafiantes, por conter o clímax principal da história. O herói se desfaz da personalidade antiga e passa a ser diferente. “Uma das funções da Ressurreição é limpar os heróis do cheiro da morte.” (VOGLER, 2006 p.282) Nesse estágio, por mais que a jornada do herói possua uma trilha de mortes, aqui ele deixa esse lado obscuro para trás e passa a ampliar as qualidades aprendidas no caminho.

3.3. Retorno com o Elixir

O último estágio e a conclusão do terceiro ato é o Retorno com o Elixir. Os verdadeiros heróis regressam ao mundo comum portando o elixir, um elemento capaz de curar ou suprir uma falta que havia na terra antiga. Nas palavras de Novak (2010): “A estrutura é circular, com o herói voltando ao princípio. Isso facilita a comparação entre o ‘antes’ e o ‘depois’ pela audiência para perceber como o herói foi transformado.” (NOVAK, 2010)

p.129) Eles regressam para o primeiro ponto da história, embora agora portando o conhecimento adquirido na jornada e iniciam uma vida nova.

“Uma história é como uma tessitura em que as vidas dos personagens estão entrelaçadas num padrão coerente.” (VOGLER, 2006, p.304) As vidas dos personagens são entrelaçadas como um novelo, e é no desfecho que vamos desfazer os nós e analisar as tramas. Devemos tomar cuidado para que todos os enredos secundários tenham uma conclusão coerente. O Retorno pode também levantar novas questões, mas é necessário que as antigas sejam resolvidas.

Existem duas formas de se concluir uma história, a principal e mais usada no ocidente é a forma circular, ou fechada, em que o final fecha um círculo completando respostas da trama. Esse modelo pode até voltar ao ponto de partida. Desse modo podemos reviver o ponto inicial

com outros olhos e entender fatos que antes ficaram dispersos. Outra forma, mais comum na cultura oriental é aquela em que persistem dúvidas e questões não resolvidas no final da trama. Nesse modelo a narrativa da história prossegue mesmo depois de ter chegado ao fim, pois o público continua a levantar esses questionamentos e em suas mentes ou em conversas. Em alguns casos temos uma narrativa sem respostas ou com muitas respostas. Além disso, pode ainda apresentar novos questionamentos.

Este estágio é semelhante à Recompensa, ambos mostram as consequências de se sobreviver à morte. É o último momento de comunicar-nos com o público, e aqui geralmente também acontece a passagem de posse para o herói, rituais de agradecimento e festas sempre com sua visão do aprendizado que teve. O final da narrativa pode nos pegar de surpresa, tanto para maravilhar quanto para espantar, onde podemos nos sentir enganados ou chocados com um final inesperado.

De modo mais figurado, o Elixir pode ser qualquer das coisas que levam as pessoas à aventura: dinheiro, fama, poder, amor, paz, felicidade, sucesso, saúde, conhecimento, ou simplesmente ter uma boa história para contar. (VOGLER, 2006, p.311)

O mais esperado do final do filme é o Elixir, que pode ser tanto como o próprio nome já diz, uma substância que é capaz de curar o Mundo Comum, um tesouro precioso, ou então uma metáfora em que se percebe com a moral da história que o importante é outra coisa, o fato de realmente estar ali e levar uma vida feliz. De alguma maneira o elixir é dividido com os outros personagens.

Referencias

NOVAK, Jeanine; Desenvolvimento de games. São Paulo: Cengage Learning, 2010.

VOGLER, Christopher. A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.