

# Convergências entre o jogo de *RPG dungeons & dragons* e filmes do cinema hollywoodiano: uma interpretação

## *Convergences between RPG game dungeons & dragons and hollywood movies: an interpretation*

Ivonete Medianeira Pinto<sup>1</sup>  
Amadeu de Sousa Moura Terceiro<sup>2</sup>

### Resumo

O objetivo deste presente artigo é apontar as convergências entre alguns dos filmes de Hollywood com o Roleplaying Game Dungeons & Dragons, por meio da presença dos elementos do jogo, como elfos, fadas, guerreiros, masmorras, aventuras, monstros, entre outros e utilizar a jornada do herói apontando suas etapas uma a uma, como elo estrutural narrativo. A partir de uma revisão bibliográfica, utilizando os trabalhos dos autores: Monte Cook, Joseph Campbell, Christopher Vogler, Donald Schuler e Tzvetan Todorov, este trabalho pretende analisar a narrativa do filme Eragon, do diretor Stefan Fangmeier, detectando as semelhanças com o jogo. Através da análise de conteúdo foi confirmada a presença de muitas convergências. Entre elas: o herói representado pelos personagens que são interpretados pelos jogadores, a jornada que segundo Campbell nos parece então como consequência natural, o mito que no jogo Dungeons & Dragons é uma característica marcante, basta traduzir o próprio nome do jogo, o épico que é apresentado pelo herói que enfrenta forças maiores que ele, e por final, o maravilhoso que é apresentado por seres em que o herói luta e não existem em nosso dia-a-dia. Percebeu-se então que nem todas as etapas da Jornada do Herói estão presentes no filme. A ordem dos estágios também não foram as mesmas. Todavia, este artigo procurou demonstrar as convergências entre o jogo de Roleplaying Games Dungeons & Dragons e alguns filmes do cinema de Hollywood vistos e citou elementos do gênero épico da literatura e do gênero maravilhoso presentes no jogo e no cinema como condutores desta convergência.

**Palavras-chave:** Narrativa. Cinema. RPG. Jornada do herói.

---

<sup>1</sup> Doutora em Ciências da Comunicação pela Universidade de São Paulo (USP). Professora da UFP/RS

<sup>2</sup> Especialista em Cinema pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS).  
Contato: amadeuterceiro@gmail.com

## Abstract

The objective of this article is to point out the similarities between some of the Hollywood movies with the Dungeons & Dragons Roleplaying Game, through the presence of the elements of the game, like elves, fairies, warriors, dungeons, adventures, monsters, and many others, and to use the hero's Journey by pointing your steps one by one, as a narrative structural link. From a bibliographical review, using the work of authors like: Monte Cook, Joseph Campbell, Christopher Vogler, Tzvetan Todorov and Donaldo Schuler, this study wants to examine the narrative of the film *Eragon*, by the director Stefan Fangmeier, detecting similarities with the game. Through content analysis, it was confirmed the presence of many convergences. Among them: the hero represented by characters that are interpreted by the players, the journey seems so according to Campbell as a natural consequence, the myth that the game Dungeons & Dragons is a striking feature, simply translate the name of the game itself, the epic is presented by the hero that faces greater forces, and by the end, which is presented by wonderful beings in which the hero fights and do not exist in our day-to-day. It was realized then that not all stages of the Hero's Journey are present in the film. The order of the stages was also not the same. However, this article seeks to demonstrate the similarities between the game Dungeons & Dragons Roleplaying Games and some movies Hollywood viewed and quoted elements of the epic genre of literature and wonderful genre present in the game and film as drivers of this convergence.

**Keywords:** Narrative. Cinema. RPG. Hero's journey

## Introdução

O cinema tem se apropriado das mais diversas narrativas presentes nos *games*, nos quadrinhos e na adaptação de obras literárias. Filmes como *Resident Evil: O Hóspede Maldito* (*Resident Evil*, 2002), de Paul W. S. Anderson, *Homem-Aranha* (*Spider-Man*, 2002), de Sam Raimi, e *O Caçador de Pipas* (*The Kite Runner*, 2007), de Marc Forster, servem de registro documental da apropriação, sendo eles apenas alguns dos exemplos que podem ser utilizados.

Partindo do elo entre filmes *hollywoodianos*, *games*, quadrinhos e adaptação de obras literárias, este trabalho fez surgir uma possível relação entre o cinema e o *role-playing game* (RPG), principalmente no quesito narrativo, pois, como dito anteriormente, Hollywood tem a prática de utilizar-se das mais diversas formas de contar histórias.

O trabalho tem natureza de pesquisa documental e os dados foram tratados através da análise de conteúdo, que foi escolhida como método por

se ater ao estritamente necessário, sendo objetiva, sistemática e quantitativa, evitando subjetividade em demasia.

O artigo está dividido em quatro partes. Na primeira, abordaremos o conceito do jogo em questão – o RPG proposto por Cook (2004) – para explicar sua origem e prática narrativa. Em seguida, será tratado o gênero épico da literatura e as devidas ligações com o jogo de representação de personagens. No próximo passo, através das leituras de Campbell (1949) e Vogler (1997), trataremos da estrutura narrativa sob os moldes da Jornada do Herói e apontaremos em quais filmes ela ocorre, correlacionando com o jogo de RPG *Dungeons & Dragons* (*D&D*). Por fim, demonstraremos como isso pode proceder, exemplificando através da análise narrativa do filme *Eragon*.

Feito isso, responderemos à pergunta: os momentos de não convergência entre RPG e *Eragon* pressupõem uma narrativa distinta?

## 1 O jogo de RPG *Dungeons & Dragons*

*D&D* é um jogo de imaginação em que o jogador participa de aventuras fabulosas e missões arriscadas assumindo o papel de um herói – um personagem criado pelo jogador (COOK, 2004).

O jogador representa seu personagem-herói, agindo e pensando como ele, a fim de resolver as questões relacionadas a um mundo que contém elfos, fadas, *halflings*, duendes e outras criaturas. Tanto os jogadores quanto seus personagens não questionam a existência de tais seres, pois as leis da natureza e seus entes são próprios desse mundo. Segundo o linguista Todorov (1975), devem ser admitidas novas leis da natureza, pelas quais o fenômeno pode ser explicado – entramos, então, no gênero maravilhoso.

Para jogar *D&D*, é necessário que um jogador gerencie esse mundo fictício, informando aos participantes o que acontece nele. Esse jogador recebe o nome de “Mestre” e será o responsável por criar e contar a história que os personagens viverão, bem como descrever o êxito ou fracasso dos heróis.

Seu personagem é um aventureiro, um herói que se envolveu numa missão épica em busca de fortuna e glória. Outros personagens se unirão a ele, em um grupo de aventureiros, para explorar masmorras e combater monstros, como os terríveis dragões ou os trolls carnívoros. Estas buscas se transformarão em histórias, determinada pelas ações que o seu personagem

executa e pelas situações que o Mestre apresenta. (COOK, 2004, p. 4)

Uma vez que o jogo apresenta uma história – portanto, uma narrativa, chamada por Cook (2004) de aventura –, e é característica dos filmes apresentarem histórias, cabe então o questionamento sobre se as narrativas do *RPG Dungeons & Dragons* seriam aproveitáveis e adaptáveis às telas das salas escuras de cinema. Para Cook (2004), existe elo entre o jogo, o cinema e a literatura. Os personagens dos jogadores são as estrelas das aventuras de *Dungeons & Dragons*, da mesma forma que os heróis dos livros e filmes.

Como a maioria dos jogos de RPG, *D&D* também utiliza dado, porém, não apenas o comum, de seis lados. Ele utiliza vários, como o de vinte (D20), doze (D12), dez (D10), oito (D8), seis (D6) e quatro lados (D4). Juntamente com o resultado dos dados, o Mestre afirma o êxito ou fracasso das ações do personagem-jogador, e assim o enredo da história narrada vai se transformando. O sistema de regras está presente no livro de Cook, *O Livro do Jogador* (2004). Embora não seja levantada no presente artigo a mecânica do jogo, *D&D* também possui suas regras. Como diz o historiador Huizinga, em sua obra *Homo Ludens* (1971), todo jogo tem suas regras. São elas que determinam aquilo que “vale” dentro do mundo temporário criado.

A origem dos jogos RPG remonta à década de 1970. O primeiro RPG publicado, precisamente em 1974, foi o próprio *Dungeons & Dragons* em sua primeira versão, criado por Gary Gygax e Dave Arneson, jogadores dos chamados *war games*, ou jogos de guerra tática. Neste formato, a ideia era a recriação de batalhas medievais, o que o *D&D* acabou por herdar, acrescentando ao gênero medieval os elementos maravilhosos.

Esta primeira parte do artigo finaliza citando o filme *Masmorra e Monstros* (*Maze and Monsters*, 1982), de Steven Hilliard Stern e com o ator Tom Hanks. Esse filme mostra, literalmente, a história de um jogo de *RPG*.

Mesmo que a proposta de um filme *hollywoodiano* não transponha por inteiro a história de um jogo de *D&D* tal qual ela acontece, pode-se notar que o gênero épico cinematográfico revela elementos de semelhança, como será exemplificado em seguida.

## 2 Gênero épico

Nely Maria Pessanha afirma:

A palavra epopéia abriga a justaposição de duas outras: *to épos* e *poiéo*. *To épos* que, no singular, tem o sentido primeiro de “palavra”, donde “discurso”, “narrativa”, “verso”, é usado no plural – *ta épea* – em oposição a *ta méle*. Assim *ta épea*, poesia épica, é a palavra que narra algo em determinado tipo de verso. (PESSANHA in APPEL & GOETTEMS, 1992, p. 31)

Temos o exemplo da epopeia dos gregos, sobretudo as narrativas de Homero, como uma expressão evidente do gênero épico, podendo ser citadas as obras *Iliada* e *Odisseia*. Todavia, o exemplo dos gregos não é o único. O gênero épico perpassa a civilização grega antiga. Para verificar isso, basta citar mais uma civilização, como a indiana, em que a epopeia sânscrita aparece. Outra obra a ser citada é *Mahâbhârata*, o maior poema épico indiano, de Krishna Dvipayana Vyasa.

A despeito do verso, que é a forma escolhida por esses autores para contarem a epopeia, encontra-se em seu conteúdo um elemento comum com determinadas narrativas cinematográficas: o herói épico.

A epopéia narra a instável relação do homem com as circunstâncias, que podem assumir posição de sujeito. O universo inteiro, no seu caráter ameaçador ou acolhedor, confronta o homem com outra vontade ou como vontade de outros. O homem luta para emergir no mundo gigantesco e poderoso e se manter de pé. (SCHÜLER in APPEL & GOETTEMS, 1992, p. 10)

Esse homem referido por Donald Schüler é o protagonista da epopeia, sendo, portanto, o herói épico. Coloca-se ênfase no mundo gigantesco e poderoso, pois será de incumbência do herói vencê-lo. Logo, sua tarefa não é ordinária, comum, rotineira. Ele pode ter uma superioridade de grau sobre o leitor/espectador e as leis da natureza (TODOROV, 1975).

No filme de animação *A Lenda de Beowulf* (*Beowulf*, 2007), de Robert Zemeckis, e em *A Odisseia* (*The Odyssey*, 1997), de Andrei Konchalovsky, tanto o herói Beowulf quanto o herói Odisseu são superiores, por apresentarem poderes e discernimento fora do comum. E ambos estão enfrentando situações referentes ao mundo gigantesco, poderoso, maravilhoso.

Outro elemento comum ao herói épico é sua nobreza de espírito e o exercício do bem, como afirma Sandra Sirangelo Maggio: “O herói da epopéia concentra a essência das boas qualidades: é sempre um líder nacionalista e um guerreiro corajoso. Nobre por natureza, nunca decresce moralmente.” (MAGGIO in APPEL & GOETTEMES, 1992, p. 138).

Em *Dungeons & Dragons*, o herói épico está presente, pois o jogador pode interpretar um personagem em um ambiente fantasioso e agir com propósitos nobres. No entanto, em *D&D*, existe a possibilidade de se criar personagens morais ou imorais para vencer os grandes desafios.

Uma aventura de *Dungeons & Dragons* é composta de ação, combates espetaculares, desafios épicos e vários tipos de mistérios a serem desvendados. O que existe no coração daquela masmorra? O que estará espreitando no próximo túnel ou atrás daquela porta de ferro? Interpretando os seus personagens, você e os seus amigos enfrentarão esses perigos e explorarão um mundo inteiro de fantasia medieval. (COOK, 2004, p. 4)

É possível citar vários filmes que a indústria categoriza como pertencendo ao gênero épico – ainda que não possuam elementos maravilhosos, como elfos e fadas – por haver características do nobre e poderoso herói: *Coração Valente* (*Braveheart*, 1995), de Mel Gibson, *Gladiador* (*Gladiator*, 2000) e *Cruzada* (*Kingdom of Heaven*, 2005), ambos de Ridley Scott.

Do mesmo modo, existem filmes que a indústria categoriza como pertencendo ao gênero épico e possuem elementos maravilhosos: *As Crônicas de Nárnia: O Leão, A Feiticeira e o Guarda-Roupa* (*The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and The Wardrobe*, 2005) e *As Crônicas de Nárnia: Príncipe Caspian* (*The Chronicles of Narnia: Prince Caspian*, 2008), ambos de Andrew Adamson; e *O Senhor dos Anéis: A Sociedade do Anel* (*The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring*, 2001), *O Senhor dos Anéis: As Duas Torres* (*The Lord of the Rings: The Two Towers*, 2002) e *O Senhor dos Anéis: O Retorno do Rei* (*The Lord of the Rings: The Return of the King*, 2003), todos de Peter Jackson.

As criaturas mágicas de *O Senhor dos Anéis* e *As Crônicas de Nárnia* se configuram no jogo de RPG *Dungeons & Dragons*. Convém ressaltar que algumas raças da obra de J. R. R. Tolkien, autor da trilogia literária de *O Senhor dos Anéis*, estão presentes no jogo:

Os elfos caminham livremente nas terras dos humanos. Eles sempre são bem-vindos, mas nunca se sentem realmente em casa. A raça é famosa pela poesia, dança, música, cultura e artes mágicas. Os elfos valorizam as coisas naturais e a beleza simples. No entanto, quando existem ameaças contra seus lares nas florestas, eles revelam um aspecto militarizado, demonstrando uma eficácia incrível com espadas, arcos e estratégias de batalha. (COOK, 2004, p. 15)

Entretanto, a convergência entre *D&D* e os filmes épicos de Hollywood não será apenas a presença de um mundo maravilhoso ou de um herói épico, mas de uma estrutura narrativa sob os moldes da Jornada do Herói, como será explicado a seguir.

### 3 A jornada do herói

O mitólogo norte-americano Joseph Campbell, em 1949, lançou a primeira edição de seu livro *O Herói de Mil Faces*. Nele, o autor empenhou-se em provar a existência do que ele nomeou de “monomito”: uma história universal do herói, que se repetiria nas narrativas míticas de praticamente todas as mitologias estudadas por ele. Nesse mesmo livro, Campbell (1949, p. 36) afirma: “O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação-iniciação-retorno – que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito.”

Ou seja, para o mitólogo, existe um padrão subjacente a todas as narrativas que se ocupam em contar a jornada de um herói. Essa jornada segue a separação do mundo comum, uma iniciação aos mistérios ou contato com o sobrenatural e um retorno do herói modificado. Campbell (1949, p. 36) observou a semelhança encontrada nos rituais de passagem: “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.”

A Jornada do Herói sempre se caracterizará por uma saída da normalidade, do conhecido, e caminhará rumo ao desconhecido, ao maravilhoso. Desse modo, o mito do herói está ligado com a temática da aventura e, conseqüentemente, ao *D&D*, pois este possibilita aos seus jogadores uma aventura, com feitos heróicos e uma missão épica.

Uma vez que o jogador representa esse herói no universo lúdico e a estrutura narrativa da Jornada do Herói existe, pode-se perceber a associação do jogo de RPG *Dungeons & Dragons*, que é um jogo de narrar histórias de heróis, com o monomito, que é um padrão em todas as histórias de herói.

A função do jogo, nas formas mais elevadas que aqui nos interessam, pode de maneira geral ser definida pelos dois aspectos fundamentais que nele encontramos: uma luta por alguma coisa ou a representação de alguma coisa. Estas duas funções podem também por vezes confundir-se, de tal modo que o jogo passe a representar uma luta, ou, então, se torne uma luta para melhor representação de alguma coisa. (HUIZINGA, 1971, p. 16-17)

Além de o mito do herói estar ligado ao *D&D*, pela característica deste de contar histórias com personagens-heróis, o jogo também poderá ter uma narrativa-aventura sob os moldes da Jornada do Herói, ficando a cargo do Mestre melhor representá-la e mantê-la sobre esse eixo.

O Mestre elabora a aventura e o mundo. Ao lado dos jogadores, ele desenvolve a campanha como um todo, mas a responsabilidade de definir e guiar o formato da partida é apenas dele. A melhor forma de fazê-lo é descobrir quais os desejos dos jogadores e combinar com suas próprias expectativas. Existem diversos estilos de jogo. (COOK, 2004, p. 7)

Eixo que já foi descoberto por Hollywood, seus roteiristas e diretores. George Lucas, por exemplo, confessa ter utilizado, de *Guerra nas Estrelas - Episódio IV: Uma Nova Esperança* (*Star Wars Episode IV: A New Hope*, 1977) a *Guerra nas Estrelas - Episódio III: A Vingança dos Sith* (*Star Wars Episode III: Revenge of the Sith*, 2005), as ideias de Campbell apresentadas em *O Herói de Mil Faces*.

Era inevitável que Hollywood se aproveitasse da utilidade da obra de Campbell. Cineastas como George Lucas e George Miller reconhecem seu débito para com Campbell, e sua influência pode ser percebida nos filmes de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Coppola e outros. (VOGLER, 1997, p. 30)

O analista de histórias Christopher Vogler é um nome que deve ser citado pela sua contribuição a Hollywood. Após entrar em contato com o trabalho de

Joseph Campbell, Vogler preocupou-se em entender o que era a boa história e por que o público ia rever o filme. Ele concluiu que o filme tinha algo de que as pessoas precisavam.

Trabalhei com a ideia de Campbell sobre a Jornada do Herói, para entender o incrível fenômeno de repetição que ocorreu com filmes como Guerra nas estrelas e Contatos imediatos de terceiro grau. As pessoas iam rever esses filmes várias vezes, como se estivessem em busca de uma espécie de experiência religiosa. Fiquei achando que esses filmes atraíam as pessoas dessa maneira porque refletiam os padrões universalmente satisfatórios que Campbell encontrou nos mitos. Ou seja, eles tinham algo de que as pessoas precisavam. (VOGLER, 1997, p. 25)

Vogler escreveu, então, uma espécie de guia prático, no qual ele descreveu a ideia da Jornada do Herói, com exemplos de filmes clássicos e atuais. Em pouco tempo, a Jornada do Herói atingiu os executivos de Hollywood, e a aplicação do modelo trouxe retorno.

Comecei a receber pedidos de exemplares do “Guia prático” de vários departamentos de histórias dos estúdios. Ouvi contar que executivos de outros estúdios estavam dando o folheto para autores, diretores e produtores, como guia de modelos universais e comerciais de histórias. Tudo indicava que Hollywood estava descobrindo a utilidade da Jornada do Herói. (VOGLER, 1997, p. 27)

Destaca-se a importância da Jornada do Herói para o *D&D*, pois ela acontece no jogo de modo concreto, referencial, ao passo que, em outras narrativas, tem-se a Jornada do Herói ao nível simbólico.

No RPG, a etapa “Barriga da Baleia”, por exemplo, poderá ser literalmente uma barriga de baleia onde o herói se aventura, e não somente o simbolismo da morte que a “Barriga da Baleia” acarreta.

Agora, este artigo demonstrará, com a análise estrutural da narrativa do filme *Eragon* (2006), de Stefen Fangmeier, se as partes constituintes da Jornada do Herói estão presentes, em que ordem, se há diferenças e a correlação com o jogo de RPG *Dungeons & Dragons*.

## 4 Análise estrutural do filme *Eragon*, de Stefen Fangmeier

Informações técnicas – título no Brasil: *Eragon*; título original: *Eragon*; país de origem: EUA; gênero: ação; classificação etária: 10 anos; tempo de duração: 103 minutos; ano de lançamento: 2006; estreia no Brasil: 25/12/2006; estúdio/distribuição: Fox Film; roteiro: Peter Buchman; direção: Stefen Fangmeier.

Sinopse – Na terra de Alagaësia, Eragon, interpretado por Edward Speleers, é filho de um fazendeiro da vila de Carvahall e encontra um ovo de dragão. A descoberta o leva a uma jornada para a qual o garoto já estava predestinado. Nela, encontra o ex-cavaleiro-dragão Brom, interpretado por Jeremy Irons, e a elfa Arya, interpretada por Sienna Guillory. O principal objetivo de Eragon é defender sua terra do imperador maléfico Galbatorix, interpretado por John Malkovich.

A análise será dividida com base na Jornada do Herói de Campbell.

### 4.1 O Mundo Cotidiano

O jovem Eragon e seu irmão Roran moram com o tio na pequena vila de Carvahall, cuidam do estábulo, brincam de espadachins com pequenos pedaços de madeira, saem para caçar e trazer comida. Esse é o dia a dia do herói do filme, abalado quando o chamado à aventura surge.

No RPG *Dungeons & Dragons*, ocorre o mesmo. Os personagens-heróis vivem seu cotidiano no cenário medieval e maravilhoso até o momento em que algo em especial acontece e eles são lançados à aventura.

### 4.2 O Chamado à Aventura

O ovo de dragão é o elemento que chama Eragon para a aventura: “Aparentemente um mero acaso – revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas.” (CAMPBELL, 1949, p. 60).

No filme, o acaso que consolida o chamado à aventura do jovem protagonista é a fuga de Arya, aliada dos Varden, após ter roubado o ovo de dragão do tirano Galbatorix e escondido magicamente na floresta, nas proximidades em que Eragon caçava.

No RPG *Dungeons & Dragons*, o chamado à aventura pode acontecer tal qual no filme de Eragon. Um ovo de dragão pode parar nas mãos dos personagens-heróis e eles precisarão decidir o que fazer, ou quem sabe a aventura se inicia porque eles estão querendo roubar as joias da coroa do rei local. A imaginação é o limite para o chamado à aventura.

### **4.3 A Recusa do Chamado**

Eragon, ao encontrar o ovo do dragão, acha que se trata de uma pedra preciosa e tem o interesse de vendê-la a um açougueiro da vila. Dessa forma, ainda que por ignorância, Eragon tenta livrar-se de sua aventura. Se o açougueiro tivesse aceitado a pedra, a aventura não seria a mesma.

A recusa do chamado no RPG *Dungeons & Dragons* acontece através de personagens gerenciados pelo Mestre que freiam a aventura, negam-na ou simplesmente sugerem novos rumos, impedindo os personagens-heróis de seguirem o curso desta.

### **4.4 O Auxílio Sobrenatural**

A partir do momento em que Eragon aceita a pedra encontrada e, portanto, atende ao chamado à aventura, ele se deparará com seu auxílio sobrenatural, que poderá atuar como um arauto da mudança ou simplesmente alguém que o advertirá dos perigos a serem enfrentados. E o auxílio vem exatamente da pedra, que se mostra na verdade ser um ovo de dragão. Ao nascer o dragão – uma dragoa, na verdade, chamada Saphira –, ela o explica que esperou mil anos para que Eragon finalmente pudesse ser o seu “cavaleiro”. Saphira também avisa do perigo dos *ra'zacs*, criaturas conjuradas pelo espectro-vilão chamado Durza.

“Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se.” (CAMPBELL, 1949, p. 74).

No RPG *Dungeons & Dragons*, o auxílio sobrenatural é corriqueiro. Desde espadas, machados, cordas e lamparinas mágicas até personagens gerenciados pelo Mestre do jogo. Esses personagens podem ser fadas, elfos etc. O *D&D* categoriza como “itens mágicos” o auxílio sobrenatural e “PdM” os personagens do Mestre.

#### 4.5 A Passagem pelo Primeiro Limiar

Todo herói, ao estar com suas proteções, deve rumar ao desconhecido e atravessar o primeiro limiar, que delimita o antes e o depois do primeiro enfrentamento. Nem sempre o herói está preparado, e esse é o caso de Eragon. Brom, o cavaleiro que o protegia, atuou como o guardião do limiar e avisou que o menino deveria prosseguir sua viagem com ele para chegar à aliança dos Varden, porém, Eragon não dá ouvidos a Brom e decide ir por conta própria salvar Arya, que fora aprisionada pelo espectro Durza.

...o sentido do primeiro aspecto do guardião do limiar, o aspecto da proteção. É melhor não desafiar o vigia dos limites estabelecidos. E, no entanto, somente ultrapassando esses limites, provocando o outro aspecto, destrutivo, dessa mesma força, o indivíduo passa, em vida ou na morte, para uma nova região da experiência. (CAMPBELL, 1949, p. 84)

No *RPG Dungeons & Dragons*, a passagem pelo primeiro limiar ocorre quando os personagens-heróis correm risco de vida enfrentando monstros ligados à trama da aventura. Esses monstros são guardiões de tesouros, itens mágicos e informações, e o herói ganha experiência ao vencê-los. No jogo, há um sistema de pontuação chamado “Pontos de Experiência” que quantifica o quão um personagem-herói é evoluído e preparado para enfrentar as forças antagônicas.

#### 4.6 A Barriga da Baleia

Quando o herói ultrapassa a fronteira e recebe as novas experiências, ele morre simbolicamente, pois vira outro, não sendo mais aquele que era antes de atravessar o limiar. Eragon luta contra o poderoso espectro Durza com o máximo de suas forças. Não estando preparado, vacila e o espectro quase o mata, sendo salvo por Brom.

Em meio ao horror, Eragon ganha forças mágicas adormecidas dentro dele e consegue realizar um feitiço suficiente para afastar o espectro. Juntos, Brom e Eragon libertam Arya.

A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói, em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu. (CAMPBELL, 1949, p. 91)

No RPG *Dungeons & Dragons*, a “Barriga da Baleia” tanto pode ser de fato uma barriga de baleia como uma *dungeon*, uma masmorra ou labirinto. Nela, o desconhecido espera pelo personagem-herói, que deve enfrentar monstros, enigmas e situações precárias de sobrevivência, num ambiente hostil e fora da civilização.

#### **4.7 O Caminho de Provas**

Depois da fuga da fortaleza, em seus últimos instantes de vida, Brom conta a Eragon o segredo de como matar um espectro e dá a entender que irá morrer; portanto, a partir daquele momento, Eragon estaria por conta própria. Antes de morrer, Brom entrega sua espada mágica. A tentativa de encontrar a montanha da aliança dos Varden, ser aceito por eles e se sentir pronto para derrotar o espectro Durza e o tirano Galbatorix são provas de que Eragon havia sido iniciado a uma nova vida, como homem e verdadeiro herói.

A provação é um aprofundamento do problema do primeiro limiar (CAMPBELL, 1949). É a resposta das seguintes perguntas: estará preparado Eragon para enfrentar o espectro Durza? Conseguirá liderar o povo de Varden à vitória?

No RPG *Dungeons & Dragons*, essa etapa é um aprofundamento dos monstros enfrentados pelos personagens-heróis. Dessa forma, o nível de dificuldade do jogo fica mais elevado, colocando em prova o poder do personagem.

#### **4.8 O Encontro com a Deusa**

O “Encontro com a Deusa” é representado pelo encontro com a personagem Arya, que estava envenenada pelo espectro Durza e muito sofria. Eragon, com seu coração gentil, decide encontrar o caminho mais rápido para a estadia dos aliados Varden, pois estes poderiam curar Arya.

Segundo Campbell (1949, p. 119), “O encontro com a deusa (que está encarnada em toda mulher) é o teste final do talento de que o herói é dotado para obter a benção do amor (caridade: amor fati), que é a própria vida, aproveitada como invólucro da eternidade.”

Curada no lar dos Varden, Arya mostra seu reconhecimento em um momento posterior à guerra e mais oportuno.

No *RPG Dungeons & Dragons*, há espaço para o herói receber o amor de uma mulher, através do salvamento de uma princesa, por exemplo. Ou ele pode de fato encontrar-se com uma Deusa. No jogo, existe um panteão de deuses masculinos e femininos que porventura podem auxiliar ou atrapalhar a vida do personagem-herói.

#### **4.9 A Mulher como Tentação**

Essa etapa configura-se no filme bem antes do “Encontro com a Deusa” e é motivadora da “Passagem pelo Primeiro Limiar”. O espectro Durza, através de uma magia, entra no sonho de Eragon e se faz passar por Arya pedindo ajuda. Eragon, ignorando os conselhos de Brom, parte para salvá-la e, devido a essa tentação, acaba por perder aquele que o ensinou a ser um cavaleiro.

Assim como o espectro Durza utilizou um feitiço para enganar Eragon, no jogo de *RPG Dungeons & Dragons*, há um sistema mágico que explica como funciona a magia no mundo e como os personagens-heróis podem se beneficiar ou se proteger dela.

#### **4.10 A Sintonia com o Pai**

Foi preciso que Brom morresse, figura representada como Pai, para que o jovem herói Eragon percebesse as forças trágicas que o ameaçam em sua jornada. Ao ver Brom pela última vez, a sintonia aconteceu e ambos ficaram conscientes dos perigos.

O problema do herói que vai ao encontro do pai consiste em abrir sua alma além do terror, num grau que o torne pronto a compreender de que forma as repugnantes e insanas tragédias desse vasto e implacável cosmo são validades na majestade do ser. O herói transcende a vida, com uma mancha negra peculiar e, por um momento, ascende a um vislumbre da fonte. Ele contempla a face do pai e compreende. (CAMPBELL, 1949, p. 142)

No *RPG Dungeons & Dragons*, a figura do Pai está presente nos personagens-heróis, muitas vezes apresentados como “Fulano de Tal, filho de Sicrano de Tal.”

#### **4.11 A Bênção Última**

Eragon vence o espectro Durza na batalha em que empregou os conhecimentos adquiridos ao longo da jornada, como guiar Saphira, ser seu

“cavaleiro”, utilizar a espada mágica de Brom e acreditar em si mesmo, além de ter usado sua criatividade e engenhosidade para ocultar-se na cauda de Saphira e, de surpresa, dar um golpe fatal em Durza.

Essa fase está presente no RPG *Dungeons & Dragons* de diversas formas, como através de um item que o jogo caracteriza como “artefato”, geralmente de extremo poder, podendo representar a “Bênção Última”.

Esta também pode ser pensada como fonte do poder divino doado ao herói. Como dito anteriormente, em *D&D*, existe um panteão de deuses que se relacionam com os personagens-heróis. Ou, ainda, como o coroamento do personagem-herói, agora rei, reconhecido pela cidade natal.

Com esses aprendizados, o herói pode retornar à sua comunidade e ajudá-la. Eragon ajudará o povo de Alagaësia a livrar-se do mal, do tirano Galbatorix.

#### **4.12 O Retorno**

Eragon retorna da montanha dos Varden diferente. Agora, é um verdadeiro herói, pronto para enfrentar novas jornadas. É costumeiro o retorno do herói ao seu mundo cotidiano em paz. No filme, isso não acontece, pois o mal não foi destruído completamente, dando a entender uma continuação.

No RPG *Dungeons & Dragons*, todo final de aventura é um retorno e recomeço a novas aventuras, com o personagem-herói modificado e evoluído através do sistema de pontuação de experiência do jogo.

### **Considerações finais**

Esta análise verificou a presença de alguns dos estágios da Jornada do Herói proposta por Campbell no filme *Eragon* e correlacionou com o RPG *Dungeons & Dragons*. Percebeu-se que nem todas as etapas estão presentes no filme, como a “Apoteose”, em que há o endeusamento do herói. A ordem também não foi a mesma. Por exemplo, “A Mulher como Tentação” ocorreu, na narrativa, bem antes do “Encontro com a Deusa” e da “Passagem pelo Primeiro Limiar”.

O próprio Vogler (1997, p. 33) modificou o modelo da Jornada do Herói para o que ele achou mais adequado em Hollywood: “Estou recontando o mito do herói à minha maneira, e você deve se sentir livre para fazer o mesmo. Cada contador de histórias adapta o padrão mítico a seus propósitos ou às necessidades de sua cultura. É por isso que o herói tem mil faces.”

O Mestre do jogo de RPG *Dungeons & Dragons* pode modificar a Jornada do Herói de acordo com as suas necessidades e a de seus jogadores, assim como Vogler o fez para o cinema.

O artigo procurou demonstrar as convergências entre o jogo de RPG *D&D* e alguns filmes de Hollywood. Foram citados, como condutores dessa convergência, elementos dos gêneros épico e maravilhoso presentes no jogo e no cinema. Utilizou-se a narrativa do filme *Eragon* (*Eragon*, 2006), de Stefen Fangmeier, para se analisar a presença das etapas da Jornada do Herói e apresentá-la como elo estrutural narrativo entre o jogo de RPG *Dungeons & Dragons* e os filmes que porventura a utilizem.

Este trabalho chega à conclusão de que existem convergências entre o jogo de representação de personagens *D&D* e alguns filmes de Hollywood. Os pontos de convergência são os seguintes:

*O herói* – A figura do mito do herói está presente no jogo *D&D* através dos personagens-heróis interpretados pelos jogadores. Pelo menos um herói deve ser encontrado nos filmes para que a intertextualidade ocorra. No filme analisado, temos o exemplo do próprio Eragon, que é o herói da história.

*A jornada* – Existindo um herói, haverá uma jornada. A Jornada do Herói de Campbell nos parece então uma consequência natural. Foi demonstrado que há um padrão, embora nem todos os estágios da jornada apareçam no exemplo do filme *Eragon*.

*O maravilhoso* – Por vezes, o mundo em que o herói luta é o de seres que não existem.

*Os mitos* – Como os dragões. No filme *Eragon*, percebe-se claramente a presença de Saphira, sua companheira. No jogo *D&D*, essa característica é marcante, basta traduzir o próprio título do jogo: “Masmorra & Dragões”.

*O épico* – Quando o herói enfrenta forças maiores do que ele e existe um povo que ele defende, o elemento épico está manifestado. No jogo *D&D*, os heróis são épicos. No filme, observa-se que Eragon defende a terra de Alagaësia do tirano Galbatorix, enfrentando poderosas criaturas.

Então, fica respondida a pergunta inicial: os momentos de não convergência entre o jogo e o filme pressupõem uma narrativa distinta? Não. Ainda que não haja convergência narrativa, os elementos mostrados anteriormente são suficientes para se concluir que ambos constituem o mesmo universo narrativo.

Quando um filme de Hollywood possuir pelo menos um desses elementos, estará indo ao encontro do jogo de representação de personagens *Dungeons & Dragons*. Se, porventura, todos os itens encontrarem-se, então a presença do jogo de RPG no filme será evidente.

## Referências

- APPEL, Myrna Bier. *As formas do épico*. Porto Alegre: Movimento, 1992.
- ARISTÓTELES. Poética. In: HORÁCIO, Longino. *Poética clássica*. Tradução Jaime Bruna. São Paulo: Cultrix, 1981.
- AUERBACH, Erich. *Mimesis*. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2002.
- BARTHES, Roland. *Introdução à análise estrutural da narrativa*. Rio de Janeiro: Vozes, 1973.
- BAUDRILLARD, Jean. *Simulacros e simulação*. Lisboa: Relógio d'Água, 1991.
- BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. London : Routledge, 1985.
- CAÇADOR de Pipas. Direção: Marc Forster. Produção: DreamWorks SKG, Sidney Kimmel Entertainment. Intérpretes: Khalid Abdalla; Ahmad Khan; Atossa Leoni e outros. Roteiro: David Benioff e Khaled Hosseini. Los Angeles: DreamWorks, 2007. (128 min), son., color., 35mm.
- CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces*. São Paulo: Cultrix, c1949.
- COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. *Dungeons & dragons*: livro do jogador. São Paulo: Devir, 2001a.
- COOK, Monte; TWEET, Jonathan; WILLIAMS, Skip. *Dungeons & dragons*: livro do mestre. São Paulo: Devir, 2001b.
- CORAÇÃO valente. Direção: Mel Gibson. Produção: Icon Entertainment International. Intérpretes: Mel Gibson; Sophie Marceau; Patrick McGoohan e outros. Roteiro: Randall Wallace. Los Angeles: Ladd Company, The, B.H. Finance C.V., 1995. (177 min), son., color., 35mm.

AS CRÔNICAS de Nárnia: o leão, a feiticeira e o guarda-roupa. Direção: Andrew Adamson. Produção: Walt Disney Pictures. Intérpretes: Tilda Swinton; Georgie Henley; William Moseley e outros. Roteiro: Ann Peacock e Andrew Adamson. Los Angeles: Walt Disney Pictures; Walden Media, 2005. (143 min), son., color., 35mm.

AS CRÔNICAS de Nárnia: príncipe Caspian. Direção: Andrew Adamson. Produção: Walt Disney Pictures. Intérpretes: Ben Barnes; Skandar Keynes; Georgie Henley e outros. Roteiro: Andrew Adamson e Christopher Markus. Los Angeles: Walt Disney Pictures; Walden Media, 2008. (150 min), son., color., 35mm.

CRUZADA. Direção: Ridley Scott. Produção: Scott Free Productions. Intérpretes: Orlando Bloom; Eva Green; Liam Neeson e outros. Roteiro: William Monahan. Los Angeles: Twentieth Century Fox Film Corporation, 2005. (144 min), son., color., 35mm.

ERAGON. Direção: Stefen Fangmeier. Produção: Fox 2000 Pictures. Intérpretes: Ed Speleers; Sienna Guillory; Jeremy Irons e outros. Roteiro: Peter Buchman e Christopher Paolini. Los Angeles: Davis Entertainment; Dune Entertainment, 2006. (104 min), son., color., 35mm.

GLADIADOR. Direção: Ridley Scott. Produção: Universal Pictures. Intérpretes: Russell Crowe; Joaquin Phoenix; Connie Nielsen e outros. Roteiro: David Franzoni. Los Angeles: Scott Free Productions, 2000. (155 min), son., color., 35mm.

GUERRA nas estrelas: episódio III: a vingança dos Sith. Direção: George Lucas. Produção: Lucasfilm. Intérpretes: Hayden Christensen; Natalie Portman; Ewan McGregor e outros. Roteiro: George Lucas. Los Angeles: Twentieth Century Fox Film Corporation, 2005. (140 min), son., color., 35mm.

GUERRA nas estrelas: episódio IV: uma nova esperança. Direção: George Lucas. Produção: Lucasfilm. Intérpretes: Mark Hamill; Harrison Ford; Carrie Fisher e outros. Roteiro: George Lucas. Los Angeles: Twentieth Century Fox Film Corporation, 1977. (121 min), son., color., 35mm.

HOMEM aranha. Direção: Sam Raimi. Produção: Columbia Pictures Corporation. Intérpretes: Tobey Maguire; Kirsten Dunst; Willem Dafoe e outros.

Roteiro: Stan Lee e Steve Ditko. Los Angeles: Laura Ziskin Productions, 2002. (121 min), son., color., 35mm.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens*: o jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 1971.

A LENDA de Beowulf. Direção: Robert Zemeckis. Produção: Roger Avary. Intérpretes: Anthony Hopkins; Angelina Jolie; Ray Winstone e outros. Roteiro: Neil Gaiman e Roger Avary. Los Angeles: Paramount Pictures, 2007. 1 bobina cinematográfica (115 min), son., color., 35mm.

MASMORRAS e monstros. Direção: Steven Hilliard Stern. Produção: McDermott Productions. Intérpretes: Tom Hanks; Wendy Crewson; David Wallace e outros. Roteiro: Rona Jaffe e Tom Lazarus. Los Angeles: Procter & Gamble Productions, 1982. (120 min), son., color., 35mm.

A ODISSÉIA. Direção: Andrei Konchalovsky. Produção: Francis Ford Coppola. Intérpretes: Armand Assante; Greta Scacchi; Isabella Rossellini e outros. Roteiro: Andrey Konchalovskiy e Chris Solimine. American Zoetrope; Beta Film; Hallmark Entertainment, 1997. (175 min), son., color., 35mm.

RESIDENT evil: o hóspede maldito. Direção: Paul W. S. Anderson. Produção: Constantin Film Produktion. Intérpretes: Milla Jovovich; Michelle Rodriguez; Ryan McCluskey e outros. Roteiro: Paul W. S. Anderson. Los Angeles: Davis-Films; Impact Pictures, 2002. (100 min), son., color., 35mm.

O SENHOR dos anéis: a sociedade do anel. Direção: Peter Jackson. Produção: New Line Cinema. Intérpretes: Elijah Wood; Ian McKellen; Orlando Bloom e outros. Roteiro: Fran Walsh. Nova Zelândia: The Saul Zaentz Company, 2001. (178 min), son., color., 35mm.

O SENHOR dos anéis: as duas torres. Direção: Peter Jackson. Produção: New Line Cinema. Intérpretes: Elijah Wood; Ian McKellen; Viggo Mortensen e outros. Roteiro: Fran Walsh. Nova Zelândia: The Saul Zaentz Company, 2002. (179 min), son., color., 35mm.

O SENHOR dos anéis: o retorno do rei. Direção: Peter Jackson. Produção: New Line Cinema. Intérpretes: Elijah Wood; Viggo Mortensen; Ian McKellen e outros. Roteiro: Fran Walsh. Nova Zelândia: The Saul Zaentz Company, 2003. (201 min), son., color., 35mm.

TODOROV, Tzvetan. *Introdução a literatura fantástica*. São Paulo: Perspectiva, 1975.

VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor*. Rio de Janeiro, Ampersand, 1997.

**Data da submissão:** 27/02/2014

**Data do aceite:** 02/05/2014