



**UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
INSTITUTO UNIVERSIDADE VIRTUAL
CURSO DE SISTEMAS E MÍDIAS DIGITAIS**

GUSTAVO MOURA OLIVEIRA

JORNADA DA HEROÍNA TRÁGICA EM *VALKYRIE PROFILE*

FORTALEZA

2020

GUSTAVO MOURA OLIVEIRA

JORNADA DA HEROÍNA TRÁGICA EM *VALKYRIE PROFILE*

Monografia apresentada ao Curso de Sistemas e Mídias Digitais da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial para obtenção do título de Bacharel em Sistemas e Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Me. Glauiney Moreira Mendonça Junior

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária
Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

O47j

Oliveira, Gustavo Moura.

Jornada da heroína trágica em Valkyrie Profile / Gustavo Moura Oliveira. – 2020.

88 f. : il. color.

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) – Universidade Federal do Ceará, Instituto UFC Virtual, Curso de Sistemas e Mídias Digitais, Fortaleza, 2020.

Orientação: Prof. Me. Glaudivney Moreira Mendonça Junior.

1. Heroína. 2. Jornada da heroína. 3. Promessa da virgem. 4. Tragédia. 5. Jornada do herói. I. Título.

CDD 302.23

AGRADECIMENTOS

Primeiramente agradeço minha mãe e minhas irmãs por terem proporcionado condições suficientes para que eu chegasse até aqui. Por todo amor, tempo e dedicação investidos em minha criação. Vocês são os principais alicerces da minha vida e de quem sou.

Agradeço ao meu cunhado que me apresentou ao mundo dos *games* e que sempre ajudou minha família quando pode.

Aos amigos mais próximos e de longa data que dedicaram seu tempo a ouvirem histórias malucas, lerem algo que escrevi ou que simplesmente me fizeram sentir seguro e encorajado em seguir em frente.

Também agradeço a mim por ter aprendido a ser mais calmo, respeitar meus próprios limites e não desistir dos sonhos que há muito sonhei.

Por fim, e não menos importante, agradeço a Deus, pois, sem Ele, nada disso seria possível.

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar a existência da heroína trágica no jogo *Valkyrie Profile*. Para tal, alguns pontos precisam ser demarcados, como as características de uma heroína, o que caracteriza a tragédia e como esses dois elementos se apresentam no jogo. Mais que isso, para assegurar que as personagens analisadas sejam bem construídas, considera-se a profundidade e o desenvolvimento delas, pois há uma problemática com o feminino nos jogos, que, por vezes, reduzem essas personagens a uma persona sexualizada e superficial. Dessa forma, a metodologia considera características que serão analisadas nas personagens para verificar o arquétipo da heroína trágica. As personagens selecionadas são Aelia, Jayle, Jelanda, Lorenta, Lyseria, Mystina, Nanami, Shiho, Yumei e Lenneth. Elas se enquadram como personagens redondas e possuem uma narrativa bem estruturada, como heroína ou virgem, além de vivenciarem a tragédia pela ótica da situação trágica, do conflito trágico ou da visão de mundo cerradamente trágica. Elas dispõem de características similares, porém, também dispõem de particularidades ao que se refere o relacionamento com o trágico.

Palavras-chave: Heroína; A Jornada da Heroína; A Promessa da Virgem; Tragédia; A Jornada do Herói; Jogos; Feminino; Narrativa.

ABSTRACT

This work aims to analyze the existence of the tragic heroine in the game Valkyrie Profile. For that, some points need to be marked, such as the characteristics of a heroine, what characterizes the tragedy, and how these two elements are presented in the game. More than that, to ensure that the characters analyzed are well constructed, their depth and development are considered, as there is a problem with the feminine in games, which sometimes reduce these characters to a sexualized and superficial persona. Thus, the methodology considers characteristics that will be analyzed in the characters to verify the tragic heroine archetype. The selected characters are Aelia, Jayle, Jelanda, Lorenta, Lyseria, Mystina, Nanami, Shiho, Yumei, and Lenneth. They fit as round characters and have a well-structured narrative, like heroin or virgin, in addition to experiencing the tragedy from the perspective of the tragic situation, the tragic conflict, or the tightly tragic world view. They have similar characteristics, however, they also have particularities regarding the relationship with the tragic.

Keywords: Heroin; The Heroin's Journey; The promise of the Virgin; Tragedy; The Hero's Journey; Games; Feminine; Narrative.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Capa do jogo.	31
Figura 2 – Concentração espiritual.	32
Figura 3 – Personagem Aelia.	33
Figura 4 – Revitalização de Aelia.	34
Figura 5 – Personagem Jayle.	37
Figura 6 – A deusa-bruxa Genevieve.	39
Figura 7 – Personagem Jelanda.	42
Figura 8 – Jelanda é descoberta.	44
Figura 9 – Personagem Lorenta.	47
Figura 10 – Lorenta atacada pelo marido.	49
Figura 11 – Personagem Lyseria.	51
Figura 12 – O cristal de Lyseria.	51
Figura 13 – Personagem Mystina.	53
Figura 14 – Negociação de Mystina.	55
Figura 15 – Personagem Nanami.	58
Figura 16 – Nanami caminha na caverna.	59
Figura 17 – Personagem Shiho.	61
Figura 18 – Shiho resgatada por Suo.	63
Figura 19 – Personagem Yumei.	66
Figura 20 – A verdade sobre Yumei.	69
Figura 21 – Personagem Lenneth.	71
Figura 22 – Platina e Lucian.	72
Figura 23 – Final A: Lenneth, deusa da criação.	76
Figura 24 – Final B.	78
Figura 25 – Final C.	79

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Resumo da Jornada da Heroína de Aelia.	36
Tabela 2 – Resumo da Jornada da Heroína de Jayle.	40
Tabela 3 – Resumo da Promessa da Virgem de Jelandá.....	46
Tabela 4 – Resumo da Jornada da Heroína de Lorenta.	49
Tabela 5 – Resumo da Promessa da Virgem de Lyseria.....	52
Tabela 6 – Resumo da Jornada da Heroína de Mystina.....	56
Tabela 7 – Resumo da Jornada da Heroína de Nanami.	60
Tabela 8 – Resumo da Promessa da Virgem de Shiho.....	65
Tabela 9 – Resumo da Promessa da Virgem de Yumei.....	70
Tabela 10 – Resumo da Promessa da Virgem de Lenneth.....	77
Tabela 11 – Características das personagens.....	82

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	10
2	REFERENCIAL TEÓRICO	14
2.1	Jornada feminina	14
2.2	Heroína trágica	20
2.3	Heroína nos jogos	24
2.4	Trabalhos relacionados	26
3	METODOLOGIA	28
3.1	Contexto	28
3.2	Local de pesquisa	29
3.3	Coleta de dados	29
3.4	Análise de dados	30
4	DISCUSSÃO	31
4.1	Aelia	33
4.2	Jayle	37
4.3	Jelanda	41
4.4	Lorenta	47
4.5	Lyseria	50
4.6	Mystina	53
4.7	Nanami	57
4.8	Shiho	61
4.9	Yumei	66
4.10	Lenneth	71
5	A HEROÍNA TRÁGICA	80
5.1	A heroína em situação trágica	82
5.2	A heroína em conflito trágico cerrado	84
5.3	A heroína em visão de mundo cerradamente trágica	85
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	87
	REFERÊNCIAS	89

1 INTRODUÇÃO

Em 1989, Joseph Campbell (1989) lança seu livro “O Herói de Mil Faces” que traçou aspectos de similaridade entre os mitos e as narrativas contadas por diversos povos. Nesse livro definiu-se o que é conhecido como Monomito, ou seja, a história que é contada desde o início dos tempos das mais variadas formas. Essa estrutura primordial resguarda o caminho e as etapas a serem trilhadas por um herói: a Jornada do Herói. Campbell acreditava, apoiado por estudos antropológicos e psicológicos, que os mitos e as histórias nascem da necessidade humana:

Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humanos. Não seria demais considerar o mito a abertura secreta através da qual as inexauríveis energias do cosmos penetram nas manifestações culturais humanas. As religiões, filosofias, artes, formas sociais do homem primitivo e histórico, descobertas fundamentais da ciência e da tecnologia e os próprios sonhos que nos povoam o sono surgem do círculo básico e mágico do mito (CAMPBELL, 1989, p. 15).

Com isso, Campbell abriu precedentes para que outras estruturas de narrativas surgissem e fossem aplicadas aos mais diversos meios, principalmente no cinema, na literatura e nos jogos. Uma dessas estruturas foi a adaptação da própria Jornada do Herói para produções audiovisuais através de Vogler (2015) em seu livro “A Jornada do Escritor”.

Porém, outras estruturas distanciaram-se do Monomito devido a sua natureza essencialmente relacionada com o aspecto masculino. Alega-se que a estrutura de Campbell não contempla o desenvolvimento feminino em sua completude, pois os aspectos trabalhados nela estão mais próximos da forma masculina do arquétipo do herói. **A Jornada da Heroína**, também apoiada em estudos antropológicos e psicológicos, de Maureen Murdock (1990), por exemplo, surgiu a partir de anseios e insatisfações das mulheres contemporâneas com a direção tomada por suas vidas. Nessa jornada a heroína desiste de seu aspecto feminino para conseguir reconhecimento social/profissional, entretanto, alcançado esse objetivo, percebe-se incompleta. Então inicia uma busca de reintegração com seu feminino para equilibrá-lo com o masculino a fim de que vivam em harmonia dentro de si. Pode-se dizer que nesta estrutura são trabalhados elementos mais psicológicos do personagem.

Seguindo um objetivo similar, **A Promessa da Virgem** de Kim Hudson (2009) desenvolve-se em relação ao feminino que é oprimido pela sociedade. Essa estrutura tem como centro o arquétipo da virgem e desenvolve-se no autoconhecimento da protagonista que culmina em uma nova ordem social. A virgem precisa cumprir o papel que lhe é imposto pela sociedade,

entretanto, em um momento inicial, ela percebe um potencial interior que rejeita essa imposição. O dilema da virgem é desistir do que tem para ser tudo que é. Dessa forma, ao assumir o seu “eu verdadeiro”, apesar das forças contrárias, é estabelecida uma nova dinâmica social.

A Jornada da Heroína e A Promessa da Virgem são as duas estruturas de narrativas escolhidas para esse trabalho. Reitera-se que todas as estruturas, incluindo a Jornada do Herói, podem ser vivenciadas por qualquer tipo de personagem. Entretanto, para fins de pesquisa, somente serão abordadas as personagens femininas analisadas através de uma das duas estruturas.

Algumas dessas jornadas de heróis, heroínas e virgens podem ser marcadas pelo elemento trágico. Essas, em particular das mulheres trágicas, são um ponto de interesse dessa pesquisa. O surgimento das peças trágicas está intimamente ligado aos ritos dionisíacos e os mitos heroicos. Sendo assim, esta arte oferece uma quantidade relevante de valores heroicos e exemplos de heroísmo, ainda que resulte em condições negativas (LESKY, 1996). Há uma ambiguidade latente nos personagens das tragédias e alguns deles são mulheres apresentadas com um caráter marcante, conquistando, de certa forma, o título de heroínas.

Elas atuam de tal forma a serem comparadas aos heróis, pois os homens eram os únicos referenciais de heroísmo conhecidos naqueles tempos. Porém, a ação dessas heroínas se dá de maneira diferente dos heróis; configura-se uma energia arquetípica específica (BERQUÓ, 2015). Busca-se, portanto, conhecer o arquétipo da heroína trágica através de estudos que usam como base as personagens trágicas: Alceste, Antígona, Clitemnestra, Medeia etc. Cada uma delas surge em tragédias e possuem um papel de importância significativa para a trama. Então, são elas as mais indicadas para formularem o arquétipo em questão. Com isso em mente, procura-se a heroína trágica nos jogos.

A indústria dos jogos eletrônicos cresce a cada ano e ganha um público cada vez maior, sendo o *smartphone* um dos principais fatores para esse crescimento, e o Brasil é um dos destaques na América Latina neste mercado (NOGUEIRA, 2019). Há bastante discussão sobre como as mulheres se relacionam com os jogos, seja como jogadoras, produtoras ou como são representadas. No entanto, o foco dessa pesquisa está nas narrativas e na construção das personagens.

A Jornada da Heroína e a Promessa da Virgem se apresentam como uma alternativa à tão difundida “Jornada do Herói”, pois exploram aspectos diferentes da vivência do ser humano. Em uma pesquisa realizada em 2018 (ROSA; FERREIRA; NESTERIUK, 2018) a maior parte dos jogos com protagonistas femininas usavam a “Jornada do Herói” como

estrutura de narrativa. A mesma pesquisa levanta alguns pontos positivos ao buscar alternativas ao herói. Por isso, conhecer mais sobre outras estruturas é importante para a construção de personagens mais plurais com perspectivas diferentes, principalmente para personagens femininas, fazendo assim personalidades com maiores chances de se conectarem com os jogadores (MUNGIOLI, 2012).

Por isso, é tão importante dar os primeiros passos em busca de compreender essa heroína dentro dos jogos, conduzindo a uma visão mais ampla através da tragédia como ponto norteador. É preciso que vários estudos dos mais diversos temas contribuam para a ampliação, de modo positivo, do conceito mulher-jogo na comunidade e, conseqüentemente, na sociedade.

Pensando nas questões supracitadas: a heroína e a jornada, a heroína e a tragédia, a heroína e os jogos, questiona-se o que essas três relações possuem em comum, ou seja, questiona-se: “Quais elementos formam o arquétipo da heroína trágica em uma narrativa de jogo?”

Após um estudo aprofundado das estruturas e das características da tragédia, foi escolhido o jogo *Valkyrie Profile* (1999), da Square Enix, pela proximidade do autor com a obra, pelos elementos disponíveis na internet, como vídeos e *reviews*, e por ter cerca de 10 personagens femininas jogáveis, sendo uma delas a protagonista. Além disso, a narrativa apresenta conflitos potencialmente trágicos, pois estão relacionados com dilemas e morte.

Dessa maneira, o objetivo dessa pesquisa é analisar o arquétipo da heroína trágica no jogo *Valkyrie Profile*. A partir disso, os objetivos específicos são: definir as referências da jornada da heroína; entender a heroína trágica e analisar como a heroína trágica é desenvolvida no jogo.

Espera-se que essa pesquisa resulte em incentivos para que as personagens femininas sejam utilizadas de maneira mais bem embasadas no âmbito dos jogos, em um convite a novas pesquisas sobre as heroínas nos jogos e que possa indicar caminhos para outros rumos a serem explorados no contexto desse trabalho.

No capítulo seguinte, dividido em quatro partes distintas, abordará as principais teorias e referências utilizadas para esse estudo. A primeira parte irá abordar as estruturas de narrativa escolhidas, assim como o recorte da heroína que servirá como base. A segunda parte falará sobre a heroína em seu aspecto trágico, definindo, primeiro, o trágico e as características de uma narrativa trágica. Já a terceira parte, explana sobre as heroínas nos jogos. Por fim, a quarta parte apresenta trabalhos relacionados a esta pesquisa.

O terceiro capítulo ficará responsável por demonstrar toda a metodologia utilizada na pesquisa, de modo que seja compreensível todo caminho percorrido, desde a coleta de dados

até os resultados obtidos. Também abordará os critérios de análise das personagens de modo a facilitar a comparação posterior entre elas.

O quarto capítulo discorre sobre as dez personagens escolhidas, verificando como, e se, elas se relacionam com o trágico. Dessa forma, faz uma análise da heroína trágica em casos específicos. Todas fazem parte do jogo, *Valkyrie Profile*, e são elas: Aelia, Jayle, Jelanda, Lorenta, Lyseria, Mystina, Nanami, Shiho, Yumei e Lenneth. Cada uma possui uma história independente e os elementos que as constituem serão vistos através dos critérios escolhidos anteriormente, como sua relação com o trágico e qual estrutura melhor se enquadra em suas narrativas.

O quinto capítulo analisa as mesmas personagens do capítulo cinco, porém, dessa vez, com uma perspectiva mais generalista, buscando uma correlação entre elas. Após isso, há uma divisão de três categorias: a heroína em situação trágica, a heroína em conflito trágico e a heroína em visão de mundo cerradamente trágica. Cada categoria mostra de forma mais detalhada a relação entre as personagens e o trágico, segundo Lesky (1996).

Por fim, o sétimo capítulo faz um apanhado geral sobre toda o desenvolvimento da pesquisa, além de considerar o papel da heroína trágica, refletindo sobre a presença dessa heroína nas personagens analisadas. Ao mesmo tempo, também vislumbra possíveis novas pesquisas.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

Neste capítulo, serão apresentados os três alicerces dessa pesquisa quanto aos conceitos utilizados para analisar a definição das estruturas de narrativas femininas, as heroínas na tragédia e as heroínas nos jogos.

2.1 Jornada feminina

Com a grande disseminação da Jornada do Herói no meio audiovisual, as estruturas de narrativas ganharam espaço como uma ferramenta de construção criativa. Entretanto, em um certo ponto, notou-se que Jornada do Herói destacava determinadas características heroicas mais associadas ao masculino. Então, mostrando estruturas alternativas que ressaltam um heroísmo, ou protagonismo, mais associado ao feminino, revelou-se, entre outras: **A Jornada da Heroína** e **A Promessa da Virgem**.

Apesar das estruturas seguirem uma premissa similar, seus objetivos e desenvolvimentos se dão de maneiras diferentes:

Acredito que grande parte da jornada é igual para todos os seres humanos, visto que compartilhamos as mesmas realidades: nascimento, crescimento e declínio. Contudo, evidentemente, quando se trata de uma mulher isso impõe ciclos, ritmos, pressões e necessidades distintas. Pode haver uma diferença real na forma das jornadas dos homens e das mulheres. A jornada dos homens pode ser, sob certos aspectos, mais linear, evoluindo de uma meta exterior para a seguinte, ao passo que a jornada das mulheres pode se desenvolver em espiral para o interior e o exterior (VOGLER, 2015, p.25).

2.1.1 A Jornada da Heroína

Maureen Murdock (1990) acreditava que A Jornada do Herói não conseguia satisfazer por completo os anseios da mulher contemporânea. A Jornada da Heroína estaria mais voltada para um resgate ao feminino ferido pela sociedade. Ela também distingue as duas jornadas, do Herói e da Heroína, afirmando que o herói terá uma jornada mais voltada ao externo, enquanto a heroína percorrerá o caminho interior de autoconhecimento. Murdock formulou esta estrutura em dez estágios em que a heroína se distancia do feminino ao valorizar o masculino, retorna ao feminino e, por fim, equilibra ambos dentro de si.

No primeiro estágio, **Separação do Feminino**, a heroína compreende os aspectos femininos impostos a ela, através da imagem materna ou o papel da mulher na sociedade, como

negativos. Inicia-se então o distanciamento do feminino interior com o qual ela não se identifica por desprezar as incumbências sociais associadas a ele.

Em seguida, no segundo estágio **Identificação com o Masculino**, a heroína encontra-se acolhida pela ideia do masculino, podendo ser representado pelo pai, marido, colega de trabalho, entre outros. Apresenta-se uma bipolaridade social em que o feminino é interpretado como fraqueza e o masculino como força e, ao desprezar um, ela se utiliza dos princípios do outro para guiar sua vida.

Os dois primeiros estágios podem surgir paralelamente. Nesse ponto o conflito inicial já está apresentado na narrativa, pois existe duas forças antagônicas que buscam predominância: enquanto o feminino pressiona a heroína para ser reconhecido, ela se sente confortável vestindo-se de herói.

O terceiro estágio, **Caminho de Provações**, assemelha-se à Jornada do Herói devido ao aspecto masculino inicial da heroína. Na Jornada do Herói, o protagonista faz uma jornada externa na qual enfrenta desafios e inimigos para alcançar seus objetivos e retornar ao seu mundo cotidiano transformado (VOGLER, 2015). Nesse estágio da Jornada da Heroína ocorrerá algo semelhante, em que a protagonista faz uma jornada rumo ao desconhecido na busca de si, do seu crescimento e desenvolvimento pessoal. Essa jornada externa faz a heroína desistir de sua segurança e do seu cotidiano apresentado anteriormente e os novos desafios farão a heroína independente e reconhecadora de seus limites.

No quarto estágio, **Ilusão do Sucesso**, a heroína alcança o sucesso desejado, mas acaba por perceber a fragilidade do seu êxito. Pois, independente do sucesso, ainda lhe falta algo. Ela não sente a completude e precisa cada vez mais provar seu valor, chegando ao desgaste. Mesmo conseguindo a glória de um “herói”, o mundo ainda a enxerga como uma mulher com as fraquezas assimiladas ao feminino nos primeiros estágios.

Aridez Espiritual é o quinto estágio no qual a heroína encontra-se “infértil”. Ela define e admite a si mesma que algo está errado, que ela abandonou parte de si para percorrer a jornada exterior dos heróis. É preciso, então, desmembrar toda a construção feita até agora: a fé no êxito masculino é apagada e a heroína perde sua orientação, concentrando sua energia em um novo caminho.

No estágio seis, **Encontro com a Deusa**, a heroína vive um momento de intensa introspecção e pode-se dizer que somente nesse momento ela irá realizar a jornada da heroína, pois caminha nas profundezas de si com o intuito de encontrar em suas sombras o feminino renegado. É o encontro da protagonista consigo mesmo, sem nenhum filtro ou recusa.

No sétimo estágio, **Reconexão com o Feminino**, a heroína começa a integrar o feminino ao seu estilo de vida. Sua visão sobre ele é atenuada e uma identificação ocorre. Seu corpo é reconhecido, sua sexualidade, seu *ser* e o significado do feminino são compreendidos. Constrói-se, por fim, uma relação mais saudável consigo.

No estágio oito, **Cura da Separação Mãe-Filha**, a heroína percebe que a imagem feminina imposta inicialmente não era sua inimiga, pois o feminino não era fraco nem negativo como suposto. Entretanto, ainda existe uma supervalorização do masculino que a fez perceber o não-masculino como errado. Esse é o momento de maior integração com o feminino no qual há o perdão e cria-se uma ponte no seu interior que conecta as imagens que lhe assombravam. A “cura” pode ser representada pela reconciliação com a figura do primeiro estágio.

No nono estágio, **Reincorporação do Masculino**, a heroína volta-se mais uma vez para o masculino em uma relação diferente. Durante sua jornada exterior, ela viveu sob um desejo de perfeição e dominação ao ponto de levá-la à exaustão. Por isso, o masculino que vive dentro dela também precisa de cura e a heroína precisa adequá-lo à sua nova condição, explorando seus aspectos de forma positiva, sem a tirania de outrora. Este masculino passa a compreender as necessidades do feminino e a respeitá-las.

União do Masculino e do Feminino é o décimo e último estágio da Jornada da Heroína. O feminino e o masculino existem dentro dela e precisam de cuidados para que consiga viver sem nenhum estigma sombrio devido ao negligenciamento de um deles. Nasce o equilíbrio que sustenta melhor a realidade, pois o mundo não é, ou nem sempre é, bipolarizado. Dessa forma, a heroína passa a viver com maior plenitude e graça.

2.1.2 A Promessa da Virgem

Kim Hudson (2009) elaborou a estrutura da Promessa da Virgem como uma alternativa à Jornada do Herói. Similar à Jornada da Heroína, A Promessa da Virgem traz um aspecto mais interior para a protagonista, cujo arquétipo não é a heroína, mas a virgem. Essa estrutura foi baseada principalmente nos contos de fadas e nos arquétipos junguianos, na qual a virgem irá percorrer um caminho de autodescobrimento, culminando em um novo estilo de vida. Para isso, a virgem quebra a expectativa que a sociedade tem sobre ela, ao mesmo tempo que essa sociedade se apresenta como uma força antagonista. A virgem, então, precisa confrontar a promessa, ou seja, a expectativa sobre ela, que lhe foi imposta desde seu nascimento.

A Promessa da Virgem possui treze estágios: inicialmente a virgem se encontra em uma situação de dependência que restringe sua expressão interior e, ao decorrer dos estágios, há um conflito entre expressar o interior ou viver na dependência. Por fim, ao escolher se expressar, ela enfrenta as consequências de ser independente ao mesmo tempo em que surge uma nova dinâmica social.

No primeiro estágio, **Mundo Dependente**, a virgem vive em uma sociedade provedora, seja representada pela família ou qualquer instituição, que a oprime com expectativas sobre quem ela deve ser. A dependência pode ser material, social, protetiva, afetiva etc. A virgem, por sua vez, percebe que seu desejo interior contraria essas expectativas e suprime-o, pois, sente que está em dívida com esse mundo. O desejo dela reflete o chamado do seu “eu verdadeiro” ansiando ser livre.

O segundo estágio, **Preço da Conformidade**, é marcado pela escolha da virgem em suprimir seu desejo interior e submeter-se às expectativas sociais. Nesse estágio, o contraste entre seu desejo interno e a expectativa exterior é aumentado, mostrando o quanto ela paga para continuar alinhada à comunidade. Esse preço pode assumir várias formas, como, por exemplo, a servidão.

No terceiro estágio, **Oportunidade de Brilhar**, a virgem experimenta um momento de plenitude em que seu desejo interior vem à tona, mostrando a grandeza do seu “eu interior”. Ela percebe todo o seu potencial renegado e contempla por um instante toda sua graça.

Vestida para o Papel é o quarto estágio, no qual a virgem muda por completo. Se antes ela apenas notou seu potencial através de um momento, que pode ter sido até mesmo ocasional, agora ela integra a grandeza vislumbrada em seu interior. Ela sabe o que significa seu desejo e sente prazer em guiar-se por ele, libertando, em parte, seu “eu”. O desejo deixa de ser um eco e passa a ser uma possibilidade real.

No quinto estágio, **Mundo Secreto**, a virgem encontra um local ou circunstância onde ela pode vivenciar seu verdadeiro eu sem medo. É um espaço seguro e agradável, podendo ser físico ou não, que se opõe ao Mundo Dependente. Aqui a virgem não precisa abdicar de si para saciar expectativas exteriores, ela pode aprofundar-se no seu íntimo sem culpa ou remorso. Entretanto, embora esse espaço não apresente perigo, ela teme ser descoberta, pois passa a viver transitando entre esses dois “mundos”. Existe a consciência do risco e o prazer de vivenciar sua própria existência.

No sexto estágio, **Não Mais se Encaixa no Mundo**, a protagonista atribui cada vez menos valor em aceitar as expectativas impostas sobre ela. Nesse estágio, sua mudança se torna

evidente e ela não consegue mais manter o papel inicial. Além disso, a dificuldade em transitar entre dois mundos se transforma em um aviso de que uma escolha deverá ser feita.

É Pega Brilhando é o sétimo estágio no qual a face verdadeira da virgem é descoberta pela sociedade provedora, seja por um momento de descuido em seu Mundo Secreto ou por qualquer outra forma. Os dois mundos se confrontam e a virgem sofre as punições devidas por quebrar a promessa que deveria cumprir. Esse é um momento de queda.

No oitavo estágio, **Deixa para Trás o Que Carrega**, ocorre um dos momentos mais importantes para a virgem, pois ela abdica de sua condição dependente para realizar por completo seu desejo, que já se mostrou alcançável por diversas vezes. Ela assume sem ressalvas quem ela realmente é, a necessidade de esconder a si, ou ser outra que não ela, já não existe.

O nono estágio, **Reino em Caos**, traz um aspecto negativo para o reino em consequência da escolha da virgem. O sistema social operava com todos agindo e exercendo seus papéis, entretanto, quando ela se rebela contra essa sociedade, desestabiliza toda a construção. A desordem, o medo e o caos instauram-se na sociedade que percebe a fragilidade de seus ideais. Ressalta-se que o caos é trazido pela virgem como uma maneira de contestar os valores opressores de sua sociedade, direcionando sua desconstrução em prol de um lugar melhor. Entretanto, nem sempre são as ações da virgem que ocasionam o caos ao reino. Em alguns casos o próprio reino cai em colapso devido à sua lógica social falha, evidenciando a necessidade de transformação.

Vaga pelo Deserto é o décimo estágio no qual a virgem ainda está ligada ao seu passado e atravessa um momento de dúvida. Sua escolha anterior foi grandiosa e o mundo em que vivia transformou-se por completo, então resta a dúvida de suas ações. Ela precisa olhar para dentro de si e responder suas questões, espantar os fantasmas das expectativas de outrem sobre seu futuro. Esse momento é similar à um ritual de purificação e oferece um risco de vida.

No décimo primeiro estágio, **Escolhe Brilhar**, a protagonista entrega-se inteiramente ao seu desejo e ao seu “eu interior”. Após refletir, decide que é melhor viver de sua maneira a estar submetida às expectativas de terceiros, ou até mesmo à estabilidade do mundo. Por isso, suas ações agora estarão alinhadas com seu “eu interior”, independentemente das reações externas. Este é o momento de clímax.

O penúltimo estágio, décimo segundo, chamado de **Reorganização** é o momento em que a sociedade que antes repudiou a virgem, passa a compreender e a aceitar novos valores, ao mesmo tempo que reconhece seu sistema opressor e falho. A sociedade passa a crescer e a modificar-se para encontrar um melhor meio de viver em que todos possam ser aceitos.

Por fim, **Reino Brilha mais que Nunca** é o décimo terceiro e último estágio no qual a sociedade passou por um momento de transformação e agora existe uma ordem pacificadora e honesta, preenchida com liberdade e amor.

2.1.3 A Heroína

Após o que foi mostrado, é possível compreender que a protagonista de *A Jornada da Heroína* e *A Promessa da Virgem* vive dois arquétipos femininos diferentes. As jornadas também são distintas, embora seus objetivos sejam praticamente o mesmo: o autoconhecimento e a autorrealização. Ambas percorrem um caminho interno, embora a heroína demore um pouco mais a desbravar seu interior.

A heroína de Murdock, como visto, recusa seu feminino, por considerá-lo negativo, enquanto se aproxima do masculino. A sua jornada está ligada ao caminho de aceitação, a cura do feminino e a suavização e resgate do masculino para que ambos possam coexistir em harmonia (MURDOCK, 1990).

Por sua vez, a virgem de Hudson apresenta uma dupla identidade que possui uma relação inversamente proporcional. O mundo externo opressor espera que ela aja conforme as regras que sustentam a sociedade, o que ocorre até que seu desejo cresce fazendo-a se opor ao modelo imposto. A virgem, vista como fraca, causa a reconstrução desse sistema social para ser quem realmente é e para o mundo ser menos hostil e opressor (HUDSON, 2009).

Convém-se, portanto, buscar um conceito conciliador entre os dois arquétipos. A heroína e a virgem contestam os valores impostos ao feminino de maneira particular, ocasionando em uma transformação em si e em seu ambiente. Dessa forma:

Para além da ideia de que heroína é aquela mulher que trava um combate social, político e cultural contra os homens patriarcais, entendemos que se trata de um arquétipo que age em busca de revigorar o verdadeiro Feminino sem seccionar os gêneros no jogo do poder. Heroína é a mulher inteligente e criativa que elabora estratégias para negação das diferenças a fim de proporcionar um encontro com o outro capaz de ensejar a complementaridade produtiva, direcionando as energias para um relacionamento harmônico com o masculino (RIBEIRO; CARDOSO, 2018, p.72).

Ademais:

Algumas linhas radicais da crítica feminista consideram heroína a personagem feminina de obras literárias escritas por mulheres que, desafiadoras e obstinadas, insurgem-se contra o domínio masculino e conseguem reverter o papel político-social a que estão submetidas como vítimas do patriarcado (RIBEIRO; CARDOSO, 2018, p.61).

Os dois arquétipos, a heroína e a virgem, apresentam características comuns entre si, apesar de serem de estruturas diferentes. Por isso, nesta pesquisa, ao se referir à heroína, remete-se ao protagonismo feminino na narrativa, podendo essa protagonista assumir o arquétipo de heroína ou de virgem, dependendo de como sua caminhada interior ocorre. Ou seja, tanto na Jornada da Heroína como na Promessa da Virgem é possível encontrar o heroísmo feminino. Dessa forma, ambas são heroicas por suas características intrínsecas, independente de qual arquétipo assumem.

2.2 Heroína trágica

O trágico grego ainda possui algumas divergências sobre sua origem. Entretanto, sabe-se que ela está ligada às festas dedicadas ao deus Dionísio e aos mitos heroicos (LESKY, 1996). Aristóteles define o trágico como uma imitação não de pessoas, mas de ações (ARISTÓTELES, 2008):

(...) é necessário referir agora o que se deve visar e o que se deve evitar na composição dos enredos e ainda de que modo será cumprida a função da tragédia. Dado que a composição da tragédia mais perfeita não deve ser simples, mas complexa, e que a mesma deve imitar factos que causem temor e compaixão (porquanto essa é a característica desta espécie de imitações) (ARISTÓTELES, 2008, p.60).

Uma das funções da tragédia era, portanto, causar temor e compaixão com suas narrativas como uma maneira de catarse. Para tal, o protagonista não poderia ser perfeito, completamente benévolo ou completamente malévolos. Também não se poderia lançá-lo ao infortúnio ou à prosperidade, pois essa jornada não acarretaria, no público, nem temor nem compaixão. Dessa forma, o modo de chegar neste propósito catártico seria através de um protagonista que se assemelhasse aos homens e que, ao mesmo tempo, não merecesse seu sofrimento (ARISTÓTELES, 2008).

O temor seria causado pela semelhança entre os homens, já que esse personagem é tão humano que poderia ser qualquer um, inclusive quem o assistia em cena. A compaixão, por sua vez, dava-se através de um **sofrimento imerecido**, desencadeado por um erro qualquer.

Para que a tragédia se realize, existem três requisitos a serem seguidos. O primeiro é a **dignidade da queda**, que relata um lado mais heroico e mítico do protagonista. Em segundo, a **possibilidade de relação com nosso próprio mundo**, relacionando a tragédia com nosso mundo para que haja uma conexão com o espectador. Essa conexão faz com que ele sinta e reflita sobre o trágico. Por fim, o protagonista deve **ter alcançado a sua consciência**, ou seja,

estar consciente das consequências trágicas de suas ações (LESKY, 1996). Lesky também destaca um quarto requisito, **a contradição inconciliável**, mas que para ele é contestável já que, em *Oréstia*, Ésquilo apresenta uma tragédia conciliatória. Isto é, uma finalização sem o desmembramento do homem.

Campbell (1984) definiu a tragédia como “a destruição das formas e do nosso apego às formas”. Ele também afirma que:

O romance moderno, tal como a tragédia grega, celebra o mistério do desmembramento, que se configura como vida no tempo. O final feliz é desprezado, com justa razão, como uma falsa representação; pois o mundo tal como o conhecemos e o temos encarado produz apenas um final: morte, desintegração, desmembramento e crucifixão do nosso coração com a passagem das formas que amamos (CAMPBELL, 1984, p.32).

Dado a própria conjuntura do trágico, baseada em acontecimentos carregados e sôfregos, passou-se a considerá-la como triste, entretanto, lembra-se, nem sempre termina em um final arrasador (LESKY, 1996).

Considerando o que foi dito, é possível distinguir as tragédias de acordo com a resolução apresentada. A primeira distinção é **a visão cerradamente trágica do mundo** que apresenta um desmembramento implacável e insolúvel. Nele a resolução ocorre através de um sofrimento inerente ao mundo e que é avistado em grande parte do trajeto. Em oposição a esse, está **a situação trágica** que possui uma resolução conciliatória, porém, não sem antes haver o sofrimento e a desesperança (LESKY, 1996).

Desses dois polos é possível chegar em uma espécie de meio termo: **o conflito trágico cerrado** apresenta uma situação trágica que possui um fim em si mesmo, pois não representa a totalidade do mundo. Trata-se, aqui, de ocorrências encaradas como infortúnios cotidianos, mas que não designam o desmembramento inevitável de todos os seres (LESKY, 1996).

Por fim, temos o trágico como:

Como já vimos, no tratamento das obras isoladas, aplicar-nos-emos a saber se elas participam do trágico através da situação trágica ou do conflito trágico cerrado. Já que se tornou claro que ambos os casos são possíveis: pode apresentar-se a libertação do terrível, ou este tem de perdurar até o naufrágio. (LESKY, 1996, p.55)

A presença feminina na tragédia é uma problemática aberta a diversas interpretações. É perceptível a contradição da presença ativa das mulheres nas tragédias, enquanto no âmbito social da vida cotidiana da antiguidade as mulheres fossem tuteladas pelos

homens que as submetiam a uma condição doméstica. A relação entre a ficção e a realidade torna-se distante quando observada por essa ótica.

A sociedade ática era androcêntrica e possuía uma visão dicotômica sobre a relação homem e mulher. O homem era relacionado diretamente com as características masculinas como força, razão e destreza. E a mulher, com as femininas como fragilidade, emoção e encanto (BERQUÓ, 2015). Vale ressaltar que, como já discutido anteriormente, masculino e feminino aqui são postos não como condições de gênero, mas como energias que se manifestam sem associação direta com o sexo.

Dessa forma, enquanto alguns autores consideram as heroínas trágicas como uma forma de libertação da mulher de suas funções domésticas, assumindo um papel público, outros alegam que a representação dessas mulheres são um modelo de carácter que não deve ser seguido, ou experimentos do homem sobre a mulher (ROSENFELD, 2014):

À primeira vista, a tragédia parece reverter a concepção convencional de mulheres caladas, desinformadas e obedientes confinadas no espaço doméstico privado. A imagem idealizada de heroínas como Antígona também parece contradizer a visão masculina dos gregos em relação às mulheres como naturalmente inferiores no uso da palavra e do raciocínio. Um segundo olhar mostra, entretanto, que as grandes tragédias atenienses mais modulam as ideias-padrão do que as contradizem (ROSENFELD, 2014, p.192).

O significado da representação feminina na tragédia, portanto, apresenta-se de modo dúbio. Embora em sua contemporaneidade pudesse representar um modelo que reforçasse o ideal que as mulheres não deveriam seguir, apresentando-se então como uma advertência à fuga do padrão, são essas mesmas mulheres trágicas que são destacadas hoje e estão presentes em várias tragédias conhecidas. Além disso, na Antiguidade, os oráculos tinham um papel importante para a sociedade e a religião, como a pitonisa de Delfos; o que deixa mais dúbio a visão sobre o feminino.

De todo modo, é inegável que as heroínas trágicas representam a força feminina, apesar de todas as questões de gênero encontradas naquela época. Então, de que maneira era visto o heroísmo dessas mulheres trágicas pelos gregos antigos?

Berquó (2015) defende a ideia de que havia um culto ao heroísmo feminino que foi negado, por vezes, pelos historiadores, tendo em vista que existem mulheres no centro das narrativas trágicas. Então, define o conceito de herói:

Em primeiro lugar, faz-se necessário trazer à baila a definição de herói. No grego antigo, a palavra utilizada é *ήρωες* (héroes). Na poesia homérica, esse termo é aplicado a um homem que se destaca por sua coragem e nobreza, sendo o exemplo vivo das virtudes guerreiras (BERQUÓ, 2015, p.13).

Para que seja exercido o conceito de herói sobre o homem é preciso que seus feitos sejam contados por histórias, ganhando para si a **glória**. Não havia, no entanto, a concepção heroica feminina explícita, pois, a ideia de heroísmo estava estritamente ligada ao masculino e ao homem (BERQUÓ, 2015).

Logo, quando as mulheres trágicas apresentam sinais de coragem em seus atos e falavam em público com uma boa retórica eram por vezes associadas aos homens, de forma a assimilá-las ao herói, por ser a única maneira de heroísmo conhecido (BERQUÓ, 2015).

De todo modo, esse heroísmo feminino pode ser observado em vários âmbitos míticos. Além disso, a maneira que ele se mostra é diferente do heroísmo masculino por representar energias diferentes. Na tragédia grega pode-se observar personagens femininas que alcançam a **glória** por seus atos de coragem e de força, como Antígona, Clitemnestra, Medeia, Alceste, Electra, entre outras. Cada uma representa a heroína trágica de uma maneira diferente, mas que contestam as obrigações impostas a elas e mostram a face do heroísmo feminino, que se manifesta de uma maneira particular. Castro Filho (2019) diz a partir de sua pesquisa:

Medeia é, neste começo de peça, uma vítima do falocentrismo grego, representado em Jasão. Se, na situação anterior ao abandono, Medeia podia ser considerada uma esposa exemplar, “em tudo concorde com Jasão”, a verdade é que, com a investida do argonauta no novo casamento, a situação da heroína é inteiramente outra, revelando, no fundo, alguns dos temas, todos ligados à questão da diferença, denunciados por Eurípides em sua tragédia de 431 a.C. (CASTRO FILHO, 2019, p.48).

Ainda assim, sobre as ações de Medeia, Castro Filho (2019) traz uma visão da restauração feita pelo heroísmo da protagonista através de uma forma que se difere do herói, pois trata-se de uma busca interior:

O feminino é o lugar de origem, a potência de fecundidade que, representada na mulher, habita também o homem, habita também a arte. É a este lugar originário, nos confins do instinto, que Medeia se dirige para perpetrar a vingança, pois, como sugere a sentença de Anaximandro, só a vingança – ao negar a lógica racional-burocrática de causa e efeito – pode restabelecer a ordem cósmica maculada. A perturbação da ordem do Universo, para o sangue quente de Eurípides, é necessariamente a perturbação do Cosmos amoroso (e disto não só Medeia nos dá provas, senão inúmeras de suas tragédias), porque de amor é feita a substância divina que nos torna humanos (CASTRO FILHO, 2019, p. 226).

Por fim, tomamos a definição de heroína dada por Berquó:

Uma heroína grega é uma personagem feminina que obteve a glória (*kléos*), restando imortalizada na tradição por meio das histórias contadas e cantadas sobre si. O seu heroísmo pode ser expresso em três âmbitos: no mito, no culto e na "literatura". Há um *kléos gynaikôn*, pois a glória na Grécia antiga consiste em terem histórias contadas sobre si e foram contadas histórias sobre os feitos das mulheres (BERQUÓ, 2015, p. 55).

Quanto as heroínas trágicas ela conclui:

Criadas em um contexto de permanente tensão social entre o masculino e o feminino as heroínas trágicas possuem uma grande ambiguidade: tomam atitudes que os atenienses jamais esperariam de uma mulher. Elas discursam em público, agem corajosamente, matam. Demonstam que o valor (*andreia*), que no grego ático está intimamente ligado ao mundo dos homens (*andrós/áner*), também possui uma forma feminina. O palco trágico exhibe uma insólita *andreia* mulheril (BERQUÓ, 2015, p. 55).

Nota-se como a definição da heroína trágica é próxima da definição da heroína encontrada nas estruturas de narrativa, trazendo a compatibilidade de ambas e o seu valor social.

2.3 Heroína nos jogos

Existe uma problemática que ganha mais espaço de discussão sobre as representações femininas nos jogos. A adequação do espaço *gamer* às mulheres, sejam elas jogadoras ou personagens, cresce. Porém, ainda enfrenta barreiras. Sobreviveu longamente no ideal coletivo que os jogos eletrônicos eram um espaço masculino e, dessa forma, a expressão feminina tornou-se pictórica e estigmatizada pela indústria, criando, portanto, uma cultura *gamer* androcêntrica.

Atualmente o número de jogadoras mulheres cresce e tanto o mercado quanto as próprias jogadoras adquirem uma liberdade maior de convivência e construção de elementos que sejam mais inclusivos e representativos. Ressalta-se, entretanto, que ainda há muito a ser realizado.

Por exemplo, é comum as personagens femininas serem colocadas sobre a visão masculina, incorporando nela um excesso de sexualização sem justificativa aparente. A diferenciação entre a roupagem entre personagens masculinos e femininos que abordam um mesmo tema é evidente: as roupas das personagens femininas são majoritariamente equivocadas e sensuais (ROMANUS, 2012).

Entretanto, em 2019, a franquia de jogos de luta *Mortal Kombat* resolveu fazer alterações no modo como os corpos femininos eram apresentados até então, usando como argumento “uma melhor contextualização delas”, o que ocasionou discussões importantes no meio *gamer* (PACHECO, 2019).

Além da construção física dessas personagens, também existe uma falha na construção psicológica e da narrativa. E esse é o ponto de interesse para as discussões levantadas nesta pesquisa. As personagens encontradas nos jogos podem ser dispostas em três

categorias, de acordo com Mungioli (2012): bidimensionais, falsas tridimensionais e tridimensionais.

Bidimensionais refere-se àquelas que não se desenvolvem como personagens dentro do jogo. Ou seja, são objetificadas ou que possuem uma função específica. Representam somente uma determinada característica, sem motivações aparentes (MUNGIOLI, 2012).

As mais famosas "bonecas vivas" dos videogames são algumas das personagens mais conhecidas desse universo, como a "Princesa Peach", da série Super Mario Bros. Ela é apenas a pobre e indefesa princesa a ser resgatada. Em outros games, como em Resident Evil 4, por exemplo, esse mesmo tipo é representado pela Ashley XXX filha do presidente dos Estados Unidos que precisa ser resgatada pelo protagonista do jogo, Leon S. Kennedy. Isso pode ser encontrado e visto em diversos outros jogos, muitas vezes a bidimensionalidade da personagem tenta ser disfarçada com atitudes arrogantes da "dama em perigo", mas a fórmula de uma donzela dependente de seu cavaleiro é a que triunfa, a personagem permanece sempre alheia aos acontecimentos, sem nenhuma influência com o que acontece ao redor. Nada a afeta, ela inicia e termina a história sem ter se transformado ou crescido como personagem (MUNGIOLI, 2012, p.54).

Falsas tridimensionais são personagens que aparentemente possuem uma motivação para suas ações, entretanto, essas motivações demonstram-se vazias. Esse papel geralmente é delegado a personagens protagonistas que, apesar de tomarem o centro do enredo, são genéricas (MUNGIOLI, 2012):

Seguindo esse raciocínio, tais personagens não são capazes de sustentar a condição "memorável" de algumas bidimensionais bem construídas. Um dos principais exemplos desse tipo é uma das protagonistas mais famosas dos games, a personagem Lara Croft. Em sua história, ela é órfã de aristocratas ingleses, que passa toda a sua vida em uma mansão e se torna arqueóloga. Entretanto, em nenhum momento ela passa por algum real sofrimento ou conflito que a faça buscar as aventuras em que o jogo a coloca. Ela não possui múltiplos traços psicológicos, sendo impossível descrevê-la sem citar seus atributos físicos, ou a sua profissão. Logo, sua construção narrativa nunca surpreende e suas atitudes e interesses são sempre previsíveis (MUNGIOLI, 2012).

As tridimensionais são personagens que crescem dentro da narrativa e possuem motivações bem fundamentadas com um *backstory* mais desenvolvido que as anteriores. Essas personagens podem desenvolver uma narrativa trágica sem ser superficial e inadequada como as anteriores (MUNGIOLI, 2012).

Um dos exemplos mais claros e famosos, e um dos primeiros a dar tamanha complexidade a uma personagem feminina foi o jogo Beyond Good and Evil, lançado em novembro de 2003, com a protagonista, Jade. Apesar de usar um artifício batido para dar motivação à personagem, o criador Michael Ancel, se aproveita do fato de a protagonista ser uma jornalista para que ela se desenvolva na história e enfrente os desafios impostos pela narrativa. A personagem começa a história insegura e sem confiar nas próprias habilidades, mas a termina de maneira oposta a que começou, conquistando confiança e desenvolvendo seu arco narrativo frente aos conflitos da trama (MUNGIOLI, 2012).

Nota-se um elemento importante na personagem tridimensional: a possibilidade de um trágico autêntico. Ou seja, essas personagens possuem a complexidade de abordar temas que atuam como pontos de reflexão para a narrativa. Essa classificação de personagem nos jogos é o que mais se destaca, que mais possui possibilidades de representação, além de ser a única que menciona o trágico como um elemento construtivo e não como uma motivação superficial e clichê.

Apesar disso, grande parte das personagens femininas utilizam-se da Jornada do Herói para cumprir seu papel de tridimensionalidade. Mais uma vez, não existe nenhum problema em personagens femininas passarem pela Jornada do Herói, entretanto, quando se há grande parte das histórias contadas a partir desse aspecto da jornada trata-se de uma supervalorização do heroísmo masculino.

Desse modo, Rosa, Ferreira e Nesteriuk (2018) investigaram alguns jogos com protagonistas femininas para saber em qual estrutura eles melhor se enquadraram:

Em uma pesquisa própria, cerca de 23 jogos foram escolhidos na plataforma de jogos STEAM que estivessem identificados com o marcador “Protagonista Feminina”. A etapa seguinte foi baseada em *gameplay* e *reviews* dos jogos selecionados, seguido por uma comparação entre os pontos de ambas as jornadas – do herói e da heroína. A maioria dos jogos selecionados utiliza a jornada do herói (69,9%), enquanto os jogos que fazem o uso de um ou mais passos que se assemelham com a jornada da heroína são poucos (21,7%); ademais podemos perceber que existem jogos que não fazem o uso de nenhum dos modelos (8,7%) (ROSA; FERREIRA; NESTERIUK, 2018).

É possível concluir que há um desequilíbrio neste recorte quanto a estrutura de narrativa utilizada no momento de desenvolvimento do jogo. Essa inadequação da personagem feminina se perpetua em grande parte dos jogos eletrônicos.

2.4 Trabalhos relacionados

O trabalho “A Jornada da Heroína: estrutura narrativa para roteiros de ficção” de Stéfanie Gargia Medeiros (2019) procura utilizar a Jornada da Heroína de Murdock para fazer um roteiro de um longa-metragem. Inicialmente, o filme *Valente* da Disney é usado como uma forma de mostrar como a Jornada da Heroína pode estar presente em uma narrativa, passando por todos os estágios. *Valente* conta a história da princesa Merida que não quer se parecer com sua mãe, nem viver em um casamento arranjado. Para tal, ela se envolve em uma aventura que a faz se reconectar com sua mãe. Por fim, com a Jornada da Heroína familiarizada, a autora dedica o resto de seu trabalho ao seu roteiro de longa-metragem *Antes da Chuva*.

“A Representatividade das Mulheres nos Games” de Paula Casagrande Bristot, Eliane Pozzebon e Luciana Bolan Frigo (2017) e “GamerGirls: As mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina” de Livia Lenz Fonseca (2013) abordam uma forma mais problematizadora da questão do feminina nos jogos, seja como jogadora ou como personagem. Ambos trazem questionamentos e perspectivas importantes do mundo dos jogos e que por vezes são deixadas de lado, mas não somente dentro dos jogos como também no contexto em que os jogos se inserem. Como a falsa representatividade de personagens femininas e a dicotomia entre a imagem da mulher esposa/prostituta.

“Eu sou Tu, Tu és Eu: A abordagem de Gênero e Sexualidade em *Persona 4* e a sua construção a partir do Tarô e dos arquétipos de Jung” de Georgia da Cruz Pereira e Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo (2018) analisa o perfil de três personagens do jogo *Persona 4* que possuem conflitos de autoaceitação relacionados aos arquétipos. A franquia de RPG's *Persona* traz consigo muitos dilemas de autoimagem e personalidade, tendo o próprio nome do jogo como menção a isso. Nele, cada personagem possui a habilidade de invocar uma entidade chamada de “persona” que representa de forma material a personalidade do invocador, se valendo tanto do uso de design de personagem e de narrativas míticas. Outros elementos importantes, como o tarô, constituem a narrativa do jogo e faz-se presente do início ao fim, associando-se às personagens do jogo.

3 METODOLOGIA

Este é um estudo qualitativo e descritivo sobre o arquétipo da heroína trágica no jogo *Valkyrie Profile*. O jogo eletrônico é uma mídia que apresenta vários elementos para análise, sendo necessário, portanto, definir quais deles mais se enquadram no objetivo da pesquisa. Aqui, limita-se às narrativas de personagens femininas, apoiando-se nas estruturas narrativas e na tragédia ática.

3.1 Contexto

A Jornada da Heroína e a Promessa da Virgem, criadas por Murdock e Hudson, respectivamente, são resultados da discussão sobre a insatisfação feminina diante da Jornada do Herói. Por isso, ambas se apresentam como meios de fomentar a discussão tanto das narrativas quanto de personagens. Essas duas estruturas ainda vivem à sombra da Jornada do Herói, criada por Campbell e difundida por Vogler. Desse modo, é preciso mais discussões acerca de estruturas de narrativas para ampliar o leque de construções de personagens, sem que haja o uso constante de uma única estrutura, que geralmente desenvolvem mais aspectos específicos que outros.

A tragédia grega possui personagens femininas memoráveis que ocupam o centro das narrativas, agindo com coragem e força para alcançar seus objetivos. Por isso, é importante revisar estudos realizados sobre essas mulheres para extrair o perfil comum a elas. Considerando, assim, os elementos que as fazem serem heroínas em suas próprias narrativas.

Os jogos são ambientes que apresentam de forma mais perceptível o que se entende como heroína, entretanto, muitas vezes essas personagens são subjugadas a condições de pouca importância e, o que é mais relevante para esta pesquisa, uma narrativa pouco desenvolvida (MUNGIOLI, 2011). Cresce, no entanto, os esforços em representar personagens femininas de forma mais fidedigna. Logo, mais que analisar personagens femininas, é preciso certificar-se que tais personagens tenham sido criadas com profundidade psicológica que vá além do seu físico ou função. Além disso, a tragédia é um fator também a ser considerado para o aprofundamento das personagens.

Dessa maneira, o jogo *Valkyrie Profile* foi escolhido pela (a) proximidade com o autor, (b) ter uma personagem feminina como protagonista, (c) quantidade considerável de personagens femininas jogáveis (cerca de dez) com narrativas potencialmente trágicas e (d) possuir recursos disponíveis na internet que auxiliam na pesquisa, como vídeos, sites etc. Para

o autor, esse jogo possui complexidade suficiente para análise de modo que apresenta narrativas elaboradas para personagens femininas em grande quantidade se considerado outros jogos já jogados. Além disso, as narrativas possuem dilemas e conflitos únicos que estão diretamente relacionados à morte, demonstrando, aparentemente, um potencial trágico.

Com o jogo escolhido, será preciso observar de qual modo o trágico é apresentado na narrativa, incluindo o contexto social/geral em que ele se passa. Como dito anteriormente, Lesky (1996) categoriza três possibilidades trágicas: (a) visão cerradamente trágica do mundo, (b) conflito trágico cerrado e (c) situação trágica.

Os critérios para a escolha das personagens femininas são: (a) ser uma personagem tridimensional, ou seja, que apresenta narrativa e motivações concisas; (b) enquadrar-se na Jornada da Heroína ou na Promessa da Virgem para análise e (c) ser uma personagem jogável.

Na seleção das personagens, o critério (a) é uma forma de descartar personagens que possuam pouca profundidade psicológica e de enredo por oferecerem poucos dados de análise. Por sua vez, o critério (b) reforça a complexidade da personagem, pois, para que esse critério seja atendido, a narrativa da personagem necessita de um bom desenvolvimento. Além disso, como observado anteriormente, o principal aspecto que diferencia a Jornada da Heroína e a Promessa da Virgem é que a heroína recusa o feminino e identifica-se com o masculino em um primeiro momento, enquanto a virgem se desvencilha das expectativas sociais. Embora esses dois elementos possam ser semelhantes, eles serão os pontos norteadores para decidir qual estrutura melhor contribui para a análise da personagem. O critério (c) é uma forma de recortar as personagens do jogo.

3.2 Local de pesquisa

O jogo *Valkyrie Profile* é o principal ambiente da pesquisa. Entretanto, a narrativa trágica das personagens femininas são o real objeto de estudo. Desta forma, por questão de logística, outras maneiras de aprofundar-se na narrativa do jogo também serão usadas. Revistas que detalham o jogo como um todo, artigos sobre a narrativa dos jogos, *gameplays*, *reviews* e toda mídia legal que possa fornecer informações verídicas do jogo sem que seja preciso jogá-lo, embora o pesquisador já tenha jogado ele por diversas vezes ao longo dos anos.

3.3 Coleta de dados

A “observação de pássaros” é definida, segundo Dias e Silva, como:

Dessa forma, o pesquisador não introduz nenhuma alteração no comportamento da situação. Por outro lado, ele também não pode controlar o observado, mesmo que queira obter alguma informação adicional – somente o desenrolar normal da situação serve como material para a coleta de dados (DIAS; SILVA, 2009, p.39).

A intenção da pesquisa é analisar a narrativa das personagens como uma instância separada das demais: mecânica, design etc. Então, apesar do jogo ser interativo, e as escolhas do jogador afetarem diretamente em seu andamento, essas narrativas são as mesmas, independente das escolhas, com exceção da protagonista. Porém, embora existam três finais possíveis para a protagonista, somente um deles é levado em conta na produção do título seguinte da franquia, *Valkyrie Profile 2: Silmeria* e, portanto, é considerado como o “final verdadeiro”. Pontuando isso, as narrativas das personagens podem ser observadas sem necessariamente interagir com elas, considerando-as como recorte. Assim sendo, os dados obtidos terão cunho qualitativo.

3.4 Análise de dados

Após a coleta, os dados serão analisados a partir da perspectiva particular de cada personagem e, depois, uma correlação entre elas, observando possíveis pontos em comum e em quais pontos se diferenciam.

Os pontos de correlação serão: (a) como elas se relacionam com a tragédia; (b) como se relacionam com os outros personagens; (c) características particulares da personagem; (d) como é vista pela sociedade da narrativa.

O critério (a) faz questionamentos do tipo: a personagem provoca a tragédia, é vítima da tragédia ou de qual outra forma está envolvida? Já em (b) reflete-se sobre como a personagem se relaciona com outros personagens: é amável, agressiva, sensível, receosa etc.? O ponto (c) observa as principais características da personalidade da personagem. Em (d) questiona-se como os outros personagens se relacionam, de forma geral, com a personagem analisada: consideram-na uma benfeitora? Malfeitora? Forte? Frágil? Também se pontua neste momento se a personagem tem consciência da visão social sobre ela e como ela se sente sobre isso, caso a narrativa forneça informações suficientes para tal.

Por fim, será evidenciado as características que compõe o arquétipo da heroína trágica nos jogos através das semelhanças em cada aspecto analisado.

4 DISCUSSÃO

O jogo *Valkyrie Profile* (Figura 1) da Square Enix, na época Enix, do console *Playstation One*, foi lançado em dezembro de 1999. É um jogo de RPG (*Role Playing Game* - Jogo de Interpretação de Papéis) que conta a história de Lenneth, uma valquíria que precisa encontrar artefatos mágicos e recrutar almas de guerreiros dignos, *Einherjar*, para lutar em prol dos *Aesir* contra os *Vanir* e lidar com a chegada do *Ragnarök*, o “fim do mundo” segundo a mitologia nórdica. Em sua busca, Lenneth passa por várias histórias trágicas que podem lhe afastar de sua missão, revelando uma verdade encoberta.

Figura 1 – Capa do jogo.



Fonte: BD Jogos¹.

Valkyrie Profile traz principalmente uma base narrativa nos mitos nórdicos, como os deuses Odin, Freya e Loki, as Valquírias, o Anel dos Nibelungos etc. Entretanto, usa uma liberdade poética para adaptar esses mitos em uma história original. Alguns personagens, ainda, possuem narrativas que podem estar associadas a outras mitologias. Dito isso, esse jogo aproxima-se do heroísmo mitológico.

A tragédia é observada por três perspectivas: (a) **visão cerradamente trágica do mundo**, (b) **conflito trágico cerrado** e (c) **situação trágica** (LESKY, 1996). Em (a) a perspectiva é macroscópica, pois, baseia-se no estado geral do mundo, pois o *Ragnarök* está próximo, ou seja, um desmembramento de todas as criaturas vivas. Algumas narrativas particulares também apresentam uma visão mais trágica de toda a sociedade. Por outro lado, (b) é uma perspectiva microscópica e particular da narrativa de cada personagem do jogo, que possui uma história trágica com um fim em si mesma. Ainda em (c) haverá uma reparação, de alguma maneira, àquele personagem que passa pela tragédia.

¹ Disponível em: <<https://bdjogos.com.br/jogo.php?id=1867>>.

Além disso, existe uma quantidade de personagens femininas consideráveis que enfrentam dilemas trágicos e, por vezes, precisam contrariar as regras sociais para atingir seus objetivos. São elas: Lenneth/Platina, Aelia, Jayle, Jelanda, Lorenta, Lyseria, Mystina, Nanami, Shiho e Yumei. Essas são as personagens analisadas nesta pesquisa para encontrar o perfil da heroína trágica.

A valquíria Lenneth possui a habilidade de pressentir as emoções de quem está perto da morte e ela se utiliza disso para encontrar os *Einherjar*, almas de guerreiros dignos. Funciona como uma espécie de concentração espiritual (Figura 2) em que a valquíria consegue ouvir os momentos finais, ou cruciais, que resultarão na morte de alguém que pode ser usado em sua missão. Após isso, são mostrados ao jogador esses acontecimentos previstos pela *Valkyrie*. Geralmente, Lenneth não interfere na história, deixando-a seguir seu rumo. Em outros casos, ela surge recrutando a alma do personagem e, às vezes, sequer se apresenta diretamente, sendo apenas uma observadora.

Figura 2 – Concentração espiritual.



Fonte: Auron, 2018.

Retoma-se o conceito de **glória** que é conquistada pelo herói de grandes ações quando seus atos são declamados pelo povo (BERQUÓ, 2015). No contexto de *Valkyrie Profile*, guerreiros serem recrutados pelos deuses representava a *glória*, pois uma qualidade valiosa é reconhecida em sua alma. Alguns desses guerreiros sequer percebem que possuem essa qualidade que os fazem ascender a Valhala. De todo modo, a **glória** era conquistada em acontecimentos que evidenciam a bravura da heroína e do herói ainda que isso significasse sua morte.

Como material de suporte para a narrativa do jogo, foi utilizada uma *playlist* do canal Rodrigo Auron (2017) no Youtube, além do site oficial *Valkyrie Profile: Lenneth* e o site colaborativo *Valkyrie Profile Wiki*. Esclarecido o alinhamento de *Valkyrie Profile* com a

pesquisa, serão analisadas as personagens femininas para encontrar o perfil da heroína trágica nos jogos.

4.1 Aelia

Aelia (Figura 3) é uma personagem de luta corpo-a-corpo, armada com uma lança e que possui a habilidade de se transformar em dragão. Em sua narrativa foi possível perceber um alinhamento mais próximo com a **Jornada da Heroína**.

Figura 3 – Personagem Aelia.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

Quando Lenneth usa sua concentração que a levará até Aelia, ela ouve uma discussão entre um grupo de mercenários. Na discussão, subentende-se que um homem chamado Grey assassinou uma garota chamada Lemia, ambos integrantes deste grupo. Grey assume seu posto de traidor, fugindo para longe, e o restante do grupo decide encontrar Grey para vingar a morte de Lemia. Aelia e os outros passam a buscar informações sobre seu antigo companheiro em vários cantos do mundo e, após ouvir isso, Lenneth vai para a cidade de Villnore onde, no presente, se encontra Aelia.

Nesse primeiro momento, apesar da narrativa da Aelia ainda não ser apresentada de fato, é possível observar a morte de Lemia como a **Separação do Feminino** e a busca por informações sobre Grey como a **Identificação com o Masculino** e o **Caminho de Provações**, que é similar a Jornada do Herói. Esses pontos são os principais motivadores de Aelia.

Suspensa em uma parede, presa por correntes em seus pulsos, Aelia lamenta-se em um sussurro, pedindo perdão aos seus amigos, pois está prestes a sucumbir. Em sua volta há vários instrumentos de tortura, revelando os atos ocorridos naquele calabouço. Neste momento, Valquíria materializa-se na cela e caminha até a prisioneira. Aelia, de cabeça baixa, recupera

seu fôlego e diz rispivamente que não contará nada independente de quantas vezes tentem. Ela ergue o rosto e vislumbra a valquíria sem, no entanto, reconhecê-la. Lenneth se apresenta como a Seletora dos Mortos e Aelia, por desprezo ou por descrença, recusa a ajuda de Lenneth, afirmando que não irá morrer. Surpresa pela revitalização repentina (Figura 4), Valquíria vai embora, deixando a guerreira sozinha.

Figura 4 – Revitalização de Aelia.



Fonte: Auron, 2018.

A morte iminente e a aparição da deusa valquíria, mostram Aelia em um estado decadente e de desmembramento, assemelhando-se aos estágios **Aridez Espiritual** e **Encontro com a Deusa**, respectivamente. A morte é mostrada como um elemento literal que ameaça a heroína, obrigando-a a permanecer imóvel em um estado reflexivo. A descida de Lenneth até a guerreira (a valquíria literalmente desceu até Aelia, pois ela sobrevoa o mundo), mostra o encontro com a deusa, embora a rejeição da moribunda resgata o aspecto de negação diante do feminino (MURDOCK, 1990).

Algum tempo depois, três homens entram na cela. Gandar, um bruxo que busca por um artefato mágico ligado aos dragões, e dois guardas observam Aelia e um dos guardas se espantam com a resistência dela diante da magia de dominação de Gandar. Aparentemente incomodado, Gandar justifica seu fracasso devido à resistência mágica daqueles que possuem sangue de dragão, no entanto, ele também admite que Aelia está indo além do esperado. Ela, por sua vez, afirma que o artefato que o bruxo busca é somente uma história folclórica.

Sozinha, Aelia revela que ainda não pode morrer por ter descoberto onde “ele” estava, referindo-se a Grey. Mais uma vez, Gandar e seus guardas voltam à cela e Gandar tenta novamente perguntar se Aelia está pronta para falar a verdade, porém, mesmo sem se alimentar, ela energicamente o xinga. Humilhado, Gandar perde a compostura e conjura uma magia com toda sua força, matando Aelia.

O monólogo de Aelia neste trecho rememora um ambiente anterior e revela o que motiva sua resistência. Ela encontrou a localização de Grey e pretende repassá-la para seus amigos. No entanto, foi aprisionada por Gandar antes de se comunicar com eles. O monólogo também resgata um estágio anterior: **Ilusão do Sucesso**, em que a heroína tem êxito em sua jornada exterior, entretanto, ela lhe exige cada vez mais (MURDOCK, 1990). Ou seja, mesmo obtendo sucesso em sua busca e sendo a única a possuir a informação, isso não foi o suficiente, pois agora está aprisionada. Aqui também ocorre um desapontamento com o masculino, representado sombriamente por Gandar, que é capaz de usar todos os meios destrutivos para conseguir o que deseja, ainda que isso o destrua (MURDOCK, 1990).

Morta, o espírito da guerreira encontra-se com a valquíria, dessa vez sem recusá-la, e começam a conversar tranquilamente. No diálogo das duas Aelia questiona qual o motivo dos deuses quererem a alma de humanos para lutar uma guerra deles. Lenneth diz que os deuses reconhecem o valor da alma dos humanos. Aelia não acha que essa resposta satisfatória, mas sente-se satisfeita com a resposta e pede que a valquíria leve a informação que obteve para seus amigos. Ela aceita e, antes de partir, afirma que lembrará de Gandar e suas atitudes profanas.

Nessa cena final, a aceitação e calma de Aelia mostram os estágios **Reconexão com o Feminino** e **Cura da Separação Mãe-Filha**. A valquíria toma o espírito dela e decide realizar seu desejo, informando a localização de Grey para seus amigos (MURDOCK, 1990). Aelia não queria morrer, nem aceitar a presença da deusa, por querer contar para seu grupo a descoberta que havia feito. Ao aceitar repassar a mensagem, Lenneth cura o conflito inicial entre as duas.

A fala final de Valquíria, o juramento feito contra Gandar, retoma o estágio seguinte, **Reincorporação do Masculino**. Esse estágio indica que o masculino tirano será purificado e os aspectos positivos do masculino serão integrados (MURDOCK, 1990). No entanto, a narrativa de Aelia termina nesta parte, sem dar continuidade aos outros estágios, até mesmo por se tratar de uma heroína trágica.

Mais adiante no jogo, é revelado que Grey não matou Lemia, pelo contrário. Em uma situação desconhecida, Grey é ferido fatalmente e Lemia conjura uma magia para trocar sua vida pela dele. Ele, culpando-se pelo sacrifício feito por Lemia, afirma para seus amigos que a matou e foge em busca de uma maneira de reverter o ritual, trazendo-a de volta à vida. Porém, Grey não consegue encontrar uma maneira de reviver Lemia.

É verificável a tridimensionalidade de Aelia, pois, apesar de curta, sua narrativa apresenta um arco para a personagem (MUNGIOLI, 2012). Ou seja, o seu conflito trágico gera em si uma mudança importante em sua personalidade e na visão de mundo. Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 1.

Tabela 1 – Resumo da Jornada da Heroína de Aelia.

Estágios	Aelia
Separação do Feminino	Morte de Lemia
Identificação com o Masculino	Desejo de Vingança
Caminho de Provações	Busca por Grey
Ilusão do Sucesso	Não poder repassar a informação sobre Grey
Aridez Espiritual	Aelia presa no calabouço
Encontro com a Deusa	Aparição de Valquíria
Reconexão com o Feminino	Reencontro com Valquíria
Cura da Separação Mãe-Filha	Valquíria aceita entregar a informação sobre Grey
Reincorporação do Masculino	Valquíria promete lembrar de Gandar
União do Masculino e Feminino	---

Fonte: elaborada pelo autor.

A tragédia está presente na narrativa de Aelia através da **Situação Trágica**, já que no fim, Lenneth realiza seu objetivo (LESKY, 1996). Em seu passado, Aelia se envolve com o trágico após Grey assumir o assassinato de Lemia, sem ter realmente feito algo errado. Ao ser aprisionada por Gandar, a guerreira se envolve numa disputa em que não tem relação nenhuma, a não ser por sua descendência proveniente dos dragões. Ela apresenta o imerecimento de sua tragédia, um aspecto importante para o trágico segundo Aristóteles (2008). Aelia é, portanto, uma vítima dos objetivos malignos de Gandar, embora ela mesma esteja buscando vingança.

Seu relacionamento com os personagens apresentados na narrativa é bastante agressivo e determinado, principalmente por estar travando uma batalha contra a morte. Por outro lado, isso configura uma lealdade aos seus amigos e a própria Lemia, pois seu desejo em viver não almeja a sobrevivência, mas informar para seus aliados onde estava Grey. Após morrer, ela está com uma postura completamente diferente da apresentada inicialmente: encontra-se leve e calma. Além disso, apesar de ter a habilidade de transformar-se em dragão, Aelia não o faz, talvez devido a condição precária que se encontra, fazendo com que seu poder total ficasse oprimido por Gandar.

A resistência da heroína diante do bruxo, evidencia a tensão entre os dois e o contexto em que se encontram. Gandar sente-se humilhado e surpreso por sua magia não funcionar em Aelia da forma esperada. O golpe final apenas confirma sua inaptidão: semelhante à resistência de Antígona com seu tio (BERQUÓ, 2019). Gandar a mata e não consegue o que quer, e Aelia conquista a **glória** pela sua perseverança e força.

4.2 Jayle

Jayle (Figura 5) é uma personagem corpo-a-corpo, equipada com uma espada e faz parte de uma cavalaria, embora se finja de homem para isso. Sua narrativa é mais próxima da **Jornada da Heroína**.

Figura 5 – Personagem Jayle.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

Jayle, vestida com uma armadura, conversa com seu superior em uma saleta. Aflita, ela implora que ele mantenha segredo. Fahn, o cavaleiro superior, admite que inicialmente havia achado ela diferente dos demais, mas logo quando notou a habilidade da sua subordinada com a espada, deixou a sensação estranha de lado. Ele acaba por concordar em manter o segredo se ela revelar seu verdadeiro nome e seu objetivo de se juntar à cavalaria. Apesar de não ser dito qual é o segredo de Jayle nesse primeiro momento, é possível saber que na verdade ela é uma mulher fingindo ser um homem.

Uma das características predominantes em *A Jornada da Heroína* é a recusa da protagonista com o feminino, por consequência, adere a um estilo de vida regido pelos aspectos masculinos. Jayle, ao renunciar sua identidade feminina e ao mudar de nome e fingir ser um homem, segue as duas etapas **Separação do feminino** e **Identificação com o Masculino**. Além disso, se todos soubessem que ela é uma mulher, seria impedida de estar entre os cavaleiros. Isso mostra um aspecto da fraqueza do feminino de acordo com o tipo de vida que Jayle escolheu (MURDOCK, 1990).

No que aparenta ser o final de um dia de treinamento, Fahn conversa com Jayle sobre como a habilidade de luta dela cresce, ficando acima de todos os cavaleiros homens. Ao afirmar isso em voz alta, a cavaleira desconcerta-se e lembra ao homem que ele havia prometido manter segredo sobre a verdadeira identidade dela. Esse é apenas o ponto de partida de uma

conversa descontraída entre os dois, que demonstra uma intimidade que deixa Jayle receosa de estar sendo mal interpretada por seu superior.

Aqui está o **Caminho de Provações**. A cavaleira mostra seu valor sendo reconhecida como mais habilidosa que seus outros companheiros. Ou seja, ela alcança o sucesso através do heroísmo masculino. Entretanto, ainda precisa esconder seu lado feminino (MURDOCK, 1990).

De volta a saleta, Jayle revela ter um forte desafeto por Magnus, um feiticeiro da corte. Ela pretende matá-lo para se vingar, sendo esse o verdadeiro objetivo de se disfarçar de homem e entrar na cavalaria. Fahn pede calma a ela, pois não há nada que seja possível fazer além de esperar, embora eles estejam avançando.

Algum tempo depois, na mesma saleta, a cavaleira verbaliza seu medo de ser vista por seu superior como uma mulher manipuladora que está se aproveitando da simpatia dele. O medo é justificado na crença que, se outra pessoa de mesmo nível que ela houvesse descoberto seu segredo, ela teria que suborná-lo. Fahn tenta apaziguar dizendo que ele quer que ela permaneça e que está tudo bem.

Mesmo demonstrando seu valor e habilidade para lutar, acima de outros cavaleiros, Jayle não sente que isso seja o suficiente. Algo falta para ser provado, ela ainda precisa ser uma mulher que não usa os homens. Esse é o momento da **Ilusão do Sucesso** em que ela conseguiu atingir o ápice de seu heroísmo, porém a sua face feminina ainda está sujeita a falhas perceptíveis. O sucesso alcançado não é suficiente (MURDOCK, 1990).

Uma chance de chegar até Magnus surge e Fahn avisa para Jayle que o momento está próximo: Magnus, seguidor de um deus maligno, estará vulnerável quando for realizar um ritual para fortalecer suas tropas. O momento tão esperado por ela finalmente está prestes a acontecer.

Os cavaleiros estão diante de Magnus, que conjura um escudo mágico para protegê-los das investidas inimigas. Jayle e Fahn tentam golpeá-lo inutilmente, obrigando-os a recuar. Nesse momento, Magnus finaliza sua invocação e traz para dentro do palácio um ser maligno com uma aparência de mulher, conhecido como Genevieve que, por sua vez, usa um encantamento em todos os cavaleiros que caem inconscientes, entretanto Jayle é a única a permanecer de pé. Magnus fica confuso ao ver Jayle imune ao encantamento. Entretanto, logo em seguida ele se dá conta de que, na verdade, aquele cavaleiro imune a habilidade da deusa-bruxa é uma mulher. Em seu raciocínio, Fahn trouxe ela escondida entre seus subordinados para se proteger de um encantamento como esse. Nesse momento, Genevieve expressa um apreço por Jayle. Depois, aparentemente lendo os sentimentos escondidos da cavaleira, a deusa-bruxa

chama-a de mulher má e manipuladora, que somente usa os homens para alcançar seus objetivos, mas que sequer percebe o verdadeiro sentimento que está dentro de seu coração. Jayle, ainda atordoada pelo desfalecimento de seus aliados, retruca chamando a bruxa de monstro. Genevieve ofende-se com o insulto e cinicamente diz que está apenas tentando ser um cupido.

Essa cena demonstra a etapa de **Aridez Espiritual** pois Jayle encontra-se obrigada a encarar sua face feminina e os sentimentos escondidos em seu interior. A inconsciência de seus companheiros simboliza uma introspecção, já que somente ela permanece consciente e somente ela ouve a revelação dos seus sentimentos. Ela encara a face feminina negativa da bruxa, a deusa maligna, representada por Genevieve (MURDOCK, 1990).

Nesse momento, para a surpresa de todos, Valquíria surge no meio da batalha chamando Genevieve de cupido imundo. Após uma breve troca de palavras com a bruxa, Lenneth empunha sua espada para enfrentá-la (Figura 6).

Figura 6 – A deusa-bruxa Genevieve.



Fonte: Auron, 2018.

Valquíria, como o elemento feminino positivo, a deusa, surge para salvar Jayle de ser consumida pela sua sombra. Temos o **Encontro com a Deusa** representado na batalha travada pelas duas entidades, a deusa e a bruxa, representações dos sentimentos internos de Jayle (MURDOCK, 1990).

Ao ser derrotada e ordenada a voltar para o seu túmulo, Genevieve sugere que a Valquíria olhe para o que se passava atrás dela enquanto as duas lutavam. Lenneth vira-se e vê, no fundo do salão, Fahn com sua espada atravessada em Jayle. Ela pede para que ele acorde, enquanto ele deixa que ela caia no chão. Aproveitando a distração, Genevieve liberta-se do controle de Magnus, alertando-o que ele sofrerá as consequências de tudo aquilo sozinho e foge com seu poder mágico, afirmando que verá Valquíria outra vez. Lenneth, frustrada, também vai embora.

Nesse momento, Fahn recobra a consciência e se debruça sobre Jayle ainda viva no chão. Desesperado, ele chama Jayle de Letícia, seu nome verdadeiro. Letícia, ou Jayle, fica contente vendo seu superior fora do domínio de Genevieve e tenta revelar seus sentimentos amorosos por ele. No entanto, ela morre sem conseguir efetivamente expressá-los. Fahn chora, pega a espada no chão e avança para cima de Magnus indefeso.

Em seus momentos finais, Jayle abandona sua identidade masculina e tenta revelar seus sentimentos a Fahn ao mesmo tempo em que ele passa a chamá-la pelo seu nome verdadeiro. Apesar de morrer, ocorre a **Reconexão com o Feminino** com Jayle que não mais se importa em ser chamada pelo seu nome, nem mesmo com sua vingança, ela somente deseja coisas positivas ao seu superior (MURDOCK, 1990). O acerto de contas entre Fahn e Magnus poderia ser sintetizado em um estágio posterior da **Jornada**, que seria **Reincorporação do Masculino**, porém, esta parte da narrativa não conta mais com a participação de Jayle.

A transformação da personagem nesta narrativa é um tanto sutil, embora não seja possível negar uma trama cercada por dilemas. Os conflitos que Jayle enfrenta, tanto pela sua falsa identidade como pelos sentimentos que possui pelo seu superior, são crescentes até chegarem no ápice de sua morte. No final, ela abraça seu nome verdadeiro e seus sentimentos, ocorrendo uma transformação, o que a caracteriza como uma personagem tridimensional (MUNGIOLI, 2012).

Quando Jayle integra o grupo de *Einherjar*, devido a sua habilidade e bravura, ela continua usando seu nome masculino e não Letícia, seu nome verdadeiro. Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 2.

Tabela 2 – Resumo da Jornada da Heroína de Jayle.

Estágios	Jayle
Separação do Feminino	Abandona seu verdadeiro nome
Identificação com o Masculino	Fingir ser homem
Caminho de Provações	Dia a dia na cavalaria
Ilusão do Sucesso	Ser habilidosa, mas ter medo de usar os homens
Aridez Espiritual	Feitiço de Genevieve
Encontro com a Deusa	Aparição de Valquíria
Reconexão com o Feminino	Não precisa mais esconder seu nome verdadeiro
Cura da Separação Mãe-Filha	---
Reincorporação do Masculino	---
União do Masculino e Feminino	---

Fonte: elaborada pelo autor.

Jayle vive o trágico a partir da perspectiva do **conflito trágico cerrado**, pois há uma luta contra o perverso para restaurar o equilíbrio (LESKY, 1996). Ou seja, o trágico ocorre

de maneira a desmembrar Jayle, assassinada por aquele que mais confiava, sem que isso represente um mundo caótico e pessimista. Além disso, Fahn se dispõe a finalizar o mal trazido por Magnus. Letícia não deveria estar entre os cavaleiros, para isso, ela quebrou as regras e foi ferida por alguém próximo; esses dois elementos aproximam-se do imerecimento pontuado por Aristóteles (2008). Ser mulher era o que a proibia de estar junto com os cavaleiros, mas foi exatamente o que os salvou de uma derrota, porque, mais que a magia de Genevieve não ter funcionado nela, a Valquíria veio por sua alma. Contudo, ser uma mulher, que a fez criar um laço de confiança e proximidade com seu superior, baixou sua guarda perante Fahn.

Jayle se relaciona com os personagens de sua narrativa de maneira comedida e receosa, obviamente por causa de seu segredo. É bastante admirada por seu superior, entretanto não é mostrado de qual forma seus companheiros a enxergam. Não foi possível observar qual é seu sentimento diante de suas habilidades de luta, nem se ela recusa ter a superioridade que Fahn a atribui. Por outro lado, Magnus desconsidera por completo sua competência em batalha, levando em conta somente que ela era uma peça estratégica. Genevieve também a observa por uma perspectiva mais unilateral, vendo-a apenas como uma mulher manipuladora e confusa. Enquanto Magnus a objetifica, Genevieve torna-a “a inteligência fria por trás de tudo”.

Obstante Jayle não tenha feito nenhuma demonstração pública direta do seu rompimento com o androcentrismo da cavalaria, ela quebra esse paradigma ao se tornar um dos melhores cavaleiros entre seus companheiros. Somente Fahn, enganado pelo seu pensamento androcêntrico — ao ver a habilidade de Jayle com a espada, não achou que ela poderia ser uma mulher —, aparenta ter percebido o valor feminino e como é possível para as mulheres serem habilidosas. Ele, sendo o coadjuvante que mais aparece na narrativa, por ser o superior dos cavaleiros, que por extensão é a representação do conjunto, funciona como a sociedade contestada de forma mais conciliadora. Fahn também a compara repetidamente com outros homens, demonstrando sua única referência de força (BERQUÓ, 2019). Jayle adquire sua **glória** por sua bravura e habilidade com a espada.

4.3 Jelanda

Jelanda (Figura 7) é o primeiro *Einherjar* de Valquíria e sua narrativa ocorre junto com a de outro personagem, Arngrim. Jelanda é a princesa de Artolia que possui uma personalidade um tanto quanto temperamental, enquanto Arngrim é um mercenário vazio com uma força descomunal. Embora a história dos dois esteja intimamente ligada, será focada a perspectiva de Jelanda, que está mais próxima da **Promessa da Virgem**.

Figura 7 – Personagem Jelanda.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

No quarto real, o conselheiro Lombert tenta acalmar os ânimos da princesa que está furiosa. Ele caminha até ela, segurando o cetro real. Jelanda é advertida que seu temperamento não combina com o de uma princesa, que é vergonhoso a maneira que está agindo diante das circunstâncias. Ela retruca rispidamente alegando que não vai ouvir sermões dele e que o mercenário não deveria ter se comportado da forma que agiu. O conselheiro diz que ela não deve se preocupar com isso, pois ele resolverá. Então, ele entrega o cetro e sai do quarto. Jelanda arremessa-o longe outra vez.

Este é o **Preço da Conformidade**, pois Jelanda está furiosa em ter que aceitar uma situação enquanto o conselheiro a diz como ela deve agir, revelando as expectativas que possuem sobre ela (HUDSON, 2009).

Nesse momento, o motivo da ira da princesa é revelado através de uma lembrança. Nela, o rei está diante de todo o exército real que acabara de retornar de uma batalha vencida contra os bárbaros. Jelanda encontra-se ao lado de seu pai. Os guerreiros são saudados por ele que afirma que, dentre todos, há o guerreiro mais forte e este guerreiro receberá um valor adicional de dinheiro e uma estátua para simbolizar a homenagem. O rei diz que esse homem é Arngrim, o mercenário, que estava quase na saída do salão do trono e que agora caminha até o nobre. Essa cerimônia de premiação mostra seu lado teatral diante dos pensamentos do rei, pois ele não vê diferença entre um mercenário e um bárbaro. Arngrim tem consciência da superficialidade daquele ato e julga tudo como fraqueza por um rei não ter coragem de dizer o que realmente pensa. Ele, então, segura a estátua com uma mão e com a outra empunha a espada. Jelanda, aterrorizada com a atitude repentina do homem, coloca-se na frente de seu pai para protegê-lo. Arngrim revela sua real intenção ao desferir um golpe na estátua. Após isso, dá as costas ao rei e sua filha e caminha para os portões. Jelanda, furiosa, diz que dez mil mortes

não seriam suficientes para pagar por esta humilhação e ordena aos guardas que o prendam, mas ninguém obedece a princesa, seja por medo ou por respeito ao mercenário.

Aqui, por se tratar de um momento passado, mostra o **Mundo Dependente** de Jelanda. Ao contrário do que parece, a dependência dela não vem do rei e sim de Arngrim que mantém o reino vitorioso nas batalhas. Como guerreiro mais poderoso, ele é capaz de vencer vários inimigos, mais que os soldados; Arngrim é um herói. Quando Jelanda ordena que ele seja preso e os guardas não obedecem, mostra que, como princesa, ela não poderá fazer nada contra ele (HUDSON, 2009).

De volta ao presente, Jelanda ainda está em seu quarto imaginando uma maneira de se vingar de Arngrim, mesmo com Lombert tendo dito anteriormente que resolveria tudo. A ideia que surge para a princesa nada mais é que a **Oportunidade de Brilhar**. Nela, Jelanda encontra uma forma de realizar seu desejo (HUDSON, 2009).

Arngrim está saindo de sua casa quando recebe uma visita inusitada de uma garota de óculos e chapéu, com o nome de Ângela, que diz ter um trabalho para ele. Incentivado por seu irmão artista, Arngrim aceita ouvir que tipo de trabalho a garota tem a oferecer. Eles decidem comer em um restaurante de estilo Yamato, que seria similar aos restaurantes de comida japonesa que conhecemos. Sem conhecer nada no cardápio, Ângela pede vários pratos e, questionada pelo mercenário se iria comer tudo, ela responde que só comeria até ficar satisfeita, o resto deixaria na mesa. Arngrim pergunta sobre o trabalho que ela iria oferecê-lo, porém, a garota pede para falar sobre isso enquanto comem.

Ângela representa, ao mesmo tempo, os estágios **Vestida para Festa** e **Mundo Secreto** de Jelanda, pois ela toma a identidade de uma garota comum para poder realizar seus planos de vingança. Cada vez mais ela fica perto de conseguir o que quer, enquanto se delicia com os pratos do restaurante (HUDSON, 2009).

Passados trinta minutos de espera, com todos os pratos postos na mesa, Ângela pede que a garçonete chame o gerente, pois acha um absurdo todas aquelas comidas estranhas estarem sendo servidas a ela. Questiona sobre a carne crua, a cor da sopa e o monstro, que na verdade é um polvo, que está em seu prato, pois desconfia estar envenenada. O gerente tenta explicar que tudo isso faz parte da cultura Yamato, porém a garota continua irritada e toma saquê sem ter consciência do que se trata, desmaiando no meio do restaurante. Arngrim, envergonhado com a atitude da estranha e achando que a garota agiu como uma princesa mimada, recebe a conta da refeição.

As atitudes de Jelanda disfarçada, no entanto, colocam em risco seu desejo, pois ela acaba adormecendo por descuido, além de ser acusada por Arngrim de ser uma princesa

mimada, o que realmente ela é, embora ele não saiba disso. Temos, portanto, o **Não Mais se Encaixa no Mundo**, pois sua atitude incoerente com seu disfarce coloca em alerta seu alvo (HUDSON, 2009).

Ele leva a garota para sua casa e deixa-a descansando na cama até que ela recupera a consciência. Durante seu sono, Ângela mexe-se e deixa seu chapéu cair, revelando sua verdadeira identidade: Jelanda (Figura 8). Arngrim fica assustado e começa a questionar o motivo de ela ter mudado sua identidade. Então, lembra de quando humilhou o rei e passa a refletir sobre suas atitudes e em como a princesa deve ter se sentindo ao ver seu pai ter a honra maculada por um mercenário. Por fim, ele coloca o chapéu de volta em sua cabeça e decide pedir desculpas a ela por sua atitude.

Figura 8 – Jelanda é descoberta.



Fonte: Auron, 2018.

Ao ter deixado cair seu disfarce, Jelanda é **Pega Brilhando**, tendo como consequência a impossibilidade de prosseguir seu plano de vingança contra seu suposto inimigo Arngrim. Entretanto, a consequência não vem de imediato, ele permite que ela continue dormindo e passa a refletir sobre a culpa dele no desejo de vingança dela (HUDSON, 2009).

Jelanda acorda e fica preocupada por já ser noite. Decide voltar no dia seguinte para conversar sobre a falsa proposta de emprego e Arngrim não revela que já sabe toda a verdade e decide, também, esperar até o dia seguinte para se desculpar com ela, porém Ângela não aparece no dia seguinte.

Os acontecimentos posteriores revelam que há uma conspiração no reino de Artolia. Lombert é um espião de Villnore, que atualmente está em guerra com Artolia, e pretendia enviar a princesa Jelanda escondida com a intenção de dar vantagem ao reino inimigo, pois teriam a filha do rei como refém. Para isso, ele contratou dois mercenários, um deles é Arngrim, que não sabe de nada. Entretanto, o conselheiro traidor também armou um plano caso descobrissem o desaparecimento da princesa antes de ela ter chegado à Villnore. O plano era instruir os

soldados a darem um remédio para Jelanda despertar. E assim acontece. A carga de Arngrim é interceptada e ele foge, antes vendo que sua encomenda na verdade era a princesa.

Aqui temos o **Reino em Caos**, pois a princesa foi sequestrada para dar vantagem aos inimigos. A cavalaria que vem de encontro a carga de Arngrim é um indício nesse caos instaurado no reino de Artolia (HUDSON, 2009).

O remédio é dado a Jelanda que se transforma em um demônio e mata quase todos os soldados. Ao ouvir os gritos e saber sobre a traição de Lombert, Arngrim retorna para salvá-la, embora nada possa ser feito. Nesse momento, Lenneth, acompanhada da deusa Freya, surge e ajuda Arngrim a matar Jelanda. A Valquíria toma para si a alma da princesa e o guerreiro, em um conflito interno, decide voltar para o reino e matar Lombert.

Jelanda então **Vaga pelo Deserto** ao estar dentro da encomenda durante todo esse período e ser, após isso, transformada em um demônio. Ela encara o momento mais importante de sua jornada, inclusive a morte (HUDSON, 2009).

O espírito de Jelanda conversa com a Valquíria implorando que ela ajude Arngrim. Lenneth questiona que tipo de ajuda ela se refere: salvá-lo deixando que viva ou escolhendo-o como um *Einherjar*. Jelanda guia a deusa até o lugar onde Arngrim e Lombert travam uma batalha e ambos conseguem derrotar o conselheiro. Em uma situação difícil que ocorre em seguida, o espírito de Jelanda, acompanhada pela Valquíria, surge para o mercenário que fica contente ao perceber que ela está bem. É revelado nesse momento que ele sabia a verdade sobre a identidade Ângela da princesa e, então, encurralado, Arngrim tira a própria vida. Lenneth recruta Arngrim e Jelanda está ao seu lado, afirmando alegremente que agora os dois passarão um tempo juntos.

Por fim, Jelanda **Escolhe Brilhar** ao convencer Lenneth a resgatar Arngrim e a ter criado não só empatia, mas confiança nele. Ela mostra a transformação que passou e como **Deixa para Trás o Que Carrega** em nome de uma relação mais próxima e forte com o homem que ela abominava, reconhecendo também a força e o mérito dele (HUDSON, 2009). Arngrim também passou por mudanças graças à Jelanda.

Apesar de não demonstrar de forma clara os desdobramentos do conflito que Jelanda possui com Arngrim, é notável a forma que ela mudou de atitude diante do mercenário após o dia em que passaram juntos quando ela planejou vingar-se dele. É possível deduzir, no entanto, que, da mesma maneira que o mercenário entrou em conflito com seus valores e atitudes ao descobrir que Ângela era a princesa, Jelanda também passou por algo parecido ao perceber que o homem não era tão detestável quanto imaginou. Ele sustenta um irmão deficiente e deu-lhe abrigo quando ficou desacordada por causa da bebida. Quando Jelanda pede que a

Valquíria ajude Arngrim, ela evidencia sua mudança, mostrando-se, portanto, uma personagem tridimensional (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 3.

Tabela 3 – Resumo da Promessa da Virgem de Jelanda.

Estágios	Jelanda
Mundo Dependente	Reino depender de Arngrim
Preço da Conformidade	Jelanda não poder se vingar de Arngrim
Oportunidade de Brilhar	Pensa em uma maneira de se vingar
Vestida para o Papel	Jelanda se disfarça de plebeia
Mundo Secreto	Fingir ser Ângela
Não se Encaixa Mais no Mundo	Agir como princesa
Pega Brilhando	Deixa cair seu disfarce sem perceber
Deixa para Trás o Que Carrega	Desiste da Vingança
Reino em Caos	Sequestro de Jelanda
Vaga pelo Deserto	Jelanda levada como uma encomenda
Escolhe Brilhar	Jelanda pede que Valquíria ajude Arngrim
Reorganização	---
Reino Torna-se Mais Brilhante	---

Fonte: elaborada pelo autor.

O infortúnio de Jelanda mostra uma situação negativa do mundo em que há guerras, morte, pobreza, a fragilidade de um rei, uma princesa temperamental, a traição de um conselheiro, as ações puramente teatrais e vazias da sociedade. Mostram uma sociedade em completa decadência, sendo preferível para Arngrim a morte do que continuar encarando toda aquela situação. Isso mostra uma **visão cerradamente trágica do mundo** em que tudo caminha para o desmembramento (LESKY, 1996). Em toda essa situação, Jelanda, apesar de romper em fúria contra Arngrim, torna-se uma simples moeda de troca para Lombert, negando também qualquer possibilidade de salvação para ela. Dessa observação é possível verificar o carácter do imerecimento de Jelanda com essa tragédia, de acordo com Aristóteles (2008).

A princesa trata todos que estão em uma classe social abaixo dela com rispidez. A cena em que ela aparece pela primeira vez já revela essa característica da personagem pois, para ela, o conselheiro é um mero subalterno. O lançar o cetro pela segunda vez e o posicionar-se em defesa de seu pai mostram como sua personalidade é forte. Por vezes suas atitudes são vistas como vergonhosas ou de uma simples garota mimada, entretanto, a sua coragem é admirada por Arngrim. Após isso, ele é a primeira pessoa em que ela passa a se relacionar com mais empatia. Talvez também agisse da mesma forma com o rei, porém, este é somente um personagem coadjuvante que possui pouca relevância para a narrativa. De certo modo, isso mostra o vazio aristocrata.

Lombert e Arngrim dizem como Jelanda deve agir ou não. Dois homens de grande importância, o conselheiro do rei e um mercenário famoso, respectivamente, veem seus atos como os de uma garota mimada que não está seguindo as regras de seu papel. Jelanda a todo momento contesta isso sendo indiferente às imposições desses personagens. Seu agir livre, apesar de ser tomado como mal exemplo, é sua maneira de contrariar as regras masculinas da sociedade, do que é esperado de uma princesa (BERQUÓ, 2019). Jelanda consegue a **glória** através de sua coragem em defender a honra do pai, seu rei.

4.4 Lorenta

Lorenta (Figura 9) é a diretora de uma escola para magos na cidade de Flanceburg e possui uma relação com outros dois personagens do jogo, um deles é Mystina. Sua narrativa se aproxima da **Jornada da Heroína**.

Figura 9 – Personagem Lorenta.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

A escola de magos faz uma festa para comemorar o aniversário de Lorenta que se mostra contente com as felicitações dos alunos, embora sinta falta de uma aluna em especial.

A narrativa de Lorenta apresenta-a inicialmente no estágio **Caminho de Provações** em que ela vive o sucesso de ser uma diretora benquista por seus alunos, embora sinta falta de Mystina, que também sugere a **Separação com o Feminino**. O sucesso profissional e sua ausência no plano doméstico demonstram que ela passou por obstáculos e os venceu, pois, nesse estágio, assim como o herói, a heroína realiza uma jornada exterior em que se desloca do seu “mundo comum” para o “mundo especial” (MURDOCK, 1990).

Após a festa, ela caminha na rua em direção a sua casa. Está ansiosa para encontrar seu marido, que provavelmente está dormindo. Quando ela chega em frente à sua casa, um gato aparece e chama-lhe a atenção. Ela dirige-se até o animal, acariciando-o e em seguida pergunta

se ele está perdido. Então os olhos do gato brilham, Lorenta afasta-se assustada e, sob o controle de alguém, o animal começa a falar como se fosse um humano. A voz inicia com “Hoje foi o aniversário da minha professora favorita, não foi?” para depois fazer um convite irrecusável. O gato é um familiar de um antigo aluno de Lorenta, Lezard Valeth. Ele sequestrou o marido dela e pede para que siga o animal, pois ele a levará até ambos.

A **Ilusão do Sucesso** ocorre, pois ela está enganada quanto encontrar seu marido dormindo em casa. De maneira mais clara, seu sucesso profissional a fez renunciar à comemoração de seu aniversário com seu marido. Além disso, o engano em acreditar que ele está em casa, mostra também a fragilidade da vitória alcançada anteriormente, já que, por estar fora de casa, não pode proteger o que realmente importava para ela, ou seja, o êxito profissional não era o suficiente (MURDOCK, 1990).

A diretora é levada até uma imensa torre onde, em uma das lajes, está seu marido desacordado e Lezard. Lorenta afirma que ele foi o aluno mais brilhante que ela já teve, por isso não consegue entender o que o motivou a raptar seu marido. Ela o questiona se seria vingança por tê-lo expulsado da escola anos atrás. Lezard nega que seja vingança, respondendo apenas que precisava de um casal que se amasse, havia até mesmo considerado outro casal, mas como Lorenta e seu marido já eram velhos, viveram muitos momentos de companheirismo e não tinham muito mais tempo de vida. A mulher mesmo assim não consegue compreender o que o bruxo quer dizer com essas palavras. Ele revela, então, que deseja o amor, por isso ela deve morrer. Lorenta tenta impedi-lo, mas ele usa uma magia de teletransporte e vai embora. Ela fica inconsolável ao perceber o tamanho da força dele e ainda assim fazer algo tão terrível.

Recompondo-se, vai até seu marido e o segura nos braços. Ele reclama que algo está errado em seu corpo, que o bruxo lhe deu uma poção. Uma pulsação começa a acontecer no homem e Lorenta logo percebe do que se trata, porém, mesmo com seu marido implorando, ela não pode fazer nada para reverter, nem mesmo matá-lo antes que seja tarde demais.

A **Aridez Espiritual** vem como a infertilidade de soluções para seu problema. Não há nada que possa ser feito, nem mesmo com toda a força adquirida com os anos de aprimoramento na escola de magia. Lorenta se vê sem saída e perdida (MURDOCK, 1990).

Observando tudo de dentro da torre através de uma bola de cristal, Lezard revela seu verdadeiro objetivo: causar sofrimento humano e profanações para atrair a Valquíria para seu covil, pois ele nutre um sentimento de paixão por ela.

O marido de Lorenta transforma-se em um demônio, assim como Jelanda, e ergue sua esposa em suas mãos (Figura 10). Em suas últimas palavras, a maga declara seu amor. E,

então, o monstro desfere seu golpe final. Nesse momento, Lenneth surge, decepando o demônio. Ela toma para si a alma de Lorenta e segue para a torre do bruxo.

Figura 10 – Lorenta atacada pelo marido.



Fonte: Auron, 2018.

O **Encontro com a Deusa** é mostrado quando Lorenta morre, simbolizando sua descida ao mundo inferior interno para encontrar a Valquíria e ser recrutada por ela (MURDOCK, 1990).

Lorenta é uma diretora responsável, que inicia sua jornada colhendo os frutos de suas lutas, mas que renuncia a tudo pelo amor. O dilema de matar seu marido antes que se torne um monstro que certamente a matará é o ápice de sua narrativa e mostra que nada importa para ela se não houver o amor de seu marido. Esse caminho do sucesso profissional para a morte em nome do amor que não permite que ela aja contra o ser amado mostra a tridimensionalidade da personagem por incluí-la em um dilema (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 4.

Tabela 4 – Resumo da Jornada da Heroína de Lorenta.

Estágios	Lorenta
Separação do Feminino	Lorenta sente falta de Mystina
Identificação com o Masculino	---
Caminho de Provações	Ser uma boa diretora
Ilusão do Sucesso	Êxito profissional
Aridez Espiritual	Lorenta se vê sem saída
Encontro com a Deusa	Aparição de Valquíria
Reconexão com o Feminino	---
Cura da Separação Mãe-Filha	---
Reincorporação do Masculino	---
União do Masculino e Feminino	---

Fonte: elaborada pelo autor.

A narrativa de Lorenta se inicia em um momento de felicidade e descontração em sua festa de aniversário. Em seu caminho de volta para casa, porém, tudo muda tomando um tom de desespero e de angústia. O sequestro de seu marido ocorre como um acaso, quase de forma aleatória. Lezard afirma ter escolhido anteriormente outras pessoas para fazerem parte de seu plano, porém mudou de ideia. Esse aspecto da narrativa mostra um **conflito trágico cerrado**, pois o mundo em si não representa o desmembramento, pelo contrário, ela foi escolhida para viver essa situação trágica com um fim em si mesma (LESKY, 1996). Portanto, o elemento que leva Lorenta ao seu fim trágico é ter vivido um longo amor com seu marido, além de, obviamente, ter sido professora de Lezard. Isso demonstra o imerecimento de sua tragédia, segundo Aristóteles (2008), uma vez que foi apenas uma peça na trama de seu antigo aluno.

A diretora é benquista pela comunidade escolar, isso é observado na festa em sua homenagem. Ela mesma reconhece a visão que os outros têm sobre si, de como a acham habilidosa com magia. Porém, ao ser incapaz de reverter o encantamento de seu marido, ela nega toda a habilidade que possui, pois de nada valem neste momento. Sua entrega à morte demonstra o quanto ela considera a vida de seu amado importante ao ponto de sequer sentir medo do monstro em sua frente.

Há uma clara inversão de papéis nessa narrativa. Lorenta se transforma no “príncipe” que corre em seu “cavalo branco” para resgatar a “princesa” presa na torre. Seu marido precisa ser resgatado. Também é delegada ao marido uma questão de âmbito doméstico, já que ele a esperaria em casa. Essa troca de papéis mostra como Lorenta quebra os paradigmas, mesmo que não seja repreendida por isso por ser uma mulher respeitada pela comunidade. Portanto, o confronto dela com a predominância masculina é indireta e silenciosa (BERQUÓ, 2019). Também ocorre por ocupar um cargo importante na escola de magia. Ela alcança a **glória** devido sua compaixão com o próximo.

4.5 Lyseria

Lyseria (Figura 11) é uma maga descendente da deusa *Vanir* Mimir que possui habilidades proféticas. Sua narrativa aproximasse com a **Promessa da Virgem**.

Figura 11 – Personagem Lyseria.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

Diferentemente da maioria dos *Einherjar* de Valquíria, Lyseria não é tomada através da concentração de Lenneth, o próprio deus Odin solicita que a Valquíria tome a alma de Lyseria que se encontra em “*Arkdain Ruins*”. A história que ele conta é que ela descende da deusa Mimir e que possuía grandes habilidades e, há muitos anos, tirou sua própria vida selando-se em um cristal. Mesmo depois de morta, sua alma continuou ligada a seu corpo.

Então, Lenneth vai de encontro com o cristal e clama para que alma de Lyseria a escute. Então ela sai de seu corpo e reconhece a Valquíria pelos vários nomes que ela possui: Seletora de Almas, Deusa da Batalha etc. (Figura 12). Lenneth respeitosamente pede que a descendente dos deuses se junte a ela, pois seu mestre assim o pediu. Lyseria revela que no passado não conseguia controlar seus poderes e, em um ato de desespero, suicidou-se, selando a si mesma em um cristal. Diz, ainda, que não existe um lugar para ela e que rezou e esperou desde então por alguém que fosse capaz de destruí-la. Ela questiona se não seria a Valquíria essa pessoa que ela tanto esperou, atacando-a. Uma batalha é travada entre as duas com a vitória de Lenneth, então Lyseria se junta à equipe.

Figura 12 – O cristal de Lyseria.



Fonte: Auron, 2018.

A narrativa de Lyseria, apesar de curta e pouco clara, demonstra elementos que vão de encontro com a estrutura da Promessa da Virgem. A angústia de possuir habilidades tão poderosas a situa em um local de fraqueza por não conseguir controlá-las, sendo este seu **Mundo Dependente**. Ao tirar a própria vida e trancar-se em um cristal, não podendo descansar seu espírito enquanto alguém forte o suficiente não pudesse derrotá-la configuram o estágio de **Vaga pelo Deserto**, que é o estágio em que a virgem se separa por completo do mundo dependente, refletindo sobre suas ações, pois já não cabe nele. Além disso, também é possível considerar seu suicídio como o estágio **Deixa para Trás o Que Carrega**, já que renuncia a sua vida (HUDSON, 2009). Esses dois pontos são os mais claros na narrativa de Lyseria.

Porém, também é admissível considerar sua investida contra Lenneth e o posterior recrutamento para os *Einherjar* como os estágios: **Escolhe Brilhar** e **Reorganização**, respectivamente. Eles mostram a virgem defendendo sua escolha de ser quem é mesmo sabendo as consequências, e, ao ser confrontada pela virgem autêntica, a sociedade se reorganiza para encaixá-la da maneira que ela é, sem impor suas expectativas opressoras (HUDSON, 2009).

Lyseria é uma personagem que é apresentada de forma incompleta, mas carrega uma complexidade em sua personalidade devido a sua crise existencial. Nem depois da morte foi capaz de encontrar descanso, precisando continuar em vigília de seu próprio corpo. A sua transformação ocorre ao parecer esperançosa de finalmente ter sua liberdade através da força de Lenneth que pode subjugar-la para que seu poder não seja mais avassalador. Apesar de não explicadas as razões que a levaram a rejeitar seus poderes, Lyseria possui um conflito suficientemente contextualizado, mostrando sua tridimensionalidade (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 5.

Tabela 5 – Resumo da Promessa da Virgem de Lyseria.

Estágios	Lyseria
Mundo Dependente	Descendência divina
Preço da Conformidade	---
Oportunidade de Brilhar	---
Vestida para o Papel	---
Mundo Secreto	---
Não se Encaixa Mais no Mundo	---
Pega Brilhando	---
Deixa para Trás o Que Carrega	Suicídio
Reino em Caos	---
Vaga pelo Deserto	Lyseria presa no cristal
Escolhe Brilhar	Confronto com Valquíria
Reorganização	Recrutamento
Reino Torna-se Mais Brilhante	---

Fonte: elaborada pelo autor.

A narrativa de Lyseria é apresentada como **visão de mundo cerradamente trágica** já que a existência em si é o próprio desmembramento para ela (LESKY, 1996). Os poderes que possui fizeram de sua vida, e de sua vida no mundo, algo perigoso e destrutivo, não restando qualquer possibilidade de conciliação além do próprio fim. Ela, também, não buscou por esse poder, apenas recebeu-o devido a sua descendência divina. Dessa forma, a dádiva tornou-se sua maldição, sendo imerecida, pois ela não a buscou.

A recusa em existir traz a ela um aspecto questionador dos deuses. Ela não atribui sua herança como algo bom, apesar de vir de seres superiores, mais que isso, seu poder é um fardo mais pesado que sua vida. Desistir da própria existência quando se tem um poder grandioso é a forma em que ela afronta a sociedade não somente dos homens, mas dos deuses (BERQUÓ, 2019). Lyseria alcança a **glória** por seu poder descomunal.

4.6 Mystina

Mystina (Figura 13) é uma pesquisadora de magia, graduada na escola em que Lorenta era diretora. Ela deseja atingir o conhecimento dos deuses. A narrativa de Mystina se aproxima da **Jornada da Heroína**.

Figura 13 – Personagem Mystina.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

Após os eventos ocorridos com Lorenta, Mystina não sabia que ela havia morrido. Ao ser informada com pesar sobre a morte da diretora por um aluno, ela parece não se importar, mas fica inclinada a crer que Lezard tem alguma relação com a morte da mulher, embora não o culpe por fazê-lo. Ela conhece a personalidade sombria e estranha dele.

A morte de Lorenta e o desdém da feiticeira representam a **Separação do Feminino**, pois Lorenta, além de ter sido professora de Mystina, também simbolizava o poder feminino, devido ao seu alto posto (MURDOCK, 1990).

Em sua casa, ela demonstra uma grande felicidade pela morte de Lorenta ao mesmo tempo que fica grata pela atitude de Lezard. Sua casa é grande e cheia de artefatos que mesclam magia e engrenagens. Dois elementos se sobressaem: um grande recipiente de vidro ligado a aparelhagens e uma máquina com uma porta que mais parece um pequeno compartimento para uma única pessoa. Mystina reclama do clima frio do dia enquanto entra na máquina, que ativa algum tipo de feitiço que separa sua alma de seu corpo.

O contentamento dela e a gratidão a Lezard mostram uma **Identificação com o Masculino**, já que ambos, Mystina e Lezard, foram alunos excepcionais de Lorenta. Dessa forma, ao ser liberta da “mãe fraca”, representada pela diretora, Mystina sente empatia com o masculino, ou seja, Lezard (MURDOCK, 1990).

Sua curiosidade sobre as intenções dele a levaram até sua torre, a mesma para qual Lenneth foi atraída através da morte da diretora. Ela caminha em forma astral, ou seja, em forma de espírito para não ser vista por ninguém e poder investigar com mais cautela. Passando pelos corredores, fica impressionada com o poder do bruxo pois toda a torre possui um poder mágico que acreditava estar perdido.

Ao encontrar o aposento do mago, ainda assustada com os possíveis intentos obscuros do bruxo, Mystina dedica um tempo tentando ler o diário dele, no entanto, não consegue compreender a escrita. Ela continua investigando a torre, até que chega em uma espécie de laboratório onde vários recipientes estão quebrados, menos um, com o corpo de uma criança. Mystina percebe que é um homúnculo, um ser humano criado através de magia, e acredita que Lezard é algum tipo de perverso sexual que possui interesse em garotas ou meninas jovens. Extremamente chocada com tudo que viu, Mystina acaba decidindo levar o homúnculo consigo para tirá-lo dessa situação deplorável, ao mesmo tempo que planeja realizar uma autópsia nele.

Essas etapas mostram o **Caminho de Provações**. Ela caminha pela torre em busca de algo e obtém sucesso ao tomar para si o homúnculo, embora não tenha conseguido ler o diário de Lezard (MURDOCK, 1990).

Mais uma vez em casa, a feiticeira está sentada à mesa, bebendo vinho. Ela pergunta em voz alta como Lezard pôde se tornar um perverso. Uma voz responde negativamente e, em seguida, Lezard surge na sala através de uma magia de teletransporte. Mystina questiona-o sobre como ele ficou tão poderoso e se ele foi capaz de fazer “aquilo”, referindo-se a relações sexuais com a criança-homúnculo. O bruxo tenta se esquivar da pergunta, mas ela fica enfurecida, jogando resto de vinho no rosto dele. Então, ele decide revelar a verdade: conta que descobriu a Pedra Filosofal, entretanto, diferente do que se esperava, ela não dá imediatamente

todo o conhecimento sobre o mundo, tudo precisa ser decifrado. Sem explicar suas intenções com o homúnculo, e demonstrando intimidade com Mystina, ele pede uma troca para tê-lo de volta (Figura 14).

Figura 14 – Negociação de Mystina.



Fonte: Auron, 2018.

Mystina concorda caso ele revele os segredos da *Bifrost*, revelando que seu desejo é alcançar toda a *Yggdrasil*, a *Árvore do Mundo*, para adquirir o mesmo conhecimento que o deus Odin. *Bifrost* é a ponte arco-íris que liga *Midgard*, a terra dos homens, com *Asgard*, a morada dos deuses. A feiticeira também fala sobre seu descontentamento com a realidade e que, por ela, viveria em um mundo de sonhos para sempre.

Lezard conta sobre a *Bifrost* para Mystina, além de várias informações relacionadas aos deuses e à ascensão de Odin ao trono. Por fim, ele conta que pretende se transformar em um deus através de seu homúnculo. Ele deixa o ser juvenil com Mystina por não ter um lugar adequado para colocá-lo no momento, porém retornaria depois para buscá-lo.

Em outra noite, Mystina está perambulando em sua forma astral quando ouve a voz de Lezard. É revelado nesse momento que ele pretende mais do que se tornar um deus, planeja desafiá-los ao aprender uma magia que permite selar as almas deles em um homúnculo e, mais ainda, pretende ter sua amada ao seu lado, ou seja, a Valquíria Lenneth. O bruxo então usa um poder congelante que sela a máquina em que está o corpo de Mystina, impossibilitando que a alma dela retorne, ironizando também o desejo dela de sonhar para sempre. Lezard vai embora da casa de Mystina, reconhecendo que sua habilidade e inteligência representam um risco para ele.

Esses momentos, apesar de longos, correspondem a uma etapa da Jornada da Heroína: **Ilusão de Sucesso**. Mystina aceita o acordo com Lezard, obtém o conhecimento sobre a *Bifrost* e descobre o verdadeiro objetivo do bruxo. Acreditando na boa índole dele, ela sequer

suspeita de sua verdadeira intenção, tanto com o homúnculo, quanto com ela. A morte da feiticeira mostra a falsidade do acordo feito anteriormente (MURDOCK, 1990).

Valquíria, então, incomodada com as ações questionáveis de Lezard, convida Mystina para se juntar a ela. A feiticeira acha engraçada a proposta da deusa por ela não ser um exemplo de pessoa nobre. No entanto, ao ser oferecida uma oportunidade de continuar pesquisando sobre a *Bifrost* e a *Yggdrasil*, ela aceita. Mystina veta qualquer intenção de Lenneth de falar sobre histórias boas da vida após a morte e demonstra-se animada ao atrapalhar os planos de Lezard.

Nesse momento, Mystina encara seus valores e reconhece que eles não são os mais adequados para se unir a uma deusa. Apesar disso, ela aceita a proposta de Lenneth, marcando a **Aridez Espiritual** e o seu **Encontro com a Deusa** (MURDOCK, 1990).

A heroína Mystina inicia sua narrativa como uma pessoa fria que não se importa verdadeiramente com as outras pessoas, ficando grata pela morte de sua diretora. Apesar disso, demonstra um mínimo de compaixão ao decidir resgatar a criança-homúnculo de Lezard, por acreditar se tratar de uma escrava sexual, embora suas intenções com o resgate não sejam nobres. Entretanto, esse gesto mostra uma crescente consideração por outras vidas, por mais que seu desejo fosse apenas de livrá-la de uma vida terrível. Em seguida, ao aceitar a negociação de Lezard, Mystina mostra que possui um desejo de conhecimento acima de qualquer coisa, até mesmo da moral. Ela é uma personagem complexa e conflituosa, trazendo para si o aspecto de tridimensionalidade (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 6.

Tabela 6 – Resumo da Jornada da Heroína de Mystina.

Estágios	Mystina
Separação do Feminino	Desdém com a morte de Lorenta
Identificação com o Masculino	Gratidão ao Lezard
Caminho de Provações	Torre do Lezard
Ilusão do Sucesso	Acordo com Lezard
Aridez Espiritual	Reconhecimento de seus defeitos
Encontro com a Deusa	Aparição de Valquíria
Reconexão com o Feminino	---
Cura da Separação Mãe-Filha	---
Reincorporação do Masculino	---
União do Masculino e Feminino	---

Fonte: elaborada pelo autor.

O trágico de Mystina está no engano e, ao mesmo tempo, em sua ambição. Sua interpretação enganosa sobre os intuitos de Lezard com o homúnculo, incentiva-a a tomá-lo

para si, tentando evitar algo mais perverso. No entanto, seu desejo em buscar conhecimento sobre a *Bifrost* e o conhecimento obtido por Odin, a fazem trocar o homúnculo por informação. Isso a coloca em uma posição que pode ameaçar Lezard futuramente, por, agora, ela ter conhecimento sobre seus objetivos e estar envolvida, de certa forma. Mais uma vez o engano de Mystina em acreditar na negociação do bruxo a fazem cair. Mostrando um **conflito trágico cerrado**, pois seu desmembramento ocorre como consequência de suas próprias ações, e os medos de Lezard (LESKY, 1996). O imerecido é caracterizado na feiticeira por não demonstrar nenhuma intenção de contrariar Lezard, aceitando prontamente a negociação proposta. Ela somente quer conhecer mais sobre o mundo.

Mystina é uma personagem extremamente egoísta, debochada e arrogante. Porém, suas habilidades mágicas são grandiosas, tanto que o próprio Lezard, que não demonstrou respeito algum por Lorenta, aceita as investidas dela e ainda demonstra uma postura amena. Ele somente a enfrenta quando ela não pode se defender por estar fora de seu corpo. Mystina também é conhecida pelas pessoas que frequentam a escola, embora ela não tenha apreço algum por esse reconhecimento. Nem mesmo quando Lenneth a faz uma proposta, algo que é visto como honroso, para ela é somente um meio de conseguir mais conhecimento e, ainda, expressa seu desejo de não ser “aborrecida” pela Valquíria.

O questionamento de Mystina à sociedade é seu não alinhamento com os valores dela. Ela recusa a honra de ser aceita por Lenneth e perambula pela cidade sem dar satisfação a qualquer pessoa, fazendo o que quer. No início de sua narrativa, quando questionada por um aluno sobre o que ela estava fazendo tarde da noite por ali, ela responde de maneira irônica que estava em um encontro amoroso debochado que apenas a deixou triste. O aluno fica perplexo com a resposta dela. Essa brincadeira mostra sua personalidade questionadora e arrogante, pois no fundo suas palavras diziam “não é da sua conta”. Sua forma astral também simboliza essa fuga de se justificar com a sociedade, pois, nessa forma, ninguém pode vê-la (BERQUÓ, 2019). A **glória** de Mystina é adquirida por seu conhecimento.

4.7 Nanami

Nanami (Figura 15) é uma sacerdotisa em treinamento e filha adotiva do sacerdote Shinto. Pela tradição, ela precisa herdar os poderes da família. A narrativa de Nanami se aproxima da **Jornada da Heroína**.

Figura 15 – Personagem Nanami.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

Em Hai-Lan, há um ritual Shinto que precisa ser feito pelo descendente direto do sacerdote para que ele herde o poder da família e possa assumir o posto na troca de geração e Nanami é quem deve fazer o ritual dessa vez. Ela está em seu quarto e o seu pai, o sacerdote, entra no cômodo. Ele se preocupa com o bem-estar dela e pede para que não se esforce demais dessa vez. Nanami, apesar de afirmar que está bem, diz que não pode ir com calma, pois é seu dever como filha do sacerdote realizar o ritual de Ascensão para herdar o poder. Antes de sair para o ritual, Nanami o assegura que tudo ocorrerá como deve.

O início da narrativa de Nanami traz dois aspectos da Jornada da Heroína: **Separação do Feminino e Identificação com o Masculino**. A separação ocorre quando ela percebe a sua condição de filha adotiva como fraca, pois dessa forma ela não seria capaz de realizar a tradição e o ritual. Negando sua condição, ela assume o papel de filha direta em nome dos pais, uma vez que ela é a única filha do casal, ou seja, a tradição está condenada ao fim (MURDOCK, 1990).

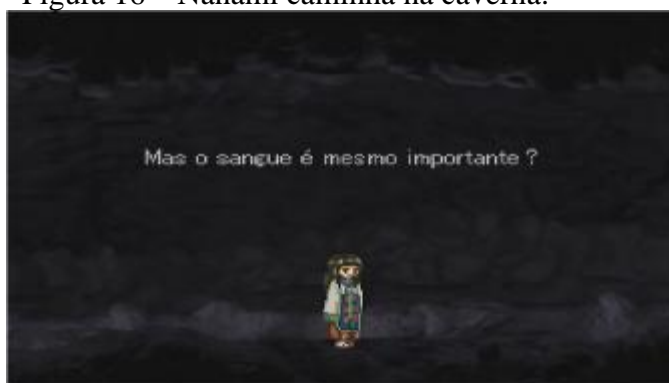
Nanami faz uma oração no templo, pedindo forças a Minayo, a filha de sangue do sacerdote e sua esposa que morreu antes de Nanami ser adotada por essa família. A garota revela que deseja herdar o poder que deveria ser da filha falecida por direito.

Mostra-se, outra vez, a **Identificação com o Masculino** (MURDOCK, 1990). Nanami pede ajuda a falecida filha de sangue para tomar seu lugar de direito. Sua oração revela um reconhecimento da sua condição que, ao mesmo tempo, pretende negar.

Em casa, a mãe adotiva de Nanami procura a filha, mas o pai revela que ela partiu para realizar o ritual. A mãe está extremamente preocupada com o ritual, pois uma desgraça cairia sobre a filha adotiva se ela o realizar. O pai tenta amenizar a situação afirmando que, para eles, Nanami sempre foi vista como uma filha legítima. A mulher lamenta a cruel realidade.

O ritual consiste em resgatar um artefato nas cavernas conhecidas como “*Dragoncastle Dragon*”. Enquanto Nanami caminha entre os túneis da caverna, reflete sobre sua situação de filha. Seria o sangue mais importante? (Figura 16). Ela decide provar que existe algo mais importante que o laço sanguíneo e, para isso, deverá herdar o poder da família.

Figura 16 – Nanami caminha na caverna.



Fonte: Auron, 2018.

Ao encontrar o altar do artefato dentro da caverna, Nanami se aproxima para realizar o ritual e o artefato, por sua vez, começa a brilhar em resposta a sua aproximação.

O **Caminho de Provações** para Nanami retoma seu sucesso e seu fracasso. Dessa vez, consegue encontrar o artefato na caverna, atravessando os túneis enquanto questiona a si mesma sobre sua busca e seus valores. Entretanto, a certeza sobre o fracasso persiste e mostra-se inevitável: encontrar o artefato não é o suficiente. Chegando, portanto, na **Ilusão de Sucesso**. O ritual precisa ser realizado e ela, como previsto, deve falhar por não ser filha direta do sacerdote (MURDOCK, 1990).

Nanami retorna para casa e ajoelha-se diante dos pais, mostrando-lhes o artefato. Eles estão surpresos, o pai corre para abraçá-la e a mãe chora.

Uma memória mostra o que se passou no ritual: depois que o artefato brilhou, Nanami parou assustada com a luz. Logo em seguida, o espírito de Minayo surge ao lado do artefato, causando um sofrimento terrível em Nanami. Então, Lenneth surge para interferir, afastando Minayo. A Valquíria planeja purificar o espírito da falecida filha dos sacerdotes Shinto, pois ela é um espírito sôfrego. Nanami, porém, decidida, diz para Lenneth não interferir, mesmo sendo alertada sobre a tragédia que ocorreria com ela. Ela está motivada por ter percebido que seu sofrimento não era maior que o sofrimento de Minayo e trocar de lugar com ela seria a única coisa que poderia ser feita para reparar tudo. Lenneth fala “Então é você quem eu verei em breve” e vai embora. Nanami então caminha em direção ao artefato e a Minayo. A

narrativa termina com a Valquíria afirmando que existe mais de um caminho, enquanto Minayo, no corpo de Nanami, olha um arco-íris no céu.

O sofrimento da filha falecida é para Nanami a **Aridez Espiritual**, ou seja, a própria morte, representada pelo espírito de um morto, mostra como sua visão era egoísta por não considerar o sofrimento dos outros. O surgimento de Lenneth, **Encontro com a Deusa**, interfere como o aspecto positivo feminino, trazendo a Nanami uma nova escolha, um novo caminho a ser seguido. Ela sempre seria a filha adotiva e isso não significava que ela não merecia o amor dos pais por não ser apta ao ritual. Ao perceber isso, Nanami escolhe dar sua vida sendo quem ela é. A **Reconexão com o Feminino** é simbolizada tanto pela troca de lugar com a filha de sangue, quanto pela integração à Lenneth (MURDOCK, 1990).

Dessa forma, a tragédia de Nanami se mostra como uma resignação ao trágico. Ela caminha decidida para seu fim, tentando provar que há coisas mais importantes que o sangue e a tradição, embora ela não seja realmente capaz de mostrar isso através de suas próprias forças. Ela não poderia ser outra pessoa senão ela mesma, e trilhar um caminho que não lhe pertencia não era a solução, entretanto, foi um meio de solucioná-lo. Nanami percebe isso e mostra uma confiança maior quando descobre qual é o papel que melhor se enquadra, sacrificando sua vida em nome de outrem que possa realizar o ritual com plenitude. Isso mostra sua tridimensionalidade como personagem (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 7.

Tabela 7 – Resumo da Jornada da Heroína de Nanami.

Estágios	Nanami
Separação do Feminino	Nanami rejeita a regra do ritual
Identificação com o Masculino	Nanami deseja realizar o ritual
Caminho de Provações	Busca pelo artefato na caverna
Ilusão do Sucesso	Falha iminente do ritual
Aridez Espiritual	Aparição do espírito de Minayo
Encontro com a Deusa	Aparição de Valquíria
Reconexão com o Feminino	Troca de lugar com Minayo
Cura da Separação Mãe-Filha	---
Reincorporação do Masculino	---
União do Masculino e Feminino	---

Fonte: elaborada pelo autor.

A narrativa de Nanami apresenta o trágico como algo iminente, pois, para a descendência da família continuar, a filha precisa realizar um ritual que não será bem sucedido por ela não ter o mesmo sangue dos pais. Ao mesmo tempo, ela é a única candidata capaz de impedir o fim da tradição e da herança da família. O conflito é bem claro e a resolução

desastrosa. Porém, o aparecimento de Minayo incorpora um final reparador, evitando o desmembramento completo. Por isso, Nanami passa por uma **situação trágica**, ou seja, apesar de todo sofrimento e conflito gerado, em seu fim há uma atenuação do sofrimento e uma estabilidade positiva (LESKY, 1996). Tudo que Nanami deseja é o bem estar de sua família adotiva, embora tenha tomado uma postura egoísta, como ela mesma reconhece posteriormente. Por isso, vê-se obrigada a uma tradição que não lhe pertence. Aqui se configura o imerecido.

A relação de Nanami com os pais aparenta ser próxima e amorosa. O pai de Nanami demonstra respeitar a escolha da filha, mesmo que triste, enquanto sua mãe desaprova e acha que ela deveria fazer outra escolha. Ambos enxergam nela o fracasso. Minayo, em um primeiro momento, enquanto Nanami ora no templo, surge como um elemento de proteção espiritual para ela. Porém, quando ela surge na caverna suas intenções não são de proteção. Em um segundo momento, já no corpo de sua irmã adotiva, Minayo está serena e benévola. Nanami trata a todos com educação e delicadeza, de acordo com o que é mostrado em sua história.

Nessa narrativa não há nenhuma imposição masculina propriamente dita. No entanto, é possível compreender a regra do ritual como um elemento tirano, que põe à margem os filhos adotivos dos sacerdotes. Nanami quer provar que esta regra não é realmente importante, que o amor paternal é mais importante que o sangue afinal. Sua determinação e coragem contestam toda a tradição, embora ela não realize de fato o ritual (BERQUÓ, 2019). Nanami conquista a **glória** por seu sacrifício.

4.8 Shiho

Shiho (Figura 17) é uma cantora que possui a habilidade de inspirar os guerreiros a não temerem a morte. A narrativa de Shiho assemelha-se com a **Promessa da Virgem**.

Figura 17 – Personagem Shiho.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

O exército de Hai-Lan é famoso por ser forte, porém sua força não vem simplesmente da capacidade dos soldados em vencer as batalhas, essa fama vem devido a cantora que, com sua voz, remove o medo da morte da tropa, tornando-os homens furiosos (*berzerkers*).

Somos apresentados ao **Mundo Dependente**: um reino que possui um grande poder bélico que faz uso dos poderes de uma mulher, provendo tudo que ela precisa para sobreviver, contanto que cante para as tropas (HUDSON, 2009). Nessa situação, a cantora não tem muitas vantagens e precisa cumprir com seu dever.

Shiho é essa cantora desde sempre, vivendo de guerra em guerra sem ter conhecido outra maneira de ser. Na batalha mais recente travada por Hai-Lan, mesmo com o poder extraordinário da garota, eles não foram capazes de vencer. Ela sente-se culpada por isso e expressa um sentimento de insuficiência e culpa para um grupo de pessoas que, aparentemente, vieram ao seu encontro. Uma mulher a questiona se ela realmente não é um grande mal, pois, graças as suas habilidades, muitos homens morrem enlouquecidos na batalha, baixando a guarda ao ponto de não se importarem mais com a própria vida. O que os fazem ser tão destrutivos para os inimigos quanto vulneráveis para si mesmos. “Estariamos melhor sem você! Sua bruxa!” finaliza. Um soldado que estava ao lado da cantora intervém ficando entre as duas.

A contradição entre ser importante para o exército de Hai-Lan e ser rejeitada pelo povo revela como ela é vista como um instrumento de fraqueza e alvo de toda a injúria que deveria cair sobre seus comandantes. A fala da mulher simboliza uma ideia coletiva de que Shiho é má. A cantora também mostra sua insatisfação consigo, sendo este o **Preço da Conformidade** para continuar cantando (HUDSON, 2009).

Depois disso, é mostrada uma escuridão onde a voz de um homem não identificado fala para Shiho que não deve se importar com o que a mulher disse. A justificativa que ele usa é que a morte de heróis é a coisa mais honrosa que um homem pode ter e ela é capaz de proporcionar essa honra aos soldados de Hai-Lan.

Em uma nova batalha, Shiho canta usando suas habilidades mágicas, enquanto os soldados inimigos percebem que a força de Hai-Lan é maior do que eles imaginaram, graças a cantora. Porém, nesse momento, a voz da garota cala-se. Os soldados de Hai-Lan caem em desespero, dando vantagem aos inimigos.

Ao interromper sua canção, Shiho mostra que **Não Cabe Mais no Mundo**, ou seja, seu desejo de viver de forma diferente lhe mostra que não há como equilibrar as duas coisas: ela não pode ser uma cantora que lança os homens a morte e, ao mesmo tempo, uma pessoa

comum (HUDSON, 2009). Mesmo que a culpa não a consumisse, a população de Hai-Lan jamais a deixaria esquecer quem ela é.

Shiho interrompeu propositalmente sua canção pois não quer mais cantar e continuar fazendo parte de todo esse sofrimento que conheceu em sua vida. E, mesmo sendo espancada pelos guardas, desesperados com a postura dela, ela não retorna a cantar, ficando em silêncio no chão recebendo as agressões até que cessem.

Dois estágios são percebidos nesse trecho: **Pega Brilhando** e **Reino em Caos**. Seu desejo de não ser mais a cantora opõe-se à necessidade que os soldados têm de sua canção. Os dois mundos entram em conflito e a virgem, no caso Shiho, é punida por isso. Sua rebelião diante das obrigações de uma cantora traz literalmente o caos ao reino, já que os soldados voltam a sentir medo e ficam desestabilizados na batalha, oferecendo uma oportunidade ao inimigo (HUDSON, 2019).

Um soldado da tropa inimiga, chamado Suo, mata todos os guardas da cantora. Porém, ao vê-la no chão, pergunta por qual razão ela parou de cantar. Shiho, erguendo-se um pouco, se vira na direção do samurai e, ignorando completamente o que ele disse, pergunta como se parece a cor vermelha. Suo então se dá conta de que ela é cega. Ela continua falando que nasceu destinada a ser uma cantora, entretanto os deuses não lhe deram a visão, mas, ainda assim, ela possui um desejo. O samurai busca saber o que ela deseja ao parar de cantar e Shiho prontamente responde que deseja a morte. Suo empunha sua espada, porém não consegue desferir nenhum golpe. O homem ajoelha-se em frente a ela, remove sua máscara demoníaca e a toma nos braços (Figura 18).

Figura 18 – Shiho resgatada por Suo.



Fonte: Auron, 2018.

Suo leva Shiho até seu superior, apresentando-a como uma refém. O superior dele se aproxima, olha para ela e a acha bonita. Entretanto, em seguida, desfere-lhe um golpe mortal.

A cantora cai no chão chamando por Suo e ele, por sua vez, indaga ferozmente ao superior porque tirou a vida dela mesmo após ela ter escolhido parar de cantar. O homem devolve a pergunta para Suo questionando se ele estava enfeitiçado pela cantora, pois ele havia se esquecido que, por causa dela, vários de seus companheiros de batalha tinham morrido. Então ele vai embora e Suo cai no chão desolado.

Esses dois momentos, o resgate e ser levada ao superior das tropas inimigas são o estágio **Vaga pelo Deserto**, pois Shiho reflete sobre o mundo dependente e o seu desejo. A introdução de sua cegueira reforça a dependência que ela tinha do mundo que abandonou. A morte é para ela uma maneira de não ser mais a cantora. Além disso, ela está apartada por completo de Hai-Lan: nenhum de seus guardas sobreviveu e não há ninguém para dizer que ela deve cantar. A introspecção de Shiho é mostrada em seu diálogo com Suo, que a encaminha até o seu líder, simbolizando o vagar no deserto (HUDSON, 2009).

Nesse estágio, existe um risco à vida da virgem, afinal, ao vagar no deserto, não se sabe o que pode ocorrer na imensidão infértil (HUDSON, 2019). Shiho não sobrevive, entretanto, sua morte não parece ser a morte que ela almejava, pois clama por Suo, indicando um pedido de ajuda. Talvez, ao ser tirada da tutela dos soldados de sua cidade e ter a vida poupada por Suo, a fizeram ter esperança de um novo começo, como um oásis no deserto em que a virgem vaga. De toda maneira, por se tratar de uma tragédia, é causado um desmembramento de seu ser. Também não são mostrados todos os estágios da **Promessa da Virgem**, embora tenha tido o suficiente para classificá-la como virgem.

Em uma situação futura, Suo também é tomado pela Valquíria como *Einherjar* e ambos Shiho e Suo, podem se encontrar outra vez.

No início de sua narrativa, Shiho se encontra em um sofrimento causado pelo remorso que cresce ao ponto de tornar-se uma resignação. Sua atitude de calar-se e abandonar tudo para deixar de ser quem ela não quer mais, ainda que diante de toda a repressão, mostra um crescimento em sua personalidade. Não só isso: no diálogo com o samurai é demonstrado o ápice de seus sentimentos, ao mesmo tempo em que está plenamente consciente deles. O conflito da cantora e sua resolução mostram uma profundidade na personagem, fazendo-a, portanto, ser tridimensional (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 8.

Tabela 8 – Resumo da Promessa da Virgem de Shiho.

Estágios	Shiho
Mundo Dependente	Shiho é a cantora do exército
Preço da Conformidade	Culpa pela morte dos soldados enlouquecidos
Oportunidade de Brilhar	---
Vestida para o Papel	---
Mundo Secreto	---
Não se Encaixa Mais no Mundo	Para de Cantar
Pega Brilhando	Shiho é espancada pelo seus guardas
Deixa para Trás o Que Carrega	---
Reino em Caos	O exército de Shiho entra em pânico
Vaga pelo Deserto	Resgatada por Suo
Escolhe Brilhar	---
Reorganização	---
Reino Torna-se Mais Brilhante	---

Fonte: elaborada pelo autor.

A narrativa de Shiho mostra um **conflito trágico cerrado** a partir de sua perspectiva. Para ela, as mortes são responsabilidade de sua canção e não da guerra propriamente dita. Pois, ao perder o medo da morte, os soldados não se preocupam em se defender. Dessa forma, a sua condição de cantora é a causa do desmembramento daquele lugar, ou seja, se sua canção não existir, haverá menos sofrimento. Portanto, para ela, a tragédia representa a sua situação em particular e não o mundo como um todo (LESKY, 1996). O seu sofrimento imerecido está ligado ao dedicar sua vida para Hai-Lan ao mesmo tempo em que as pessoas a desprezam e, contudo, a usam para seu benefício nas batalhas. A condição de cega e cantora aparenta também deixá-la infeliz, compelindo-a para as atitudes tomadas. Entretanto, abdica da canção durante a guerra, provocando o desespero dos soldados aliados, é uma ação corajosa e moralmente questionável, em razão de os soldados serem mortos pela súbita consciência — embora a morte não seja mais ocasionada pelo descuido da fúria.

Shiho tem uma relação complicada com sua cidade de origem, como posto anteriormente. Entretanto, ela não vê as pessoas como ruins, mesmo as que a agridem com palavras. Pelo contrário, ela os dá razão e cobre-se de culpa. É vista como uma bruxa não só pelos seus conterrâneos, mas também por seus inimigos, como é possível perceber na fala do superior de Suo que questiona se o homem foi enfeitiçado por ela. Somente duas pessoas demonstram aceitá-la, embora uma delas não seja identificada.

Esse homem não identificado revela para ela a ideia de **glória** masculina: através da morte heroica os homens são honrados. Contudo, o sacrifício de Shiho de permanecer cantando não é vista por ele como um ato heroico, somente um meio de alcançar o heroísmo para os homens. A cantora é usada como um instrumento de guerra e é malquista pelo seu povo,

mesmo sendo a única mulher nessa narrativa a ir para a guerra. Quando ela serve aos propósitos bélicos, traz força aos homens, porém quando parou, trouxe o pânico, pois já não sabiam como agir sem a sua servidão. Ela transforma este ato de silêncio em uma contestação de todo um modelo masculino de heroísmo (BERQUÓ, 2019). Ou seja, há uma luta contra as normas impostas a ela. Shiho traz em seu desejo um questionamento ao modelo bélico e a própria vida do ser humano, que afeta muitas pessoas, inclusive Suo. A **glória** é conquista por Shiho através de sua resiliência.

4.9 Yumei

Yumei (Figura 19) é meio-humana e meio-sereia, possuindo a habilidade de mudar de forma quando quer. Ela busca pela *Cerulean Lapis*, uma pedra mágica que pode realizar qualquer desejo daquele que a encontrar. Sua narrativa se aproxima da **Promessa da Virgem**.

Figura 19 – Personagem Yumei.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

No meio do mar, Yumei, que está em uma forma meio humana e meio sereia, fica animada quando vê um barco se aproximando. Na dúvida se é o barco que deseja, finge precisar de ajuda. Na embarcação estão um pai e um filho, ambos pescadores, que não tiveram sorte na pesca. O filho, Fuyuki, ouve a voz de Yumei e, então, a resgatam.

O **Mundo Dependente** de Yumei não é apresentado aqui, e somente posteriormente seremos introduzidos a esse estágio. De modo que no início da narrativa é similar à **Oportunidade de Brilhar**, pois ela encontra um barco de humanos e pretende se disfarçar de humana. Uma chance para que seu desejo seja concedido (HUDSON, 2009).

Em sua forma totalmente humana, Yumei diz para os supostos salvadores que seu navio afundou e ela não sabe se há algum outro sobrevivente. O pai percebe que o garoto não

disse nada enquanto ele conversava com Yumei. Fuyuki tenta disfarçar pedindo para o pai que voltem para o porto, pois não conseguiram pescar nenhum peixe naquele dia. O homem concorda.

Enquanto retornam, Yumei pergunta para o pescador se ele sabe algo sobre o *Lapis*. Num primeiro momento, ele acha que ela estava falando da pedra preciosa lápis-lazúli, no entanto, ao perceber que a garota está falando sobre *Cerulean Lapis*, a pedra mágica capaz de realizar um desejo, afirma que isso não passa de uma lenda antiga. A sereia fica desapontada e passa a refletir sobre a hipotética existência da pedra, pois estava empolgada com seu desejo.

O desejo dela é o que a impulsiona a ficar **Vestida para o Papel**, pois, no barco com os humanos, será levada para onde desejar ir, embora pare sobre ela a incerteza da existência da pedra. De qualquer forma, seu objetivo de chegar à cidade será mantido (HUDSON, 2009).

Enquanto retornam, o mar mostra-se arredio, sinalizando a chegada do fenômeno conhecido como “*Oouzu*”, em que as correntezas criam vários redemoinhos marinhos. No porto, Fuyuki revela que ouviu a conversa de Yumei com seu pai sobre a pedra *Cerulean*. Diferente de seu pai, o garoto acredita na pedra mágica e diz que seu pai não acredita por estar ficando velho, perdendo a capacidade de sonhar. Yumei fica grata pelo encorajamento de Fuyuki e o indaga qual seria o desejo dele se encontra-se a pedra. Ele pensa um pouco e responde que pediria o melhor barco que sua cidade, Hai-Lan, poderia ter. Ele devolve a pergunta para ela, que disfarça fingindo não ter pensado sobre isso.

O **Mundo Secreto** de Yumei pode ser visto tanto como o verdadeiro desejo que ela esconde, como a sua forma humana. Ela precisa de ambos para continuar sua busca e conseguir se satisfazer por completo. Além disso, mostra a opinião divergente do garoto com a do seu pai. Sua confissão também é vista como um segredo entre os dois (HUDSON, 2009).

Yumei e o pescador estão sozinhos em casa. O homem aproveita para entender melhor quais são os objetivos dela, já que pediu para chegar até a cidade, embora não tivesse nenhum lugar para ir. A sereia, por sua vez, revela que pretendia encontrar seu pai Rijun Koh. O pescador se espanta e pergunta se trata-se do Shogun Koh, um homem muito conhecido na cidade assim como toda a sua família. Por não ser reconhecida como filha de Koh, o homem pergunta se Yumei é filha de uma das amantes dele. Ele justifica sua pergunta dizendo que Shogun Koh está morto e todos sabiam disso. Ele conta então uma breve história sobre Koh quando, há alguns anos, uma guerra foi travada entre Hai-Lan e os tritões. Nessa guerra, Koh caiu no mar e foi dado como morto. No entanto, tempos depois, ele ressurgiu com uma ideia

completamente diferente sobre a guerra. Tornou-se um pacifista que lutou bravamente pela paz entre Hai-Lan e os tritões. Porém, ficou doente e faleceu, e a cidade inteira chorou sua morte.

Quando o pescador interroga Yumei sobre seu verdadeiro objetivo na cidade, passa para o estágio **Não Cabe Mais no Mundo**, pois é perceptível que há algo que não se encaixa em seu desejo de vir para a cidade sem ter para onde ir. Sua identidade não é revelada ainda, porém ela precisa justificar suas ações incoerentes para o pescador, sem levantar muitas suspeitas (HUDSON, 2009).

Fuyuki ouviu parte da conversa escondido atrás da porta e logo entende que o desejo de Yumei é achar seu pai, ficando decepcionado por ela o ter enganado. Observando o diálogo, o garoto a **Pega Brilhando**, ou seja, ele acredita ter ouvido seu desejo genuíno que antes estava escondido (HUDSON, 2009).

Pela janela, a sereia desanimada observa a cidade. Fuyuki entra em casa e caminha até ela alegando não ter encontrado nenhum Koh na cidade. Ainda insiste que ela não deve desistir de encontrar seu pai e que a pedra pode ajudá-la, mas ela se mantém desanimada, pois sabe que seu pai está morto, e nega a existência da pedra, fugindo pela janela logo em seguida.

A fuga de Yumei nada mais é que o estágio em que a virgem **Desiste do que a Segurava**: ela desiste de sua farsa e de sua fé na pedra e no garoto. A morte de seu pai faz com que ela se sinta distante de todas as coisas, como se tudo não significasse mais nada (HUDSON, 2009). Fuyuki vai atrás de Yumei, que corre em direção à praia, pois ele teme que ela possa querer se suicidar. Ele percebe também que o “*Oouzu*” está prestes a ocorrer.

Ao chegar na praia, o garoto encontra Yumei na sua forma de sereia dentro do mar e a **Pega brilhando**. Chorando, ela o avisa que ele deve se afastar, pois é perigoso. Fuyuki a questiona de novo sobre seu desejo para o *Cerulean Lapis*. Yumei revela que seu desejo não seria ver seu pai. Ela conta que sua mãe morreu recentemente e que ela sempre foi hostilizada pelos outros tritões por ter dado à luz a cria de um humano. Quando ela morreu, Yumei não conseguiu chorar, pois todos a olhavam de forma fria. Ela não conseguia sorrir ao estar feliz, nem chorar quando triste, pois ela havia desistido de viver (Figura 20). Encontrando seu pai, seria possível chorar por sua mãe. Na verdade, o desejo de Yumei à pedra seria que sua mãe, ela e seu pai pudessem viver juntos como uma família. Mesmo Fuyuki temendo por sua vida, Yumei vai para o mar e os redemoinhos se formam.

Figura 20 – A verdade sobre Yumei.



Fonte: Auron, 2018.

Somente agora o **Mundo Dependente** é de fato apresentado. Ser hostilizada com sua mãe é o símbolo de uma transgressão: uma sereia que se apaixonou pelo inimigo de guerra e ainda lhe deu uma filha meio-humana. Os tritões fizeram Yumei reprimir seus sentimentos de modo que não conseguia demonstrá-los, sendo esse o **Preço da Conformidade**. Ela seria lembrada pelos de sua espécie como um erro. O “*Oouzu*” é o estágio **Reino em Caos**, pois é introduzido como um fenômeno da natureza que possui um grande poder destrutivo (HUDSON, 2009).

Fuyuki lamenta não ter impedido a sereia. Entretanto, uma luz começa a brilhar onde a pouco estava Yumei e uma pedra flutua da água para o ar. A lenda do *Cerulean Lapis* só se torna realidade quando dois estranhos abrem seus corações um para o outro, conectando-os em um só. Fuyuki, chorando, com a pedra na mão decide pedir o desejo de Yumei: que ela esteja com seus pais. Ele entende o que isso significa e a pedra aceita o pedido brilhando fortemente.

Yumei então afunda no mar e Lenneth surge, segurando-a em seus braços. “Por que ele a amava desejou a sua morte?” questiona Lenneth. Ela fará com que o desejo seja realizado, ainda que talvez Yumei não seja digna da **glória**.

Resta, para Yumei, **Vagar pelo Deserto**, pois ela não pode retornar aos tritões nem pode estar com os humanos. Sem rumo ela segue no oceano até que o desejo de Fuyuki se torne real e ela morra. Esse estágio é o mais perigoso para a virgem, que, neste caso, acarretou sua morte (HUDSON, 2009).

Ainda na praia, Fuyuki olhava para o mar que não se acalmou. Yumei também não retornou e ele não sabia se seu pedido foi concedido, porém, ele decide mais uma vez acreditar que a sereia estava feliz ao lado de sua família para sempre.

Yumei inicia sua aventura de modo alegre e termina sua jornada aos prantos, mostrando a superficialidade de seus sentimentos positivos. Encontrar seu pai e a pedra mágica eram suas últimas esperanças que foram negadas a ela. Sua narrativa é uma das mais complexas apresentadas no jogo, por mostrar tantos dilemas. A transformação dela não é apenas em sua personalidade, mas física também, pois ela começa com a forma metade humana e metade sereia, passa para humana e, por fim, sereia. Suas motivações e sentimentos conflituosos a mostram como uma personagem tridimensional (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 9.

Tabela 9 – Resumo da Promessa da Virgem de Yumei.

Estágios	Yumei
Mundo Dependente	Ser híbrida entre humano e tritão
Preço da Conformidade	Não demonstrar seus sentimentos
Oportunidade de Brilhar	Yumei encontra um barco de pescadores
Vestida para o Papel	Yumei assume sua forma humana
Mundo Secreto	O real desejo de Yumei
Não se Encaixa Mais no Mundo	Conversa com o pai de Fuyuki
Pega Brilhando	Encontro na praia com Fuyuki
Deixa para Trás o Que Carrega	Yumei foge de Fuyuki
Reino em Caos	Ocorrência do <i>Oouzu</i>
Vaga pelo Deserto	Partida ao oceano
Escolhe Brilhar	---
Reorganização	---
Reino Torna-se Mais Brilhante	---

Fonte: elaborada pelo autor.

Apesar de tudo que a sereia passa, no fim ela alcança uma conciliação através do pedido e de Valquíria, portanto ela passa por uma **situação trágica** (LESKY, 1996). Fuyuki faz o pedido imaginando que seria o que ela iria querer, que seria dessa forma que ela pediria para a pedra. Assim, todo o sofrimento seria abandonado e ela não seria mais hostilizada nem seria abandonada por ninguém. No entanto, Yumei morre em consequência do pedido, mostrando como a atitude do aprendiz de pescador pode ter sido precipitada, até mesmo para Lenneth. Isso caracteriza o imerecido em sua narrativa.

Em um primeiro momento, Yumei é dócil e divertida com as pessoas e Fuyuki apaixonou-se por ela desde o primeiro instante que a viu, porém a beleza dela não é mencionada durante a história. Sua maneira de se relacionar com as pessoas se altera com o passar dos acontecimentos e as revelações feitas: aos poucos Yumei se torna agressiva e deprimida. Mas, abrindo seu coração para Fuyuki, ela consegue libertar seus sentimentos, já que seu povo a menosprezava, talvez aquela fosse a primeira vez que ela conversava com alguém sobre isso.

Não há, no entanto, uma luta social propriamente dita na história de Yumei, além dela querer ser reconhecida como filha digna pelo Shogun Koh e, com os tritões, também sofria repressão por ser filha de um pai humano. Sua jornada busca uma maneira de voltar a ser feliz sem ser julgada por seus conterrâneos. Por outro lado, se era abominável para os tritões uma sereia ter dado à luz uma meio-humana, então viver entre os humanos seria mais desprezível para eles. Ao buscar seu pai, ela abandona seu povo que a rejeita em nome de um sonho, como seu próprio nome diz (BERQUÓ, 2019). Yumei conquista a **glória** pela fé.

4.10 Lenneth

A narrativa do jogo de *Valkyrie Profile* possui mais de um final que depende de como o jogador age durante o jogo. Um desses finais é conhecido como “Final A” e é considerado o “Final Verdadeiro” do jogo, em que Lenneth (Figura 21) consegue alcançar todo seu potencial divino. Para alcançar esse final, algumas decisões devem ser tomadas pelo jogador, uma delas é desobedecer a algumas regras impostas por Odin. O “Final A” é o que convém analisar neste estudo, tanto por ser o que dá continuidade à franquia *Valkyrie Profile*, quanto pelos seus aspectos de heroína e tragédia.

Figura 21 – Personagem Lenneth.



Fonte: SQUARE ENIX, 2018.

Lenneth é a irmã do meio das três Valquírias, as deusas do destino, sendo as suas irmãs Silmeria, a mais nova, e Hrist, a mais velha. Odin mantém apenas uma Valquíria desperta por cada época. Elas não são deusas propriamente ditas, mas também não são humanas; configuram-se como uma espécie de divindade que está no meio termo. Hrist está mais próxima dos deuses, Silmeria dos humanos e Lenneth equilibra os dois lados dentro de si, sendo assim a mais poderosa das três.

Lenneth possui ciclos de vidas humanas, enquanto não está servindo a Odin como uma Valquíria. Toda vez que abandona sua vida humana, Odin sela suas memórias para que elas não interfiram no objetivo que o deus tem para ela. No “Final A”, porém, a desobediência da Valquíria faz com que o selo seja rompido e suas memórias retornam. Em sua última vida, mostrada no prólogo antes dela despertar para os acontecimentos do jogo, ela foi Platina, uma garota pobre de Coriander e sua narrativa é próxima da **Promessa da Virgem**.

Em uma pequena vila de Coriander, os pais em dificuldades vendiam seus filhos como escravos. A mãe de Platina pretendia vendê-la, porém Lucian, amigo dela, convence a garota de fugir no meio da noite para evitar o triste destino. Platina foge com Lucian e, durante a fuga, ele revela que sua irmã havia sido vendida também, por isso ele sabia que os homens que haviam visitado a casa de Platina eram os agentes.

Porém, sem ter para onde ir, Platina e seu amigo encontram um bosque cheio de flores. Ela fica encantada, abaixando-se para cheirá-las. Lucian, introspectivo, tenta lembrar de onde conhece as flores até perceber que as flores são venenosas, resultando na morte de Platina (Figura 22).

Figura 22 – Platina e Lucian.



Fonte: Auron, 2018.

Após isso, embora não seja claro quanto tempo depois, Lenneth desperta como Valquíria, mas sem recordar de sua vida humana. Nem mesmo sabe o que ela realmente é, tendo que ser instruída pelos deuses Odin e Freya. Ao descer de *Asgard* para a terra dos homens, Freya vem junto com ela por um breve período para lhe ensinar como usar suas habilidades de deusa. Em alguns diálogos, Freya questiona Lenneth se ela lembra de algo em *Midgard*, ou faz comentários que a Valquíria não compreende.

É inserido aqui o **Mundo Dependente**: como Valquíria, é esperado de Lenneth que ela cumpra o papel que foi designado pelos deuses e sua função de coletar as almas das pessoas

dignas, apesar de ser imprescindível para o *Ragnarök*, configura uma tarefa menor por lidar com seres inferiores, ou seja, os humanos. Sem questionar, a Valquíria aceita as ordens dadas por Odin (HUDSON, 2009).

O **Preço da conformidade** é pago com suas memórias da vida humana. Sem ter plena consciência, Lenneth está desistindo de suas experiências mundanas, ou seja, está abandonando uma parte de si e de seu potencial pessoal (HUDSON, 2009).

Sua missão, como dito anteriormente, é conseguir almas de heróis dignos, *Einherjar*, e resgatar alguns artefatos para Odin. Porém, cada vez que ela recruta as almas dos humanos, mas ela compreende seus sentimentos. Algumas de suas escolhas de *Einherjar* são incompatíveis com as características de herói que Odin deseja, como Arngrim e Mystina; esses dois não podem ser enviados para *Valhala* por não serem aceitos pelo deus, ficando sempre ao lado de Lenneth. Quanto mais próxima dos humanos, mais o selo enfraquece.

Essas escolhas duvidosas de *Einherjar*, como Yumei que ela sequer tem certeza se a sereia seria digna de *Valhala*, mostram a **Oportunidade de Brilhar**. Lenneth é tocada pelos sentimentos humanos ao escolher alguns de seus guerreiros: além de Yumei, Arngrim é escolhido devido às súplicas de Jelanda, embora ele tenha características heroicas. Cada vez mais a Valquíria compreende as emoções humanas (HUDSON, 2009).

Um desses humanos é seu amigo de infância, Lucian. Ao ser recrutado, ele fica impressionado com a semelhança entre Lenneth e Platina e, embora esteja correto, a Valquíria nega qualquer relação com a garota por não se lembrar. Lucian, antes de ser enviado para *Valhala*, mostra para Lenneth o campo de flores em que Platina morreu, porém não surte efeito.^a

Atraída pela morte de Lorenta até a torre de Lezard, Lenneth encontra homúnculos semelhantes a ela e destrói todos, no entanto, ao chegar no último recipiente, encontra um homúnculo jovem. Algo dentro dela a faz hesitar e vai embora deixando o homúnculo vivo. Logo em seguida, Mystina o encontra e o rouba.

Esses dois momentos, o encontro com o Lucian adulto e a criança-homúnculo de Lezard, formam o estágio **Vestida para o Papel**. No primeiro, Lenneth literalmente se veste como uma humana antes de recrutar a alma de seu amigo de infância. Além disso, ele é o único que ela demonstra mais sentimentos, chegando ao ponto de beijá-lo. No segundo, ela não consegue destruir o corpo do homúnculo, embora tenha destruído os demais (HUDSON, 2009).

Em *Asgard*, Lucian descobre através do deus Loki que Lenneth teve uma vida humana antes de acordar como Valquíria, porém suas memórias foram seladas. O guerreiro, animado por descobrir a verdade, questiona se não há uma maneira de reverter o processo. A

resposta que ele obtém é transgressora: existe um meio em *Valhala* para se comunicar com *Midgard*, porém, somente Odin pode usá-lo. Lucian, com a ajuda de Loki, consegue acessar a sala onde o dispositivo está e envia para a Valquíria um brinco, alegando que ela saberá onde encontrar seu par. Apesar de furiosa com a desobediência, ela aceita, e o deus Loki aproveita para roubar um dos quatro artefatos mais poderosos. Seu plano era colocar a culpa do roubo em Lucian e, em seguida, matá-lo.

Embora Lenneth não viva seus sentimentos humanos no **Mundo Secreto**, este estágio ocorre com Lucian ao ser revelado a verdade sobre ela. Aqui a virgem tem segurança para viver seu desejo em plenitude e a vida humana de Platina é, para a Valquíria, onde ela pode viver seu potencial escondido (HUDSON, 2009).

Lenneth é informada por Freya sobre a morte de Lucian e o roubo do artefato. Ela fica consternada com o ocorrido e decide visitar o campo de flores em que fora com ele antes de enviá-lo para *Valhala*. Lá, com seu selo de memórias enfraquecido, ela encontra o par do brinco e, diante do túmulo de Platina, recupera as memórias. Porém, Freya possuía um plano caso o selo fosse rompido: Hrist, a irmã mais velha de Lenneth, é convocada e toma o corpo da Valquíria. Arngrim e Mystina, os dois *Einherjar* que não são aceitos por Odin e que estão sempre ao lado de Lenneth, recusam-se a obedecer Hrist. Ela tenta destruí-los, mas a alma de Lenneth, que resiste ao sono dos deuses, protege os dois recebendo o golpe de sua irmã. Hrist, então, decide permitir que eles vivam e vai embora.

Três estágios ocorrem simultaneamente aqui: **Não Cabe Mais no Mundo** ocorre quando ela sente a morte de Lucian e retorna ao campo de flores para encontrar o par do brinco. Dessa vez, com o selo enfraquecido e vendo seu túmulo, ela sente sensações estranhas. Ela é **Pega Brilhando** pelos deuses quando seu selo é quebrado e é punida por isso, sendo substituída por Hrist. Seu novo “eu” é percebido por seus superiores e tido como inapropriado, então eles tentam adormecê-la para que se restaure o selo outra vez. Sua decisão de proteger os *Einherjar* com seu próprio corpo astral demonstra sua escolha em ficar ao lado dos humanos, mesmo que isso signifique quebrar as regras. Seu selo não será mais restaurado, ou seja, ela não se alinhará novamente às ordens de Odin e **Deixa para Trás o Que Carrega** e resolve ser quem ela realmente é (HUDSON, 2009).

A alma de Lenneth, despedaçada em vários fragmentos, é unificada em um cristal de gelo por Mystina com a ajuda de Lezard e o homúnculo que foi poupado é usado como recipiente para alma da deusa. Entretanto, por sua estatura pequena, ele não consegue suportar adequadamente o conteúdo espiritual, tornando-se um ser sem nenhuma expressão. Arngrim,

Mystina e Lezard conseguem o corpo de Lenneth de volta ao derrotar Hrist e unem-no com o homúnculo, trazendo Lenneth de volta a vida, porém suas memórias a confundem.

Em uma crise existencial, a Valquíria questiona-se sobre como tem agido esse tempo todo, sobre sua vida como Platina e com os próprios humanos. Mais uma vez, ela retorna para o campo florido onde morreu anteriormente e lá chora por Lucian e, finalmente, é capaz de sentir todas as suas emoções sem o impedimento do selo.

Lenneth passa por um momento intenso de introspecção, assumindo formas que seu espírito é incapaz de se comunicar com o mundo exterior. Esse momento é quando ela **Vaga pelo Deserto** com a incerteza se irá retornar ao seu corpo original. E, mesmo seus companheiros conseguindo trazê-la de volta, seus sentimentos são experimentados pela primeira vez com clareza e isso a ajuda a decidir suas ações futuras (HUDSON, 2009).

Enquanto isso, Loki mata o líder dos *Vanir*, Surt, e dos *Aesir*, o deus Odin, e destrói *Valhala*. Lenneth, ao voltar para *Asgard* e encontrá-la destruída, não demonstra obediência aos deuses e decide enfrentar Loki pelo sofrimento humano que os deuses têm causado e, também, pela morte de Lucian.

O assassinato dos dois líderes da guerra entre os deuses e a destruição de *Valhala* compromete toda a *Yggdrasil*, representando literalmente o **Reino em Caos**. Lenneth enxerga plenamente os problemas nas leis dos deuses e as consequências delas e então decide viver de acordo com seus próprios ideais e escolhe lutar por seus motivos, por isso, **Escolhe Brilhar**, vivendo suas emoções em todo seu potencial (HUDSON, 2009).

Durante a luta entre Loki e Lenneth, o deus usa o seu poder para destruir o resto de *Asgard* e *Midgard* inteira. A Valquíria consegue proteger somente a si mesma do poder, resultando na morte dos *Einherjar* que a acompanhavam. Em seguida, ela chora de remorso pois consegue ouvir o sofrimento de todas as almas humanas em *Midgard*. Nesse momento ela percebe que seu poder cresceu muito, devido a união do seu corpo com o homúnculo, fazendo-a uma deusa com a capacidade de evolução dos mortais. Dessa forma, ela obtém o Poder da Criação, tornando-se “Senhora da Criação” e reconstrói *Asgard* e *Midgard*. Após derrotar Loki, ela também revive os mortais, incluindo Lucian, para que possam viver felizes para sempre (Figura 23).

Figura 23 – Final A: Lenneth, deusa da criação.



Fonte: Auron, 2018.

A destruição e reconstrução de *Asgard* e *Midgard* põe fim em todo o caos e em todas as regras que havia quando Odin governava. Agora há uma nova ordem, uma nova Senhora da Criação, em que os humanos não são menosprezados por serem quem são (**Reorganização**). E, por fim, o último estágio **Reino Brilha Mais que Nunca**, pois agora o mal que poderia ameaçar tudo, representado por Loki, foi derrotado para sempre (HUDSON, 2009).

Como mostrado, a Valquíria começa sua jornada como uma deusa obediente às leis de Odin e termina como a deusa regente do novo mundo pós *Ragnarök*. Mais que seu posto no panteão divino, Lenneth transforma sua personalidade de um extremo para o outro. No início ela não compreende as emoções humanas e tem curiosidade sobre suas qualidades. À medida que ela recruta almas, algo parece reviver nela, chegando ao ponto de sentir dor e sofrimento ao retomar todas as suas memórias. Os questionamentos levantados e respondidos por ela também mostram a profundidade de sua personalidade, sendo ela, a personagem que possui uma mudança mais significativa. Dessa forma, sua *tridimensionalidade* é bem trabalhada e complexa (MUNGIOLI, 2012). Um resumo dos estágios da personagem pode ser visto na Tabela 10.

Tabela 10 – Resumo da Promessa da Virgem de Lenneth.

Estágios	Lenneth
Mundo Dependente	Ser Valquíria, obedecendo os deuses
Preço da Conformidade	Não lembrar sua vida humana
Oportunidade de Brilhar	Escolha dos <i>Einherjar</i>
Vestida para o Papel	Encontro com Lucian e a criança-homúnculo
Mundo Secreto	Lucian descobre que Lenneth é Platina
Não se Encaixa Mais no Mundo	Lenneth encontra o par do brinco
Pega Brilhando	Selo das memórias quebrado
Deixa para Trás o Que Carrega	Renuncia às regras dos deuses
Reino em Caos	Loki domina Asgard
Vaga pelo Deserto	União da alma de Lenneth com o homúnculo
Escolhe Brilhar	Decide enfrentar Loki pelos seus próprios ideais
Reorganização	Reconstrução de <i>Asgard</i> e <i>Midgard</i>
Reino Torna-se Mais Brilhante	Lenneth se torna a deusa superior

Fonte: elaborada pelo autor.

O trágico em Lenneth começa com Platina pois, diante da condição de pobreza, os pais submetem a inocência das crianças aos desejos sombrios em troca de dinheiro e, mesmo fugindo, sua morte é inevitável. Já na forma de Valquíria, o trágico vem não como um elemento da desgraça humana, mas o fim iminente de tudo com o *Ragnarök*. Nos dois casos, há um desmembramento para todos, na pobreza humana e no fim do mundo. Porém, o poder de criação adquirido por Lenneth é inserido como um elemento de conciliação, tanto para Platina que pode viver seu amor por Lucian em uma vida menos miserável, quanto para Lenneth que reconstrói o mundo e revive os humanos. Dessa forma, o trágico é vivido por ela como uma **situação trágica**, pois há uma reparação (LESKY, 1996). O destino imerecido para Lenneth é ocasionado pelo selamento de suas memórias, pois, dessa forma, além de não ter tido a chance de aprender a lidar com seus sentimentos mundanos, Loki se aproveitou disso para ocasionar o *Ragnarök*.

A Valquíria possui uma relação de servidão com os deuses e uma relação de interesse pelos humanos. Ela claramente possui repulsa por seres sombrios, os mortos-vivos, como é mostrado na narrativa de Jayle e Nanami. No entanto, o elo mais forte que ela possui é com Lucian por ele ter feito parte de sua vida humana, além de ela manter um sentimento amoroso por ele. Através de Lucian, Lenneth consegue alcançar todo seu potencial. Ademais, seu interesse pelos mortais transforma-se em compaixão e empatia.

Odin exerce uma função tirana com Lenneth pois enxerga a Valquíria como um instrumento para seus propósitos, que não deve infringir suas leis. Estas leis existem somente com o intuito de mantê-la controlada, reprimindo suas emoções e memórias. Ele priva Lenneth de manter suas memórias para ter poder sobre ela. Mais que isso, caso Lenneth fale por conta

própria e não pelo interesse dos deuses, e retome as lembranças de sua vida humana, ela deve ser substituída, pois não é mais útil. Ou seja, a utilidade dela está ligada à sua obediência. Ao negar essas leis e viver por conta própria, Lenneth não só questiona o sistema dos deuses como revela a falência dele. Freya, deusa mais fiel a Odin, fica decepcionada com as atitudes transgressoras de Lenneth. Entretanto, somente a Valquíria é capaz de salvar e reconstruir o mundo. Dessa forma, com o trágico, ela questiona e transgredir um sistema que a oprime (BERQUÓ, 2019). Lenneth alcança a **glória**, ou seja, o posto de Senhora da Criação, devido a seu lado mortal.

Como dito anteriormente, o jogo apresenta três finais possíveis para o jogador, conhecidos por Final A, B e C. O Final A já foi analisado e nele podemos perceber o caráter transgressor, considerando que para obtê-lo é necessário que o jogador quebre deliberadamente algumas regras em momentos oportunos.

O Final B (Figura 24), entretanto, mostra uma Lenneth submissa. Nele, Loki não atinge seus objetivos malignos e o grande vilão acaba por ser o rival de Odin, Surt, líder dos *Vanir*. A Valquíria e seus guerreiros vão ao reino congelado de Surt e lá o derrotam impedido o *Ragnarök*. Após isso, Lenneth é convidada a voltar para seu sono divino. Esse final não apresenta nenhum conflito interior, muito menos trágico, pois, Lenneth não recupera sua memória e nem se liberta dos deuses. Apesar disso, em um monólogo no epílogo, há uma reflexão sobre um desejo frustrado, fazendo referência ao potencial não alcançado por Lenneth.

Figura 24 – Final B.



Fonte: Auron, 2018.

O Final C (Figura 25), por outro lado, ocorre quando o jogador sofre penalidades contínuas no jogo, seja por quebrar as regras ou por não atender às expectativas de Odin e Freya. Nesse final, Freya retorna ao mundo dos mortais para aniquilar Lenneth, porque a Valquíria está falhando em sua missão. Quando isso ocorre, o jogador precisa encontrar um meio rápido

de alterar sua postura no jogo ou iniciar ele do zero, pois Freya, nesse final, é imortal. Aqui podemos encontrar um resquício do trágico, embora Lenneth também não possua um conflito interior neste final.

Figura 25 – Final C.



Fonte: Auron, 2018.

Portanto, os finais B e C não apresentam propriamente um dilema trágico e interior na narrativa de Lenneth, podendo até mesmo dá-la um aspecto de personagem falsa tridimensional (MUNGIOLI, 2012), que está ali somente para representar seu papel sem aprofundamento.

O Final A, ao ser comparado com os demais, demonstra de forma mais clara o heroísmo feminino desenvolvido por Lenneth.

5 A HEROÍNA TRÁGICA

Após a análise de cada personagem em seu próprio espaço de atuação, foi possível observar que todas elas atendem ao perfil de heroína trágica definido no início da pesquisa. Ou seja, todas elas possuem tridimensionalidade em suas personalidades e estão envolvidas com a tragédia de tal forma que podem ser consideradas heroínas trágicas. Embora cada uma atenda a esse perfil de forma particular, alguns elementos as unem em similaridades.

De forma mais geral, o perfil da heroína trágica se caracterizou pelo sofrimento imerecido, dignidade da queda, perspectiva da tragédia, a glória e o conflito social. Cada ponto é um fator importante para considerar o trágico nas personagens. As personagens analisadas corresponderam a cada um deles, pois, apesar de suas falhas, não poderiam prever as consequências de seus atos, pelo menos em primeiro momento, vivendo em um mundo épico em que conquistaram a glória em um contexto socialmente destrutivo. Questionaram as normas sociais, afirmando seu posicionamento ainda que as levassem a morte.

Temos, portanto, uma heroína trágica que conquista sua glória através da morte e que seus objetivos são mais importantes que sua própria vida. Uma heroína trágica que se utiliza de “brechas” nas convenções sociais para subvertê-las e questioná-las, apontando, assim, a fraqueza de um mundo, macro ou micro, em colapso. Uma heroína trágica que surge em um ambiente hostil, como uma força contrária, e que resiste até o final.

Os elementos que compõem essa heroína trágica estão presentes nas narrativas das personagens, mas não ocorrem de maneira igual em todas, pois, como um elemento arquetípico, a essência desses elementos ganha vida de diferentes formas.

Como premissa do jogo, todos os personagens jogáveis recrutados durante a narrativa estão mortos, inclusive a protagonista Lenneth que morreu como Platina antes de despertar como Valquíria. Através de suas narrativas é notável uma característica em comum em quase todas elas: a causa da sua morte, de forma direta ou indireta, está relacionada a um homem. Seja por um homem tirano, como Gandar na narrativa de Aelia e o samurai superior de Suo em Shiho; seja por um homem de confiança, como o conselheiro real em Jelandá, o cavaleiro Fahn em Jayle, o marido demoníaco em Lorenta e Lezard em Mystina. Em Yumei, Fuyuki, apaixonado por ela, a mata indiretamente ao desejar que a sereia viva com seus pais, mesmo sabendo que eles estavam mortos. A morte de Platina também possui influência indireta de Lucian que a levou até o campo de flores venenosas. Yumei e Platina morrem indiretamente devido ao homem amante.

Há somente duas exceções: Lyseria e Nanami. Lyseria tira a própria vida devido à tortura de seu grande poder herdado. Entretanto, não é especificado em que circunstâncias esse suicídio ocorre, mas, de toda forma, ela mesma comete tal ato. Nanami, por sua vez, tem sua morte através da troca de alma com Minayo para que o ritual seja realizado e haja uma nova geração na família. A morte dela carrega uma nobreza ao trocar sua vida em nome dos pais que a criaram e o sofrimento da filha falecida deles. Essas duas mortes sem a interação de um homem possuem um propósito bem definido e são mortes escolhidas pelas personagens.

Outra maneira de relacioná-las é através de suas motivações na narrativa, que podem gerar o conflito ou não. O desejo de vingança é visto como motivação em Aelia, Jayle e, inicialmente, Jelanda. Já em Lorenta e Yumei, a motivação está relacionada ao resgate de um familiar, seja literal ou abstratamente. Contrariar a tradição é o que motiva Lyseria, Nanami e Shiho em suas narrativas. Lenneth, enquanto Valquíria, é motivada pelos sentimentos e, enquanto Platina, pela liberdade.

Além desses dois modos de correlacionar as personagens, outro ponto de congruência é através da existência de um relacionamento amoroso, ou potencialmente amoroso nos casos de não haver uma concretização do relacionamento em sua narrativa. Jayle, Lorenta, Shiho, Yumei e Lenneth apresentam pares românticos ou potencialmente românticos. Apesar disso, somente Lorenta e Lenneth possuem o romance como um elemento crucial em seus objetivos. Aelia, Jelanda, Lyseria, Mystina e Nanami não apresentam pares românticos em sua narrativa.

A divisão das personagens entre as estruturas de narrativa previamente escolhidas também é válida. Apesar de ser possível encaixar as histórias em várias estruturas, por elas trazerem elementos bases para as narrativas, foi escolhida para cada personagem a estrutura que melhor ressaltasse suas características trágicas. A Jornada da Heroína foi utilizada com Aelia, Jayle, Lorenta, Mystina e Nanami, enquanto a Promessa da Virgem foi utilizada com Jelanda, Lyseria, Shiho, Yumei e Lenneth. No entanto, convém mais relacionar tais personagens através do trágico vivenciado por elas: situação trágica, conflito trágico cerrado e visão de mundo cerradamente trágica. A Tabela 11 apresenta uma síntese das análises das personagens.

Tabela 11 – Características das personagens.

Personagem	Estrutura	Tragédia	Morte
Aelia	Jornada da Heroína	Situação Trágica	Assassinada por Gandar
Jayle	Jornada da Heroína	Conflito Trágico Cerrado	Assassinado pelo superior enfeitado
Jelanda	Promessa da Virgem	Visão Cerradamente Trágica do Mundo	Transformada em demônio
Lorenta	Jornada da Heroína	Conflito Trágico Cerrado	Assassinada pelo marido enfeitado
Lyseria	Promessa da Virgem	Visão Cerradamente Trágica do Mundo	Suicídio
Mystina	Jornada da Heroína	Conflito Trágico Cerrado	Assassinada por Lezard
Nanami	Jornada da Heroína	Situação Trágica	Troca de almas
Shiho	Promessa da Virgem	Conflito Trágico Cerrado	Assassina por um soldado inimigo
Yumei	Promessa da Virgem	Situação Trágica	Realização de um desejo de Fuyuki
Lenneth	Promessa da Virgem	Situação Trágica	Envenenada por flores

Fonte: elaborada pelo autor.

5.1 A heroína em situação trágica

Quatro das personagens analisadas apresentam o trágico como situação trágica, em que o conflito indissolúvel ganha uma resolução que foge do desmembramento puro: Aelia, Nanami, Yumei e Lenneth. Em suas narrativas, o desejo que as motiva é carregado pela contrariedade do mundo. Entretanto, uma intervenção divina concilia tanto o desejo quanto o mundo de modo a equilibrar ambos e compadecer pela heroína, evitando o desmembramento completo. A resignação dela diante das forças contrárias é o que a leva de encontro a sua resolução conciliatória. Portanto, há uma jornada tensa com um fim recompensador.

Aelia deseja informar para seus companheiros sobre a localização de Grey, enquanto é contrariada por Gandar que a mantém presa. A morte é certa, não há para onde fugir e nem mesmo sobreviver diante do bruxo. Porém, Aelia resigna a se submeter aos desejos dele, resistindo até mesmo a sua magia por um tempo. Porém, a única saída vista nessa condição é a morte, que a guerreira rejeita por contrariar o seu desejo. O surgimento da Valquíria, aceitando o pedido de repassar a informação, é a conciliação para o conflito de Aelia. Seu desejo venceu a morte.

Nanami deseja realizar o ritual de sua família adotiva para provar que não é o sangue que une uma família, enquanto é contrariada pela tradição que impede que um filho adotivo tenha êxito e perca sua vida. Mais uma vez, a morte é certa. Nanami, porém, se resigna contra a tradição por ser a única filha viva. Neste caso, não há nenhuma saída provável. O elemento de conciliação não é Lenneth, nem o divino propriamente dito, mas o espiritual: a alma atormentada da filha morta dos pais adotivos de Nanami. Resta à Valquíria somente a permissão de que a alma de Minayo tome o corpo de Nanami, recuperando a tradição e o sofrimento inicialmente vivido. Seu desejo venceu a tradição.

Yumei deseja viver com seus pais, enquanto é contrariada pela morte deles. Apesar disso, o que a leva para a narrativa é o desejo de encontrar seu pai, ao mesmo tempo que procura informações sobre a pedra mágica. A morte encarada não é física, mas uma morte interior. A sereia revela que desde o início sente-se incapaz de expressar qualquer sentimento, que havia desistido de sua vida. A única esperança era seu pai que, como sua mãe, está morto. A resignação dela falha nesse momento. Embora Yumei perca sua resignação ao longo da história, seu breve momento de permanência na casa de Fuyuki, mesmo após descobrir sobre a morte do pai, é o que motiva o garoto a herdar a resignação dela, fazendo-o renunciar a seu pedido para a pedra em nome da felicidade dela. Nesse caso, é possível observar que mesmo Yumei perdendo sua resignação, esta continuou através de outro personagem que entendeu seus motivos e conectou seu coração com o dela. Por conseguinte, a pedra *Cerulean Lapis* é a intervenção divina que concilia o conflito de Yumei. O desejo dela, compartilhado com Fuyuki, venceu a separação de sua família.

Lenneth tem seu desejo camuflado em grande parte do jogo, devido a suas memórias estarem seladas. No entanto, ela mantém um interesse constante nos humanos que, por fim, a faz ser a salvadora deles. Portanto, é possível dizer que o desejo de Lenneth é conhecer e proteger os humanos. O que contraria seu desejo é a vontade dos deuses, tanto de Odin e Freya, por selarem suas memórias, quanto de Loki, por destruir *Midgard*. Valquíria tem seu desejo frustrado duas vezes e superado nesses dois momentos. Em um primeiro momento, o mais longo do jogo, a morte é encarada não de maneira literal, assim como em Yumei, mas interior. Caso Lenneth desobedeça às leis de Odin, ela será substituída por sua irmã Hrist. Isso ocorre, embora Lenneth não tivesse consciência das consequências de resgatar suas memórias. Nesse caso, Lenneth é salva pelo homúnculo de Lezard que também explica que ele pode ser usado como um instrumento para alcançar o divino. Num segundo momento, após *Asgard* e *Midgard* terem sido destruídas por Loki, ela desperta o poder divino da criação. Esses dois momentos da narrativa se mostram irresolutos, entretanto, graças a um elemento divino, ocorre

a conciliação. A resignação de Lenneth surge de maneira tímida e inconsciente no início da narrativa, pois suas escolhas de *Einherjar* às vezes são duvidosas, mostrando um compromisso maior com os próprios humanos do que com os deuses e seus objetivos. Porém, ao resgatar suas memórias, ela resigna-se conscientemente às leis dos deuses. O seu desejo superou a destruição da humanidade, tanto sua quanto dos próprios humanos.

Como foi possível observar, todas elas possuem uma resignação que as levam ao confronto direto com a morte, seja literal ou interna. Porém, o elemento divino está em cada uma para conciliar as contradições entre o desejo e o mundo, compensando a heroína.

5.2 A heroína em conflito trágico cerrado

O conflito trágico cerrado foi apresentado por quatro personagens: Jayle, Lorenta, Mystina e Shiho. Neste conflito, a tragédia ocorre com o desmembramento, mas com uma limitação em sua própria vida. Ou seja, o desmembramento não é um reflexo do mundo, pelo contrário, é um acontecimento que se mantém por si só. Diferente do anterior, a resignação aqui não leva a uma resolução mais branda, no entanto, as ações da personagem acarretam sua morte sem oferecer qualquer recompensa clara. As forças contrárias ainda existem e oferecem um risco para a heroína que está alheia ao risco de morte ou ciente das consequências de seus atos. Dessa forma, a narrativa oferece à heroína um caminho de desmembramento.

Jayle age em nome da vingança que quer trazer a Magnus. Para tanto, ela decide se disfarçar de homem e entrar na cavalaria. Nesse caso, apesar de ser um ambiente hostil, seu temor não é pela morte, mas por ser descoberta como mulher e ser expulsa da cavalaria. Jayle está alheia à morte. Ao confrontar Magnus e Genevieve, ela está exposta ao seu processo de desmembramento que, mesmo com a intervenção divina da Valquíria, nada pode ser feito por ela que morre nas mãos de Fahn. Entretanto, aparentemente, somente Jayle morre nesta empreitada contra o bruxo, revelando assim o trágico como um aspecto somente seu, deixando a salvo Fahn e os outros. Pela conversa que ela tem com Fahn enquanto ele ainda está com a espada atravessada em seu corpo, e por diversas vezes ele exaltar a habilidade dela com a espada, subentende-se que Jayle não levantou sua espada contra seu superior enfeitado pela bruxa, ou seja, sua atitude resultou em sua morte.

Lorenta age em busca de resgatar seu marido sequestrado por Lezard. Sua narrativa inicia-se de forma bastante positiva, até que é informada pelo familiar de seu antigo aluno que seu marido está em perigo. A partir desse momento e, após perceber os planos do bruxo para seu marido, Lorenta decide permanecer ao lado de seu amor, mesmo que isso resulte em sua

morte. Lorenta tem consciência da morte. Quando ela chega na porta de sua casa começa o seu desmembramento. Ela, escolhendo não abandonar seu marido, permanece ao lado dele até o fim. O plano de Lezard para Lorenta e seu marido é um meio de alcançar Lenneth. Por isso, a morte dela não possui nenhum significado maior do que seu propósito de gerar sofrimento em um ambiente controlado pelo bruxo, sem que esse sofrimento se alastre pelo mundo, ou até mesmo pela escola de magia.

Mystina age para encontrar o conhecimento. Ela é uma personagem complexa que apresenta um conflito ocasionado por ela mesma ao roubar o homúnculo de Lezard. Seu relacionamento tanto com Lorenta quanto com Lezard é contraditório. Porém o que a leva ao desmembramento é confiar nele sem tomar as devidas precauções, pois obteria o conhecimento que queria. Ele a mata por reconhecer nela um possível obstáculo aos seus objetivos, portanto ela estava alheia a sua morte. Mystina é a única personagem analisada nesta pesquisa que é a incitadora do conflito e põe em movimento as forças contrárias que resultam em sua morte, diferentemente das outras em que o conflito é imposto.

Shiho age em nome de seu silêncio, para que ela não precise cantar mais. Ela possui uma perspectiva negativa sobre si apresentada no início de sua narrativa. Shiho culpa-se por não ser o suficiente, embora os aldeões a acusem de “ser demais”. Sua posição como cantora de guerra e a fúria despertada nos soldados quando ela canta motivam o desejo de morte. Ou seja, tanto na vitória como na derrota, Shiho passa a considerar sua vida como um instrumento de morte aos soldados de Hai-Lan, sua cidade. Ao parar de cantar durante a batalha, ela está consciente de sua morte. O silêncio não provoca seu desmembramento imediatamente, mas ele surge de forma implacável. Shiho caminha intencionalmente para sua morte de forma a ser outra coisa que não mais ela, mesmo que essa outra coisa seja nada.

Nesses quatro casos de conflito trágico cerrado, percebe-se como as ações das heroínas as levam ao seu fim. O conflito cresce a ponto de consumi-las sem que haja uma compensação, também não há uma disseminação da tragédia pelo mundo, pois o acontecimento tem um fim em si mesmo.

5.3 A heroína em visão de mundo cerradamente trágica

Somente duas personagens têm uma visão de mundo cerradamente trágica: Jelanda e Lyseria. Ambas apresentam esse aspecto de maneira particular, porém unidas por uma ideia de mundo altamente conflituoso e destrutivo, em que o fim é a única alternativa para todos.

Jelanda não mostra em si essa visão de mundo cerradamente trágica, mas sim o contexto em que ela está inserida. O reino está em completo desacordo, refletindo isso para o reino rival. O rei mostra-se como um homem fraco e hipócrita, a princesa como extremamente temperamental, o conselheiro trama contra seu próprio povo, o guerreiro mais forte é um mercenário que se intitula de Vazio e há uma guerra presente. O rei é humilhado diante de seus subalternos e ninguém reage por sua honra naquele instante, a princesa é usada como moeda de troca e transformada em um demônio, o conselheiro morre pelas mãos de sua vítima e o guerreiro suicida-se por não haver ninguém capaz de matá-lo. Não é somente Jelanda que experimenta seu desmembramento nessa narrativa. Há em todos os personagens apresentados uma catástrofe iminente de autodestruição. O irmão artista de Arngrim, que é deficiente, dependia dele para sobreviver. Com o suicídio do guerreiro, ele também é lançado ao infortúnio que só é mostrado na narrativa de outro personagem, Lawfer. Dessa forma, aqui há um desmembramento intimamente ligado à própria existência humana.

Lyseria, no entanto, mostra a visão de mundo cerradamente trágica sob uma perspectiva em si mesma. Lyseria rejeita seu poder herdado pelo divino por ser grandioso demais e estar fora de seu controle. Tudo está em risco em sua presença e não há lugar nenhum em que estejam a salvo dela. Por isso, ela tira a própria vida e sela-se em um cristal. Sua narrativa possui certa similaridade com Shiho, porém, em Shiho a morte é vista como uma saída para ela e os soldados e o povo estará a salvo dela. Com Lyseria, nem mesmo a morte é uma saída, pois ainda há o temor por seu poder, restando somente a aniquilação completa de sua existência como salvação. Lyseria incorpora a visão de mundo cerradamente trágica, oferecendo um risco existencial e quase divino a todos os seres. Sendo assim, nesta narrativa somos apresentados a uma perspectiva de desmembramento de todos os seres através de uma única pessoa.

Como visto, Jelanda apresenta o mesmo trágico que Lyseria, porém de forma exterior na primeira, como uma ordem natural, e como ela mesma sendo essa ordem natural na segunda, que precisa ser parada embora nem mesmo a morte seja capaz disso.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa se empenhou na jornada que a heroína pode percorrer em duas estruturas femininas de narrativa, Jornada da Heroína e Promessa da Virgem. Assim como na tragédia ática e, também, nos jogos com histórias trágicas, representado por *Valkyrie Profile*. Esses três pontos, apesar de aparentemente distantes, mostraram-se próximos um do outro e essa proximidade confere-se no arquétipo da heroína trágica observado.

Essas duas estruturas de narrativas citadas são uma alternativa válida à Jornada do Herói de Campbell, com cada estrutura ressaltando aspectos específicos do herói e da heroína, mesmo sendo criadas a partir dos aspectos femininos. Porém, também se observou que elas possuem pontos em comum, como a postura contestadora da protagonista diante da sociedade. A heroína caminha para dentro de si, trazendo, dessa maneira, uma transformação exterior.

Já com a heroína trágica, buscou-se primeiro entender o trágico em seus elementos básicos para conhecê-los e observá-los nas heroínas, além de suas próprias personalidades. Embora haja algumas divergências quanto ao papel exercido por elas, a heroína trágica também possui seu papel contestador em um ambiente hostil às suas ações, mas que, ao mesmo tempo, as reconhece como atos tão valorosos quanto a dos heróis. Essa igualdade, apesar de contraditória, é mostrada devido os áticos reconhecerem somente essa forma de heroísmo, já que as qualidades heroicas estavam ligadas aos aspectos masculinos. A heroína trágica, mais que um instrumento dos deuses, vem então para trazer a harmonia da falha heroica, mas como detentoras de vontade própria que vai contra o *status* imposto.

Enquanto isso, os jogos demonstraram-se um terreno fértil para analisar as heroínas trágicas. *Valkyrie Profile* revelou seu valor ao apresentar as dez personagens jogáveis como profundas, com motivações e conflitos bem elaborados, contando também com uma tridimensionalidade presente em todas. As narrativas das personagens trazem seus dilemas e questionamentos que se enquadram nas estruturas da heroína e da virgem. Constatou-se assim a existência de heroínas trágicas no jogo, com profundidade e complexidade, cada uma de sua forma e com seus próprios conflitos.

A ascensão de Lenneth e sua travessia pelas histórias de vários humanos está repleta de potenciais de estudo e aprofundamento, sendo a heroína trágica somente um viés dos mais latentes no jogo. Valquíria e suas *Einherjar* são heroínas trágicas dignas de seus protagonismos, fugindo da ideia do “herói de saias” utilizada em outras narrativas. O perfil da heroína trágica neste jogo foi de encontro com o levantado na tragédia ática e na heroína das estruturas estudadas.

Portanto, são visados como trabalhos futuros a análise de outras personagens femininas de outros jogos com o intuito de verificar a ocorrência da heroína trágica, ampliando a análise deste perfil para além de um único jogo. Também como trabalho futuro está a análise de quais aspectos são ressaltados nas personagens de acordo com a estrutura de narrativa utilizada. Ou seja, o que é destacado quando uma mesma personagem é vista pela heroína, virgem e herói.

Por fim, este trabalho atingiu seu objetivo de acordo com tudo que foi abordado anteriormente e pode verificar a heroína trágica em *Valkyrie Profile*. Espera-se, dessa forma, que ele também tenha contribuído com a problemática, abrindo portas para novas pesquisas relacionadas.

REFERÊNCIAS

ARISTÓTELES. **Poética**. 3ª ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2008.

AURON, R. **Valkyrie Profile Detonado Pt-Br**. Lista de reprodução de vídeos. Publicado pelo canal Só RPG Games, 2018. Disponível em: <https://www.youtube.com/playlist?list=PLdq1HR09pfm7ndiV_5_YAM8wo1ZLfmDgK> Acesso em 26 out. 2020.

BERQUÓ, T. A. **Mulheres Indômitas: as heroínas da tragédia grega**. Monografia (Bacharel em História) — UFRGS. Porto Alegre, 66 p. 2015. Disponível em <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/132872/000983937.pdf?sequence=1&isAllowed=y>> Acessado em: 11 abr. 2019.

BRISTOT, P. C; POZZEBON, E; FRIGO, L. B. **A Representatividade das Mulheres nos Games**. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES, 16., 2017, Curitiba. Anais do XVI SBGames, Curitiba: p.862-871, 2017. Disponível em <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>> Acessado em: 11 abr. 2019

CAMPBELL, J. **O herói de mil faces**. 1ª ed. São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1989.

CASTRO FILHO, C. **Eu mesma matei meu filho: poéticas do trágico em Eurípides, Goethe e García Lorca**. São Paulo: Annablume, 2016.

DIAS, D. S; SILVA, M. F. **Como escrever uma monografia**. Relatórios COPPEAD, Rio de Janeiro: UFRJ/COPPEAD, 2009.

HUDSON, K. **The Virgin's Promise: Writing Stories of Feminine Creative, Spiritual and Sexual Awakening**. Michael Wiese Productions, 2009.

LESKY, A. **A Tragédia Grega**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 1996.

MUNGIOLI, A. T. **A Personagem Feminina nos Games do Século XXI: Uma Análise dos 20 Jogos Mais Vendidos de 2011**. Revista Eletrônica CoMtempo, São Paulo: 2011. Disponível em <<https://casperlibero.edu.br/wp-content/uploads/2014/09/Artur-Palma-Mungioli.pdf>> Acessado em: 11 de abr. 2019

MURDOCK, M. **The Heroine's Journey**. Boulder, Colorado: Shambhala Publications, 1990.

NOGUEIRA, H. **Receita de Games no Brasil Deve Chegar a US\$ 1,6 Bilhões em 2019, Aponta Pesquisa: Jogos mobile permanecem sendo o segmento mais lucrativo do mercado**. Versus. Disponível em <<https://vs.com.br/artigo/receita-de-games-no-brasil-deve-chegar-a-usdollar-16-bilhoes-em-2019-aponta-pesquisa>>. Acesso em: 20 de ago. 2019.

PACHECO, M. **Jogadores se Revoltam com “Dessexualização” de Personagens Femininas em Novo Mortal Kombat**. Game Hall, 25 de abril de 2019. Disponível em: <<https://gamehall.com.br/jogadores-se-revoltam-com-dessexualizacao-de-personagens-femininas-em-novo-mortal-kombat/>>. Acesso em: 20 de ago. 2019.

RIBEIRO, M. G.; CARDOSO, A. M. L. **A Jornada do Herói e da Heroína: Uma Discussão Analógica à Luz da Mitopsicocrítica**. Têssera, Uberlândia, v.1, n.1, p.58-74, jul./dez. 2018. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/tessera/article/view/43355>>. Acesso em: 20 de ago. 2019.

ROMANUS, J. S. **Gênero em Jogo: Um Olhar sobre Personagens e as Representações de Tipos de Feminilidades e Masculinidades nos Games de Ação Contemporâneos**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação de Tecnologia em Design Gráfico) — Departamento Acadêmico de Desenho Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2012.

ROSA, K. S; FERREIRA, M. N. B; NESTERIUK, S. A jornada da heroína: outra abordagem da representação feminina nos games. *In*: Simpósio Brasileiro de Games, 16., 2017, Foz do Iguaçu. **Anais do XVII SBGames**, Foz do Iguaçu: p.240-243, 2018. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/ArtesDesignShort/187715.pdf>> Acesso em: 11 de abr. 2019.

ROSENFELD, K. H. Representações da inteligência feminina na Grécia clássica: Clitemnestra, Jocasta e Antígona. **Linguagem & Ensino**. Pelotas, v.17, n.1, p. 187-214, jan./abril 2014.

SQUARE ENIX. **Valkyrie Profile: Lenneth**. Site Oficial. Disponível em: <<http://www.valkyrieprofile.com/LENNETH/character/index.html>>. Acesso em: 20 de ago. 2018.

VALKYRIE PROFILE WIKI. **Valkyrie Profile**. Disponível em: <https://valkyrieprofile.fandom.com/wiki/Valkyrie_Profile> Acesso em 20 ago. 2019.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**. 3ª ed. São Paulo: Aleph, 2015.