

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

Santiago Dias de Souza Pinto
Sara Machado Luna

**THE LEGEND OF ZELDA
E AS EXPERIÊNCIAS RELIGIOSAS NA DIEGESE DE JOGOS**

Goiânia 2018

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAÇÃO DIGITAL DE MONOGRAFIA DE GRADUAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL – RI/UFG

Identificação do Trabalho de Conclusão de Curso

Autor(es): Santiago Dias de Souza Pinto; Sara Machado Luna	
E-mail: santiagodiasdesouza@icloud.com ; machadoluna.s@gmail.com	
O(s) e-mail(s) pode(m) ser disponibilizado(s) na página? () Sim (X) Não	
Título do trabalho: The Legend of Zelda e as Experiências Religiosas na Diegese de Jogos	
Palavras-chave: design de jogos; experiência narrativa; experiência de usuário; experiência religiosa; the legend of zelda	
Título em outra língua: <i>The Legend of Zelda and Religious Experiences in Games' Diegesis</i>	
Palavras-chave em outra língua: <i>game design; narrative experience; user experience; religious experience; the legend of zelda</i>	
Data da defesa: 07/12/2018	Curso: Bacharelado em Design Gráfico
Orientador (a): Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva	

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O referido autor:

- a) Declara que o documento em questão é seu trabalho original, e que detém prerrogativa de conceder os direitos contidos nesta licença. Declara também que a entrega do documento não infringe, tanto quanto lhe é possível saber, os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade.
- b) Se o documento em questão contém material do qual não detém os direitos de autor, declara que obteve autorização do detentor dos direitos de autor para conceder à Universidade Federal de Goiás os direitos requeridos por esta licença, e que esse material cujos direitos são de terceiros está claramente identificado e reconhecido no texto ou conteúdo do documento em questão.

TERMO DE AUTORIZAÇÃO

Na qualidade de titular dos direitos do autor do conteúdo supracitado, autorizo a Biblioteca Central da Universidade Federal de Goiás a disponibilizar a obra, gratuitamente, por meio do Repositório Institucional – RI/UFG, sem ressarcimento dos direitos autorais, de acordo com a Lei nº 9610/98, o documento conforme permissões assinaladas abaixo, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação da produção científica brasileira, a partir desta data, sob as seguintes condições:

Permitir uso comercial de sua obra? () Sim (X) Não

Permitir modificações em sua obra?

() Sim

(X) Sim, contando que outros compartilhem pela mesma licença .

() Não

A obra continua protegida por Direito Autoral e/ou por outras leis aplicáveis. Qualquer uso da obra que não o autorizado sob esta licença ou pela legislação autoral é proibido.

Goiânia, 12 de Dezembro de 2018.

Santiago Dias de Souza Pinto Sara Machado Luna

Assinatura do(s) autor(ês) e/ou detentor(es) do(s) direitos autorais

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

Santiago Dias de Souza Pinto
Sara Machado Luna

**THE LEGEND OF ZELDA
E AS EXPERIÊNCIAS RELIGIOSAS NA DIEGESE DE JOGOS**

Monografia apresentado ao Curso de Design Gráfico da Universidade Federal de Goiás, como requisito parcial para a obtenção do título de Bacharel em Design Gráfico.

Orientador: Wagner Bandeira da Silva

GOIÂNIA
2018

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UFG.

Machado Luna, Sara

The Legend of Zelda e as Experiências Religiosas na Diegese de Jogos [manuscrito] / Sara Machado Luna, Santiago Dias de Souza Pinto. - 2018.

103 f.: il.

Orientador: Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal de Goiás, Faculdade de Artes Visuais (FAV), Design Gráfico, Goiânia, 2018.

Bibliografia.

1. design de jogos. 2. experiência narrativa. 3. experiência de usuário. 4. experiência religiosa. 5. the legend of zelda. I. Dias de Souza Pinto, Santiago. II. Bandeira da Silva, Wagner, orient. III. Título.

CDU 316.774

UNIVERSIDADE FEDERAL DE GOIÁS
FACULDADE DE ARTES VISUAIS
BACHARELADO EM DESIGN GRÁFICO

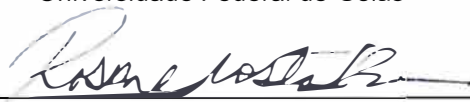
Santiago Dias de Souza Pinto
Sara Machado Luna

**THE LEGEND OF ZELDA
E AS EXPERIÊNCIAS RELIGIOSAS NA DIEGESE DE JOGOS**

Defendido e aprovado publicamente em 07 de Dezembro de 2018, pelos seguintes membros da banca:



Prof. Dr. Wagner Bandeira da Silva – Orientador
Universidade Federal de Goiás



Prof. Dr. Rosane Costa Bandan – Avaliadora
Universidade Federal de Goiás



Prof. Dr. Daniel Christino – Avaliador
Universidade Federal de Goiás

Agradecimentos

Agradecemos aos nossos professores, que nos acompanharam durante todo o curso, incentivando nossa curiosidade e à Universidade Federal de Goiás, essa universidade pública, gratuita e de qualidade, que nos proveu uma formação completa, e mesmo nesse momento de despedida, nos forneceu acesso a livros que nunca teríamos se não fosse por suas bibliotecas.

Agradecemos também a nossas famílias, que a distância ou presencialmente nos apoiaram e acalmaram quando nós estávamos em desespero com as mais pequenas coisas, e aos nossos amigos, que nos aguentaram falando sobre os jogos de “The Legend of Zelda”, e sobre conceitos de religião e experiência durante todo esse ano.

Gostaríamos de agradecer especialmente a:

Wagner Bandeira, por orientar este trabalho, se envolvendo em longas discussões e construções coletivas, e por clarear nossas mentes por todo esse ano cheio de tensões.

Ravi Passos e Lavínia Seabra, por orientarem nossas iniciações científicas.

Carlos Hoezel, por nos fazer perguntas incômodas, que nem sempre sabemos responder.

Guilherme Otto, pela sua grande amizade, apoio e também pelo livro que nos orientou em relação a confusa história de Hyrule.

Vó Nelma, Isabella, Ronny e Alessandra, Margarida, Lúcio, Mateus e Arthur, pelos lanchinhos, ligações e cafés cheios de amor.

RESUMO

Este trabalho apresenta e discute conceitos relacionados aos jogos como ambiente narrativo imersivo, no qual é possível explorar experiências em modos variados. Em especial, abordando o potencial dos jogos da Franquia The Legend of Zelda de desencadearem experiências narrativas de contexto religioso para usuários que estejam dispostos a envolver-se emocionalmente com seu universo, e como os elementos que concernem o design de jogos e o design gráfico podem influenciar tal envolvimento. Procurando corroborar tal hipótese, foram analisados alguns objetos, cenários, e personagens de determinados jogos da série através de uma abordagem semiótica. Concluindo-se que para um interator disposto, tal modo de experiência é possível dentro do universo dos jogos de Zelda.

Palavras-chave: Design de jogos, experiência, experiência narrativa.

ABSTRACT

This work presents and discusses concepts related to games as an immersive narrative environment, in which it is possible to explore experiences in different ways. In particular, addressing the potential of The Legend of Zelda Franchise games to unleash narrative experiences in a religious context for users who are willing to become emotionally involved with their universe, and how elements of game design and graphic design can influence such engagement . In order to corroborate this hypothesis, some objects, scenarios, characters of chosen games were analyzed through a semiotic approach. Concluding that for a willing interactor, such a mode of experience is possible within the universe of Zelda games.

Palavras-chave: game design, experience, narrative experience.

SUMÁRIO

Resumo	7
Abstract	7
1. Introdução	9
1.1. O Interesse e relevância	9
1.2. Os Objetivos	8
2. Da Abordagem da Experiência	10
2.1. As Experiências, da Cartesiana à Deweyana	10
2.2. As Experiências singulares	12
2.3. Os Modos de Experiência	13
2.4. Os Fenômenos Transicionais	14
3. Dos jogos	17
3.1. O Jogo Como Elemento Cultural	17
3.2. Os Vários Modos de Jogar	19
3.3. Jogo Como Narrativa	21
4. Das Religiões	26
4.1. A Teoria da Religião	26
4.2. A Experiência Religiosa	33
4.3. Os Símbolos	36
5. O universo de The Legend of Zelda	38
5.1. A Cosmogonia de Hyrule	41
5.2. A História dos Jogos	43
6. Das análises do Conteúdo	54
6.1. A metodologia de análise	54
6.2. As Análises dos Objetos	55
6.3. As análises da Arquitetura	65
6.4. As análises de Personagens	97
6.5. Sínteses	103
7. Conclusões	106
8. Referencial	110

1. INTRODUÇÃO

1.1. O INTERESSE E RELEVÂNCIA

A presente monografia tem a intenção de desenvolver um trabalho teórico relacionado à experiência de usuário em jogos digitais, segundo a definição estabelecida pela ISO 9241-210:2010¹, em específico, a influência do Design Gráfico no desenvolvimento de experiências narrativas em jogos digitais.

O objeto de pesquisa selecionado foi a franquia de jogos “The Legend of Zelda”, um jogo de fantasia com narrativa envolvente e universo rico, além de um alcance de público extensivo. O assunto específico de interesse em relação ao objeto é o potencial da linguagem do jogo em desencadear, ou propiciar, experiências narrativas de contexto religioso e mitológico dentro de sua diegese.

A experiência religiosa está relacionada à busca pela completude e propósito, o envolvimento de si com o mundo através da descoberta de uma (ou várias) entidade(s) superior(es) criadora(s), o que levanta o questionamento de se dentro da experiência de usuário, em algumas situações desejáveis, seria possível envolver-se com a realidade própria da narrativa (diegese) de modo relacionado a este contexto.

Existem casos de ambientes narrativos ficcionais que registraram religiões oficiais reconhecidas, como o Jediísmo, da franquia de filmes “Star Wars” e seu universo expandido, o que levou os autores deste trabalho a questionar quais seriam os fatores visuais capazes de influenciar o desencadeamento de tal engajamento com a narrativa e a diegese, uma vez que todos os aspectos sensoriais de um produto podem influenciar a experiência do usuário com o mesmo.

A relevância do projeto está ligada ao estudo e desenvolvimento de narrativas tecnológicas, a experiência do usuário em contato com produtos narrativos, e da compreensão das relações simbólicas humanas que podem estar envolvidas nesse processo, possibilitando a melhor compreensão do assunto e também a aplicação mercadológica dos resultados encontrados a fim de serem produzidos materiais intencionalmente capazes de acarretar determinadas experiências ao usuário.

1 “Person's perceptions and responses resulting from the use and/or anticipated use of a product, system or service”, em tradução livre: “Percepção e respostas da pessoa resultantes do uso e/ou antecipação do uso de um produto, sistema, ou serviço.”

1.2. Os OBJETIVOS

O objetivo geral deste projeto é desenvolver um estudo de caso em vias de fomentar as discussões a respeito da mente humana e o design, e da relação entre o homem e os universos ao seu redor, sejam ficcionais, reais ou cibernéticos.

Os objetivos específicos elencados para se alcançar nosso objetivo maior são:

- O estudo e compreensão das abordagens de alguns autores nas áreas da sociologia, filosofia e psicologia envolvidos no tempo do projeto;
- Estabelecimento de parâmetros de análise em relação aos elementos de um ambiente narrativo que possam contribuir para a ocorrência de experiências narrativas em contextos religiosos.
- A análise dos materiais narrativos visuais de uma seleção dos jogos da franquia de Zelda de modo a analisar o seu potencial e coerência nos aspectos objetivados na pesquisa.
- Avaliar a possibilidade do levantamento de parâmetros para o desenvolvimento de produtos que apresentem intencionalmente ambientes narrativos propícios às experiências de contexto religioso, dentro de sua experiência do usuário.

1.3. A Método

Primeiramente foi realizado um estudo bibliográfico, paralelo ao cruzamento de informações de diversos autores para se gerar uma base teórica coesa.

Em uma segunda etapa foi definido o campo amostral da análise, e os parâmetros de análise, com base no estudo bibliográfico. Os objetos da pesquisa foram analisados segundo uma abordagem semiológica, de forma individual e relacionada, formando um espectro mais completo dos resultados encontrados e das relações possíveis entre eles.

Na etapa final, foram comparados os resultados obtidos, com a base teórica utilizada e a hipótese de pesquisa, gerando uma conclusão a respeito do assunto dentro de seu escopo proposto, gerando como produto final, o conteúdo aqui apresentado.

2. DA ABORDAGEM DA EXPERIÊNCIA

Este capítulo tem como objetivo apresentar uma breve discussão a respeito da experiência enquanto objeto científico, explicar e detalhar a escolha da vertente teórica escolhida para esta pesquisa. Sua estrutura se dará de modo a primeiramente apresentar algumas das várias abordagens a respeito da experiência e justificar a abordagem escolhida, para posteriormente detalhá-la, e, por fim, tratar das especificidades do modo de experiência o qual será tratado no decorrer desta monografia a fim de contextualizar o leitor e tornar todo o discurso posterior a esta apresentação mais compreensível, dentro de seu próprio contexto.

2.1. AS EXPERIÊNCIAS, DA CARTESIANA À DEWEYANA

O racionalismo, representado por Descartes, em toda a sua teoria, busca o que ele chama de “ponto fixo”, que é apresentado como um conceito indubitável, que guiará o estudioso à razão e ao conhecimento através da mente. Um ponto fundamental para a compreensão dessa definição, que acarretará também a sua visão da experiência, é que a teoria cartesiana trabalha com base na dicotomia entre mente e sentidos; defendendo que a mente é o “eu” capaz do raciocínio imbuído de clareza e distinção, enquanto os sentidos estariam suscetíveis a ilusões e erros, e portanto seriam considerados falhos e potencialmente enganosos.

Este ponto de vista racionalista defenderia então a existência de um eu capaz pensar de forma clara e distinta, que cumpriria o papel de “ponto fixo” para preencher os vazios deixados pelas experiências sensoriais do corpo e prevenir as ilusões dos sentidos.

A partir desta explicação, podemos chegar a conclusão de que para Descartes, a experiência está diretamente ligada aos sentidos, e por tanto, é um processo potencialmente enganoso, que deve ser considerado falso ou falho até que as constatações vivenciadas nele sejam validadas pela mente (pela razão) em um processo transcendente de prospecção, afastado da experiência em si (FERREIRA, 2011).

Em contraposição a teoria cartesiana há a corrente empirista, que defendia que as experiências eram fonte de toda informação, e sem contato empírico, nenhuma teoria da mente poderia ser realmente comprovado.

Essa dicotomia foi trabalhada durante muitos anos por diversos autores através das mais diversas abordagens, mas para os fins deste projeto, foi considerado mais coerente a abordagem pragmática de Dewey, na qual a experiência assume um papel de interferência e modificação do comportamento humano, no sentido de que se torna uma das principais ferramentas do homem de observação e relação com a natureza e suas leis.

Para a melhor compreensão deste conceito, é importante ressaltar que do ponto de vista deweyano, a experiência não se resume à ação dos sentidos, mas abrange os estímulos percebidos pelos mesmos, que são processados através da cognição do agente envolvido, estabelecendo assim, um processo que envolve mente e sentidos, como conceitos complementares, em vez de opostos.

Para a teoria pragmática, o afastamento dos conceitos de mente e corpo através do dualismo cartesiano leva a uma linha de raciocínio que considera a experiência como algo que nos afasta da realidade do mundo, mas que o que esses estudiosos não percebem, segundo o autor, é que trabalham com conceitos esvaziados de seu sentido histórico e significativo, tornando o processo de investigação penoso e infrutífero.

Dewey defende, por fim, que a experiência não é somente valorosa para aquele que a vivência, mas que também constitui um ato de aproximação extrema com a natureza das coisas, permitindo, senti-las por completo, e por tanto, é potencial constituinte de qualquer experimento ou teoria científica.

Expondo esses dois pontos de vista conflitantes tratados por Ferreira (2011) em seu artigo, pode-se compreender o porquê da escolha da abordagem pragmática para o desenvolvimento deste estudo. Tal abordagem permite trabalhar com a experiência de um ponto de vista mais aprofundado, uma vez que concebe o mesmo como algo que afeta o comportamento cotidiano humano e que defende a expe-

riência como algo que envolve tanto os sentidos quanto a cognição do agente (Dewey, 1934).

Além da conceituação mais coerente com o propósito do estudo, a teoria de Dewey a respeito da experiência é mais compatível com as leituras dos processos cognitivos e das relações entre homem e o mundo dos demais autores que trataram dos assuntos abordados durante o estudo, que concebem um homem menos ideal e essencialmente racional, como o apresentado por Descartes, mas também, instintos imperfeitos, que é capaz de perceber as coisas de forma equivocada, diferentemente do concebido pelos empiristas.

2.2. AS EXPERIÊNCIAS SINGULARES

A experiência segundo Dewey trata-se também do fluxo de vivência, pois para o autor o que determina a ocorrência de uma experiência é precisamente a não uniformidade da passagem do tempo e da ocorrência dos fatos. Ou seja, as experiências, para serem classificadas como tais, precisam ser singulares.

Desse raciocínio que surge o conceito de experiência singular. Dewey (1934, p. 111) define experiência singular como aquela na qual é possível reconhecer o início e o fim, e na qual “cada parte sucessiva flui livremente sem interrupções e sem vazios não preenchidos, para o que vem a seguir. Ao mesmo tempo, não há sacrifício da identidade singular das partes.”

A partir deste conceito, compreende-se que a experiência singular deriva da quebra da rotina, e que depende de um fluxo identitário de movimento para existir, mesmo que existam pausas entre os acontecimentos, que cumprem a mesma função da pontuação em um texto longo, a experiência singular é composta por eventos reconhecíveis e ritmados, que juntos compõem um acontecimento rotulável, ou seja, que possui uma característica particular, que perpassa a experiência como um todo, e a diferencia da rotina. (Dewey, 1934)

Esse elemento das experiências singulares, o seu potencial de ser rotulável, se relaciona, de certa forma, a uma outra característica da mesma: o agente de uma experiência como essa só tem consciência de que passou por um momento singular

depois que a experiência chegou ao fim, e é devido ao processo de reflexão do sujeito, através do qual é capaz de reconhecer uma característica ímpar daquela experiência, de atribuir valor a ela e estabelecer uma relação estética com a mesma, que surge o rótulo que a caracteriza. (DEWEY, 1934)

Pode-se dizer, portanto, segundo Dewey que uma experiência, para ser considerada singular, entre várias outras, possui natureza estética, que a tornará memorável, no entanto, essa não é uma natureza una. Uma multiplicidade de outros aspectos podem definir a natureza de uma experiência singular, como, por exemplo o intelecto, os sentimentos, e a religião.

2.3. OS MODOS DE EXPERIÊNCIA

Existem muitas facetas de uma experiência singular, e todas elas a compõem, mas nenhuma vivência é homogênea, e para o agente envolvido, um dos fatores acaba por ser mais marcante que as outras. Essa faceta de maior relevância é chamada de modo da experiência. É a partir dessa definição que as chamamos de religiosas, emocionais, estéticas, ou intelectuais. (DEWEY, 1934).

Em um exemplo prático, podemos falar da experiência de uma professora católica de artes plásticas e ilustração, que pela primeira vez, viu de perto a Pietá de Michelangelo, e que diante da escultura, sentou-se estupefata, em transe, profundamente afetada pela obra.

Esta experiência claramente multifacetada, será analisada em pesquisa, e para tanto, será necessário classificá-la em um modo. Em entrevista a professora declara que o que mais a afetou foram as feições detalhadas da estátua, de expressões muito poderosas, e que a fez pensar em sua mãe, devota de Nossa Senhora, e que naquele momento conseguiu compreender a devoção da mãe.

Ainda que se possa reconhecer que o acontecimento apresenta características de uma experiência religiosa, estética e emocional ao mesmo tempo, para o pesquisador o fator mais importante para a agente foi o emocional, a lembrança de sua mãe, e a conexão com ela que a visão da estátua a proporcionou.

Nesse exemplo é claro perceber o protagonismo do agente no processo de modalização de uma experiência. Isso se deve, principalmente, à característica individual das experiências. Mesmo que duas pessoas tenham a mesma experiência juntas, e que ambas a considerem uma experiência singular, elas a terão vivido de modos totalmente individuais. Como destacado no trecho:

Toda experiência é resultado da interação entre uma criatura viva e algum aspecto do mundo em que ela vive. [...] O processo segue até emergir uma adaptação mútua entre o eu e o objeto, e essa experiência específica chega ao fim. (DEWEY, 1934, p. 122)

Um outro fator que influencia de forma significativa a experiência são as conexões que o agente fará entre as causas e efeitos que a constituem, são essas relações que conferem significado à experiência, e também definem a visão única do agente em questão, uma vez que como Dewey (1934, p. 123) observa: “Ninguém jamais atinge uma maturidade tal que perceba todas as conexões envolvidas [em uma experiência.]”.

Tendo os fatores de individualidade da experiência em mente, o presente estudo pretende trabalhar os fatores gráficos que possibilitam especificamente as experiências narrativas em contextos religiosos. Pode ser impossível prever a ocorrência de uma experiência, devido à individualidade mencionada anteriormente, mas é possível mapear as circunstâncias propícias.

2.4. OS FENÔMENOS TRANSICIONAIS

O fenômeno transicional é um conceito estudado por Winnicott (1975) para tratar do processo de adaptação das pessoas à percepção objetiva do mundo aplicado a psicologia infantil, embora sua universalidade seja ressaltada pelo autor, sem discorrer amplamente sobre a mesma.

Reivindico aqui um estado intermediário entre a inabilidade de um bebê e sua crescente habilidade em reconhecer e aceitar a realidade. Estou, portanto, estudando a substância da ilusão, aquilo que é permitido ao bebê e que, na vida adulta é inerente à arte e à religião, mas que se torna marca distintiva de loucura quando um adulto exige [...] que outros] compartilhem de uma ilusão que não é própria deles. (WINNICOTT, 1975, p.15)

Um dos aspectos definidores da ilusão descrita por Winnicott (1975), e determinantes para o fenômeno transicional, é o que ele descreve como o espaço

potencial entre aquilo que é objetivamente percebido, e o que é subjetivamente concebido, que interfere nesses dois aspectos, mas sem questionar a qual dos dois pertence, formando assim, possibilidade para a ilusão.

Este espaço intermediário consistiria na maior parte da realidade do bebê, quando este ainda não reconhece ou aceita a realidade externa a ele mesmo. Aos poucos, seria feita a adaptação a percepção da realidade através de um processo gradual de ilusão-desilusão que ampliará sua capacidade de aceitar a realidade e perceber a separação existente entre o meio interno (o eu, subjetivo), e o meio externo (a “realidade”, objetivo).

É nesse mesmo espaço potencial que Winnicott (1975) defende acontecer o brincar, tanto infantil quanto o adulto, um espaço que não pertence ao interno, nem ao externo. O ser brincante habitaria esse ambiente de concentração imersiva a qual não pode ser facilmente abandonada, nem tampouco admite facilmente intrusões. Haveria então, segundo o autor, uma evolução direta, do fenômeno transicional, para o brincar, então, para o brincar compartilhado, e deste para as experiências culturais.

É importante para este trabalho ressaltar que esse espaço intermediário nunca realmente se esvai na vida adulta, considerando que um dos pressupostos da teoria deste autor seria a de que faz parte da natureza humana não aceitar completamente a realidade na qual vive, e que o alívio para a pressão desta aceitação durante o amadurecimento seria conquistado através de fenômenos transicionais, na vida adulta, relativos a arte, a religião, ao viver imaginativo e ao trabalho científico criador.

A partir desses conceitos Murray (2003, p.103) afirma que durante a experiência narrativa, o interator passa por um processo de aproximação com os fenômenos transicionais de sua infância, e nesse trabalho, busca-se estender essa afirmação, para tratar que durante a experiência narrativa, o interator se envolve novamente neste ambiente potencial de confiança, difícil de abandonar e de interromper, no qual passa por experiências que proporcionam um alto grau de ansiedade e satisfação, tão reais quanto os que ocorreriam na realidade externa

definida por Winnicott (1975).

É a partir desse pressuposto, que serão trabalhadas as potenciais experiências narrativas de contexto religioso do interator em relação ao objeto de estudo, os jogos da franquia “The Legend of Zelda”. Assumindo que essas experiências acontecem em lugar e tempo próprios ao brincar, enquanto mantida a ilusão da narrativa, essas experiências possuem o mesmo grau de profundidade e importância para o interator, que as ocorridas fora da diegese. É importante, portanto, ressaltar que a realidade dessas experiências não se trata de uma alucinação, mesmo que quando rompido o espaço potencial do brincar, para uma pessoa saudável, essas experiências se tornem distantes da realidade objetiva.

3. Dos JOGOS

3.1. O JOGO COMO ELEMENTO CULTURAL

Para a melhor compreensão do que difere as experiências do interator durante o momento do jogo das experiências vividas em seu cotidiano, se mostrou importante explorar o elemento jogo em si mesmo, segundo sua forma e função, para então apresentar algumas das relações possíveis de se estabelecer a partir dele, que serão úteis a esse estudo.

Frederik J.J. Buytendijk, entre muitos autores da psicologia e da sociologia buscaram definir o jogar/brincar², através de sua função fisiológica ou psicológica, mas de modo geral acabam por restringir seus estudos ao assumir que o jogar necessariamente tem uma função para além dele mesmo. Para o propósito dessa pesquisa, é apresentado o jogo como um elemento cultural cujo único propósito é o jogar, que como parte do que se poderia chamar de “natureza humana”, se desenvolveu como uma construção social, anterior à própria cultura. (HUIZINGA, 1955).

Para este fim, Huizinga (1955), busca trabalhar o conceito do elemento jogo na cultura do ponto de vista do interator, ou seja, seu significado primário. Levantando a partir desse ponto as características fundamentais do jogar, chegando à seguinte definição:

Somando as características formais do jogar, nós poderíamos chamá-lo de uma atividade livre que se mantém conscientemente fora da vida “comum” como sendo “não-séria”, mas que ao mesmo tempo absorve o jogador intensa e totalmente. É uma atividade sem conexão com interesses materiais, e nenhum lucro pode ser obtido por ela. Ele procede dentro de seus próprios limites de tempo e espaço de acordo com regras fixas e de maneira ordenada. Promove a formação de agrupamentos sociais que tendem a cercar-se do sigilo e a enfatizar a diferença do mundo comum por disfarces ou outros meios. (HUIZINGA, 1955, p. 13, tradução nossa).³

Segundo o autor, ainda tratando da dicotomia forma e função, é possível identificar dois modos de jogar. De acordo com sua função, o primeiro é uma competição

2 Huizinga, em seu trabalho trata do termo “play”, que não se resume somente ao jogar e brincar, mas também abrange o encenar e o tocar, essa característica multifacetada do substantivo/verbo utilizado é importante para a compreensão de sua teoria, mas para fins desta pesquisa, devido ao seu foco, utilizaremos o termo jogo/jogar em referência ao termo inglês “play”.

por algo, e o outro uma representação de algo. Há, no entanto, outras duas variações do jogar que se originam das primeiras, sendo estas a representação de uma competição, e a competição pela melhor representação.

É interessante para esta pesquisa ressaltar alguns aspectos dessa definição dada por Huizinga (1955), pois eles, de certa forma, tocam uma relação que será ressaltada durante este processo, que é a similaridade entre o jogar e o sacralizar. Um desses aspectos é o do isolamento do espaço e tempo do jogo, pois isso implica na existência de um espaço específico a ocorrência do jogar, que dialoga com a definição do espaço intermediário que possibilita a ilusão, descrito por Winnicott (1975). A esse mesmo espaço Huizinga (1955, p.9, tradução nossa) se refere como “uma esfera superior aos processos estritamente biológicos da nutrição, reprodução e auto-preservação [...o jogar] sempre pertence a esfera do festivo e ritualístico — A esfera do sagrado.”

Ainda na comparação com os processos de sacralização pela religião e os jogos, podemos pontuar o aspecto da ordenação de um mundo. O jogo cria um espaço-tempo limitado no qual estabelece ordem absoluta, o que pode ser comparado com a cosmização do mundo, característica dos rituais religiosos, que será mais detalhada a seguir. Tanto o jogo quanto o ritual são responsáveis, em seu próprio contexto, por criar ordem em um mundo caótico, estabelecer as regras de funcionamento inquestionáveis deste espaço, e que caso sejam quebradas, rompem a ilusão, “dessacralizando” o mundo, por assim dizer.

Outro ponto de interesse em relação a essa teoria, é sua abordagem a respeito da tenuidade da linha entre a seriedade e o jogar/brincar, que são geralmente tratados como opostos pelo senso comum. Pois ao mesmo tempo que o interator tem plena noção de que o jogo está fora da esfera do “real”, e que toda a situação

3 Summing up the formal characteristics of play we might call it a free activity standing quite consciously outside "ordinary" life as being "not serious", but at the same time absorbing the player intensely and utterly. It is an activity connected with no material interest, and no profit can be gained by it. It proceeds within its own proper boundaries of time and space according to fixed rules and in an orderly manner. It promotes the formation of social groupings which tend to surround themselves with secrecy and to stress their difference from the common world by disguise or other means.

ao seu redor é “só faz-de-conta”, de forma geral toda a interação é levada com extrema seriedade, sem que essa consciência interfira em tal relação.

Esse é precisamente o ponto de discernimento entre a religião e o jogo, em um a ilusão é crença e seu tempo é cíclico e contínuo, no outro a mesma é limitada a um determinado tempo e espaço, tem um limite de duração determinado, e não estabelece a necessidade de repetição, ou melhor, não estabelece necessidades de forma geral, pois por definição, o jogar é liberdade.

Esses pontos reforçam o interesse em compreender as experiências do usuário quando em contato com jogos de forma geral, pois, apesar da consciência da ilusão, e da facultatividade do envolvimento em relação ao ambiente criado, os jogos se mostram capazes de gerar experiências profundas, tão reais dentro desse ambiente de ilusão, quanto as que são experienciadas na vida “comum”.

3.2. OS VÁRIOS MODOS DE JOGAR

Em sua teoria Huizinga (1955) trata, como já foi apontado antes, do jogar como termo amplo do inglês “play”, e estabelece para o jogo duas funções, com duas variações entre si, no entanto, dentro do design de jogos, surgiu a necessidade de se classificar os jogos de forma mais específica, por uma questão técnica e didática, e nesta monografia, iremos apresentar um desses modos de classificação, por esses mesmos motivos.

Diante da necessidade de comunicação entre as partes envolvidas em um projeto de jogos, e da maior padronização de termos em relação a classificação dos mesmo, tanto para desenvolvedores quanto para consumidores foi desenvolvido a estrutura MDA (Mechanics, Dynamics, Aesthetics), ou em tradução livre, Mecânicas, Dinâmicas, e Estéticas. (HUNICKE et. al., 2004)

Essa estrutura, teve como maior objetivo permitir a “tradução” entre os termos das diversas áreas que se relacionam no projeto de um jogo, melhorando a comunicação entre a equipe, e até mesmo, ajudando o jogador a compreender quais são, de fato, as categorias de jogos que lhe chamam a atenção, de acordo com a função do jogo para o usuário.

A MDA estabelece que jogos são compostos por 3 componentes de consumo: As regras, o sistema e a diversão, que são construídas por fatores respectivos de desenvolvimento, as mecânicas, as dinâmicas e as estéticas do jogo.

As mecânicas (regras) são basicamente os ossos do esqueleto de um jogo, estabelecendo quais interações são possíveis no ambiente do jogo e que ambiente é esse, sua programação, seja ela analógica ou digital. (HUNICKE et. al., 2004; SCHELL, 2008)

As dinâmicas (sistema) estabelecem a execução das mecânicas, o componente que permite as ações do jogador em relação ao jogo, e as a respostas resultantes dessas ações, ou basicamente, é a parte do jogo responsável pela interação entre usuário e jogador. (HUNICKE et. al., 2004; SCHELL, 2008)

As estéticas (diversão) de um jogo definem quais são as respostas emocionais que o jogo deseja evocar, ela estabelece a motivação que o jogador receberá para interagir com a interface, o motivo pelo qual está enfrentando a tensão natural a qualquer jogo. (HUNICKE et. al., 2004; HUIZINGA, 1955)

A classificação de jogos usadas neste trabalho é a abordada pela estrutura MDA com base no componente estético dos jogos, pois será esse componente o que afetará a possibilidade da ocorrência do modo de experiência que se deseja abordar. Quando se tratando da estética de jogos, segundo Hunicke et. al. (2004), um jogo não se limita a uma categoria, esse processo poderia ser aproximado dos modos de experiência abordados por Dewey (1934), esses “modos” da estética dos jogos poderiam coexistir em um único jogo, mas um deles seria mais evidente que os demais, podendo até mesmo haver certa influência do próprio jogador nesse processo, se as dinâmicas do jogo assim permitirem.

Para fins dessa classificação a estrutura MDA estabelece 8 modos de estética que podem ser trabalhados em jogos, o de sensações, de narrativa, de fantasia, de desafio, de companheirismo, de exploração, de expressão, e de submissão, deixando em a aberto, a existência de outros possíveis modos passíveis de compor esta taxonomia.

A **estética de sensações** seria baseada no estímulo dos cinco sentidos do

interator, fazendo com que ele deseja continuar o jogo.

A **estética de fantasia** é diretamente relacionado ao faz-de-conta, a histórias nas quais o jogador pode assumir uma função e uma posição que está fora de seu alcance na vida “comum”.

A **estética de narrativa** é o jogo como drama, no qual o valor do jogar está mais relacionado os conflitos apresentados, as decisões a serem tomadas e relações a serem criadas, do que à fantasia que o jogador está vivendo em seu papel.

A **estética de desafio** é sobre a superação de obstáculos arbitrários que impele o jogador a retornar ao jogo pela sensação de superação.

A **estética de companheirismo** depende da natureza social do ser humano, estabelecendo desafios nos quais a cooperação será determinante para o sucesso.

A **estética de exploração** é o jogo como um ambiente desconhecido a ser desbravados, isso não está necessariamente atrelado a territórios, mas também pode está relacionado a histórias ou fórmulas.

A **estética de expressão** está relacionada à necessidade humana de se projetar no mundo, e no caso do jogo isso geralmente se dá através da possibilidade de interferir na estética do jogo, sendo muito comum em jogos de construção, por exemplo.

A **estética de submissão** está relacionada a jogos como passa-tempo, estando relacionada a necessidade do jogador de realizar uma atividade que o transporte para fora da sua vida “real” para simplesmente relaxar e se desestressar.

3.3. JOGO COMO NARRATIVA

Há, pelo menos, duas das categorias estéticas estabelecidas pela estrutura MDA que inevitavelmente dizem respeito à narrativas, como pode-se perceber acima, mas pela definição mais ampla apresentada por Huizinga (1955), três quartos dos modos de jogar envolvem algum nível de representação.

Por esse motivo, e também devido ao claro interesse desta pesquisa em relação experiência do usuário de jogos como uma experiência narrativa, aborda-

remos nesta etapa o jogo como meio narrativo, a partir da abordagem das narrativas cibernéticas, e do potencial narrativo no ambiente interativo dos jogos, através dos conceitos de imersão, agência e transformação. (MURRAY, 2003)

Janet Murray (2003) defende, desde o princípio do desenvolvimento das novas tecnologias narrativas, a neutralidade do meio, do ponto de vista ético da dicotomia entre o bem e o mal, algo característico do elemento lúdico⁴ na cultura, que perpassa toda forma de arte (HUIZINGA, 1955).

Em sua discussão do ambiente digital como um novo meio narrativo, Murray (2003) aponta a imaturidade desse novo meio do ponto de vista da exploração dos limites de seus recursos singulares, deixando claro que esse é um processo natural, que apenas aponta um potencial ainda a ser explorado para a maturação das narrativas cibernéticas, entre elas inclusos os jogos, aparecendo inclusive como maior foco desse esforço.

[...] os novos ambientes eletrônicos têm desenvolvido seus próprios formatos narrativos. No campo da narrativa digital, os maiores esforços criativos e sucesso comercial têm se concentrado, até agora, na área dos jogos para computador. (MURRAY, 2003 p. 61)

Como elementos singulares de grande potencial a ser explorado em jogos e outros meios narrativos interativos, Murray (2003) aponta a imersão, a agência e a transformação.

A imersão é definida por ela como:

[...] um termo metafórico derivado da experiência física de estar submerso na água. Buscamos de uma experiência psicologicamente imersiva[...] a sensação de estarmos envolvidos por uma realidade completamente estranha, tão diferente quanto a água e o ar, que se apodera de toda a nossa atenção, de todo nosso sistema sensorial. (MURRAY, 2003 p. 102)

E destaca que, em termos psicológicos, os computadores e consoles de jogos podem ser comparados, para os adultos, aos objetos transicionais dos bebês, situando-se entre o espaço do “real” e da ilusão, mediando uma um fenômeno cultural comparável aos fenômenos transicionais infantis, embora esse espaço de ilusão seja mais frágil, e de fácil rompimento.(WINNICOTT, 1975; MURRAY, 2003)

4 Lúdico ainda se referindo ao elemento “play”, apresentado por Huizinga (1955).

Na problematização da fragilidade da imersão Murray (2003) apresenta alguns fatores que contribuem para a manutenção da ilusão, entre eles o respeito dos limites do interator. A autora defende que existem certos limites nas interações entre a narrativa e o interator, e que se esses limites forem forçados de maneira muito abrupta, a ilusão se desfaz.

Outros fatores apontados por Murray são o da coerência, por parte do autor e o da suspensão intencional da descrença, por parte do interator, mais do que isso, defende que o termo mais adequado seria a criação ativa da crença, pois o usuário não está simplesmente abrindo mão da sua concepção de mundo, mas ativamente criando a narrativa de forma paralela ao que lhe é dado, e completando o mundo, como ele acredita que seja. A partir dessa percepção é fácil compreender o porquê da importância da coerência, pois apesar do leitor estar abrindo mão da sua crítica racionalista, ele ainda irá questionar a coerência das novas regras que está aceitando.

Para a manutenção da ilusão e intensificação da imersão, a autora aponta as máscaras, tanto físicas quanto metafóricas como um ferramenta interessante de para o envolvimento do interator na narrativa, pois, elas seriam capazes de indicar o limiar entre a realidade e a ilusão, permitindo a imersão mais profunda na fantasia, mas ainda mantendo uma parte de si a salvo na vida “real”. Executando esse papel nas narrativas digitais, geralmente estão os avatares, como no caso do próprio The Legend of Zelda no qual o personagem Link, cumpre a função de avatar do jogador durante as interações do jogo.

Ao tratar dos desafios para a imersão são apontados mais dois elementos, o primeiro é o da participação coletiva em narrativas, que dificulta a coerência da mesma, pela ocorrência das múltiplas ilusões simultâneas acontecendo, sem necessariamente serem coerentes em todos os detalhes, para a mediação deste desafio, Murray (2003) aponta a ferramenta da máscara novamente, mas dessa vez com a alternância entre papéis, entre o “eu real” e o “eu personagem”, para que as negociações de enredo sejam realizadas fora do ambiente da fantasia, interferindo o mínimo possível na ilusão.

Outro desafio seria o de controlar a excitação do interator em relação à narrativa, pois segundo a própria teoria de Winnicott (1975), em excesso, esse elemento pode desfazer também a ilusão, por fazerem com que o interator tenha o impulso de emergir da narrativa, ao invés de se manter imerso e envolvido. A solução para este problema, por sua vez, só se poderia dar pelo cuidadosos regulamento das excitações do público, evitando frustrações ou explosões excessivas.

A apresentação da ferramenta das máscaras, abre espaço para o segundo elemento singular das narrativas interativas, a agência do interator. “Agência é a capacidade gratificante de realizar ações significativas e ver os resultados de nossas decisões e escolhas.” (MURRAY, 2003 p. 127), e é essa gratificação de estar envolvido, e de afetar o ambiente, que contribui para a imersão e para a manutenção da ilusão em narrativas, tornando-as mais variáveis e extremamente complexas, pois de forma geral, isso retira a linearidade da mesma, fazendo-a assumir diversos formatos, entre eles o labiríntico e o caleidoscópico.

A agência gera quase por consequência o elemento da transformação, que é a adaptabilidade, tanto da narrativa, quanto do ambiente para o interator específico em contato com aquele ambiente. Esse tópico trata, tanto da sensação de interferência na história, em relação a transformar o rumo da mesma e não simplesmente assistir os acontecimentos, quanto em relação a criação de personagens e avatares próprios, com histórico e personalidade próprios, e que interagem nesse ambiente, sofrendo e causando transformação.

Com o poder de interferência do interator em relação a história, Murray (2003, p. 149) afirma uma alteração no papel do autor, que seria procedimental, de “(...) escrever as regras pelas quais os textos aparecem tanto quanto escrever os próprios textos.(...) não cria simplesmente um conjunto de cenas, mas um mundo de possibilidades narrativas.” Este seria, então, o desafio de todo designer de jogos que busca explorar ambientes narrativos, aplicar os princípios da imersão, agência e transformação, de forma coerente e controlada, de forma a dar ao interator a sensação de liberdade, sem permitir-lhe quebrar a ilusão.

Esse tipo de narrativa, além da óbvia função lúdica do jogo pelo jogar, pode

contribuir em muito, por exemplo, para o desenvolvimento de narrativas a respeito de diversidade, pois seus elementos estéticos permitem envolvimento, e têm grande apelo emocional, podendo contribuir para causas em relação a todo tipo de preconceito, mas para isso as técnicas precisam ser aplicadas de forma responsável, com boa pesquisa e desenvolvimento, e também maior aprofundamento teórico de quais elementos propiciam ambientes para determinados tipos de experiência, como esta pesquisa busca minimamente contribuir.

4. DAS RELIGIÕES

Para a análise de uma experiência religiosa, optou-se por conhecer, de modo geral, o que constitui uma religião. Isso se faz necessário para que não haja risco de classificar um sistema qualquer de ideias e de práticas como religioso, ou mesmo desconsiderar algo de caráter genuinamente religioso.

4.1. A TEORIA DA RELIGIÃO

A palavra religião possui uma análise etimológica nebulosa. É senso comum que a mesma deriva do latim *religio*, que significa respeito e louvor ao sagrado, mas existem divergências em relação aos verbos latinos que deram origem a esta palavra. As vertentes mais aceitas são as de que a palavra religião teria sua origem nos verbos *religare*, significando uma conexão, de atar relações com o sagrado, ou *relegere* significando uma releitura, ou revisita aos princípios do sagrado. (RODRIGUES, 2017; USARSKI, 2013).

Ambas as abordagens fazem sentido em seus contextos históricos e culturais, no entanto não contribuem significativamente para a composição de uma definição geral da palavra, devido a suas limitações contextuais. Para a melhor compreensão da religião e buscando sair do espaço comum eurocêntrico e suas religiões, foram abordados os estudos de Mircea Eliade e Émile Durkheim, apresentados a seguir, a fim de prover percepções mais abrangente deste conceito.

Primeiramente, entende-se que todo o ser humano tem a necessidade de afirmar sua existência, e esse ato de autoafirmação afeta a todos cotidianamente, refletindo na conduta e no modo como o homem se relaciona com o mundo. (ELIADE, 2010; DURKHEIM, 1996). Durkheim (1996), afirma que essa necessidade faz com que tanto crédulos, quando céticos tenham o impulso de representar, de alguma maneira, o mundo em que vivemos, e criem para si uma posição neste cosmos, uma razão para a sua existência. Essa representação, em alguns casos, ocorre através da religião. Durkheim (1996, p.24) afirma que:

As crenças religiosas são representações que exprimem a natureza das coisas sagradas e as relações que elas mantêm, seja entre si, seja com as coisas profanas. Os ritos são regras de conduta que prescrevem como o

homem deve comportar-se com as coisas sagradas.

Em consequência disso, pode-se dizer que a religião serve como um modelo para o homem religioso, estabelecendo um sentido para vida e impondo ordem a um universo caótico. Assim, a religião exerce o papel de guia para todo tipo de ação humana. (ELIADE, 2010; DURKHEIM, 1996). Essas regras de conduta, transmitidas através das crenças e dos mitos, influenciam o modo de ação e o estado de opinião humano, alimentando um desejo de santidade e uma nostalgia ontológica no homem religioso. (ELIADE, 2010).

É de senso comum a noção de que o sobrenatural é uma das características fundamentais das religiões, que se desenvolvem para justificar eventos e fenômenos extraordinários, porém, segundo Durkheim (1996), essa noção, validada pela sociedade racionalista na qual vivemos, é falsa. Não só a maior parte das religiões surge com o papel de explicar e consagrar os ciclos naturais da vida, como também, para o homem religioso, os aspectos considerados “sobrenaturais” de sua vivência religiosa, nada mais são do que respostas naturais do cosmos às ações humanas. (DURKHEIM, 1996; ELIADE, 2010)

Para ambos os autores, o homem religioso acredita na existência de duas modalidades de "ser" ou "existir" no mundo; uma sagrada, e portanto real; e a outra profana, considerada pseudo-real ou irreal. Para o homem religioso, a existência fora da religião é um caos enganoso, e pseudo-real, o qual é transformado em realidade através do contato com uma hierofania, caracterizada como o aparecimento ou manifestação reveladora do sagrado.

Essa dualidade é transferida também para o espaço – o crédulo acredita na não homogeneidade espacial do mundo, todo e qualquer espaço sagrado surge a partir de uma experiência primordial de fundação do mundo: a cosmogonia.

É nesse estágio que as teorias dos dois autores encontram determinados conflitos, pois Durkheim (1996, p. 32) mantém uma visão mais ampla do conceito de religião, aponta como religião “um sistema solidário de crenças e de práticas relativas às coisas sagradas, [...] crenças e práticas que reúnem numa mesma comunidade moral, chamada igreja, todos aqueles que a elas aderem.”

Enquanto Eliade se aprofunda mais em uma teoria a respeito da sacralização do mundo, ainda abrangente, e que auxiliará esta pesquisa na compreensão das experiências religiosas, através do detalhamento de alguns aspectos da percepção do homem religioso a respeito dos processos religiosos em relação ao espaço, tempo, e ao próprio homem.

Segundo Eliade (2010) a criação do mundo acontece seguindo determinados padrões. No começo não há mundo, e a existência é puramente caótica. Até que em algum momento, através da hierofania, teofania⁵, ou de um sinal divino, acontece uma ruptura na homogeneidade do mundo. Esse rompimento abriria uma comunicação entre o céu e a terra, formando um eixo cósmico chamado *Axis Mundi*, ou Eixo do Mundo, e em torno deste que se formaria o Cosmo, o mundo verdadeiro.

Tendo em vista o exemplo do sagrado, cabe ao homem repetir a cosmogonia ao instalar-se em um território, consagrando assim a terra, estabelecendo a Ordem no mundo em que vive. (ELIADE, 2010)

[...] É preciso, pois, imitar a obra dos deuses, a cosmogonia. Mas isso nem sempre é fácil de fazer, pois existem também cosmogonias trágicas, sangrentas: como imitador dos gestos divinos, o homem deve reiterá-las. Se os deuses tiveram de espancar e esquarterar um Monstro marinho ou um Ser primordial para poderem criar a partir dele o mundo, o homem, por sua vez, deve imitar essa ação quando constrói seu mundo próprio, a cidade ou a casa. (ELIADE, 2010, p. 49)

O centro do mundo assume grande importância no universo religioso. O eixo cósmico, como também é conhecido, é considerado o lugar mais “alto” do mundo, ou a "Montanha Cósmica". Porém, não é possível para o homem estar no centro durante todo o tempo e para suprir essa necessidade de estar sempre próximo ao sagrado, são erguidos os templos e santuários, para se elevar no mundo e se aproximar do centro do universo.

Esses tipos de construção seguem num modelo divino e exercem uma ligação por excelência entre o céu e a terra. Uma casa, ou moradia, também pode assumir uma função semelhante à do templo. Para o homem religioso, essa multiplicidade de

5 Teofania: 1. Aparição ou revelação de Deus. (TEOFANIA, 2018)

“centros” ajuda na reiteração da cosmogonia e também significa viver o mais perto possível do centro. Por exemplo, para os cristãos, a Palestina é um centro (regional), Jerusalém também é um centro (cidade) e o Templo de Jerusalém (local) também é um centro.

Além da relação entre o homem e o espaço sagrado, Eliade faz um recorte sobre o tempo sagrado e os mitos. Para o homem religioso o tempo sagrado também não é homogêneo ou contínuo, e sim cíclico e reversível, também podendo ser chamado de tempo litúrgico ou tempo cósmico. Em contraponto existe o tempo profano, linear, finito e irreversível, que é composto por todos os atos profanos da existência. Citando o autor "[...] o Cosmos é concebido como uma unidade viva que nasce, se desenvolve e se extingue no último dia do Ano." (2010, p.67)

Esses ritos ilustram o fato de que o homem religioso necessita assumir a criação do seu mundo, o tempo sagrado. Participar do ritual do fim do mundo e de sua recriação, permite que o homem renasça também. Essa demarcação e repetição do tempo primordial ou “primeiro tempo” nos calendários apresenta grande importância, pois o tempo sagrado torna possível a existência do tempo ordinário, profano. Não é possível viver o tempo todo seguindo as regras dos deuses, o ser humano necessita gastar seu tempo com ações mundanas como o trabalho, lazer, necessidades físicas, e enfim, atividades de subsistência. Eliade (2010, p.84) afirma que “[...]desejar restabelecer o Tempo da origem é desejar não apenas reencontrar a presença dos deuses, mas também recuperar o Mundo forte recente e puro [...]”, e retornar ao tempo limpo de antes, faz com que o homem se purifique também.

O mito, por sua vez, tem a função de contar uma história sagrada. Equivale o mesmo que revelar um mistério e mostrar mais seus personagens, os Deuses ou os Heróis Civilizadores. Ele pode narrar a aparição de novas situações cósmicas também, pois os deuses e seus representantes podem, de acordo com a necessidade criar modelos e travar novas batalhas. A repetição desse modelos transmitidos através dos mitos possuem duas funções, auxiliar o homem a se manter o mais próximo possível do sagrado, a partir da imitação do comportamento e ações dos deuses, e estabelecer a repetição ininterrupta dos gestos divinos para

que o mundo seja ressanificado periodicamente. O conjunto de todos os mitos compõem, por tanto, a história sagrada. (ELIADE, 2010)

Eliade (2010) defende que o “ser supremo” independente de qual religião seja, sempre se manifesta a partir de duas características; uma delas é a *majestas* de sua grandiosidade do sagrado e a outra é o *tremendum* furioso da tempestade. Entretanto, os seres espirituais se tornam longínquos após a cosmogonia, ao gastar grande parte de sua energia eles se afastam se isolam do mundo. Deixam para trás uma cria ou filho, um herói civilizador cuja missão é terminar e zelar pela obra de seu pai.

O autor também aponta a sacralidade da natureza, tendo em vista que para o homem religioso, o cosmo como um todo é uma criação divina,. Com isso, a obra divina revela-se espontaneamente ao homem, permitindo que ele descubra múltiplos modos do sagrado e do ser. O simples fato de observar a abóbada celeste pode resultar em uma experiência religiosa ao homem, pois esse ato possibilita que ele tenha noção da pequenez como criatura perante a obra do criador. (ELIADE, 2010)

Dentre os vários tipos de simbolismos, os que são mais evidentes envolvem os elementos da natureza. A criação do mundo está intimamente ligada com a formação a partir da matéria, a hilogenia. Na cosmogonia aquática por exemplo, a água um elemento pré formal, representa a potência, a preexistência de várias possibilidades. Geralmente o mundo é criado através de uma submersão ou dilúvio, e os ritos de passagem no geral estão ligados a um recomeço, seja ele um batismo, a extinção definitiva ou uma segunda morte.

Em qualquer conjunto religioso em que as encontrarmos, as águas conservam invariavelmente sua função: desintegram, abolem as formas, “lavam os pecados”, purificam e, ao mesmo tempo, regeneram. Seu destino é preceder a Criação e reabsorvê-la, incapazes que são de ultrapassar seu próprio modo de ser, ou seja, de se manifestar em *formas*. (ELIADE, 2010, p. 110)

Além da água, a terra também carrega seus significados, ela é o elemento que nutre a vida e dá proteção. A Terra Mater ou Mãe Terra é a base da vida. Eliade (2010, p. 117) diz que:

A crença de que os homens foram paridos pela Terra espalhou-se universalmente. Em várias línguas o homem é designado como aquele que 'nasceu da Terra'. Crê-se que as crianças 'vêm' do fundo da Terra, das cavernas, das grutas, das fendas, mas também dos mares, das fontes, dos rios.

Há um simbolismo específico e uma veneração da vegetação que se deve ao fato da mesma ser considerada um mistério da criação, pois a vida vegetal é composta por uma série sucessiva de “mortes” e “nascimentos”, e portanto, ninguém é capaz de dizer quando ela surgiu e quando vai acabar definitivamente. “O cosmos foi imaginado sob a forma de uma árvore gigante: o modo de ser do cosmos, e sobretudo sua capacidade infinita de se regenerar, é expresso simbolicamente pela vida da árvore”. (ELIADE, 2010, p. 124).

Esse culto evoca as ideias de regeneração, juventude eterna, saúde, e imortalidade, associadas à vida vegetal. Um bom exemplo dessa associação é a Yggdrasil, a árvore considerada o centro do mundo na mitologia nórdica. Ela guardaria todas as grandes perguntas e respostas da humanidade, além de suas folhas serem capazes de trazer alguém de volta a vida e seus frutos serem capazes de curar qualquer doença.

Claro que existem ainda várias outras hierofanias cósmicas, o culto ao sol imutável e constante, a lua e sua simbologia de morte, ressurreição e nascimento, a pedra como representação de poder e resistência, e animais que assumem papéis religiosos, esses simbolismos são constantes, mas não gerais, costumam aparecer de forma recorrente em religiões, mas não necessariamente de forma simultânea. (DURKHEIM, 1996).

Ainda tratando de simbolismos recorrentes, é possível afirmar que quase todas as religiões, em algum âmbito consideram o corpo humano algo sagrado. Segundo Eliade (2010), esse simbolismo se deve a santificação da vida e a relação, que aos poucos, o homem religioso estabelece entre si e a criação divina, considerado que ele mesmo sendo parte da criação divina, torna-se sagrado enquanto criatura viva, tornando-se ele mesmo um microcosmos, pois para o âmbito religioso, o mundo existe pois foi criado pelos seres espirituais, e sua própria existência sig-

nifica alguma coisa, que o mundo não é opaco nem inerte. O cosmos vive e fala, e portanto, a própria vida é sagrada.

É a partir dessa simbologia, e dessa percepção de mundo que se pode afirmar, ainda segundo o autor, que a existência do homem religioso é aberta ao mundo, pois ele faz parte e compõe a criação divina, e a criação do sagrado está nele. Ele se percebe enquanto profano, como indivíduo humano, mas aceita a sua natureza contraditória enquanto vida sagrada, e esse aspecto permite tanto a transfiguração de toda atitude humana em trans-humana, dentro de contextos religiosos, como a percepção da correspondência corpo-casa-cosmo.

Tal correspondência consiste, basicamente, na reflexão da composição do mundo, na composição do corpo humano, percebendo este como um reflexo da criação. Exemplos dessa correspondência podem ser apontadas na relação entre o Axis-Mundi e a coluna vertebral, e entre o centro do mundo e o coração ou umbigo. Essas crenças são refletidas em ritos práticos, como Eliade (2010, p. 142) exemplifica:

Em caso de agonia prolongada, retira-se uma ou várias pranchas do teto, ou chega-se mesmo a despedaçá-lo. O significado deste costume é evidente: a alma se desliga mais facilmente do corpo se a outra imagem do corpo-Cosmos, que é a casa, for fraturada em sua parte superior.

Além da relação de projeção citada acima, o homem passa por vários ritos de passagem durante a sua vida, esses momentos são considerados como uma iniciação, uma mudança radical a nível ontológico e social, como por exemplo a puberdade, o casamento, o parto, a morte e vários outros. Essa iniciação geralmente acontece através de uma tripla revelação, a do sagrado, a sexualidade e a consciência sobre a morte. O iniciado passa por um processo de amadurecimento espiritual, deixando para trás sua vida “infantil”, profana e não regenerada. (ELIADE, 2010).

Tendo em vista todos os estudos relatados acima, pode-se afirmar a respeito das religiões, que:

- a) Toda religião existente é translúcida, e o sagrado é sempre revelado ao homem a partir de hierofanias, teofanias ou sinais.

- b) A religião estabelece a moral e os princípios do homem religioso em relação às coisas sagradas, e a como agir no não-mundo.
- c) Toda religião, por princípio, estabelece comunidade.
- d) A religião é instrutiva e estabelecem modelos exemplares, os quais são transmitidos através de ritos, mitos, dogmas, cerimônias ou crenças.
- e) É recorrente a existência de um deus, espírito, força, energia ou consciência por trás de criação do mundo e da vida.
- f) Os seres espirituais sempre representam algo imenso e poderoso.
- g) O ato da cosmogonia sempre envolve um evento importante, que marca o início do tempo e do espaço.
- h) Geralmente, após a criação do mundo deuses se afastam e deixam um herói civilizador em seu lugar.
- i) O espaço e tempo são heterogêneos, dividindo-se em uma dualidade interdependente, o sagrado e o profano.
- j) O espaço sagrado ou cosmo surge em torno de um ponto chamado de Axis Mundi, Montanha Cósmica ou Eixo Cósmico, que representam o centro do mundo. O centro é o lugar mais próximo do “céu” e do ser supremo. Tudo o que está fora do cosmo, é considerado caótico ou profano.
- k) O tempo sagrado é cíclico e permite a existência do tempo profano. O tempo original é um tempo puro e forte.
- l) A repetição da cosmogonia, a qual implica na recriação do mundo e retorno do tempo primordial, consagra e regenera, tanto o homem, quanto o tempo e o mundo.

4.2. A EXPERIÊNCIA RELIGIOSA

A experiência religiosa é multifacetada, como os demais modos de experiência, e por essa natureza, pode-se afirmar que toda experiência religiosa também é uma faceta da experiência emocional, já que envolve os sentimentos humanos em relação a si mesmo e a sua posição no mundo. A relação inversa no entanto, não é sempre verdadeira (DEWEY, 1934). Para compreender melhor o fator diferenciador

desses dois tipos de experiência, podemos apresentar os fatores aos quais os sentimentos evocados se relacionam, um ponto essencial dessa diferenciação é o fator fé.

Ao ter uma experiência religiosa, o homem contempla sua posição em relação ao universo, revisitando suas crenças em relação ao sagrado, e seu modo de viver segundo os ritos nos quais deposita sua fé, passando por um processo de autodescoberta e, de proximidade com o sagrado, se reconhecendo como uma pequena parte de um todo muito maior do que si mesmo.

Esse tipo de experiência também evoca a necessidade nostálgica de viver conforme as regras, fórmulas e instruções divinas, ajudando a modificar o comportamento humano e a moldar o caráter do indivíduo. (ELIADE, 2010).

Traçando um paralelo com os estudos de Winnicott (1975), e sua percepção da religião, pode-se afirmar que esse modo de experiência acontece no mesmo ambiente de ilusão que os fenômenos transicionais e os jogos, não por serem menos sérias ou reais para o homem religioso, mas por concentrarem mais significado no que não está presente no ambiente, do que no que está, podendo-se dizer que há uma ligação próxima com o virtual sendo estabelecida nesses momentos.

Como em um processo de retroalimentação, as experiências religiosas, tanto podem ser causadas quanto podem dar origem a novos ritos e mitos, pois em geral, são durante essas experiências que o homem se reconecta com a entidade espiritual a qual atribui a sacralidade do mundo. (ELIADE, 2010; DEWEY, 1934).

Pela mesma teoria de Eliade (2010) símbolos religiosos surgem precisamente desse processo de reprodução da história sagrada e da transmissão dos ritos e mitos da religião. Esses símbolos, assim como outros marcos religiosos, o Axis Mundi, e demais espaços e objetos sagrados são utilizados pelos próprios religiosos para se aproximar do sagrado, e portanto, pode-se inferir, que devidamente ambientados esses elementos poderiam contribuir para a ocorrência da experiência religiosa de um indivíduo.

Ao se estudar os modos de manifestação da experiência religiosa, pode-se traçar um paralelo com o tremendum e o majestas do “espírito supremo criador”,

pois eles compõem, entre outros, os elementos responsáveis por desencadear experiências religiosas, e que servirão de base para reconhecimento das mesmas neste trabalho, e principalmente, para a caracterização de uma experiência narrativa em contexto religioso.

O *tremendum* se relaciona a fúria, que evoca a experiência de proximidade com a sua fé através do reconhecimento da própria impotência em relação as forças do sagrado, o que pode desencadear uma reflexão a respeito da forma em que o indivíduo vem levando sua vida dentro e fora do espaço sagrado.

O *majestas*, por sua vez, evoca a grandiosidade e beleza da criação, impactando o homem religioso de uma forma que o faz sentir-se elevado pelo sagrado ao seu redor, estupefato diante da obra maior da “entidade suprema” de sua religião, e ao mesmo tempo, sentindo-se como uma pequena parte da criação, e ao mesmo tempo completo, precisamente por fazer parte.

Como mencionado anteriormente alguns elementos, devidamente contextualizados, podem contribuir para a ocorrência de experiências religiosas, resta no entanto, levantar quais seriam os contextos propícios.

É interessante ressaltar, primeiramente, a disposição do interator. A experiência religiosa exige certo nível de transcendência, algo muito semelhante, no contexto de uma sociedade dessacralizada, com o fenômeno da criação ativa da crença⁶, que possibilita a imersão em um ambiente próprio desse tipo de experiência (ELIADE, 2010; MURRAY, 2003). Esse ambiente é curiosamente tratado como compartilhado entre o jogar-encenar-brincar, do original “play”, e a religião, sendo denominado, por uns, espaço sagrado, por outros espaço da ilusão (HUIZINGA, 1955; MURRAY, 2003; WINNICOTT, 1975).

O espaço da ilusão, não é um espaço físico. Se trata de um ambiente que toca tanto o interno (que faz parte do eu) quanto o externo (que faz parte do “mundo”), e que conecta esses dois “ambientes” de forma única e individual, onde a

6 Criação ativa da crença é o termo utilizado na teoria de Murray para a ação ativa do interator de se adaptar as leis da fantasia na qual está se envolvendo, mesmo que estas vão contra leis naturais e inalteráveis do ambiente onde vive (MURRAY, 2003).

razão não se sobressai sobre o abstrato e o estético. Um espaço propício à criatividade, e as experiências culturais, entre elas, a religiosa (WINNICOTT, 1975).

Além da imersão e do espaço propícios, outro elemento para uma experiência religiosa está no tempo, não podendo ser classificado exatamente como tempo sagrado, mas é possível traçar um paralelo, pois o tempo da experiência é um tempo dedicado, como o tempo ritualístico. O interator está em profunda conexão com os acontecimentos, centrado neles e aberto a eles. O tempo da experiência, como o tempo sagrado, marca a não-homogeneidade do tempo para o indivíduo (DEWEY, 1934; ELIADE, 2010).

4.3. OS SÍMBOLOS

Segundo Jung (1964, p.19) símbolos são palavras ou imagens que implicam em “alguma coisa além do seu significado manifesto e imediato. [...] tem uma aspecto ‘inconsciente’ mais amplo, que nunca é precisamente definido ou inteiramente explicado. [...] pois] estão fora do alcance da razão.”

Para o autor, existem inúmeras ideias fora do alcance da razão humana, e normalmente, serão esses conceitos abstratos que gerarão os símbolos criados de forma consciente pelas religiões por exemplo, e serão com base nestas imagens e palavras criadas de forma conscientes que este trabalho abordará os símbolos. Essa pois mesmo reconhecendo a existência dos símbolos do inconsciente, e dos significados não-dogmáticos das imagens simbólicas (JUNG, 1964), foi considerado que há aspectos da experiência que simplesmente não podem ser controlados devido a sua singularidade. (DEWEY, 1934)

Para a análise dos símbolos criados de forma consciente que forem reconhecidos durante abordagem do objeto de estudo desta monografia será utilizada a semiologia em Barthes, com o apoio de dicionários de símbolos, que auxiliarão no processo de reconhecimento e justificação de significados atribuídos a determinadas imagens e palavras, a fim de tornar a abordagem a respeito de símbolos mais coerente e ampla, evitando uma das complicações mais comuns em análises semiológicas, que remetem a parcialidade e a limitação de repertório, sem ter de

recorrer a pesquisas com usuários, que demandariam tanto experiência analítica quanto tempo que não cabem ao escopo deste trabalho. (BAUER, GASKELL, 2015)

5. O UNIVERSO DE THE LEGEND OF ZELDA

The Legend of Zelda é uma franquia de jogos da Nintendo. Foi criada por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka, e seu primeiro jogo lançado em 1986, como um jogo cujas principais estéticas eram as de fantasia e desafio, mas com o passar dos anos e das edições de jogo, sua natureza foi gradualmente mudando, até um ponto em que mais de 30 anos e 18 jogos depois, as estéticas mais reconhecíveis em seus jogos, embora haja algumas variações de edição para edição, são as de fantasia, narrativa, e companheirismo, o elemento de desafio aparecendo muito mais como dinâmica do que de estética.

A história de todos os jogos possui o mesmo cerne, Hyrule, o reino onde o protagonista, Link, habita, vive algum processo de crise, Link descobre ser o herói escolhido para solucionar a crise com a ajuda de Zelda (a reencarnação da deusa, ou princesa do reino, dependendo da versão da história), ou resgatando-a de algum mal, busca solucionar o problema, que envolve recuperar a trífurca, amuleto sagrado que realiza desejos, ou seus fragmentos, e matar ou selar uma forma de encarnação do mal.

O que tornou The Legend of Zelda tão famoso e bem sucedido por todos esses anos, no entanto, certamente não foi enredo repetitivo, mas sim o valor narrativo que foi aderido a esse enredo com o passar dos anos, formando uma linha do tempo complexa e confusa, e um universo rico, que encantou uma legião de fãs pelo mundo.

Entre os personagens da franquia de jogos, são apresentadas diversas figuras que possuem alguma ligação com o sagrado, e apesar de não fazer parte do escopo desta pesquisa a análise de todos eles, principalmente por sua importância religiosa estar muito mais relacionada aos aspectos narrativos do que estéticos e simbólicos, foi considerado importante para a compreensão do papel desempenhado pelos 3 personagens centrais da trama, o desenvolvimento de uma hierarquia religiosa entre as figuras sagradas do universo.

Pode ser constatado durante a fundamentação das teorias da religião abor-

dadas neste projeto, que a delegação do título de Divindade, assim o de Santos, Demônios, e Espíritos são realizadas de forma mais ou menos arbitrária em religiões de forma geral.(DURKHEIM, 1996) Por tanto, a classificação aqui apresentada não é oficial, mas foi definida de acordo com o que parecia ser mais lógico em relação ao contexto narrativo apresentado. Definindo Deus, então, como uma entidade espiritual superior e onipresente, porém distante, com poder suficiente para criar e/ou destruir mundos. Deus Menor seria uma entidade espiritual superior com poder suficiente para dominar o mundo sob suas regras, mas passível de morte e selamento.

Espíritos Sagrados seriam mensageiros, guardiões representantes das divindades, criadas por eles, para cumprir uma determinada função no mundo, e por fim, heróis civilizadores seriam segundo os conceitos de Eliade (2010), os escolhidos das divindades na terra, sujeitos a mortalidade e a falha, mas que possuem uma missão sagrada e o potencial de cosmizar o mundo ao seu redor.

Figura 1: Diagrama da Hierarquia do Sagrado em Hyrule



fonte: Elaborado pelo autor

Com essas considerações e definições em mente, foi produzido o diagrama abaixo, para facilitar a compreensão da hierarquia entre os personagens dos jogos que de alguma forma se relacionam ao sagrado:

É essa a história que será apresentada agora, seguindo como fontes bibliográficas os próprios jogos (NINTENDO, 1986-2017), o livro oficial “The Legend of Zelda: Hyrule Historia” (MIYAMOTO, et. al. 2013), e o site oficial da Nintendo.

5.1. A COSMOGONIA DE HYRULE

No início dos tempos, quando tudo era caos, as Três Deusas Douradas desceram sobre o vazio que viria a ser o mundo, Din, a deusa da força, Nayru, a deusa da Sabedoria, e Farore, a deusa da coragem.

Din, com seus braços flamejantes moldou a matéria e formou uma terra vermelha. Nayru, espalhou sua sabedoria pelo mundo, dando a terra o espírito da ordem. Farore, com sua essência rica, criou todas as formas de vida, para que habitassem o mundo. Ao concluírem seu trabalho, as três deusas ascenderam aos céus, deixando para trás um artefato onipotente chamado Triforce, para que provesse a vida na terra, e a Deusa Hylia para zelar por sua criação.

O artefato deixado pelas Deusas, no entanto era regido por regras. A Triforce era composta por três triângulos dourados, cada um simbolizando um dos atributos das deusas, coragem, sabedoria e força. Ela garantiria qualquer desejo a qualquer um que a tocasse estando completa, sem juízos morais sobre os mesmos, permitindo tanto desejos bons, quanto ruins. Entretanto só aquele que possuísse o equilíbrio entre os três atributos das deusas seria capaz de ativar seu poder.

5.1.1. A Grande Batalha

Durante a **Era da Deusa Hylia**, Demise, o Rei Demônio, e seu exército, começaram uma caça a Triforce. Ele era conhecido como a Encarnação do Mal, com poder o bastante para destruir e trazer as trevas ao mundo. Seu maior desejo era obter a Triforce e dominar tudo o que existisse.

Enquanto o caos se alastrava, Hylia reuniu um grupo de humanos, e os elevou aos céus, junto à Triforce e algumas porções de terra, mantendo-os seguros

através de uma forte barreira de nuvens que selou essa região do céu para o resto do mundo terreno. Essa Terra suspensa, ficaria conhecida como Skyloft.

Na Superfície, juntas, as tribos restantes e a Deusa lutaram para enfraquecer o demônio. Para dar fim a Grande Batalha, Hylia abre mão de sua divindade, usando o quase a todo de seu poder para selar Demise no centro do seu templo. Em seus últimos momentos, a Deusa confia a Impa, da tribo Sheikah⁷, a missão de guardar a prisão selada do Rei Demônio até que a deusa reencarne em um corpo humano para ajudar a destruir Demise de uma vez por todas.

Nos céus, os humanos vivem em ilhas flutuantes e aos poucos foram se estabelecendo, organizando e seguindo suas vidas, iniciando assim a **Era dos Céus**. Mil anos se passaram, a Grande Batalha foi esquecida pelos descendentes dos humanos elevados, os Hylia, assim como o resto da história de sua origem, que passou a se considerada uma lenda, embora a Deusa Hylia ainda fosse cultuada.

O tempo passou e como foi profetizado, o selo de Demise enfraqueceu, fazendo com que os agentes do destino, Zelda, a própria deusa Hylia reencarnada e Link, o herói escolhido por Ela, tivessem seus destinos e missões divinas revelados⁸.

Zelda entra numa peregrinação aos templos terrestres para purificar seu corpo e despertar seus poderes e memórias do passado, enquanto Link passa por várias provações, temperando sua alma e a sua lâmina a fim de construir seu verdadeiro poder, transformando a Espada da Deusa, em uma arma suprema capaz de banir e destruir o mal do mundo, um item único e indestrutível, a Espada Mestra. Por fim, o herói passa por um último teste e consegue acessar o poder da Triforce onipotente e destruir Demise.

Com a morte do grande demônio, um de seus generais, Ghirahim consegue raptar Zelda, viajando 100 anos no passado através do Portal do Tempo (Gate of Time) e ressuscitando seu mestre outra vez. O herói enfrenta o Rei Demônio num

7 A tribo Sheikah, é uma tribo de guerreiros e usuários de magia da série de jogos, cujos membros frequentemente assumem papéis de guardiões e guerreiros sagrados fiéis à Hylia.

8 O desenrolar desses acontecimentos são o enredo do jogo Skyward Sword (2011).

duelo final e sai vitorioso, mas em seus últimos minutos de vida, Demise lança uma maldição que condenará a terra a uma história marcada por tragédias. “Aqueles como vocês... Aqueles que compartilhem do sangue da Deusa e do espírito do herói... Eles estão eternamente confinados nesta maldição. Uma encarnação do meu ódio para sempre perseguirá sua espécie, condenando-os a vagar por um mar sangrento de trevas por toda a eternidade!” (Skyward Sword, 2011)

5.2. A HISTÓRIA DOS JOGOS

Após a morte de Demise, a terra criada pelas deusas passou a ser conhecida como Hyrule, lugar o qual prosperou com a ajuda dos descendentes da Deusa, os Hylians, que utilizavam suas habilidades mágicas para proteger e manter segura a criação divina. Porém, com o passar dos anos, em um período que ficou conhecido como a **Era do Caos**, a lenda a respeito do poder supremo da Triforce incitou uma série de batalhas viciosas, que só tiveram fim após séculos de conflitos, com a intervenção das Três Deusas Douradas.

As Deusas enviaram Quatro Espíritos da Luz para punir aqueles Hylians que usaram magia para buscar a Triforce impelidos pela ganância, transfigurando-os todos em um único Objeto chamado Sombra Fundida, um objeto em forma de elmo, tão perturbador, pode levar seu portador a loucura. Sem poderes para manterem a guerra, os demais traidores foram exilados permanentemente para uma Dimensão paralela à Hyrule, chamado de Domínio do Crepúsculo, através de um portal dimensional denominado Espelho do Crepúsculo. As pessoas banidas para esse domínio, viriam a formar o povo Twili.

Com a ajuda dos Seis Sábios⁹ escolhidos das Deusas, uma família real ascendeu ao poder, dando início a **Era da Prosperidade**, e como um de seus primeiros atos, ergueu o Templo do Tempo, no centro de Hyrule, onde era possível acessar o chamado Domínio Sagrado¹⁰. A Triforce foi escondida nesse plano, que foi

9 Os Seis Sábios são membros de tribos de Hyrule abençoados por um dos seis elementos que compõe a natureza e o equilíbrio cósmico, eles também são responsáveis por guardar os templos de seus respectivos elementos e os símbolos sagrados dos mesmos.

selado de modo que somente em posse das relíquias sagradas¹¹ fosse possível acessá-lo.

Houve um período de relativa paz, chamado de **Era da Força**, marcado por conflitos menores entre as Forças Divinas e o Ódio de Demise, dos quais o Reino de Hyrule saiu vitorioso¹², mas nada como os eventos que viriam a seguir e marcariam a **Era do Herói do Tempo**.

Desde a Era do Caos, havia entre as Gerudo, uma tribo composta inteiramente por mulheres, uma lenda a respeito do único homem Gerudo que viria a surgir, de que ele se tornaria então, o líder da Tribo. Quando a criança nasceu, foi denominada Ganondorf, e grandes feitos foram previstos para seu futuro.

Simultaneamente, uma grande civil assolou Hyrule e deixou muitos órfãos, entre eles um menino chamado Link, que foi entregue aos cuidados da Árvore Deku, espírito protetor dos Kokiri¹³, que, prevendo sua importância na história, o manteve seguro até o fim da guerra, quando o Rei de Hyrule finalmente conseguiu unificar seu povo, em uma aliança frágil, que incluía a tribo Gerudo e seu líder Ganondorf.

Nesse período frágil do reino, ainda criança, a princesa Zelda teve premonições a respeito das verdadeiras intenções de Ganondorf, de trair o reino, e obtendo a Triforce, dominar Hyrule. Mesmo sem que o Rei não lhe desse ouvidos, parte inconsciente da princesa sabia de seu papel no comprimento do destino, e via a maldição de Ganon se concretizar.

Link, teve seu destino revelado pela Árvore Deku ainda muito novo, e junto a Zelda, tentou impedir os planos de Ganondorf, mas, ainda assim, a encarnação do

10 Um dos vários planos paralelos de Hyrule, ele é um local praticamente todo vazio, porém tem a habilidade de se moldar e tomar a forma do desejo contido coração de quem o adentra. Este espaço foi, segundo a cosmogonia do mundo, o ponto a partir do qual as deusas deixaram a terra.

11 A Espada Mestra, a Ocarina do Tempo, e as Três Gemas Espirituais.

12 Os eventos desses anos, cobertos por conflitos menores são relatados nos jogos Minish Cap (2004) e Four Swords (2002), no entanto seus eventos não contribuem de forma relevante para a construção da história do mundo, e portanto não foram detalhados.

13 Os Kokiri são um povo de Hyrule também conhecidos como crianças da floresta. Eles são criaturas pequenas e de aparência infantil que habitam a Floresta Proibida, também conhecida como Floresta Kokiri.

ódio de Demise conseguiu se apossar da Triforce. Como o objeto sagrado busca o equilíbrio entre as virtudes das Deusas, e Ganondorf possuía muito mais força que sabedoria e coragem, o objeto se fragmenta, e as partes dos dois elementos que faltavam ao Gerudo o abandonam.

Na tentativa de impedir Ganondorf, Link busca a Espada Mestra¹⁴, mas o objeto considera que o Herói é novo demais para seus poderes, e para protegê-lo, induz o mesmo a um sono que dura 7 anos.

Ao acordar, Link descobre retoma sua jornada pelos meios de derrotar Ganondorf, durante a qual adquire a Triforce da Coragem. Ao reencontrar a Zelda, já em posse da Triforce da Sabedoria, os agentes do destino enfrentam Ganon, e com a ajuda dos Seis Sábios, o selam no vazio do Domínio Sagrado.¹⁵

Com o fim da batalha, a princesa sente pena do herói que perdeu sete anos de sua vida, e para restaurá-los, envia Link para o passado. Esse ato da princesa resulta na criação de múltiplas linhas temporais.

14 Espada Sagrada criada pela Deusa Hylia, arma suprema conhecida pelo poder de banir o mal.

15 Os eventos deste período, que trifurcam a linha do tempo do universo, compõe o enredo do jogo Ocarina of Time (1998).

Figura 2: Diagrama da linha do tempo geral de Hyrule



fonte: Elaborada pelo autor, segundo Miyamoto et al. (2013)

5.2.3. O Declínio de Hyrule e o Último Herói

Essa linha temporal se inicia com a morte de Link pelas mãos de Ganondorf, que toma a força as duas partes restantes da Triforce para si, e se torna uma besta com feições de javali chamada Ganon. Zelda e os Seis sábios, com muito esforço conseguem selá-lo no Domínio Sagrado, mas seu ódio irracional corrompe aquele espaço, transformando-o no Mundo Sombrio. O conflito necessário para banir a besta foi chamado da Guerra do Aprisionamento.

Mesmo com Ganon preso, não houve paz, pois as lendas a respeito da Triforce alimentaram guerras de homens movidos pela ganância, e o mal que corrompeu o Domínio Sagrado gerou monstros que surgiam do Templo do Tempo, e que precisavam ser contidos e eliminados.

Mesmo com os esforços da linhagem real para conter os avanços do mal contido pelo selo, um Sacerdote das Trevas consegue se infiltrar no castelo, matar o Rei e dar início a um processo para quebrar o selo entre os mundos e libertar Ganon. Esse novo conflito marcou o início da **Era da Luz e das Trevas**. A princesa Zelda e o herói escolhido, novamente unidos pelo destino conseguem a duras penas derrotar o Sacerdote, e matar Ganon, recuperando a Triforce, que voltou a ser guardada pela família real.¹⁶

A morte de Ganon, no entanto enfureceu suas mães, as Bruxas gêmeas, Twinrova, que juntaram suas forças para ressuscitá-lo em um ritual. O herói consegue impedir que o ritual seja completado perfeitamente, no entanto, as bruxas sacrificam a própria vida em uma última tentativa de trazer de volta seu filho.

A Besta Gerudo retorna ao mundo, mas com sua mente vazia, tornando sua ira ainda mais irracional. Link e Zelda conseguem derrotar o monstro, e depois deste conflito uma paz duradoura marca a **Era Dourada**, na qual os Reis Hylians utilizaram a Triforce para manter o reino próspero e seguro.¹⁷

Houve um Rei no entanto, que viu um lado sombrio em seu herdeiro, e bus-

¹⁶ Estes acontecimentos marcam o enredo do jogo A Link to the Past (1991).

¹⁷ Estes acontecimentos marcam o enredo dos jogos Oracle of Ages e Oracle of Seasons (2001).

cando proteger seu reino, antes de morrer, escondeu a Triforce da Coragem no Domínio Sagrado, e confiou as demais partes a sua virtuosa filha mais nova, a princesa Zelda, esses eventos marcaram o início da **Era do Declínio**. Isso não conseguiu impedir que o novo Rei se apossasse a força da Triforce após a morte do pai, colocando a princesa sob um sono eterno. No entanto, incapaz de usar a Triforce, com passar dos anos o jovem reconheceu seus graves erros e sua arrogância, e buscou ser um bom Rei para o seu povo, mas Zelda não voltou a abrir os olhos, e as partes da Triforce não voltaram a se unir.

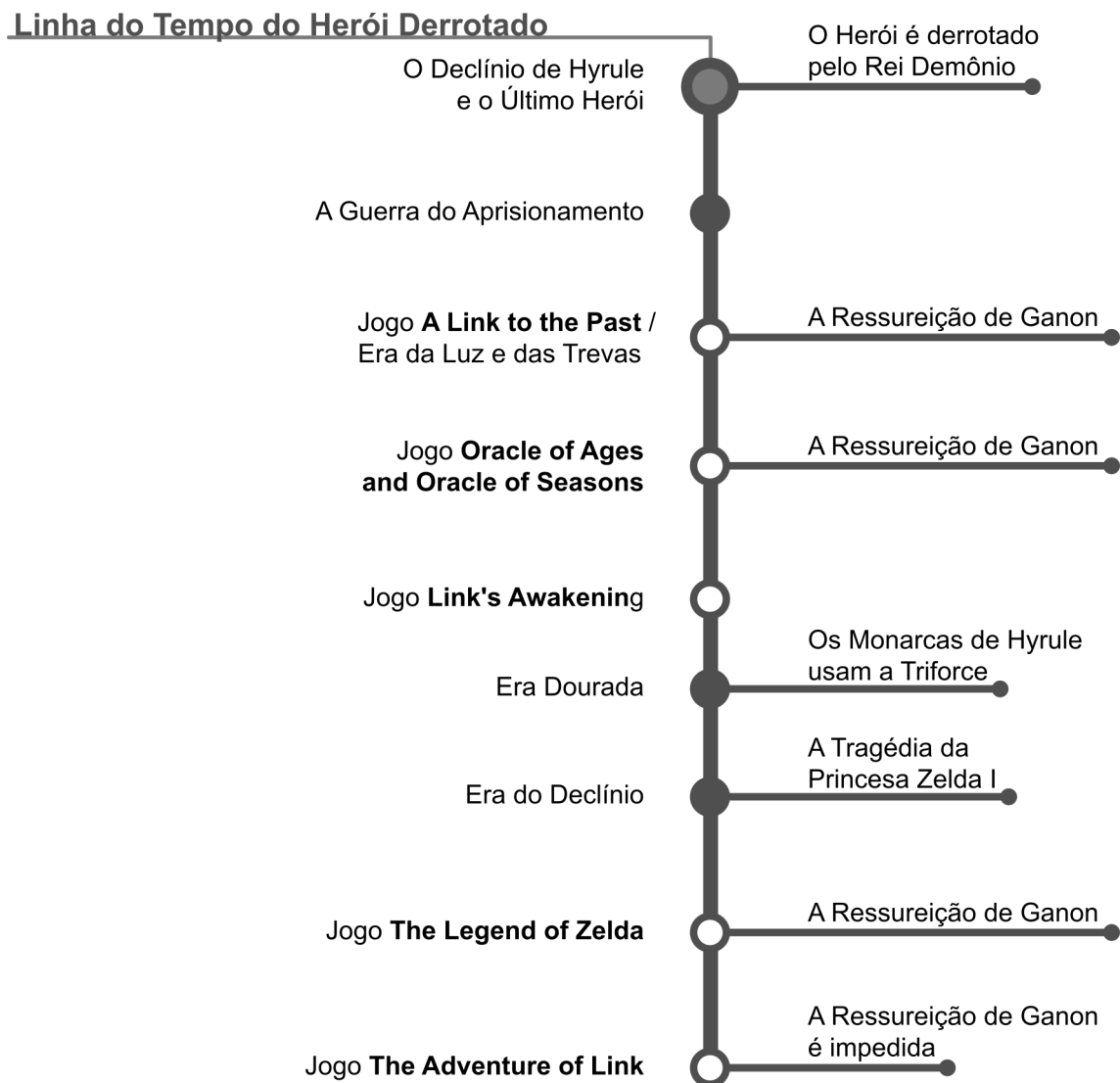
Sem a proteção do Poder Supremo, Hyrule se tornou um reino pequeno e fragmentado e quando uma nova encarnação do Rei Demônio ameaça surgir, a princesa regente, que não possuía sangue da Deusa só conseguiu atrasar seu progresso, fragmentando a Triforce da Sabedoria, enquanto sua serva Impa, saía em busca de um herói que pudesse impedir o retorno de Ganon.¹⁸

Um bravo guerreiro chamado Link é escolhido pela Triforce da Coragem, e com a força da Espada Mestra, é guiado por Impa em sua luta contra a besta, e com muito esforço, consegue recuperar os fragmentos da Triforce, e impedir o retorno de Ganon, restaurando a paz. Ao alcançar a paz do reino, Link sente a necessidade de seguir se aventurando, mas algo o perturba profundamente em suas aventuras, e depois disso, não se ouve mais falar do Herói de Hyrule.¹⁹

18 Durante a Era do Declínio, Ganon tem sucesso em um de suas tentativas de retornar a Hyrule, e é selado novamente, o que acontece no jogo *The Legend of Zelda* (1986), e em uma segunda tentativa é impedido antes de obter sucesso, que é relatado no jogo *The Adventure of Link* (1987), no entanto, para evitar a repetição, pois os dois roteiros são os mesmos, com somente a alteração final, ambos os jogos foram resumidos a um evento na narrativa apresentada.

19 São os acontecimentos das aventuras de link que compõe o enredo do jogo *Link's Awakening* (1993), mas essas histórias não tem grande relevância para a linha do tempo.

Figura 3: Diagrama da linha do tempo do Herói Derrotado de Hyrule



fonte: Elaborada pelo autor, segundo Miyamoto et al. (2013)

5.2.4. O Domínio do Crepúsculo e o legado do Herói

Após ser enviado de volta ao passado por Zelda, Link, sete anos mais jovem, alerta a princesa sobre os acontecimentos do futuro, e ela o envia em uma missão²⁰ para esconder a Ocarina do Tempo e impedir que Ganondorf abra o Domínio

²⁰ Durante a missão de Link, ele se envolve em outra aventura, para ajudar os habitantes de uma dimensão paralela. Essa aventura é parte do jogo *Majora's Mask* (2000), mas como não compõe a história central, não foi detalhada.

Sagrado.

Alguns anos após a partida do herói e ciente dos acontecimentos do futuro, Zelda e os Sábios decidem executar Ganondorf. Entretanto, mesmo sendo ferido mortalmente, o Gerudo consegue matar um dos Sábios, e tentar escapar.

Em um ato de desespero, os demais Sábios o banem através do Espelho do Crepúsculo. O banimento de Ganondorf para o Domínio do Crepúsculo rompe uma frágil paz que começava a se instaurar no jovem reino, dando início a **Era do Crepúsculo**.

Ganondorf garantiu poderes a Zant, um Twili ambicioso, ajudando-o a usurpar a coroa de seu Reino e iniciar uma invasão em Hyrule, que sob efeito da estranha magia do Crepúsculo tem todos os seus habitantes aprisionados em uma forma espectral.

Com a Ajuda de Midna, a princesa e herdeira por direito do Trono do Crepúsculo, Link e Zelda recuperam buscam a Espada Mestra e a Sombra Fundida para derrotarem Zant e Ganondorf e restaurarem a luz em Hyrule. Após a solução do conflito, Midna decide, por bem, destruir o Espelho do Crepúsculo e isolar Hyrule de seu Reino, para evitar que algo dessa natureza acontecesse novamente.²¹

A paz se mantém por algum tempo, mas uma nova encarnação de Ganondorf, sob posse do Tridente e do espelho das Trevas, itens guardados por sua tribo, se instaura um novo período de conflito denominado de **Era das Trevas**. O Gerudo enfrenta um novo Herói Escolhido com um exército de imagens corrompidas do mesmo, se utilizando dos poderes do Espelho das Trevas.

Link parte em uma missão para reunir o poder necessário para selar a Besta, que é aprisionada em uma espada mágica chamada Espada Tetra, um legado antigo da Era da Força, com a capacidade de absorver e isolar energias malignas. Esse ato de bravura restabelece a paz no Reino.²²

21 Esses acontecimentos são construídos durante o jogo Twilight Princess (2006)

22 Esses acontecimentos são relatados durante o jogo Four Swords Adventure (2004)

Figura 4: Diagrama da linha do tempo do Herói Criança de Hyrule



fonte: Elaborada pelo autor, segundo Miyamoto et al. (2013)

5.2.5. O Herói dos Ventos e o Novo Mundo

Essa linha temporal se inicia logo após o Herói voltar 7 anos no tempo atrás, dando início a **Era sem o Herói do Tempo**. A paz reinou por vários séculos, com a memória do Herói inspirando as pessoas do reino, porém mesmo selado nas entranhas da terra, o mal mais uma vez se levantou trazendo destruição à terra, as pessoas, sem seu herói não podem fazer nada se não confiar seus destinos as Deusas.

A Deusas Douradas então anunciaram aos seus povos escolhidos um dilúvio, que selaria e isolaria antiga Hyrule para sempre, e com ela, todo o ódio de Demise. O dilúvio poupou alguns poucos que se refugiaram no topo das mais altas montanhas, dando início a **Era do Grande Mar**.

Mesmo com essa medida drástica, anos depois, Ganon escapa, buscando o poder das demais peças da Triforce. Neste novo mundo, livre das estruturas da antiga Hyrule, a reencarnação da Deusa e possuidora da triforce da Sabedoria é a líder de um grupo de piratas, chamada Tetra, cujo barco é possuído pelo espírito do

último Rei de Hyrule. Link, o herói escolhido, e seus companheiros inusitados conseguem a duras penas derrotar mais uma vez Ganon, selando-o através da Espada Mestra, com um pedido concedido pela Triforce ao Espírito do Barco.²³

Com o selamento de Ganon, Hyrule é destruída definitivamente, e os sobreviventes se juntam a Link na busca por uma nova terra, período que ficaria conhecido como a **Era da Grande Viagem**.

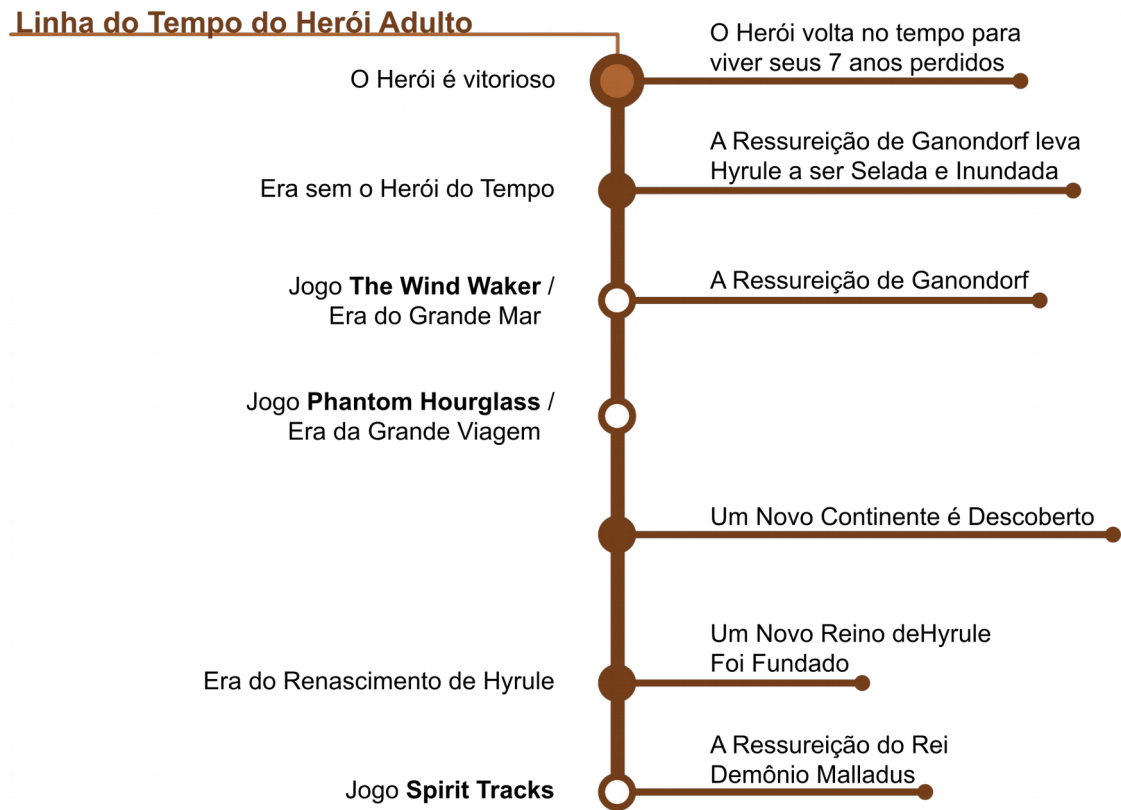
Este foi um período de grandes aventuras em mar aberto, a procura de terras habitáveis para a construção de um novo mundo.²⁴ A descoberta de um novo continente marca o início da Era do Renascimento de Hyrule, na qual por cinco gerações o jovem reino vive em paz. Não demora muito até que a maldição de Demise alcance os descendentes da Deusa e do Herói, e mais uma vez, a princesa vigente, e Link, um corajoso engenheiro do Trem Espiritual, partem em uma nova missão, para selar um demônio que havia a muito sido expulso daquelas terras, mais uma vez os agentes do destino, há duras custas, são bem-sucedidos, restabelecendo a paz.²⁵

23 Esses acontecimentos são relatados no jogo The Wind Waker (2002).

24 Essas aventuras são relatadas no jogo Phantom Hourglass (2007), no entanto devido a sua pouca relevância para a linha temporal, elas não foram detalhadas.

25 Esses acontecimentos são tratados no jogo Spirit Tracks (2009).

Figura 5: Diagrama da linha do tempo do Herói Adulto de Hyrule



fonte: Elaborada pelo autor, segundo Miyamoto et al. (2013)

6. DAS ANÁLISES DO CONTEÚDO

A franquia de Legend of Zelda apresenta um mundo vasto e diverso, com inúmeras criaturas, raças únicas e uma sociedade inegavelmente bem construída e fundamentada. Hyrule é uma terra antiga, a qual passou por vários ciclos de destruição e regeneração, mas mesmo assim, independente do momento escolhido em sua intensa linha temporal, a crença, a existência e o legado das entidades criadoras desse mundo são refletidas e reafirmadas incessantemente através da arquitetura, dos objetos sagrados, dos símbolos e de alguns personagens do jogo.

Esta análise propõe-se em dissecar as visualidades do universo ficcional dos jogos com o intuito de identificar se elas possuem o potencial de desencadear, em um agente imerso nessa realidade, uma experiência religiosa.

Como espaço amostral foram selecionados cinco jogos da franquia, os quais estão situados em momentos chave da cronologia do universo. Skyward Sword (2011), representando o momento mais próximo da cosmogonia. Ocarina of Time (1998), devido o fato dele ser o ponto exato em que as linhas temporais se dividem. E por fim, Twilight Princess (2006), The Legend of Zelda (1986) e Wind Waker (2002) retratando contextos diferentes em cada uma das três linhas temporais.

6.1. A METODOLOGIA DE ANÁLISE

A metodologia analítica usada para o estudo das visualidades pertencentes ao jogo The Legend of Zelda foi baseada num modelo proposto no livro Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som (BAUER, GASKELL, 2015), a partir da visão semiológica de Barthes. A semiologia provê ferramentas conceituais que ajudam na análise sistemática de signos em seus sistemas e contextos, implicando que a relação entre o significante (como imagem acústica) e o significado (conceito ou ideia) estabelecem um sentido (o qual é relativo), através de relações arbitrárias e convencionadas.

Duas das ferramentas usadas nesta análise foram: a ancoragem, a qual consiste no direcionamento de sentido de uma imagem ambígua através de um texto, por exemplo; e a outro recurso é o revezamento, o qual imagem e texto fazem

sentido sozinhos e podem até substituir um ao outro, mas seu sentido completo apenas se constrói em conjunto.

Tendo em vista essas ferramentas, processo de análise imagética ocorreu da seguinte forma. Primeiramente houve a criação de um banco de imagens partir de pesquisas nos jogo e relacionadas a eles, separando-as nas categorias "arquitetura", "objetos" e "personagens". Depois cada unidade imagética passou por análises denotativo-descritivo a fim de identificar todos os elementos de material.

O terceiro nível, foi feita uma análise conotativa levantando hipóteses sobre os níveis de significação, considerando uma listagem os símbolos recorrentes em cada categoria. Por fim, os relatórios e construção de sentido foi feito a partir da contextualização (história e cosmogonia do jogo) e da verificação e atribuição lógica dos símbolos estudados.

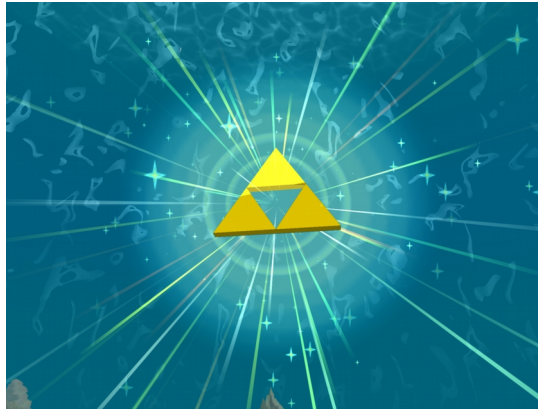
6.2. AS ANÁLISES DOS OBJETOS

O universo de Legend of Zelda possui uma infinidade de itens com os quais o jogador cruza durante sua jornada, muitos deles são comuns ou possuem algum tipo de magia. Entretanto, existem artefatos de extrema importância na narrativa os quais muitos vezes foram tocados somente por divindades antes de serem confiados ao herói. Os itens compilados neste subcapítulo foram selecionados por apresentarem poder o bastante para mudarem o destino de Hyrule e por terem grande influência histórico-simbólica nos jogo a qual pertencem.

6.2.1. A Triforce

A Triforce, conhecida também como Poder Supremo ou Poder Dourado é uma artefato sagrado de ouro deixada para trás pelas Deusas Douradas, Farore, Nayru e Din, após a criação do mundo. Ela consiste em três triângulos separados: a Triforce da Força é sempre representada como a peça de cima, com a Triforce da Coragem comumente representada pela peça da direita, e a Triforce da Sabedoria representada pela peça da esquerda.

Figure 6: Triforce



Fonte: Zelda Wiki²⁶

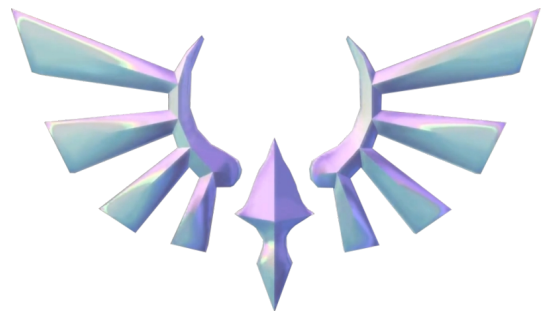
A relíquia onipotente tem o poder de conceder o desejo daqueles que o obtêm, independentemente de as intenções do portador. Como a Triforce é a base da providência e da religiosidade de Hyrule, ela foi adotada oficialmente nos brasões Família Real de Hyrule, associado ao símbolo da deusa Hylia, guardiã do objeto sagrado e matriarca da raça Hylian a qual pertence a família real.

Figure 7: Brasão Hylian



Fonte: Zelda Wiki²⁷

Figure 8: Brasão da Deusa Hylia



Fonte: Zelda Wiki²⁸

26 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TWW_Triforce.png>. Acesso em: 17 de Nov, 2018.

27 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TPhD_Wingcrest_Artwork.png>. Acesso em 17 de Nov, 2018

28 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:Goddess_Crest.png>. Acesso em 17 de Nov, 2018

A importância deste elemento sagrado para o estabelecimento e fundamentação religiosa do universo de Zelda apoia-se na construção simbólica do triângulo equilátero e da tríade, incorporando os aspectos de harmonia e proporção em grande parte das visualidades do jogo, principalmente nos templos e demais construções do jogo. Além disso, o triângulo em algumas culturas representa a onipotência e a própria divindade em si. Ele também pode representar fertilidade e prosperidade

Para os antigos maias, o triângulo é o glifo do raio de Sol, semelhante ao broto que forma o germe do milho, quando rompe a superfície do solo, quatro dias após o plantio do grão. Ligado ao sol e ao milho, o triângulo é duas vezes símbolo da fecundidade. (CHEVALIER, 1969, p. 904)

A partir da Triforce também há conceituação e o estabelecimento de símbolos elementais derivados, sendo eles a Luz, a Floresta, o Fogo, a Sombra, o Espírito e a Água, os quais posteriormente foram designados os sábios a fim lhes conferir autoridade e poder para proteger o segredo do Poder Supremo.

Figure 9: Elementos dos Sábios



Fonte: Zelda Wiki²⁹

A relação entre os elementos de cada um dos sábios é a seguinte: Din, tem

29 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:OoT3D_Medallions_Model.png>. Acesso em 17 de Nov, 2018.

como principal elemento o fogo, Nayru a água e Farore a Natureza (matéria). Sabe-se que na cosmogonia Din foi a primeira a criar algo, no caso a terra vermelha a partir do fogo e, que após isso, Nayru formou a água e o equilíbrio entre os dois elementos deu ordem ao mundo. Água equilibra o fogo, originando então o elemento do Espírito³⁰, o qual é representado por uma figura parecida com yin e yang e simboliza o equilíbrio e a imaterialidade. Em seguida Farore cria a natureza, e por consequência, vida, a partir da união da matéria e espírito. Por fim, a união do poder das três deusas, gera a luz. Porém como tudo deve ter um equilíbrio, a ausência de luz, gera a sombra.

6.2.2. A Espada da Deusa e Espada Mestra

A Espada da Deusa, é uma espada longa que ao ser temperada através de rituais sagrados e empunhada pelo herói, torna-se a Espada Mestra. Sua cores variam, inicialmente apresentando tons mais esverdeados e azuis, e em sua versão final, azul-arroxeadado, prata, e pequenos detalhes em dourado e verde. A lâmina cresce cerca de 20% em tamanho, além do fato do metal tornar-se mais alvo e polido; inicialmente ela possui um padrão geométrico bem ao centro da lâmina, o qual posteriormente some, dando lugar ao símbolo da Triforce, só que gravado mais próximo ao chape da mesma.

30 Essa interpretação pode ser reforçada pois durante a apresentação da cosmogonia no jogo, diz-se que “Nayru derramou seu *espírito* de ordem sobre o mundo”, e visualmente pode-se ver o surgimento de uma atmosfera, e de água na cena.

Figure 10: Espada da Deusa e Espada Mestra, evolução



Fonte: Pinterest³¹

O punho da espada muda drasticamente, o tema floral vai dando lugar ao parece ser as asas de um pássaro, visto o pomo e o cabo vão ficando cada vez mais compactos, além reduzirem um pouco de tamanho. Além disso, o guarda-mão expande-se um pouco para comportar um par de asas contidos no *chappe*, o qual também abriga uma gema dourada em seu centro. Quando não empunhada pelo herói escolhido de Deusas, essa espada encontra-se cravada em pedestais em diversos templos e construções do universo, e no geral, ela aparece em praticamente todos os jogos. Ela tem o poder de repelir e banir o mal, além de absorver e selar em si, esse tipo de energia; Também pode ativar outros itens e mecanismos sagrados como o Portal do Tempo e os Brasões Sagrados que contém mensagens das deusas. Suas habilidades também incluem o selamento ou congelamento do tempo em uma determinada área.

Simbolicamente, a espada simboliza as virtudes da bravura e lealdade, sendo geralmente associadas a guerreiros, soldados, paladinos ou a qualquer figura que

31 Disponível em: <<https://i.pinimg.com/originals/3d/af/74/3daf74eda93e05ba9c5380a099843d8c.jpg>>. Acesso em 17 de Nov, 2018.

que defenda um ideal ou algo acima dela. Segundo o dicionário dos símbolos (1969, p. 392) esse tipo de arma também representa um duplo aspecto: o destruidor (embora essa destruição possa ser aplicada contra a injustiça e o mal); e o construtor, em prol da manutenção da paz. Todavia, a ela também pode representar o eixo do mundo.

A espada é também um símbolo axial e polar: este é o caso da espada que se identifica ao eixo da balança. Na China, a espada, símbolo do poder imperial, era a arma de Centro; entre os citas, o eixo do mundo e a atividade celeste eram representados por uma espada fincada no cume de uma montanha. (CHEVALIER, 1969, p. 392)

Desse modo, é correto afirmar que, metaforicamente, quando o jogador retira a espada do pedestal, ele está em posse não só do objeto, mas do centro do mundo. Ele usa o eixo cósmico para esmagar seus inimigos usando a força sagrada do cosmo, e após sua vitória ele devolve o para o seu lugar, fundando-o novamente.

6.2.3. O Escudo Hylian

O Escudo Hylian é um item recorrente na franquia The Legend of Zelda, sendo que ao longo dos jogos ele vai mudando aos poucos em termos de aparência, mas no geral, sempre mantém com o símbolo da Triforce e, abaixo dela, um brasão Hylian vermelho representando a deusa Hylia. Apesar de existirem várias versões desse escudo em Hyrule, apenas o Escudo Hylian original é inquebrável.

Figure 11: Escudo Hylian



Fonte: Zelda Wiki³²

32 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:Hylian_Shield_SS.png>. Acesso em 17 de Nov, 2018.

O escudo, arma defensiva, manifesta o significado de proteção e cuidado, suportando todo tipo de impacto e projéteis, e também no caso do universo de Zelda, evoca o "espírito inquebrável" do herói, título repetido várias vezes nos jogos. Mas esse item também pode apresentar outra simbologia, uma bem próxima a da espada vista anteriormente.

[...]Efetivamente, o escudo é em muitos casos uma representação do universo, como se o guerreiro a usá-lo opusesse o cosmo ao seu adversário, e como se os golpes deste último atingissem muito além do combatente à sua frente e alcançassem a própria realidade representada por ornamentos do broquel. (CHEVALIER, 1969, p. 387)

Nesse caso, o Escudo Hylian, com a Triforce e o símbolo da Deusa Hylia gravados nele, representa toda a riqueza, força e sacralidade do mundo Hyruliano, categorizando-o como um objeto de defesa absoluta. Serve também para lembrar ao herói jogador o que está em jogo: tudo o que se perde ao ser derrotado e tudo o que se ganha quando vitorioso.

6.2.4. O Portal do Tempo e a Ocarina do Tempo

O Portal do Tempo é um objeto capaz de criar um portal através do tempo para viajar para a era logo após a luta da Deusa Hylia com Demise. Construído pela própria Hylia, o portal assemelha-se a uma engrenagem gigante sendo girada por duas engrenagens menores nos dois cantos superiores. Possui 12 dentes e um, tendo semelhança com os indicadores de hora em um relógio. A Triforce pode ser vista no centro da engrenagem cercada pelos brasões de Farore, Din e Nayru. Além disso é possível ver linhas e elementos do que parece ser uma notação musical.

O simbolismo da engrenagem remete a ordem e ao encaixe, e seu girar representa o ciclo de regeneração do tempo-espaco sagrado. O fato da Triforce, e por consequência as Deusas, estarem inscritas no centro do portal, no eixo, reforça a ideia de que Elas estão "acima" e que são intangíveis à passagem do tempo, e que como seres imortais têm o total controle sobre ele. As notas musicas passam a noção de ritmo, canção ou mensagem divina.

Figure 12: Portal do Tempo



Fonte: Zelda Wiki³³

Já a Ocarina do Tempo, é um instrumento musical sagrado com o qual o herói escolhido é capaz de viajar no tempo e também tocar as músicas sagradas com efeitos variados durante os jogo. Vale lembrar que, assim como o Portal do Tempo, a Ocarina não permite a viagem irrestrita no tempo, ela limita-se a pequenos ciclos, no jogo Ocarina of Time por exemplo, o jogador pode viajar apenas num intervalo de 7 anos. Esse item de representa ao sopro, a mensagem divina, e através de seu tocar, a herói jogador sente, mesmo que pouco, contemporâneo as Deusas, uma vez que de certo modo, é capaz de transcender o tempo sem ser afetado por ele, mantendo o conhecimento e a consciência de todas suas ações durante suas viagens.

Não se sabe ao certo como este item surgiu, mas fica implícito no livro Hyrule Historia (2011) que a Ocarina of Time pode ser feita de um material que possui propriedades de mudança temporal. Os itens temporais deste capítulo servem como lembrete da regeneração cíclica do tempo e esforço da Deusa Hylia para proteger Hyrule e o tempo sagrado.

33 Disponível em: <<https://zelda.gamepedia.com/File:GateofTime8.png>>. Acesso em 17 de Nov, 2018.

Figure 13: Ocarina do Tempo



Fonte: Zelda Wiki³⁴

Figure 14: Pedras Dobra-tempo



Fonte: Zelda Wiki³⁵

6.2.5. O Espelho do Crepúsculo e a Sombra Fundida

Diferente dos itens vistos até agora, os dois citados aqui contém um significado muito mais sombrio por trás de sua criação, revelando uma faceta mais severa das Deusas e do próprio reino de Hyrule no contexto do jogo Twilight Princess.

O Espelho do Crepúsculo, também chamado de o espelho Amaldiçoado, é uma objeto que funciona como portal entre duas dimensões paralelas, o domínio da Luz, chamado Hyrule, e o domínio do Crepúsculo. Essa dimensão, juntamente com o espelho foi criada para banir os Hyruleanos que tentaram usar magias proibidas com o fim de se apoderar do Triforce. O padrão inscrito no espelho lembra um pouco os do Portal do Tempo, talvez pelo fato de ambos serem criação de entidades divinas. Localizado na câmara mais alta da Terra dos Árbitros, o espelho continua a ser usado pelos Hyruleanos como um meio de punir os piores criminosos do reino.

34 Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Ocarina_of_Time.png >. Acesso em 17 de Nov, 2018.

35 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:TimeShiftStoneInactiveSS.png> >. Acesso em: 17 de Nov, 2018.

Figure 15: Espelho do Crepúsculo



Fonte: Zelda Wiki³⁶

Segundo o dicionário dos símbolos (1969), os espelhos como instrumentos de autocontemplação e reflexão do universo, revelação do conteúdo do coração. Usá-lo numa câmara de julgamento pode sugerir os Árbitros levavam em conta aquilo que lhes era revelado pelo espelho na da sentença, uma vez que como objeto divino, ele nunca erra.

Antes de serem banidos para o crepúsculo e se tornarem Twili, os Hyruleanos condenados tiveram sua magia tomada e selada. A materialização de energia sombria foi chamada de Sombra Fundida, item o qual tem a forma elmo grotesco. O poder desse artefato é tão grande que ele era capaz de corromper qualquer coisa que o tocasse, por isso foi dividido em quatro partes e selado em ambientes sagrados para impedir que sua essência contaminasse inocentes.

³⁶ Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Twilight_Mirror.png >. Acesso em: 17 de Nov, 2018.

Figure 16: Sombra Fundida



Fonte: Zelda Wiki³⁷

O elmo ou capacete geralmente serve como um item de proteção, assim como o escudo, porém seu simbolismo pode mudar quando relacionado a mente e a vontade humana.

O simbolismo do capacete relaciona-se ao da cabeça, que é por ele coberta. A respeito, pode se dizer que o capacete protege os pensamentos, mas também os oculta: símbolo de elevação passível de perverter-se em dissimulação, sobretudo quando a viseira está abaixada. Sua cimeira, conforme a maior ou menor elaboração dos enfeites decorativos, denota a imaginação criadora e as ambições do chefe que o estiver usando. (CHEVALIER, 1969, p. 184)

6.3. AS ANÁLISES DA ARQUITETURA

Quando apresentados às estruturas edificadas no universo do jogo, somos capazes de identificar uma rica mistura entre vários estilos pertencentes à diferentes períodos da história da arquitetura. Percebendo a influência arquitetônica dos grandes templos e palácios da Antiguidade Clássica ou das catedrais renascentistas

³⁷ Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:Fusedshadow.png> >. Acesso em: 17 de nov, 2018.

do século XVI. Ora tem-se a presença da arquitetura imperial chinesa, ora uma releitura das construções dos povos pré-colombianos.

Para estudar esses edifícios presentes no jogos, depois de uma análise individual desses lugares que contém a presença do sagrado, foi decidido que classificar as construções de Hyrule em seis eixos temáticos diferentes (morte/punição; imortalidade/regeneração; reflexão/purificação; poder/energia; legado divino; criação), uma vez que, ao classificá-los por função, cronologia ou estilo arquitetônico, seriam gerados grupos de análise sem coerência rela entre si.

6.3.1. Morte e Punição

Apesar de estarem presentes em momentos diferentes na linha temporal da franquia, essas construções evocam um lado mais sombrio e mórbido em Hyrule, porém mantendo-se ainda no domínio simbólico do sagrado.

O Templo Sombra (Ocarina of Time) encontra-se num cemitério, escavado numa colina, “mergulhando” profundamente na terra. Como foi visto em Eliade (2010), os templos são réplicas por excelência do Eixo Cósmico, e por isso, eles têm uma ligação direta com o céu. Porém tal eixo possui seu alicerce enterrado nas regiões inferiores do mundo, comprovando portanto que sua existência e equilíbrio só é possível a partir da base que existe na parte mais “baixa” do mundo. Assim como no Templo da Sombra, a Terra dos Árbitros (Twilight Princess) e o Templo da Terra (Wind Waker), seja enterrado e invadido pela areia ou incrustado nas rochas de uma montanha submersa, esses lugares têm a possibilidade de permitir uma viagem às profundezas do espaço sagrado.

Além disso, todos eles apresentam elementos que restringem ou causam dor ao ser humano, foices, correntes, guilhotinas, espinhos, grades pontiagudas e portões metálicos grossos. Evidenciando a dificuldade daqueles que morrem, ao percorrer o lugar escuro das terras inferiores em busca do caminho que os levam ao centro o mundo. Isso lembra muito o Tártaro da mitologia grega, ele é descrito como uma depressão escura e cheia de sofrimento. Os domínios de Hades eram divididos

por níveis, sendo que o último nível era destinado para os pecadores. Para os gregos, mesmo sendo bom ou mal, de qualquer modo, todos vão parar no Tártaro, pagando equivalentemente pelos seus pecados.

Figure 17: Terra dos Árbitros



Fonte: BeardBear³⁸

Figure 18: Templo da Terra



Fonte: BeardBear³⁹

38 Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=oewfiyCPxU8&index=20&t=921s&list=PL7RjQqHgsQeRdg6ef5ZZQE_Q_hyv9hJG11 >. Captura: 2:15. Acesso em: 17 de nov, 2018.

39 Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=UYUpIkfclL0&list=PL7RjQqHgsQeSdbDc2-vRLMMSS2793GwWBN&t=0s&index=21> >. Captura: 18:52. Acesso em: 17 de Nov, 2018.

Figure 19: Templo da Sombra



Fonte: ZorZelda⁴⁰

O Templo das Sombras, também conhecido em Hyrule pelo nome a Casa dos Mortos, é, em comparação entre os espaços estudados neste tópico, o que fica mais clara e evidente a presença da morte e o sentimento de estar o mais fundo possível nas regiões inferiores. Nele existem várias salas que são ossuários, lembrando muito as Catacumbas de Paris, a qual também influencia na arquitetura do templo como um todo.

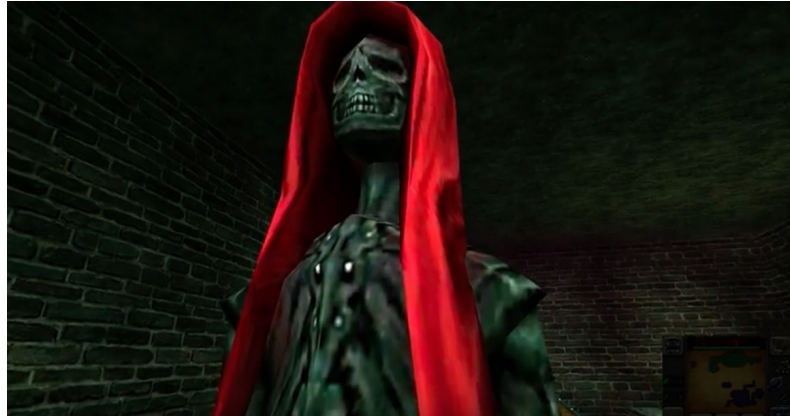
Encontram-se também vários frisos com ilustrações de Yaoguais ou Youkais, seres sobrenaturais da mitologia chinesa comumente associados a um espírito maligno ou de anjos caídos, que obtiveram seus poderes a partir da prática de um ritual taoísta. Isso, somado às várias estátuas da Morte e de corvos, reforça o fato de que ali, é um local de morte e punição, onde aqueles que caem e se desviam do modelo divino.

Por outro lado, mais próximo ao final do templo, o cenário vai se tornando menos perigoso e claustrofóbico, tornando-se monótono e calmo. Ali existe um rio de névoa roxa, onde um barco cuja proa exibe uma figura cadavérica entalhada, a qual carrega sinos em cada uma das mãos e uma manta vermelha cobrindo seu corpo. Uma clara referência a Caronte, o barqueiro do Hades, que transporta as

40 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=zJlryngaiA4&index=26&list=PLkBK2hrDcB5uN8x-McG7Wh9y2UCymjwB5> >. Captura. Acesso 10 de Set, 2018.

almas dos mortos pelas águas do rio Estige e Aqueronte, que dividiam o mundo dos vivos e dos mortos.

Figure 20: Adorno da Proa



Fonte: ZorZelda⁴¹

Figure 21: Sinos



Fonte: ZorZelda⁴²

Apesar de a evocação desse ser mitológico grego, um artefato chama atenção nessa cena, os sinos. Genericamente, a figura da Caronte possui uma remo em suas mãos, e no caso de entidade morte em si, a foice é seu elemento identifi-

41 Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=zJlryngaiA4&index=26&list=PLkBK2hrDcB5uN8x-McG7Wh9y2UCymjwB5> >. Captura: 15:40. Acesso 10 de Set. 2018.

42 Disponível em:< <https://www.youtube.com/watch?v=zJlryngaiA4&list=PLkBK2hrDcB5uN8x-McG7Wh9y2UCymjwB5&index=27&t=0s> >. Captura 15:36. Acesso 17 de Nov, 2018.

gador; o sino, foge a regra, porém seu simbolismo acrescenta muito a temática do templo, uma vez que ela reforça a conexão desse local sombrio ou o Eixo Cósmico.

[...] pela posição do seu badalo, o sino evoca a posição de tudo o que está suspenso entre o céu e a terra, e, por isso mesmo, estabelece uma comunicação entre os dois. Mas também tem o poder de entrar em relação com o mundo subterrâneo. (CHEVALIER, 1969, p. 835)

No caso do Templo da Terra, mesmo tendo a dor da perda referenciada pelo local, evoca um vazio, como se ali restasse apenas o corpo, a matéria, como um enorme cemitério. A imutabilidade do local é apresentada a partir de estátuas de elefantes com armaduras em alguns locais, eles quase sempre estão "sentados" em blocos de pedras.

O elefante é símbolo, não de peso bruto, mas de estabilidade, de imutabilidade. A ioga costuma atribuí-lo ao chakra muladhara, de onde ele corresponde, conseqüentemente, ao elemento terra e à cor ocre. (CHEVALIER, 1969, p. 359)

Escuro e cinza, com paredes lixadas, o Templo parece o interior de um grande caixão esculpido na pedra. Esse local, em relação ao templo analisado anteriormente, parece ser mais palpável e mais próximo de superfície.

Mesmo não representando a punição como o Templo da Sombra, esse local ainda mantém seu caráter de julgamento. Arquitetura, evidenciada tanto nos frisos, quanto nas estátuas do templo. Em uma sala, uma grande figura de pedra, sorridente e que com seus enormes olhos parece julgar ou brincar com o seu observador.

Figure 22: Estátua Sorridente



Fonte: BeardBear⁴³

A dualidade da estátua, o sol e lua no olhar, a pureza e depravação do sorriso, evocam um sentimento de nulidade ao observador, o qual fica a mercê da escolha divina, uma vez que os astros, comumente representam os olhos do ser supremos, e nenhuma ação terrena escapa a eles.

Tanto no Bhagavad-Gita como nos Upanixades, os dois olhos são identificados como os dois luzeiros: o Sol e a Lua. [...] Tradicionalmente o olho direito (sol) corresponde à atividade e o futuro, o olha esquerdo (Lua) à passividade e ao passado. (CHEVALIER, 1969, p. 653)

No templo, para poder ir mais fundo e completar seu objetivo, ele é obrigado a passar pelo julgamento simbólico da estátua, para então que o "deus sorridente" abra o caminho para o fundo, em direção ao centro do mundo.

O olho divino que tudo vê é ainda representado pelo sol: é o olho do mundo, expressão que corresponde a Agni e que também designa Buda. O olho do mundo é o buraco no alto do domo, portal do sol; o olhar divino que abraça o cosmo, mas igualmente a passagem obrigatória para a saída do cosmo. (CHEVALIER, 1969, p. 654)

Os dois templos citados até agora são vistos espaços de morte, julgamento e punição, através de meios divinos. Já no caso de Terra dos Árbitros a vontade divina é aplica aos vivos, através dos Sábios e pelo império de Hyrule. Conhecida como uma prisão, local de banimento e execução, o enorme coliseu resiste no meio do deserto e sua grandiosidade arquitetônica ultrapassa os outros dois templos. Na entrada vê-se o símbolo da família real de Hyrule e no topo da estrutura cilíndrica central pode-se ver os símbolos dos seis sábios distribuídos simetricamente em pilares também decorados com o símbolo da deusa. Os adornos em dourado claramente refletem a presença divina apenas pela cor, podendo até dispensar gravuras se fosse necessário.

43 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=UYUplkfcLL0&list=PL7RjQqHgsQeSDBDc2-vRLMMSS2793GwWBN&t=0s&index=21> >. Captura: 17:12. Acesso 17 de Nov, 2018.

Figure 23: Entrada da Terra dos Árbiteros



Fonte: Zelda Wiki⁴⁴

A partir disso, é possível perceber a constante hierarquização dos símbolos sagrados na prisão, a Triforce sempre vem primeiro, sendo "abraçada" pelo par de asas, os quais simbolizam Hylia, e por fim, bem menores ou inscritos dentro das unidades citadas anteriormente, vem os símbolos dos elementos dos seis sábios. Esse padrão ou ordem, reforça a ligação entre os sábios e as deusas, justificando sua autoridade de julgamento e execução, sob o precedente do desejo divino.

Por outro lado, existem câmaras específicas e com grandes fossos ou abóbadas circulares, onde sempre há selos de papel pregados nelas, responsáveis por prender uma entidade maligna através de objetos ou enterrando-a no fundo na areia. Além disso em vários locais da prisão, olhos são exaustivamente grafados nas paredes. A pressão e imponência divina parece ser palpável para quem percorre os corredores desse grande coliseu.

⁴⁴ Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Arbiter%27s_Grounds.jpg >. Acesso 17 de Nov, 2018.

Figure 24: Câmara com Selos



Fonte: Zelda Wiki⁴⁵

Figure 25: Câmara do Espelho



Fonte: Zelda Wiki⁴⁶

Em resumo, no contexto sagrado de Zelda, a morte não difere-se muito da conceituação proposta por Eliade (2010), a qual mesmo fazendo parte de uma leitura mais ocidentalizada da religião, ainda mantém traços e referências orientais. Ela é vista com um rito de passagem, sob o qual todas as criaturas do universo vão passar. Ninguém escapa da punição pelos seus pecados, sempre é necessário buscar o caminho até o eixo cósmico, até mesmo quando se habita as regiões mais inferiores.

45 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:DeathSwordRoped.jpg> >. Acesso 17 de Nov, 2018.

46 Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Mirror_Chamber.jpg >. Acesso 17 de Nov, 2018.

6.3.2. Imortalidade e Regeneração

Após jornada pelo submundo, o retorno do ser regenerado à montanha cósmica pode ser associado a uma imortalidade consagrada. Os dois Templos de Floresta (Twilight Princess e Ocarina of Time) e o Templo do Vento (Wind Waker) são a representação material que prova a regeneração cíclica a qual Eliade (2010) citou nos seus estudos. Todos eles são templos cheios de vida, localizados em grandes florestas e muitas vezes construídos e incorporados ao tronco de gigantes árvores.

Figure 26: Templo da Floresta de Ocarina of Time



Fonte: Zelda Wiki⁴⁷

47 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:Ft.jpg> >. Acesso dia 18 de Nov, 2018.

Figure 27: Templo da Floresta de Twilight Princess



Fonte: Zelda Wiki⁴⁸

Figure 28: Templo do Vento



Fonte: BeardBear⁴⁹

Elementos que reiteram simbolicamente a alma, estão reforçados o tempo inteiro, até mesmo quando durante a navegação do jogador pelo local. Segundo alguns povos da África negra (Eliade, 2010), o vento ou sopro, é tão importante quanto a água para a vida vegetal, pois ele simboliza a dinâmica da vida, o fluxo das alma na expansão e criação do mundo. Por isso só através do entendimento do vento, e de como ele opera, é possível “criar” o caminho para se chegar a revelação, uma vez que o vento é ou contém as almas, e elas carregam o conhecimento do por já terem passado pelo mundo. Isso também é reforçado pelos padrões de espirais espalhados pelos templos citados neste capítulo.

48 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:Foresttemple.jpg> >. Acesso dia 18 de Nov, 2018.

49 Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=1vs3_0pRBps&index=23&t=0s&list=PL7RjQqHgsQeSDbDc2vRLMMSS2793GwWBN >. Captura: 9:25. Acesso dia 18 de Nov, 2018.

A espiral simboliza, igualmente, a viagem da alma, após a morte, ao longo dos caminhos desconhecidos, mas que conduzem, através dos seus desvios ordenados, à morada central do ser eterno. (CHEVALIER, 1969, p. 400)

Por outro lado, a semente, o broto e a árvore, evocam uma comunicação entre os três níveis do cosmo, segundo o dicionário dos símbolos (1969, pág 84), a raízes exploram as profundezas do subterrâneo, seu tronco está em contato com o nível intermediário e com os seres vivos, e, por fim, seus galhos crescem para cima, atraídos pela luz celeste. A árvore em si, é um reflexo do eixo cósmico, porém ao construir-se um templo a partir dela, faz com que esse local seja duas vezes consagrado, resultando num ciclo simbólico.

Símbolo da vida, em perpétua evolução e em ascensão para o céu, ela evoca todo o simbolismo de verticalidade. [...] Por outro lado, serve também para o simbolizar o aspecto cíclico da evolução cósmica: morte e regeneração. (CHEVALIER, 1969, p. 84)

No Templo do Vento, e as paredes são um pouco mais curvas e orgânicas, dando a impressão de que o local foi construído todo dentro que uma grande árvore, apesar diferentemente dos outros dois, ser todo construído em pedra. O local possui várias estátuas de cabeça que lembram muito os Moais da Ilha de Páscoa. Há a crença de que os primeiros habitantes a ilha, os "Rapanui", teriam erguido as primeiras estátuas em homenagem aos líderes mortos, estando todas de costas ao mar e em concordância com o vento que vem do mar.

Figure 29: Estátuas do Templo do Vento.



Fonte: BeardBear⁵⁰

50 Disponível em: < https://www.youtube.com/watch?v=1vs3_0pRBps&index=23&t=0s&list=PL7RjQqHgsQeSDbDc2vRLMMSS2793GwWBN >. Captura: 5:43. acesso dia 18 de Nov, 2018.

Além disso, ali existem vários cataventos e canteiros circulares, onde são plantadas sementes que garantem acesso à algumas salas seladas do templo. Mais uma vez reforçando o simbolismo da árvore, plantar e ver o caminho apontado boto, o caminho para o centro. Há também alguns ladrilhos e estruturas metálicas com o símbolo de uma borboleta, espalhados pelo local.

Entre os astecas, a borboleta é um símbolo da alma, ou do sopro vital, que escapa da boca do agonizante. Uma borboleta brincando entre as flores representa a alma de um guerreiro caído nos campos de batalha. (CHEVALIER, 1969, p. 139)

Borboletas, vagalumes, esporos, ou qualquer partícula que pode ser carregada vento, adornam esses três templos dedicados à natureza. A sobrenaturalidade e a longevidade desses cenários naturais, assim como a imortalidade e regeneração das almas que vagam junto ao vento podem ser sentidas com clareza, mas também de forma sutil, ao adentrar nestes locais.

6.3.3. Reflexão e Purificação

Os lugares sagrados estudados até o momento contam o modo como o povo de Hyrule encara a morte e o que acontece depois dela, evocando e atribuindo simbolismos aos elementos naturais de terra, vegetação, vento e sombra. Mas quando se trata da regeneração a alma enquanto vivos, os Hyruleanos recorrem a unção através da água e da luz. Os locais dedicados a esse rito de consagração da alma, são o Templo do Lago (Twilight Princess), o Templo da Água (Ocarina of time) e Templo do Espírito (Ocarina of Time).

Figure 30: Templo do Lago



Fonte: Zelda Wiki⁵¹

Figure 31: Templo da Água



Fonte: Zelda Wiki⁵²

Figure 32: Templo do Espírito



Fonte: Zelda Wiki⁵³

Escavado na rocha, o Templo do Espírito lembra o complexo Abu Simbel no Egito, só que contendo a grande figura da Deusa de Areia, divindade menor e desconhecida, cultuada apenas por uma tribo por toda Hyrule. A imagem revela uma mulher serena, com as mãos espalmadas em uma posição de meditação, além

51 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:LakebedEntranceTP.png> >. Acesso dia 18 de Nov, 2018.

52 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:Wtt.jpg> >. Acesso dia 18 de Nov, 2018.

53 Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Spirit_Temple.jpg >. Acesso dia 18 de Nov, 2018.

disso uma serpente envolta dos ombros.

O templo é dividido em duas partes iguais, ao entrar, o viajante é recebido por uma escada ladeada por duas serpentes, e esses ícones oferecem informações necessárias para a navegação por ali. Neste caso, cada cobra está alinhada com uma metade específica do templo, uma dedicada futuro e ao fogo e outra ao passado e à água. Isso repete o tempo inteiro, equilibrando simbolicamente o local, até para derrotar o mal que perturba o templo, o jogador precisa buscar o equilíbrio, usando gelo contra o fogo e vice-versa.

Figure 33: Última Câmara do templo do Espírito



Fonte: ZorZelda⁵⁴

Somando-se isso, ao elemento do símbolo do yin-yang o qual representa, no universo do jogo, o elemento correspondente ao espírito, é correto afirmar que esse local serve um local de meditação. O ser que busca suprir suas necessidades ônticas, atingindo um autoconhecimento através da temperança e de uma vida equilibrada, ascenderá com mais facilidade rumo montanha cósmica.

Por outro lado, os outros dois templos incorporam o elemento água no seu ritual e reflexão/purificação, ambos localizados no fundo de um lago, eles exigem a imersão literal e metafórica do herói em águas sagradas.

O Templo do Lago apresenta uma arquitetura simples e angulosa, lembrando

54 Disponível em:

< <https://www.youtube.com/watch?v=U4DuYGEDQXQ&index=31&list=PLkBK2hrDcB5uN8x-McG7Wh9y2UCymjwB5> >. Captura: 13:02. Acesso dia 12 de Set, 2018.

as formas irregulares dos projetos de Antoni Gaudí, como nos projetos do arquiteto, a construção do templo parece respeitar as formas naturais do ambiente, evitando ao máximo a ocorrência de quinas e uma simetria radial partir da sala central. Já o Templo da Água tem uma clara influência da arquitetura imperial chinesa, principalmente da dinastia Tang. A sala central possui uma construção vertical totalmente simétrica, igual a Torre de Ping Yao (Shanxi, China), a qual valoriza o espaço horizontal interno do templo. Mas apesar de estilos arquitetônicos diferentes o equilíbrio envolvido na navegação dos locais e nos quebra-cabeças apresentados ao jogador, aproximam os dois templos aquáticos ao Templo do Espírito, reafirmando assim a temática em conjunto.

Nos templos aquáticos, a figura do que parece ser uma cobra/enguia aparece em detalhes em várias salas, assim como imagens e estátuas de dragões aquáticos (este presente somente no Templo da Água). Tais animais evocam a sinuosidade e o aspecto fluído do líquido/espírito, ora fonte de vida, ora veneno, porém seus significados vão muito além disso.

[...] o naja, como o píton, é um símbolo de goela, engolindo e cuspidando de novo o astro solar ou o homem, nas duas extremidades de um horizonte; portanto, um símbolo iniciático de morte e renascimento (CHEVALIER, 1969, p. 629)

A enguia - para nós, imagem do escorregadio e símbolo de dissimulação - relaciona-se ao mesmo tempo com a serpente por sua morfologia, e com os seus símbolos aquáticos, pelo seu habitat. (CHEVALIER, 1969, p. 372)

[...] o simbolismo aquático permanece, evidentemente, capital; se os dragões vivem na água, fazem brotar fontes; rei das nagas, identificando-se, aqui também, à serpente - o dragão está ligado sobretudo à produção da chuva e da tempestade, manifestações da atividade celeste. (CHEVALIER, 1969, p. 350)

É interessante notar que todas elas representam a dualidade do ser e do espírito, ou até mesmo as possibilidades e escolhas humanas, criar ou destruir, fazer o bem ou o mau, a batalha interna do ser humano contra si mesmo a fim de elevar-se. Por outro lado, o Templo da Água retrata essa “autobatalha” de um modo mais literal.

Figure 34: Batalha contra o Reflexo



Fonte: ZorZelda⁵⁵

Figure 35: Sala dos espelhos de Prata



Fonte: ZorZelda⁵⁶

Ao passar por uma porta o jogador encontra-se num local aberto, onde não existem paredes nem teto, apenas grande lago muito raso, como uma árvore numa ilha no centro; esse lugar assemelha-se a um pátio de um palácio chinês que está em ruínas e alagado. Além disso, tudo tem reflexo na piscina natural, menos o herói, pois sua própria sombra é seu inimigo.

Os templos de purificação e reflexão servem para guiar mentalmente quem adentra nele, sem autoconhecimento, sem sabedoria, ninguém é capaz de atingir a iluminação. Seja pela dominação do seu outro "eu" ou pela meditação, o jogador na pele do herói testa sua paciência ao tentar achar o equilíbrio, repetindo manobras e fórmulas a fim de chegar ao seu objetivo.

6.3.4. Poder e Energia

A água evoca a espiritualidade do ser, configura o poder da mente, evocando e suprindo a vontade ôntica da ser. O fogo por outro lado, é capaz de materializar aquilo que é abstrato, servindo para testar fisicamente a força dos humanos, sendo representado pelo Templo do Fogo (Ocarina of Time) e o Templo da Terra (Skyward Sword). Porém, o desafio pode partir diretamente de cima, onde o fogo celeste

55 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=m3ucPjOjDtk&list=PLkBK2hrDcB5uN8x-McG7Wh9y2UCymjwB5&index=22> >. Captura: 12:51. Acesso dia 9 de Set, 2018

56 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=m3ucPjOjDtk&list=PLkBK2hrDcB5uN8x-McG7Wh9y2UCymjwB5&index=22> >. Captura: 23:41. Acesso dia 9 de Set, 2018

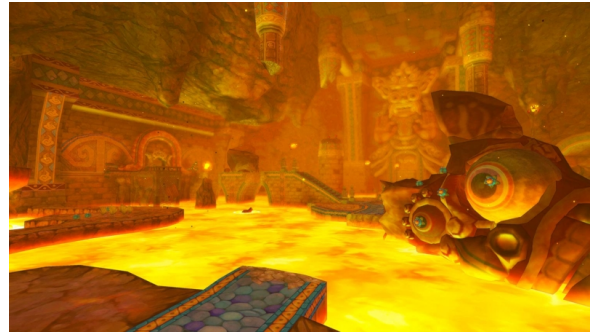
difere-se do terrestre citado anteriormente, assumindo a forma de relâmpago, o qual é o elemento divino julgador do talento dos heróis. Esse fogo urânico, é representado pela Torre dos Deuses (Wind Waker).

Figure 36: Templo do Fogo



Fonte: ZorZelda⁵⁷

Figure 37: Templo da Terra de Skyward Sword



Fonte: Zelda Wiki⁵⁸

Figure 38: Torre dos Deuses



Fonte: Zelda Wiki⁵⁹

Os dois templos representados pelo fogo terrestre parecem palácios e sempre estão localizados à base de vulcões ativos, nutrindo seu poder sagrado através da

57 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=hMRLit2OoUE&index=20&list=PLkBK2h-rDcB5uN8x-McG7Wh9y2UCymjwB5&t=4s> >. Captura: 00:01. Acesso dia 9 de Set, 2018.

58 Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Earth_Temple.png >. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

59 Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Tower_of_the_Gods.jpg >. Acesso em: 18 de nov, 2018.

vida e da energia que brota do veio da terra. A arquitetura grande influência de cultura maori, tanto nas estátuas, frisos e no chão. Já em alguns azulejos contém a representação do fogo e em outros vemos a representação de cobras e dragões asiáticos, evocando a força brutal dos primórdios da criação do mundo.

Potência celeste, criadora, ordenadora, o dragão é, muito naturalmente o símbolo do imperador. [...] O dragão é uma manifestação da onipotência imperial chinesa: a face do dragão significa a face do imperador; o andar do dragão é o porte majestoso do chefe; a pérola do dragão, que ele carrega, ao que se acredita, na garganta, é o brilho indiscutível da palavra do chefe, a perfeição de seu pensamento e de suas ordens. (CHEVALIER, 1969, p. 350)

Figure 39: Portão do Templo da Terra



Fonte: KVZ Gaming HD⁶⁰

Além da nobreza representada pelo dragão de fogo, a cultura influencia asiática dos templos é acrescida por um símbolo do budismo, a flor de 8 pétalas, Lótus. Ela representa o nobre caminho óctuplo, o qual enfatiza que o homem deve buscar em vida ter o entendimento correto, o pensamento correto, a linguagem correta, a ação correta, o modo de vida correto, o esforço correto, a atenção plena correta e a concentração correta. Isso poderia indicar uma possível instrução divina de como a vida deve ser vivida conforme a vontade divina, ou pode representar as virtudes necessárias para uma vida heroica e santa.

Os dois templos são vistos como locais de instrução e desafio, um treinamento para vida heroica e santificada, porém a provação, o teste final, ocorre num

60 Disponível em:< https://www.youtube.com/watch?v=1OE_Fuqb2RA&t=0s&index=11&list=PL0KX7kvoKj6KEXoVjJ_w_24MBr4QwldBg >. Captura: 17:04. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

lugar acessível para poucos, revelado pelos próprios deuses.

A Torre dos Deuses é uma grande estrutura na cor branca, semelhante há um grande farol, envolta por grande redoma circular semelhante ao coliseu. Externamente pode-se observar inscrições do idioma antigo de Hyrule por toda a parede da estrutura, além do fato de que algumas das marcações nas paredes parecem muito circuitos eletrônicos irradiando eletricidade, indicando uma sabedoria e desenvolvimento distantes do mundo terreno.

Figure 40: Detalhes dos Circuitos



Fonte: BeardBear⁶¹

A torre é a construção mais alta em todo Hyrule retratada pelo jogo Wind Waker, sendo também que em largura, maior do que a maior parte as ilhas do local, espalhadas pelo grande mar. Esse exagero reforça a sensação de nulidade do jogador, o qual não passa de um mísero ponto ao lado de uma estrutura que toca os céus.

A força dos deuses, elemento de ignição para o nascimento do cosmo, é bem representada por esses três espaços sagrados. Eles servem como inspiração, para despertar a força dos heróis e separá-los do restante das pessoas comuns, uma vez que se inspirar e sentir o poder supremo através de queimaduras e descargas elétricas, o homem se santifica.

61 Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=ljFkI7F6DAc&list=PL7RjQqHgsQeSdbDc2-vRLMMSS2793GwWBN&index=14&t=0s> >. Captura: 29:43. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

6.3.5. Criação

Assim como todos os locais analisados até agora, os templos deste capítulo também possuem uma ligação com a abóbada celeste, mas eles vão além disso, eles estão posicionados exatamente o centro do mundo ou cosmo. Representado materialmente onde tudo começou, o Templo de Hylia (Skyward Sword), os dois Templos do Tempo (Ocarina of Time e Twilight Princess) representam o mesmo edifício só que em eras diferentes, reconstruídos e resantificados mesmo nos momentos mais sombrios de Hyrule.

Figure 41: Terras Seladas (Eixo Cósmico)



Fonte: Zelda Wiki⁶²

O templo de Hylia localiza-se nas Terras Seladas, região conhecida por ter a uma grande depressão em forma de espiral com um selo no centro, onde Demise foi selado após a grande batalha de fundação do mundo. Claramente o "centro do mundo" do ponto de vista religioso. Espaço no qual se fundou o mundo, através do isolamento do mal encarnado (selamento da besta) e da sacralização do mundo a partir daquele ponto, pela expansão do poder divino, e pela salvação do "povo escolhido". O Templo foi dividido em duas partes durante a batalha antiga, em terra ele ficou conhecido como o Templo Selado, e a parte que foi elevada aos céus junto com o povo escolhido foi a Estátua da Deusa, a qual guarda dois dos itens mais preciosos do universo, a Espada Mestra e a Triforce.

62 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:SealedGrounds.png> >. Acesso em: 18 de Nov,2018.

Figure 42: Templo de Hylia



Fonte: Zelda Wiki⁶³

A construção da estátua da deusa e do Templo Selado seguem um mesmo estilo neoclássico, os frisos contêm a ilustração de aves, além de todas outras representações da deusa. Ela possui asas e seus cabelos parecem penas também, em seu peito está encunhado seu símbolo, o pássaro de asas abertas. Com significações indo desde a leveza e o poder de voar dos imortais, ou até de desmaterialização e passagem ao corpo sutil, as asas representam principalmente:

[...] uma elevação ao sublime, um impulso para transcender a condição humana. Constituem o atributo mais característico do ser divinizado e de seu acesso às regiões uranianas. A adjunção de asas a certas figuras transforma símbolos. Por exemplo, o serpente, de signo de perversão do espírito, torna-se, quando alada, símbolo de espiritualização, de divindade. (CHEVALIER, 1969, p. 90)

Sempre e em qualquer situação, mesmo em releituras e adaptações de qualquer outro povo de Hyrule que não sejam os Hylians, quando as asas aparecem representadas, elas sempre se referem a Hylia, a Deusa gentil que abriu mão de sua divindade para salvar sua terra e seu povo.

63 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:SealedGrounds.png> >. Acesso em: 18 de Nov,2018.

Figure 43: Estátua de Deusa Hylia



Fonte: Zelda Wiki⁶⁴

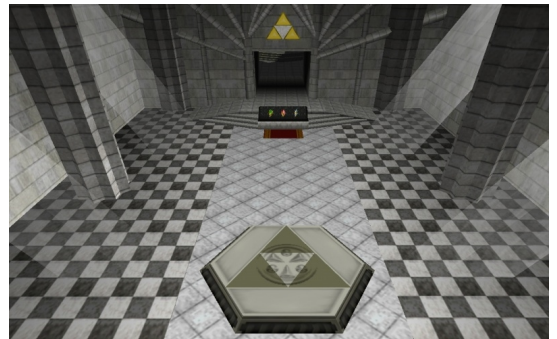
Não se sabe ao certo quando, mas um dia Templo de Hylia foi totalmente destruído, e sendo reconstruído e renomeado como o Templo do Tempo. O edifício lembra uma gótica da baixa idade, cheia de arcos, vitrais e abóbadas. É também a maior construção da cidade, sempre lembrado, pelo seu tamanho e imponência, como a estrutura mais próxima do céu em toda Hyrule.

Figure 45: Templo do Tempo (entrada)



Fonte: Zelda Wiki⁶⁵

Figura 44: Templo do tempo (interior)



Fonte: Zelda Wiki⁶⁶

64 Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:HW_Statue_of_the_Goddess.png >. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

65 Disponível em: < https://zelda.gamepedia.com/File:Temple_of_Time_OoT3D.jpg >. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

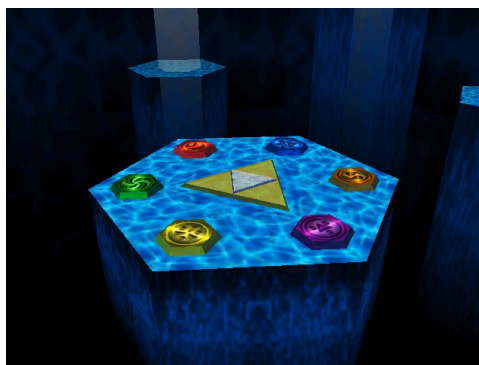
66 Disponível em: < <https://zelda.gamepedia.com/File:Templeoftimeinside.jpg> >. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

O lugar é bem iluminado e contém a Triforce esculpida e gravada por todo local, assim como padrões de irradiação por todo o templo. Ele guarda uma sala com um grande altar hexagonal onde a Espada Mestra se encontra cravada ao centro, envolta pelo símbolo da Triforce no chão e logo em seguida rodeado pelo símbolo dos sábios. A iluminação e a nobreza do local são quase sobrenaturais, permitindo ao jogador uma nostalgia ao entrar num local que parece estar congelado no tempo. Além disso, a presença das Deusas Douradas é reafirmada o tempo inteiro pela repetição excessiva do número 3 e de seus múltiplos 6 e 12, tanto em formas geométricas e posicionamento de símbolos, quando no número de chaves necessárias para abrir um portal por exemplo. O número 12, referenciando-se ao relógio, e por consequência o próprio tempo tem um simbolismo relacionado a imortalidade e atemporalidade divina.

O tempo é frequentemente simbolizado pela Rosácea, pela Roda, com seu movimento giratório, pelos doze signos do Zodíaco, que descrevem o ciclo da vida e, geralmente, por todas as figuras circulares. O centro do círculo é, então, considerado como o aspecto imóvel do ser, o eixo que torna possível o movimento dos seres, embora opondo-se a este como a eternidade se opõe ao tempo: imagem móvel da imóvel eternidade. (CHEVALIER, 1969, p. 876)

Porém, o que mais chama atenção de neste templo, é uma sala extradimensional localizada num outro plano de existência chamado de Domínio Sagrado, uma dimensão praticamente vazia e imbuída de poder sagrado primordial.

Figura 46: Câmara dos Sábios



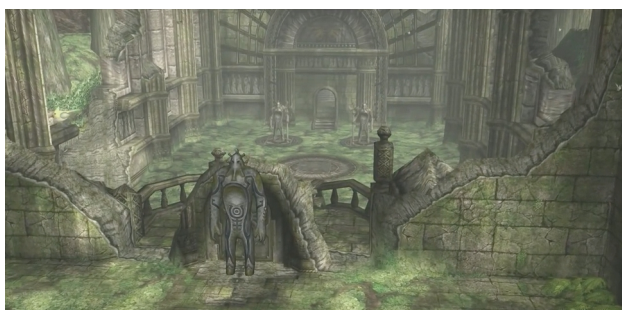
Fonte: Zelda Wiki⁶⁷

67 Disponível em: <<https://zelda.gamepedia.com/File:CoS.png>>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

Essa câmara não possui teto ou paredes ou chão, é um grande vazio, a não ser pelas poucas plataformas espalhadas por ali. Delas, um veio d'água brota no centro transformando-as em pequenas cachoeiras. Uma luz sobrenatural incide sobre todas as plataformas, porém uma delas é bem mais iluminadas do que as outras. Nessa plataforma, vemos os símbolos do seis sábios, e a Triforce no centro. O herói, e o jogador na pele dele, tem apenas o vislumbre da dimensão durante curtos períodos de tempo durante o jogo, sem a possibilidade de interagir muito com o ambiente, passando a ideia de que o sagrado está próximo, quase palpável.

Eras depois, o Templo do Tempo, encontra-se em ruínas e abandonado, poucas paredes estão de pé e a floresta invade o lugar escondendo-o. O símbolo da Triforce está gravado no chão sem nenhuma vegetação atrapalhando sua visualização. Percebe-se que nenhum dos símbolos sagrados apresentados ali foram "profanado" pela ação do tempo, de alguma forma o poder simbólico que emanam deles os preservou como se estivessem congelados no tempo.

Figura 47: Templo do Tempo (presente)



Fonte: Beard Bear⁶⁸

Figura 48: Templo do Tempo (passado)



Fonte: Beard Bear⁶⁹

Em segunda instância, quando o herói volta no tempo, depara-se com a verdadeira faceta do templo, um local em perfeitas condições e também possui um ambiente bem iluminado. Essa regeneração da matéria do retorno ao passado

68 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4IXdJFE6D6c&t=4s&index=23&list=PL7RjQqHgsQeRdg6ef5ZZQEQ_hyv9hJG1I>. Captura: 25:33. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

69 Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4IXdJFE6D6c&t=4s&index=23&list=PL7RjQqHgsQeRdg6ef5ZZQEQ_hyv9hJG1I>. Captura: 29:12. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

remete a alegoria teorizada por Eliade (2010), a qual afirma que o tempo sagrado é cíclico e está em constante regeneração, consagrando o mundo ou retornar ao período da criação.

Essa versão do templo é mais detalhada e suntuosa que o anterior, logo na entrada existem duas estátuas de humanóides em guarda e empunhando grandes martelos, padrão o qual se repete por todo local. Essas figuras antigas e de aparência tecnológica parecem representar guardiões do tempo, uma vez que toda, sem exceção carregam o martelo.

A clava [martelo ou maço] aparece correntemente como associada à força brutal e primitiva. Ela é a arma de Hércules. Mas também, nas mãos de Vixenu, tem um sentido completamente diferente: é símbolo do conhecimento primordial, do poder de conhecer. Ela se identifica simultaneamente com Kali, o poder do tempo tempo que destrói tudo o que a ele se opõe, segundo o Krishna-Upanixade. (CHEVALIER, 1969, p. 876)

O martelo, associado com o sino, o qual simboliza a repercussão do poder divino através do seu badalo, deixa claro que o tempo divino existe ali naquele local, restaurador do mundo independentemente do caos em que se encontra. Os Templos citados neste capítulo provam ao jogador, através de sua persistência e imponência, que as Deusas e o tempo Divino estão acima de tudo.

6.3.6. Legado Divino

Apesar das Deusas serem reafirmadas constantemente em diversos locais e momentos a história de Hyrule, existem eras em que o culto à Elas se encontra bastante fragilizado, e que poucas pessoas ainda tem alguma ciência sobre os textos antigos. Mas apesar disso, existem locais secretos ou acessíveis o poucos onde a memória permanece dormente, seja em Masmorras Desconhecidas (The Legend of Zelda) em cavernas subterrâneas pertencentes à uma terra devastada, ou em uma Câmara Secreta (Wind Waker) num castelo submerso após um grande dilúvio, o legado da história sagrada de Hyrule resiste para ser recontado mais uma vez.

A primeira arquitetura de memória e legado divino estudada foi a Ilha das Canções (Skyward Sword). A Ilha flutuante no céu é composta por blocos de terra flutuantes, no qual em um deles possui um conjunto de estátuas de pássaros e no

outro bloco há uma torre cheia de vinhas como se tivesse esquecida por um bom tempo, porém bem conservada. A ilha parece uma grande caixa de música da deusa, escondida do restante do "mundo". Só pode ser achada através do dois itens criados e empunhados pela própria deusa, a Harpa e a Espada Mestra.

Figura 49: Ilha das Canções



Fonte: Zelda Wiki⁷⁰

Dentro dessa torre o friso contém a representação da trífurca, de asas e do vento. Além disso verifica-se a presença de brasões dourados com a imagem do rosto da Deusa e também azulejos mostrando sua imagem de corpo inteiro. Fato desses símbolos sagrados estarem dispostos repetitivamente evocam a presença sagrada no local.

O corredor vai até um ponto perto do centro da sala revelando um grande fosso fundo e escuro, porém nota-se que apesar de não ter nenhuma janela ou abertura, o local recebe uma luz sobrenatural vinda de cima reforçando o aspecto sagrado ali. O fosso não apresenta ameaça, mas serve conscientizar o visitante sobre sua própria humanidade e pequenez, pois dali pra frente, ele não é capaz andar, não há chão literal e metaforicamente falando. Além disso existem três estátuas da deusa Hylia que quando ativadas pela Espada Mestra, cantam para herói, essas canções sagradas sugerem a existência de uma mensagem, mito ou evangelho a ser ouvido e interpretado. E o fato da "própria" Hylia estar às cantando sugere o diálogo quase que direto entre a divindade e sua criatura.

⁷⁰ Disponível em: <<https://zelda.gamepedia.com/File:Thunderhead.png>>. Acesso em 18 de Nov, 2018.

Figura 50: Estátua da Deusa Hylia cantando



Fonte: Zelda Wiki⁷¹

Outro local de legado divino muito importante é a Câmara Secreta, localizada no castelo de Hyrule, o qual está parado numa bolha temporal no fundo do Grande Mar. A sala está escondida embaixo de uma estátua de um jovem guerreiro apontando a espada para o alto, deixando claro o quão grande era o respeito e admiração da Realeza e do povo de Hyrule pelo Herói do Tempo (Ocarina of Time).

Figura 51: Estátua do Herói do Tempo



Fonte: Beard Bear⁷²

Dentro da ampla câmara existe um grande altar com a Espada Mestra fincada num pedestal bem no seu centro, envolta dela vemos uma série de elementos gra-

71 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:Inside_Isle_of_Songs.png>. Acesso em 18 de Nov, 2018.

72 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AYrijXyQlhM&index=15&list=PL7RjQqHgsQeSDbDc2vRLMMSS2793GwWBN&t=0s>>. Captura: 1:54. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

vados no chão; as três unidades da Triforce, depois uma barreira de nuvens circundam os elementos anteriores e, por fim, há várias figuras humanas em curvando-se em direção ao centro. Fora do altar existe uma rasa piscina de água cristalina e cinco estátuas gigantescas de guerreiros empunhando espadas que guardam também o centro. Por fim existem nove vitrais adornando a câmara, seis referem-se aos sábios, dois contêm a triforce e o último mostra a Triforce incidindo sua luz sobre a besta e o mar a engolindo.

Figura 52: Câmara Secreta



Fonte: Beard Bear ⁷³

Figura 53: Vitrais dos Sábios



Fonte: Zelda Wiki⁷⁴

Esse local, mesmo não se tratando de um templo ou lugar sagrado, ele pre-

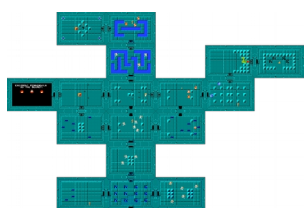
73 Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=AYrijXyQlhM&index=15&list=PL7RjQqHgsQeSDbDc2vRLMMSS2793GwWBN&t=0s>>. Captura: 3:56. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

74 Disponível em: <<https://zelda.gamepedia.com/File:RauruTWW.png>>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

serva uma memória forte da história religiosa e cíclica de Hyrule, além de proteger um dos itens mais poderosos e sagrado do universo.

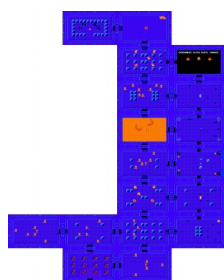
O legado divino ainda existe numa Hyrule subterrânea e devastada pelo mal, incontáveis eras se passaram e esses locais, os quais nem nome possuem mais, perduram intocados até que um novo herói se levante para reivindicar mais uma vez a terra sagrada coletando os fragmentos da Triforce guardados nelas. Pertencentes ao primeiro jogo da franquia, as Masmorras Desconhecidas podem parecer simples devido aos seus gráficos em 8 bits, mas elas apresentam uma grande significação simbólica devido a configuração dos seus mapas. As masmorras, ordem, possuem as seguintes formas: o pássaro, a lua, o manji, a serpente, o lagarto, o dragão, o demônio, o leão e a caveira.

Figura 54: O Pássaro



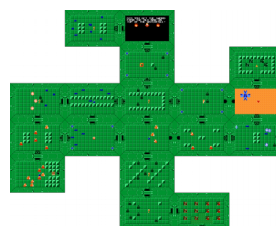
Fonte: Zelda Wiki ⁷⁵

Figura 55: A Lua



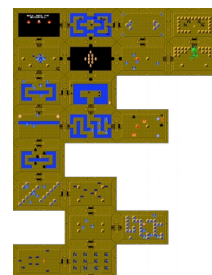
Fonte: Zelda Wiki ⁷⁶

Figura 56: O Manji



Fonte: Zelda Wiki ⁷⁷

Figura 57: A Serpente



Fonte: Zelda Wiki ⁷⁸

Figura 58: O Lagarto

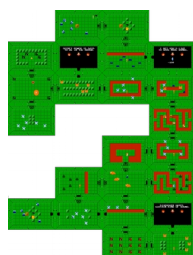


Figura 59: O Dragão

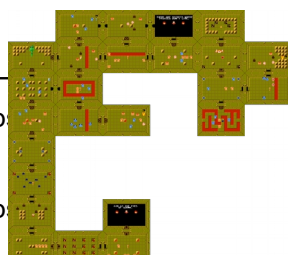


Figura 60: O Demônio

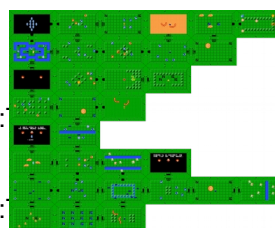
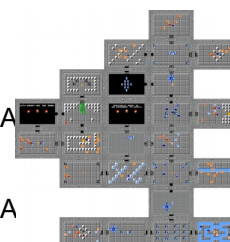


Figura 61: O Leão



⁷⁷ Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Level-3_Map.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

⁷⁸ Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Level-4_Map.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

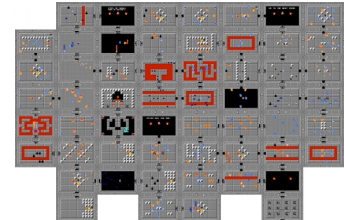
Fonte: Zelda Wiki⁷⁹

Fonte: Zelda Wiki⁸⁰

Fonte: Zelda Wiki⁸¹

Fonte: Zelda Wiki⁸²

Figura 62: A Caveira



Fonte: Zelda Wiki⁸³

A disposição desses símbolos ordenados parecem contar uma história, a qual faz mais sentido aos separá-los em trincas. Nos primeiros três mapas, é possível perceber a representação da deusa Hylia, a partir do pássaro, o qual como foi discutido, simbolizando a transcendência da condição humana, representando um ser ucraniano. A lua, simboliza universalmente a feminilidade, a periodicidade, exaltando a reencarnação periódica da deusa. O sol dourado é considerado a própria divindade em si, portanto, como a lua apenas reflete a luz do grande astro, pode-se afirmar que ela a forma mortal de Hylia, que no caso é Zelda. Já o manji, também conhecido como suástica budista, quando virado para a esquerda, representa amor e misericórdia, quando virado para a direita representa força e inteligência. Entretanto, ele também simboliza a regeneração cíclica.

79 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Level-5_Map.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

80 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Level-6_Map.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

81 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Level-7_Map.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

82 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Level-8_Map.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

83 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TLoZ_Level-9_Map.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

Qualquer que seja sua complexidade simbólica, a suástica, por seu próprio grafismo, indica manifestamente um movimento de rotação em torno de centro, imóvel, que pode ser o ego ou o pólo. É portanto símbolo de ação, de manifestação, de ciclo e de perpétua regeneração. (CHEVALIER, 1969, p. 852)

Tendo em vista todas essas significações, é possível estabelecer que a primeira trinca faz uma referência à deusa e seu ciclo de regeneração.

Já a segunda trinca, os símbolos da serpente, do lagarto e do dragão, a partir da visão uraniana, como já foi citado antes, representam a goela, a reabsorção cíclica do homem e do universo. Mas por outro lado, como animais terrestres exprimem a agressividade e a força da manifestação do grande deus das trevas que a serpente representa universalmente (CHEVALIER, p. 815).

Essa trinca pode indicar o rompimento a ordem no mundo, o início de equilíbrio, uma vez que apesar do dragão ser representado como ser uraniano de potência celeste e criadora, aqui ele aparece depois do da serpente e do lagarto, dando entender que esses seres terrestres crescem e evoluem em sua ameaça, iniciando aos poucos o caos a terra sagrada.

Por fim, a última trinca apresenta três figuras diferentes, a primeira delas, o demônio, carrega uma carga negativa em diversas religiões e culturas, porém, uma das definições apresentada no dicionários dos símbolos (1969) apresenta uma visão mais imparcial sobre essa criatura sagrada.

O demônio simboliza uma iluminação superior às normas habituais, permitindo ver mais longe e com mais segurança, de modo irredutível aos argumentos. autoriza, mesmo, a violar as regras da razão em nome de uma luz transcendente, que é não só da ordem do conhecimento, mas também da ordem do destino. (CHEVALIER, 1969, p. 329)

Essa definição deixa claro a natureza sagrada do demônio, provando que ele tem conhecimento e força o bastante para perturbar o equilíbrio divino. Já o próximo mapa, no formato de leão, geralmente simboliza a justiça e a lealdade, conferindo-lhe um poder espiritual. Porém, quando essa força tranquila chega à um ponto no qual não mais questionada, ela ganha um caráter ditatorial. A vontade impiedosa gera uma avidez cega pelo poder e pelos desejos, transformando o nobre do leão apenas num símbolo de força incontrolada. Ganondorf, e por consequência Demise,

apresentam o aspecto glutão do ser por poder, vingança e conhecimento, causando distúrbios no ciclo regenerativo do sagrado.

Já a caveira representa a morte, claramente causada pelo demônio e pelo leão citados anteriormente. Por outro lado, no tarô, a morte é conhecida como o arcano das transmutações a da vida eterna. Ela sugere grandes mudanças, e uma fatalidade irreduzível, podendo expressar também a renascimento, criação e destruição. Ao somá-la aos outros mapas da trinca, ela pode significar a qualidade cíclica e regenerativa do mal encarnado, porém em sua dualidade, ela poder estar se referindo profeticamente ao fim necessário do mesmo.

Juntas, as masmorras contam ou encenam, de certo modo, a história recorrente de Hyrule, mesmo que estejam enterradas no veio da terra. Em sua simplicidade, ou nas diversas interpretações dos símbolos em forma de mapa, o jogador fica livre a explorar e formular o sentido real delas e, quem sabe, ao descobrir tenha a sensação de uma revelação.

6.4. AS ANÁLISES DE PERSONAGENS

6.4.1. Link, o Herói do Espírito Inquebrável

Em todos os jogos da franquia The Legend of Zelda, os protagonistas compartilham um mesmo nome e um mesmo destino. Existem muitas encarnações de Link, e cada uma delas possui o Espírito do Herói, tendo até algumas delas relações sanguíneas também. Eles são escolhidos pelas deusas para proteger a terra sagrada sempre que necessário.

Figura 63: Link



Fonte: Zelda Wiki⁸⁴

No geral precisam completar uma série de provações que contribuem para o seu amadurecimento herói. Na grande maioria dos jogos, viajando por Hyrule, restaurando terra e derrotando uma grande variedade de inimigos, ele sempre acaba encontrando Zelda e juntos eles derrotam os descendentes ou os resquícios de maldade de Demise. Durante as eras, ele foi recebendo vários títulos por seus atos de bravura, sendo reconhecido como, Herói dos Ventos, Herói dos Homens e Herói do Tempo. Entretanto, existem detalhes na construção de personagem que ajudam na significação dele como herói e também na construção do processo imersivo do jogador.

Na maioria dos jogos começam com Link dormindo demais e tendo que ser acordado por algum outro personagem. Isso parece representar a situação inicial dele como garoto normal, desavisado e sem consciência alguma de sua verdadeira aspiração como herói civilizador das Deusas. Isso contribui muito no processo imersivo do jogador, uma vez que assim como o herói, ele também desperta da ilusão em que se encontra, para viver a realidade dentro do jogo.

⁸⁴ Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TPHD_Link_Artwork.png>. Acesso em: 18 de Nov, 2018.

Outra característica inerente ao herói é a sua incapacidade de se desviar do caminho, de sua missão. The Legend of Zelda é um jogo cuja narrativa é linear, portanto ela não abre espaço a escolha do herói jogador, mesmo que ele decida visitar minuciosamente um cenário ou um templo, o caminho é sempre uno e para frente. Além disso, Link é incapaz de falar em todos os jogos, reforçando a ideia de submissão e obediência.

Figura 64: Link em forma de lobo



Fonte: Zelda Wiki⁸⁵

Em um jogo específico, Link ganha a habilidade de se transformar em um lobo, porém o vê-lo interagindo com alguns personagens estando nessa forma, é notável a semelhança com o padrão comportamental de um cachorro doméstico. Em outros jogos é possível ver alguns personagens referenciando-o a Link como o "cão" da Deusa Hylia. Analisando-se a simbologia do lobo, é difícil achar alguma característica positiva que o possa ser atribuída ao arquétipo de herói, em uma das poucas entradas do dicionário dos símbolos o ele é visto como "ancestral mítico" ou "herói

85 Disponível em: <<https://zelda.gamepedia.com/File:Wolfinktconcept.png>> Acesso em: 18 de Nov, 2018.

guerreiro", mas assim mesmo seu aspecto de selvageria é o que se sobressai.

Entretanto, ao procurar pela imagem do cão, principalmente relacionando a cultura céltica, qual tem grande influência no jogo, o resultado é totalmente o oposto.

No domínio céltico, o cão é associado ao mundo dos guerreiros. Contrariamente ao que sucede na civilização greco-romana, entre os celtas o cão é objeto de comparação ou de metáforas elogiosas. Cuchulainn, tem o apodo de *cão de Culann*, e sabe-se todos os celtas, tanto os insulares como os continentais, tiveram cães treinados para o combate e a caça. Comparar um herói a um cão era algo honroso, era render homenagem à sua bravura guerreira. (CHEVALIER, 1969, p. 179)

Por fim, é correto concluir que através da máscara do herói escolhido, o jogador poder absorver para si, o sentimento de obediência, perenidade e ciclicidade relacionadas ao papel do protagonista, dentro dessa realidade, como cão e como guerreiro é necessário cumprir, viver e servir conforme os propósitos divinos.

6.4 2. Zelda, a Reencarnação da Deusa Hylia

Outra grande protagonista da história cíclica de Hyrule, Zelda quase sempre está associada a Família Real e a o proteção da Triforce. Apesar de existirem várias princesas de nome homônimo, apenas aquelas que possuem sangue Hylian é que são realmente a reencarnação da Deusa Hylia.

Diferentemente do Herói escolhido, Zelda sempre é retratada como personagem ativa e ciente de seu papel no destino da terra sagrada. A personagem contradiz o estereótipo comum de contos de fadas de "princesa em apuros", tanto é que em diversos momentos e jogos da franquia, ela é possuidora e proficiente em poderes divinos de alto calibre, entre eles a Triforce da Sabedoria, o Poder da Luz e até parte da essência da Deusa Nayru. Mesmo sendo capturada e salva pelo herói, ela não deixa em momento algum de arquitetar planos e medidas preventivas contra o mal que se levanta.

Figura 65: Zelda



Fonte: Zelda Wiki⁸⁶

Como deusa, Hylia tem como principal característica o amor e zelo pelas criaturas criadas pelas Deusas Douradas. Além disso ela é representada sempre como uma donzela alada ou por um pássaro delicado, simbolizando o alijamento do peso, ou seja a leveza espiritual e imaterialidade dos imortais. Hylia está dissolvida em tudo, no céu, nas nuvens e no canto dos pássaros.

Principal divindade no jogo Skyward Sword, apesar de já estar encarnada uma Zelda desde o primeiro momento do jogo, é possível sentir a presença da Deusa em cada uma das construções visitadas pelo herói jogador.

86 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:Princess_Zelda.png> Acesso em: 18 de Nov, 2018.

6.4.3. Ganondorf, o Rei Demônio

Manifestação do ódio de Demise à Deusa Hylia e seu Herói Escolhido, Ganon, também conhecido pelo seu alter-ego Ganondorf, está destinado a reencarnar eternamente em busca de vingança e de poder. Na maioria dos casos, ele retorna depois de ser ressuscitado ou quebrar um selo, e mesmo não aparecendo diretamente em um jogo, seu ódio se infiltra no coração dos Hyruleanos desencadeando guerras viciosas ou eventos catastróficos.

Figura 66: Ganondorf



Fonte: Zelda Wiki⁸⁷

Figura 67: Ganon



Fonte: Zelda Wiki⁸⁸

Ganondorf é o portador da Triforce da força, concedendo-lhe um poder místico sem limites, fazendo dele uma grande ameaça ao mundo. Muitas vezes, seu descontrole faz com que ele se transforme numa besta gigantesca parecida com um javali.

87 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:TPHD_Ganondorf_Artwork.png> Acesso em: 18 de Nov, 2018.

88 Disponível em: <https://zelda.gamepedia.com/File:DarkBeastGanon_TP.png> Acesso em: 18 de Nov, 2018.

Se o javali aparecer no centro do Roda da existência búdica, será sob a forma de um animal negro, símbolo da ignorância e das paixões. Ele é às vezes designado como um porco e é sob este aspecto que devemos ver as significações obscuras do animal: o simbolismo do javali é tão nobre quanto é vil o porco. O porco-selvagem é o símbolo da devassidão desenfreada e da brutalidade. (CHEVALIER, 1969, p. 516)

tradição cristã, o javali simboliza o demônio: ou por ser associado ao porco, glutão e lascivo; ou por sua impetuosidade, que lembra do ardor da paixões; ou, ainda, por evocação de sua passagem devastadora pelos campos, pomares e vinhas.(CHEVALIER, 1969, p. 517)

A enfrentar a besta em javali, o herói jogador simbolicamente enfrenta seus paixões, desejos supérfluos e a malícia. Ganon é a metáfora que serve para lembrar a todos que o mal sempre ressurgue em tempos prósperos devido a própria corrupção humana.

6.5. SÍNTESES

Tendo em vista tudo o que foi analisado até esse momento, a franquia The Legend of Zelda constrói seu universo narrativo a partir de múltiplas referências, muitas vezes isoladas, que vem tanto do ocidente quanto do oriente, confirmando uma das hipóteses levantadas anteriormente relacionada a origem de seus criadores e seu público consumidor.

Os símbolos originais da série são integrados ao repertório do interator através da repetição contínua dos mesmos, buscando o tempo inteiro retomar, a partir de um modelo, a origem da Triforce e a batalha entre os protagonistas por sua posse ou proteção, concretizando a regeneração cíclica do tempo sagrado.

Os símbolos que são imersos no ambiente da franquia de jogos, trazidos de culturas do mundo “real” são ressignificados para o contexto de sua história e ambiente, aparentemente por conveniência. O que pode ser compreendido tanto pelo fator temporal da série, que foi desenvolvida através dos anos, quanto da não intencionalidade de nenhum dos criadores de se desenvolver um ambiente religioso extremamente rígido com referências coerentes entre si, e sim, um ambiente místico e significativo que possa absorver o interator.

Pode-se perceber também, que cada jogo possui uma estética própria que afeta diretamente as escolhas simbólicas tomadas, como no jogo Twilight Princess

por exemplo, que mantém a temática de um mundo misto entre luz e crepúsculo, refletindo tal característica dualista em suas edificações, espaços naturais e comportamento dos personagens e das deusas.

O entardecer e por consequência a chegada da noite, simboliza o distanciamento e enfraquecimento da fé durante esse período. No contexto desse jogo essa decadência é transmitida pelo abandono dos templos, sendo que em alguns casos, como o Templo do Tempo, tais locais estão em ruínas e totalmente esquecidos. Essa linha tênue entre luz e trevas é reforçada também pela busca do herói, por um item sagrado proibido, a Sombra Fundida, o que normalmente não acontece em nenhum dos jogos.

É interessante perceber a analogia intencionalmente estabelecida entre alguns dos templos dos jogos⁸⁹, tanto relacionando suas localidades e elementos, quanto posicionando referências e easter eggs⁹⁰ no cenário, para os interatores que acompanham a série de jogos, esses elementos constroem novas visões mais profundas a respeito do ambiente narrativo, mesmo que essas não sejam confirmadas pela produtora do jogo, reforçando tanto a agência, quanto a transformação da narrativa para aqueles usuários e portanto contribuindo para a imersão.

Também é interessante perceber a gradação com que o elementos religiosos são apresentados ao jogador. A aventura inicia-se sempre contra a vontade do herói, semelhante a um "despertar" repentino para uma realidade secreta que está ruindo ou já beira do colapso. No geral os primeiros três templos ou localidades são apresentados muito brevemente, mas em um momento mais avançado da jornada, esses locais anteriormente apresentados são ressignificados, a construção de sentido se torna plena, e o herói finalmente compreende qual o seu papel e a sacralidade do mundo em que vive.

89 Estes templos são os que foram apresentados juntos durante a análise de arquitetura.

90 Easter eggs são os detalhes escondidos que os criadores e produtores geralmente distribuem em cenários, falas, objetos, etc das produções dedicadas especificamente para fãs da série, que não afetam diretamente a narrativa, mas adicionam detalhes que abrem espaço para novas interpretações a respeito de determinados detalhes.

Em Wind Waker, por exemplo, no qual Hyrule é destruída através de um dilúvio, o herói sai de sua “dormência” após passar por uma provação divina na Torre dos Deuses, antes disso, toda sua jornada continha pequenas pistas e símbolos do sagrado. Por outro lado, após esse ponto de quebra, a presença da obra divina pode ser percebida em todos os lugares, principalmente naqueles os quais o herói já havia passado.

Esses elementos aparecem de forma recorrente nos jogos interpretados, e isso gera uma sensação de revisita ao universo e reforça a repetição cíclica do tempo sagrado do jogo de forma positiva para a interação do jogador disposto a viver as experiências que o jogo se propõe a oferecer, principalmente para aqueles que passaram pelo processo de acompanhar o desenvolvimento da franquia, desde seus jogos mais antigos.

7. CONCLUSÕES

Com um cenário religioso extremamente complexo, extenso e rico, a franquia The Legend of Zelda apresenta um grande potencial para experiências narrativas em contexto religioso, resultante de uma ambientação pregnante e autoafirmativa a partir da repetição de um modelo retroalimentativo de narrativas de um jogo para o outro, e de uma temática religiosa muito forte, centrada principalmente nos mitos do contexto religioso desenvolvido.

O conteúdo simbólico tem inspiração de diversas culturas e religiões do mundo inteiro, e apesar dos símbolos utilizados apresentarem uma gama variada de interpretações, a maior parte deles têm sua significação intencional ancorada pela narrativa e outros elementos do cenário. Ainda assim há inconsistências perceptíveis nas referências utilizadas pelos criadores para a representação dos ambientes religiosos apresentados no jogo, principalmente entre os sistemas de símbolos que foram inseridos e mesclados durante o processo de criação.

Mesmo com a temática religiosa sendo o ponto chave da narrativa do jogo é perceptível que em momento algum houve a intencionalidade de propiciar quaisquer tipos de experiência religiosa durante o contato com o jogo, que exigiria, potencialmente, uma aplicação ainda mais prioritária da estética de narrativa em função da estética de fantasia no jogo, para que houvesse maior envolvimento do público com os dramas humanos envolvidos na franquia.

Claramente esta foi uma escolha de projeto, e de forma alguma desmerece, em nenhum nível o processo criativo e técnico executado para a produção dos jogos estudados, e de certa forma reforça a relação apresentada neste trabalho entre o ambiente do brincar definido por Huizinga (1955) e o espaço religioso de Eliade (2010), apontando a possibilidade de que até certo ponto, jogos constroem espaços propícios às experiências religiosas, e a distância entre esses espaços é menor do que se pensava.

Principalmente nos primeiros jogos da franquia, é possível perceber que os símbolos tinham um caráter muito mais ilustrativo do que simbólico e o foco do jogo

como um todo estava muito mais no desafio apresentado, e em colocar o jogador no papel de herói do que em desenvolver o universo como um todo. A partir de 1998, com o jogo *Ocarina of Time*, há uma maior preocupação com a organização e padronização do conteúdo narrativo-simbólico do universo e com um envolvimento do jogador com a narrativa, resultando em um modelo de repetição dos mesmos personagens, itens e edificações em diferentes contextos da história de Hyrule. Isso permite que cada jogo tenha um ciclo de elementos bem fechados e coesos quando analisados separadamente, embora, quando relacionados entre si, seja possível encontrar incoerências em relação a colocação e significação de símbolos em diferentes jogos.

Também no jogo *Ocarina of Time* (1998), é apresentada pela primeira vez a cosmogonia do universo, que marca um novo período da importância narrativa nos jogos da franquia. É possível perceber a forte influência de uma cosmogonia bem executada no estabelecimento de sentido para jornada do herói em curso nos jogos.

Segundo o mito criador de Hyrule, as três virtudes das Deusas Douradas são responsáveis por equilibrar os elementos que compõe o mundo (fogo e água, espírito e matéria, luz e sombra) e por manter tal equilíbrio, portanto, essas virtudes devem ser mantidas também em equilíbrio para que a ordem divina se preserve.

Em contraponto, a tentativa de manutenção da ordem por parte dos devotos das Deusas Douradas, guiados por Hylia, há Demise e seu exército de demônios, que tentam constantemente romper o equilíbrio entre as virtudes das Deusas, buscando impor uma nova ordem, corromper o cosmos, mais do que erradicá-lo.

Esse tipo de estrutura fortalece o ambiente religioso/ambiente do brincar, pois fortalece a necessidade de manter a ordem do universo, de combater tudo aquilo que busque burlar as regras, e esses ambientes, mais do que qualquer coisa, dependem da valorização de suas regras para existir.

É interessante também pensar no papel de Demise e suas reencarnações nessa construção, pois em analogia a teoria de Huizinga (1955) em relação valori-

ele não ignora as regras do jogo abertamente, rompendo a ilusão. O Rei Demônio se utiliza de todas as regras, e das brechas nessas regras, para chegar ao seu objetivo, de no fim do jogo, se beneficiar disso. Demise é um bom jogador ladrão, um herege, ele fortalece a tensão no mundo e dá um maior sentido de urgência a narrativa, sem romper a ilusão.

As análises realizadas corroboram a hipótese de que os jogos da franquia The Legend of Zelda teriam os elementos essenciais para propiciar experiências narrativas de contexto religioso em jogos para aquele que se dispusesse emocionalmente a isso, embora fique claro o maior foco no contexto mitológico, do que ritualístico, o que favorece o desenvolvimento de uma narrativa que claramente segue a clássica jornada do herói.

Essa potencialidade deve-se, então, à apresentação de conceitos religiosos universais de forma natural na construção da narrativa do jogo, tais como o caráter cíclico do tempo e do espaço sagrado e sua não homogeneidade, como a sacralidade da natureza, assim como a reafirmação visual cíclica do universo, que fortalece o envolvimento do jogador com a narrativa, como um processo de revisão ao ambiente transcendente, como em um rito.

Esses fatores apoiados pelas ferramentas de narrativas interativas, como a agência de impacto e transformação na sua realidade imediata que é o universo jogo, contribuem para que cada jogo individualmente permita ao herói-jogador saciar sua necessidade ôntica de transcender a um universo sagrado através da participação em uma narrativa mitológica.

Enquanto contribuição para o campo de design de jogos, esse projeto serve para a problematização de outros modos de experienciar o jogar, não exatamente novos, mas pouco explorados dentro do contexto acadêmico e de mercado, uma vez que poucos jogos são desenvolvidos tendo em mente que tipo de experiência narrativa e emocional que se deseja proporcionar ao interator, assim como levanta o potencial dos jogos de transportar o jogador para uma realidade distante da sua.

Esse tipo de processo pode auxiliar no desenvolvimento de empatia por culturas, religiões e sociedades distintas da do próprio interator, e por tanto demonstra

certo potencial das linguagens dos jogos para o desenvolvimento de ferramentas de promoção ao respeito e aceitação em relação ao diferente e ao novo.

8. REFERENCIAL

BAUER, W.M. GASKELL, G. Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: Um Manual Prático. 13ª ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2015.

CHEVALIER, J. G. A. Dicionário de Símbolos. ___ª ed. São Paulo: Editora José Olympio, 1969.

DEWEY, J. Ter uma Experiência. In: _____. A Arte como Experiência. São Paulo: Editora WMF Martins Fontes, 1934. p. 109-141.

DURKHEIM, E. As Formas Elementares da Vida Religiosa : O Sistema Totêmico na Austrália. São Paulo : Editora WMF Martins Fontes, 1996.

ELIADE, M. O Sagrado e o Profano : A essência das Religiões. 3ª ed. São Paulo : Editora WMF Martins Fontes, 2010.

FERREIRA, N. G. M. L. O papel da experiência na filosofia de John Dewey. Revista Eletrônica de Pesquisa na Graduação em Filosofia da UNESP, Marília, Vol. 4, nº2, p. 147-156, 2011.

HUIZINGA, J. Homo ludens: A Study of the Play Element in Culture. Boston : Beacon Press, 1955.

HUNICKE, R., LEBLANC, M., ZUBEK, R. MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research. Proc. AAAI workshop on Challenges in Game, AAAI Press, 2004.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. ISO 9241-210: 2010 - Ergonomics of Human-system Interaction -- Part 210: Human-centred Design for Interactive Systems. Geneva: 2010.

JUNG, C. G. Chegando ao Inconsciente. In: _____. O Homem e seus Símbolos. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira S.A., 1964. p. 19-103.

MIYAMOTO, S., TEZUKA, T., AONUMA, E., The Legend of Zelda. Japão: Nintendo Inc., 1986.

MIYAMOTO, S., TEZUKA, T., AONUMA, E., The Legend of Zelda: Wind Waker. Japão: Nintendo Inc., 2002.

MIYAMOTO, S., TEZUKA, T., AONUMA, E., The Legend of Zelda: Ocarina of

Time. Japão: Nintendo Inc., 1998.

MIYAMOTO, S., TEZUKA, T., AONUMA, E., The Legend of Zelda: Twilight Princess. Japão: Nintendo Inc., 2006.

MIYAMOTO, S., TEZUKA, T., AONUMA, E., The Legend of Zelda: Skyward Sword. Japão: Nintendo Inc., 2011.

MIYAMOTO, S., AONUMA, E., HIMEKAWA, A. The Legend of Zelda: Hyrule Historia vol. 1. Milwaukie: Dark Horse Books, 2013.

MURRAY, J. Hamlet no Holodeck: O Futuro da Narrativa no Ciberespaço. São Paulo: Editora da UNESP, 2003.

RODRIGUES, S. Religião vem de 'reler' ou 'religar'?. VEJA: São Paulo, 2017. Disponível em: <https://veja.abril.com.br/blog/sobre-palavras/religiao-vem-de-reler-ou-religar/> Acessado em: 26/08/2018.

SCHELL, J. The Art of Game Design: A Book of Lenses. Burlington: Morgan Kaufmann Publishers, 2008.

TEOFANIA. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. 2008-2018. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/teofania> Acesso em: 11/11/2018.

USARSKI, F. Etimologia do termo religião e suas funções didáticas. In: Ensino Religioso: O que ensinar? Como ensinar?, 2013, São Paulo. Diálogo – Revista de Ensino Religioso. São Paulo: Paulinas, 2013. v. XVIII. p. 14-19.

WINNICOTT, D.W. O brincar & a Realidade. Rio de Janeiro : Imago Editora, 1975.