

# ANÁLISE DA JORNADA DO HERÓI NO ENREDO DA SÉRIE *THE LAST OF US*<sup>1\*</sup>

Lucas da Rosa Espíndola<sup>2\*\*</sup>

**Resumo:** Este trabalho teve como foco principal analisar a série *The Last of Us* (2023), produzida e veiculada pela HBO, através da narrativa mítica da Jornada do Herói. A análise é feita utilizando os 12 passos do sistema adaptado por Christopher Vogler (2006) que originalmente buscou uma adequação às histórias modernas e a conduzir ao sucesso na construção de enredos. Esse estudo busca analisar se o roteiro da série foi inserido no modelo de Christopher Vogler (2006) e se o mesmo decidiu seguir à risca os 12 passos ou deixou em aberto para um desenvolvimento posterior.

**Palavras-chave:** Jornada do Herói. The Last Of Us. Vogler.

## 1 Introdução

Narrativas acompanham a humanidade desde os primórdios, começando com a tradição oral, passando pela escrita até chegar na atualidade onde se consegue incorporar som e imagem. Segundo Barthes:

[...] a narrativa está presente em todos os tempos, em todos os lugares, em todas as sociedades; a narrativa começa com a própria história da humanidade; não há, nunca houve em lugar nenhum povo algum sem narrativa; todas as classes, todos os grupos humanos têm as suas narrativas, muitas vezes essas narrativas são apreciadas em comum por homens de culturas diferentes, até mesmo opostas: a narrativa zomba da boa e da má literatura: internacional, trans-histórica, transcultural, a narrativa está presente, como a vida. (BARTHES, 2011, p. 19)

Com o cunho acadêmico, este trabalho apresenta a narrativa seriada para televisão *The Last Of Us* (TLOU), veiculada pela HBO em 2023 e sendo sua primeira série baseada em um jogo eletrônico. A primeira temporada, e atualmente única, consiste em 9 episódios que foram escritos por Craig Mazin e Neil Druckmann; o último foi o escritor e diretor do jogo, que foi lançado em 2013.

---

<sup>1\*</sup> Artigo apresentado como requisito parcial para a conclusão do Curso de Publicidade e Propaganda da Universidade do Sul de Santa Catarina – UNISUL, orientado pelo(a) professor(a) Dra. Heloisa Juncklaus Preis Moraes.

<sup>2\*\*</sup> Autor do Artigo: Lucas da Rosa Espíndola E-mail: lucas.rosaesp@gmail.com

A ambientação do programa se passa num mundo pós-apocalíptico protagonizado por Joel Miller, um homem traumatizado pela perda da sua filha, que acaba tendo que escoltar uma menina, Ellie Williams, nossa segunda protagonista, por um longo caminho até um centro médico para passar por testes. Ellie é uma adolescente que pode ser a chave para encerrar com todo o caos que surgiu após a evolução do fungo Cordyceps, pois ela contém imunidade contra esse mal, que passou a transformar as pessoas em monstros canibais que buscam contaminar toda a humanidade

Desde o início eles passam por diversas situações que vão moldando sua relação. No começo há muitos segredos e desconfianças, mas, aos poucos, as experiências compartilhadas num ambiente hostil levaram eles à uma aproximação

Para fundamentar a análise proposta, apresentaremos a noção teórica de imagens arquetípicas. Apesar das noções sobre arquétipos se iniciarem na antiguidade, elas se consolidaram através de Carl Gustav Jung, fundador da psicologia analítica, que utilizou este termo para se referir a exemplos e modelos de todo o conteúdo presente na psique do ser humano que servem para desenvolver sua personalidade, onde todo conteúdo arquetípico é formado por meio das vivências e experiências do ser humano e ficam gravadas em seu inconsciente coletivo. Este, por sua vez, é um conjunto de sentimentos, pensamentos e lembranças compartilhadas por toda a humanidade, um reservatório de imagens latentes, que também são chamadas de arquétipos. Por estar no inconsciente, a pessoa não se lembra dessas imagens passadas por seus ancestrais, mas herda a predisposição para pensar e agir de determinada forma, como temer ou desejar algo (JUNG, 2009).

Essa noção de arquétipos desencadeou inúmeros campos de pesquisa, sendo um deles a aplicação em produções audiovisuais. O processo criativo por trás de uma narrativa evoluiu muito explorando uma maneira prática de abordar esses conceitos junguianos, principalmente a partir das obras *O Herói de Mil Faces*, de Joseph Campbell (1997), com a teoria do Monomito (CAMPBELL, 1997), e um dos herdeiros desta obra, *A Jornada do Escritor*, escrito por Christopher Vogler (2006), que é, em sua essência, um guia para roteiristas e uma adaptação sucinta da Jornada do Herói.

É inegável o fato de que essa estrutura da jornada do herói de Campbell (1997) está presente em diversos filmes e séries super popularizadas hoje em dia. Estaria ela presente na série *The Last of Us* (2023)? Os 12 passos de Vogler existem nesse roteiro ou foram modificados? Para isso, precisamos identificar e estabelecer as etapas da jornada mítica dos personagens principais, Ellie e Joel, desde o *mundo comum* e o *chamado* até o *retorno com o elixir*, que na trama seria a busca pela cura da humanidade.

## 2 A Jornada do Herói

A estrutura do Monomito foi desenvolvida e publicada em 1949 no livro *O Herói de Mil Faces* por Joseph Campbell, escritor norte-americano, e é o resultado de uma série de pesquisas em diversos mitos históricos de povos do mundo inteiro. O principal ponto analisado por Campbell, através da psicanálise de Jung e das forças inconscientes de Freud, foi que todas as histórias possuíam uma série de acontecimentos que levavam o protagonista a passar por provações, confrontos e aprendizados até chegar à recompensa final, formando, durante toda essa trajetória, um verdadeiro herói. Exemplos do nosso cotidiano que ele utilizou na obra foram as histórias de Jesus e Buda, ícones em sua própria religião e que estão bem enraizados em nosso inconsciente coletivo.

Campbell (1997) faz a alusão dos mitos como um fornecedor de símbolos que catalisam o crescimento do ser humano, que está em constante busca pelo conforto e tende a ficar estagnado se não tiver provações para superar. Os pontos da jornada do herói desenvolvidos por Campbell se dão porque, na verdade, são o que os nossos ancestrais consideravam como essencial para criação de uma pessoa exemplar, um herói, e estão presentes até hoje no nosso inconsciente coletivo. Para o autor, os correlatos da psicanálise e dos mitos são percebidos de imediato e desenvolvem uma ampla constante afirmação das verdades básicas que têm servido de parâmetro ao homem, ao longo de toda a nossa existência (CAMPBELL, 1997, p.5).

A partir dessa comparação, o autor demarcou dezessete passos que formam essa estrutura da jornada do herói, 17 acontecimentos que o personagem de uma história tem que passar para se provar como um mito. Campbell (1997) divide esses acontecimentos em 3 capítulos: a partida, a iniciação e o retorno.

Ao longo de sua obra ele salienta a relação entre a psicanálise e o monomito para dizer que as histórias se assemelham em diversos aspectos, repetindo a base da narrativa. Ele utiliza dos estudos de Freud, para abordar a relação da criança com seus pais em pontos mencionados no *Herói de Mil Faces* como "A Sintonia com o Pai" e "Encontro com a Deusa", e também de Jung, tratando das imagens arquetípicas e do inconsciente coletivo.

Tendo em vista que Campbell decorre deste assunto voltado para o cunho antropológico, nota-se uma necessidade de algo voltado para roteiros, já que estamos discutindo sobre uma série televisiva. Christopher Vogler, analista de roteiros para Hollywood, lançou o livro *A*

*Jornada do Escritor* (2006), que se trata de uma adaptação da estrutura da jornada do herói de Campbell como um guia a ser utilizado por roteiristas em busca de uma história de sucesso.

A estrutura da Jornada do Herói foi rapidamente moldando grande parte das principais obras cinematográficas de Hollywood, tendo seus princípios usados conscientemente para dar visibilidade aos enredos. Porém, a confiança excessiva no que está em alta pode resultar num produto estereotipado, igual a dezena de outros. Impor literalmente sua estrutura nas histórias pode causar um embrutecimento dos sentidos (VOGLER, 2006, p.16).

É possível escrever boas histórias que não apresentam todos os aspectos da Jornada do Herói. Na verdade, é melhor que não o façam. As pessoas adoram que as convenções e expectativas conhecidas sejam desafiadas criativamente. Uma história pode quebrar todas as "regras" e, mesmo assim, tocar muito fundo nas emoções humanas universais. (VOGLER, 2006, p.29)

Como reforçado por Vogler acima, a receita que leva ao sucesso já foi escrita, mas ninguém quer sempre comer o exato mesmo prato. O grande ponto do monomito é a sua disposição para mudanças.

Na primeira parte de seu livro o autor discorre sobre o caminho do herói de uma maneira muito mais simplista e prática, utilizando diversos exemplos audiovisuais de Hollywood. Ele desenha um trajeto com 12 etapas, dividido em 3 partes, para nos guiarmos, sugerindo que todas as histórias são baseadas na ordenação dessas etapas com elementos estruturais em comum. São elas:

## **2.1 Primeiro Ato – A Partida**

O primeiro ato de Christopher Vogler compreende 5 etapas diferentes: O Mundo Comum, Chamado à Aventura, Recusa do Chamado, Encontro com o Mentor e a Travessia do Primeiro Limiar. O equivalente deste ato para Campbell foi chamado de “A Partida”

### **2.1.1 O Mundo Comum**

No início temos a apresentação do herói, que vive num mundo comum, do cotidiano, é o ponto de partida de qualquer narrativa que apresenta essa estrutura da Jornada do Herói. O propósito é mostrar que o protagonista muitas vezes não se difere de nós, daqui do outro lado da tela, para encontrarmos semelhança com ele e começar o processo de simpatização.

Geralmente nessa parte é importante notarmos o papel do herói em seu dia a dia e como ele se porta perante a sociedade, para que entendamos a relutância que vêm junto ao Chamado à Aventura.

Outra parte que Vogler (2006) diz ser importante nesse ponto é o “contraste”, criar o mundo comum mais diferente possível do novo mundo para uma experiência mais dramática ao público. Ele ainda fala que, com isso, precisamos prender os espectadores, dar uma visão de para onde o enredo vai e transmitir as mensagens no ritmo certo, pois, o começo é umas das partes mais sensíveis e delicadas da história que fazem o público decidir se vão ou não acompanhar até o fim.

O autor ainda cita como exemplo a narrativa de *O Mágico de Oz* que fala sobre a menina Dorothy que vivia no Kansas, normalmente, até ser arrastada por um furacão para o Mundo Mágico de Oz. O contraste se dá com as cenas em preto e branco em sua cidade natal que viram coloridas nesse novo e diferente local.

### **2.1.2 Chamado à Aventura**

Essa etapa surge como uma anunciação de mudanças significativas na trama, algo que vai virar o mundo do herói de cabeça pra baixo e que vai obrigar ele a sair do seu mundo comum para resolver a situação, quer seja conquistar um território, resolver um conflito ou até mesmo roubar o coração da princesa. Segundo Vogler (2006), também pode ser o chamado do inconsciente, algo interno que traz a necessidade de mudança. Para Campbell:

Um erro aparentemente um mero acaso revela um mundo insuspeito, e o indivíduo entra numa relação com forças que não são plenamente compreendidas. Como Freud demonstrou ,os erros não são um mero acaso; são, antes, resultado de desejos e conflitos reprimidos [...]. o desaparecimento da bola é o primeiro indício de que algo sucederá à princesa, sendo o sapo o segundo, e a promessa não cumprida, o terceiro. (CAMPBELL, 1997, p. 31)

O primeiro gatilho pode ser qualquer coisa, uma mensagem direta ou indireta, interna ou externa, natural ou caótica, algo que quebre a monotonia, traga instabilidade, fuja do mundo estático que era a etapa anterior, prenda o público e o faça pensar “como eu reagiria a isso?”, porque, até então, a vida do herói era igual à do telespectador.

Muitas vezes quem, ou o que, traz essa mudança vem através do arquétipo do Arauto, podendo ser um personagem negativo, positivo ou neutro, é aquele que empurra o herói para avançar no enredo. Um bom exemplo de arauto seria a coruja e Hagrid, no universo de Harry

Potter, duas figuras muito importantes que marcaram o início da história e que carregavam uma mensagem para Harry, introduzindo-o ao novo mundo.

### **2.1.3 A Recusa do Chamado**

Após ter sido chamado, cabe ao herói responder devidamente. Essa recusa é comum e até compreensível, afinal, quem gostaria de sair do seu mundo confortável para adentrar em problemas complicados. Nesse ponto o nosso personagem se depara com seus medos, anseios e traumas tentando encontrar uma resposta que faça sentido, uma alternativa mais fácil ou qualquer saída possível, até mesmo tentando jogar outro em seu lugar.

Essa parada na estrada, antes que a jornada realmente comece, desempenha uma função dramática importante, mostrando à platéia que a aventura é perigosa e cheia de riscos. Não é uma brincadeira frívola, mas um jogo de alto risco, carregado de perigos, no qual o herói pode perder a fortuna ou a vida. A pausa para medir as conseqüências faz com que o engajamento na aventura seja uma verdadeira escolha, na qual o herói, após este período de hesitação ou recusa, dispõe-se a jogar a vida contra a possibilidade de atingir sua meta (VOGLER, 2006, p. 115)

Existem muitos tipos de heróis e muitas recusas diferentes. Tem os que preparam uma lista de desculpas, numa tentativa falha de adiar o momento do destino. Tem aqueles que são seduzidos pelo mundo comum, que nesse caso atua como uma força magnética que não deixa o herói sair do mundo perfeito. Existe até os que são voluntários e partem bravamente para a aventura, onde o medo e a relutância ainda existem, mas partem de personagens secundários, vêm por meio de avisos e advertências instigando o fracasso futuro desse caminho.

A persuasão é um ponto muito crítico aqui, pois, até as recusas em excesso podem impactar em tragédia sem fim, transformando nosso personagem em um herói trágico, que escolheu, por seu próprio julgamento, não embarcar na aventura. Em alguns cenários não há nem espaço para dúvida ou recusa, às vezes eles são obrigados a adentrar neste novo mundo e começam sua busca pela saída.

Em algum ponto o herói compreende a magnitude da situação e se dá conta que apenas ele teria a capacidade de realizar este ato de bravura. Esse receio é necessário para continuar a aventura, pois sem ele as coisas não seriam tão emocionantes.

### **2.1.4 Encontro com o Mentor**

Nesse ponto da jornada o herói se depara com um mentor que lhe dará as provisões e conhecimentos necessários para seguir sua jornada e superar seus medos. Geralmente esse ser é caracterizado como uma pessoa mais velha, um sábio, alguém que já viveu e passou por muitas coisas, acumulando experiência e reconhecimento nesse mundo fictício que eles estão.

Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou um ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL, 1997, p. 39)

Como exemplo, em Harry Potter um dos mentores mais importantes de Harry é o Dumbledore, muito bem caracterizado como velho sábio com sua longa barba branca e seu conhecimento sem fim sobre o mundo da magia.

Pode ser que não exista um personagem que irá fazer esse papel de mentor, mas, nesse caso, sempre vai haver algum outro meio, uma fonte de sabedoria. Pode se manifestar através de conhecimento de pessoas que já se foram ou até mesmo conhecimento interno, olhando para dentro de si.

Pode ser a experiência dos que já partiram numa busca antes deles, ou pode ser que olhem dentro de si mesmos, em busca da sabedoria pela qual já pagaram caro, em aventuras anteriores. De qualquer modo, eles são espertos e consultam o mapa da aventura, procurando registros, cartas e diários de bordo do território. É prudente que um viajante pare e confira o itinerário antes de partir pela Estrada dos Heróis, tantas vezes perigosa e confusa. (VOGLER, 2006, p. 124)

Existem muitas variáveis possíveis nessa etapa, o laço entre Mentor e Herói é um dos primeiros a ser importante e pode trazer consigo várias reviravoltas e contrastes trágicos, como abandono ou até mesmo traição. O importante aqui é se manter longe do clichê, já que o público já é muito bem familiarizado com esse arquétipo.

### **2.1.5 A Travessia do Primeiro Limiar**

Agora, tendo compreendido o chamado com a ajuda do seu mentor, o herói resolve enfrentar seu destino e sair do seu mundo comum. Esse é um ato voluntário que o nosso protagonista se compromete a fazer, depois de ter passado por toda a preparação que achou ser necessária.

O Primeiro Limiar é o ponto em que a aventura começa, para valer, no fim do primeiro ato. Segundo uma metáfora que se usa muito na Disney, uma história é como um vôo

de avião, e o primeiro ato é o processo de carregar, abastecer, taxiar a aeronave e ir até a cabeceira da pista para a decolagem. (VOGLER, 2006, p. 136)

E nessa decolagem sempre surge algum empecilho na história, que podemos chamar de Guardiã do Limiar. Esse é um ser poderoso que tenta impedir a passagem pelo limiar bloqueando o caminho, geralmente caracterizada como um portão, um desfiladeiro, algo que força o herói a passar por esse arquétipo. Mesmo tentando dificultar a continuidade da história, o Guardiã pode ser algo bom também, ele serve como uma primeira provação que testa o personagem para ver se o mesmo é digno de chegar ao outro lado.

A tarefa dos heróis, a esta altura, muitas vezes, é descobrir uma maneira de passar ao largo, ou enganar esses Guardiões. Com frequência, a ameaça é só uma ilusão, e a solução é apenas ignorá-los ou enfrentá-los com confiança. Outros Guardiões de Limiar podem ser absorvidos, ou sua energia hostil pode ser refletida contra eles mesmos. O truque é perceber que o que parece um obstáculo pode ser, no fundo, a maneira de atravessar o Limiar. (VOGLER, 2006, p. 134)

Depois de conseguir atravessar, finalmente, passamos pela transição entre o primeiro e o segundo ato. Essa mudança pode ser transmitida de diversas formas para o público, através da troca de música tema ou um novo cenário que contrasta muito com o anterior. O novo começa a surgir e a jornada, enfim, começa, junto com seus desafios.

## **2.2 Segundo Ato – Descida, Iniciação, Penetração**

Agora que o Herói já se preparou e resolveu sair de seu mundo comum e embarcar na aventura, começamos com o segundo ato que são definidos pelas seguintes etapas: Testes, Aliados e Inimigos, seguido por Aproximação da Caverna Oculta, Provação e Recompensa. Esse ato é equivalente a "Descida, Iniciação, Penetração" de Campbell (1997)

### **2.2.1 Testes, Aliados e Inimigos**

O início do segundo ato é caracterizado principalmente pelo contraste entre mundos, citado anteriormente. Tudo é novo para o nosso personagem, que precisa ficar atento para não se perder por aí encantado com as coisas. Junto a isso também surgem os testes, sendo extremamente necessária a passagem por eles, como uma preparação para o que está por vir. Eles servem principalmente como provação dos ensinamentos dados pelo mentor, antes de realizar a passagem, experienciando eles na parte prática.

A partida original para a terra das provas representou, tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras repetidas vezes. Enquanto isso, haverá uma multiplicidade de vitórias preliminares, êxtase que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas. (CAMPBELL, 1997, p. 62)

Junto com os desafios também surgem os aliados ou inimigos, que vão te ajudar ou dificultar sua vida. É nessa hora que o personagem descobre em quem ele pode ou não confiar e depender, com base no seu poder de julgamento. Geralmente os laços formados aqui tendem a se estender por toda a narrativa, com a criação de uma equipe ou a definição de um rival, que irá competir com o herói por uma recompensa.

### **2.2.2 Aproximação da Caverna Oculta**

Aqui os heróis já se adaptaram ao novo mundo, depois de ter passado por tantas provações, e seguem para o que Vogler chama de Caverna Oculta. Esse é o prelúdio para as batalhas finais como o autor Vogler (2006. p. 146) descreve, "é a Aproximação da Caverna Oculta, onde, finalmente, vão encontrar a suprema maravilha e o terror supremo. É hora dos preparativos finais para a provação central da aventura."

Esse próximo passo do personagem está cheio de perigos e o público precisa entender o quão arriscado é realizar isso. Existe uma preparação, uma definição de plano e um ar de tensão. O objetivo final da jornada inteira está logo ali, todo esse caminho para chegar nesse ponto. Há também uma aproximação da equipe que ele montou nesse tempo, companheiros que vão dar tudo de si para realizar esse desígnio.

Ocorre mais uma passagem de limiar, onde os personagens terão que passar por testes para chegar ao topo do castelo inimigo e, por fim, enfrentar a provação final antes de resgatar a princesa e retornar para casa.

### **2.2.3 Provação**

Geralmente o segundo ato é o mais longo de todos, com um desenvolvimento mais aprofundado. Nessa etapa ocorre o embate com o maior dos chefões, seu maior adversário.

Agora, o herói está no aposento mais profundo da Caverna Oculta, enfrentando o maior desafio e o mais temível adversário. Este, sim, é o âmago da questão, o que Joseph Campbell chamou de Provação. É a molamestra da forma heróica, a chave de seu poder mágico. (VOGLER, 2006 , p. 157)

Essa parte é muito confundida com o clímax nas histórias, mas, de acordo com Vogler, o que acontece aqui é uma crise, o desfecho final do segundo ato como ele diz:

A Provação é um dos principais núcleos nervosos da história. Muitos fios da história do herói conduzem a ela, e muitos fios de possibilidades e mudanças saem dela para um outro lado. Mas não deve ser confundida com o clímax da Jornada do Herói — este é outro centro nervoso, mais adiante, perto do fim da história (VOGLER, 2006, p. 158)

Um ponto muito importante nessa etapa é o chamado Morte e Renascimento. Os heróis têm que "morrer" para, então, conseguirem renascer e derrotar o vilão. Essa morte pode ser um incapacimento físico ou o enfrentamento de seus medos em suas mentes. É um movimento dramático que faz o público refletir sobre como o herói vai superar essa adversidade. Como nas cenas clássicas de Cavaleiros do Zodíaco onde todos os personagens passam por uma incapacitação antes de despertarem o verdadeiro poder inerente.

Junto com essa quase-morte, vem uma mudança que torna o herói, antes incapaz, apto a cumprir seu objetivo, um amadurecimento de ideias e poderes que o faz superar os inimigos ou que o faz conseguir trabalhar junto à sua equipe.

Não necessariamente é o protagonista que precisa passar por essa experiência, ele pode testemunhar a morte de um ente querido, um amigo ou até mesmo de seu interesse romântico. O ponto importante é ter esse embate dramático que o dará forças para finalizar o inimigo e retornar para casa.

#### **2.2.4 A Recompensa**

Após a árdua batalha os heróis agora podem desfrutar das recompensas e saborearem o prazer de estarem vivos. Estando tão desgastados, este é o momento de recarregar as energias descansando em uma fogueira ou até mesmo festejando no salão.

Essa pausa é muito necessária, não só pelos heróis cansados da sinuosa batalha, mas também para o público que precisa absorver a história e, muitas vezes, até mesmo se conformar com a morte de um personagem querido. O mais importante nessa etapa é que o propósito da jornada foi concluído, após um sacrifício ter acontecido, e o herói conseguiu o que queria inicialmente.

Segundo Vogler (2006, p. 178), um aspecto primordial nessa etapa é a conquista que o herói tem sobre o seu objetivo, a recompensa que ele procurava. É o momento das histórias em que o herói avista a princesa, que os ladrões conquistam as joias e que os piratas tomam a ilha.

Ainda, para o autor, os heróis compram a recompensa pagando com a sua vida, ou, pelo menos, com essa experiência de quase morte. Mesmo tendo ocorrido esse pagamento o prêmio nunca lhe é dado, sempre será tomado, e, considerando que o pagamento foi uma das coisas mais valiosas do personagem, sua vida, a recompensa não pode ser algo banal.

A partir daqui, o Herói passa a ser reconhecido como alguém com feitos incríveis, ele finaliza esse segundo ato diferente, transformado. É uma etapa de auto identificação onde finalmente se pode ver que ele é e está apto ao grande título de Herói.

## **2.3 Terceiro Ato – Retorno**

Depois desse longo percurso, chegou a hora de retornar para casa. Neste ato temos: Caminho de volta, Ressurreição e Retorno com o Elixir. Campbell (1997) classifica esse ato como “Retorno”.

### **2.31 Caminho de Volta**

Depois de festejar a grande conquista e pegar as recompensas válidas pelo seu sacrifício, os heróis precisam decidir entre ficar nesse Mundo Especial ou retornar ao seu Mundo Comum. A maioria parte em direção às suas origens e começa o caminho de volta para casa, pegando novamente na espada após um período de descanso.

O Caminho de Volta marca o momento em que os heróis se dedicam novamente à aventura. Alcançaram um patamar de conforto e devem sair dele, seja por sua própria decisão íntima, seja pela ação de uma força externa. [...] O Caminho de Volta é um ponto de mudança de direção, mais uma travessia de Limiar, que marca a passagem do segundo para o terceiro ato. Assim como na Travessia do Primeiro Limiar, pode haver uma mudança no objetivo da história. (VOGLER, 2006, p. 189)

Essa etapa vai representar a retomada da jornada e dos perigos, pois, o herói agora possui uma recompensa que tomou. Ele se encaminha agora para sua ressurreição e seu tão esperado clímax, passando por novos perigos que movimentam a narrativa.

O Caminho de Volta, no fim do segundo ato, pode ser um momento breve ou uma seqüência elaborada de acontecimentos. Quase toda história precisa ter um momento em que o herói tome consciência de que está a ponto de terminar a aventura. É preciso, então, fornecer-lhe a motivação necessária para voltar para casa com o Elixir, apesar das tentações do Mundo Especial e das atribulações que ainda o esperam. (VOGLER, 2006, p. 193)

Pode ser que deixar o vilão vivo tenha sido uma péssima escolha, no fim, ele pode se levantar novamente mais forte e virar um empecilho mais uma vez na jornada. Algo comum de acontecer nessa parte é uma perseguição, que faz o nosso personagem não ter escolha se não retornar para seu Mundo Comum.

### **2.3 Ressurreição**

Agora sim, chegamos no clímax dessa jornada. O herói terá que passar novamente por um renascimento para provar que aprendeu e assimilou todo o conhecimento até aqui, é o último encontro com a morte. De acordo com Vogler (2006, p. 207) essa ressurreição que o herói precisa passar é uma oportunidade e um desafio, onde ele precisa provar sua aptidão e conhecimentos que juntou durante o percurso, colocando em prova as lições passadas.

Essa adrenalina final é necessária para os personagens poderem retornar ao seu Mundo Comum. O ponto chave para os escritores nessa etapa é evidenciar muito bem a mudança que eles sofreram pela Jornada do Herói e como esse embate atual auxilia com isso, através de uma ressurreição.

O Herói, por sua vez, precisa se dar conta de que já não é mais o mesmo, tem que tomar as rédeas da sua própria vida e aceitar todas as experiências e processos de mudança que teve que passar, ele precisa diferenciar esses dois mundos, saber seu papel em cada um deles e moldar sua personalidade, que se diferencia em cada um desses dois cenários.

A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo causai e vice-versa — que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite à mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra — é o talento do mestre (CAMPBELL, 1997, p. 130).

Esse clímax pode ser marcado por diversos meios. Um último grande embate, uma decisão difícil ou um enfrentamento com seu emocional, mas também não precisa ser o mais dramático de todos, existem também os tranquilos que passam a sensação de uma resolução amistosa, um final feliz onde todos os problemas se resolveram harmoniosamente, um período de aceitação ou compreensão.

### **2.3 Retorno com o Elixir**

Nessa etapa os heróis finalizam sua aventura e regressam ao seu cotidiano, seu Mundo Comum da jornada. Vogler enfatiza que para serem considerados heróis precisam ter trago algo que possam compartilhar com os outros, como uma cura ou um elixir mágico que solucionaria os problemas dali. Vogler (2006, p. 217) ainda diz que “se um viajante não traz nada para compartilhar, ele não é um herói, mas um egoísta sem discernimento, que não compreendeu a lição e não cresceu. Voltar com o Elixir é o último teste do herói, em que ele mostra se está suficientemente maduro para compartilhar com os outros os frutos de sua conquista.”

Mas o que pode ser esse elixir? Qualquer coisa, desde literal à metafórica, que levam as pessoas à aventura, como fama, dinheiro, amor ou até mesmo uma história para contar. Elixir também pode ser algo místico como um remédio para todas as doenças ou um gênio mágico que pode realizar seus desejos.

Uma história é como uma tessitura em que as vidas dos personagens estão entrelaçadas num padrão coerente. As linhas do enredo são reunidas em uma série de nós, para criar conflito e tensão, e geralmente é conveniente aliviar essa tensão e resolver esses conflitos desmanchando os nós. Também falamos em "amarrar as pontas" das linhas de uma história, num desfecho. Amarrando ou desamarrando, essas expressões sugerem a idéia de que uma história é uma tessitura e deve ser rematada de modo adequado, para não se embaralhar ou se desfiar. (VOGLER, 2006, p. 212)

Com isso, Vogler menciona o quão importante é, no Retorno, desenvolver e zelar pelos enredos secundários que englobam toda a narrativa mítica. Tendo isso dito, no Retorno com o Elixir podemos considerar fechar o enredo de duas formas, em aberto ou de maneira circular. Se encerrarmos de modo aberto, significa que mesmo no fim ainda há perguntas não respondidas e contos não finalizados, deixando uma oportunidade para continuação. A forma circular de encerrar se dá com o fechamento perfeito da história, passando o sentimento de conclusão para o público.

### **3 Da série e seu enredo**

Para dar sequência ao estudo é necessário tomar algumas notas sobre a série e seu enredo. Começando pelo sucesso, *The Last Of Us* conquistou o público mundialmente sendo o mais assistido da história dos streamings tanto na Europa quanto na América Latina, segundo o site *Deadline*. A série conta com 1 temporada e 9 episódios, já tendo uma segunda temporada confirmada, e discorre sobre um tema distópico.

A narração conta com um fungo chamado Cordyceps, existente no mundo real, que na série evoluiu graças ao aquecimento global e passou a transformar as pessoas em canibais,

contendo um poder de contágio muito alto, sendo passado através de até mesmo um pequeno arranhão, o que leva a uma trama pandêmica onde as pessoas têm que se isolar para sobreviver. O início do contágio se deu através de alimentos contaminados que vinham da América do Sul, onde em alguns meses mais de 60% da população já havia morrido ou sido infectada.

Ao longo do tempo, depois do início do caos, sociedades foram sendo montadas através de dois grandes grupos. O primeiro deles é a FEDRA (*The Federal Disaster Response Agency*), que virou a principal autoridade dos Estados Unidos após o surto e que administra zonas de quarentena (QZ) utilizando de facetas militares, com vigilância constante nas ruas, controlando entrada e saída da área e impondo toque de recolher. Esse grupo também conta com um sistema de trabalhos onde todos os integrantes do QZ podem se inscrever e serem pagos em tickets de comida.

O outro grupo se chama Vagalumes, são um grupo de milícias revolucionárias que se impõem ao primeiro mencionado. Seu objetivo é derrubar a ditadura militar imposta pela FEDRA e libertar todas as zonas de quarentena restaurando a democracia. Além de serem a oposição, eles também buscam pela cura para a infecção do fungo, com o objetivo de criar uma vacina e restaurar a sociedade.

### **3.1 Pré-Caos a jornada de Joel antes de Ellie**

A série começa com um debate, como se estivéssemos assistindo a um programa ao vivo na televisão, entre dois epidemiologistas e um jornalista dialogando sobre as possibilidades que poderiam levar o mundo a uma pandemia. O tema da conversação era “vírus”, como se fosse a resposta mais óbvia para essa questão, até que os fungos foram abordados deixando a plateia em choque. A possibilidade de evolução de um ser que controla organismos é apavorante, e é de fato o que ocorre nesse universo fantasioso. “Os momentos iniciais são uma poderosa oportunidade para dar o tom e criar uma impressão. Você pode criar uma atmosfera, uma imagem ou uma metáfora que dará à platéia um quadro ou uma referência para viver melhor a sua obra” (VOGLER, 2006, p.91)

Essa conversa como primeira cena não foi à toa, ela já nos prepara para os acontecimentos que virão, além de deixar uma impressão séria, criando uma atmosfera que transparece medo e ansiedade, mas que logo é quebrada pelo restante do roteiro.

As cenas seguintes do primeiro episódio de TLOU mostram a vida cotidiana de Joel Miller vivendo em Austin, Texas, com sua filha Sarah. Suas preocupações diárias eram comuns,

como o que preparar para o café da manhã ou como resolver algum problema do trabalho, ajudar a filha a fazer lição de casa e etc..

Esse primeiro estágio da jornada mitológica — que denominamos aqui "o chamado da 'aventura'" — significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas [...]. O herói pode agir por vontade própria na realização da aventura [...]; da mesma forma, pode ser levado ou enviado para longe por algum agente benigno ou maligno [...]. A aventura pode começar como um mero erro [...]; igualmente, o herói pode estar simplesmente caminhando a esmo, quando algum fenômeno passageiro atrai seu olhar errante e leva o herói para longe dos caminhos comuns do homem. (CAMPBELL, 1997, p. 34)

O chamado que veio para Joel não era um que fosse possível recusar, pois, o mundo comum inteiro dele estava prestes a ser transformado no maior caos que já viveu. Aconteceu enquanto ele trabalhava fora, o fungo, que já havia entrado em pessoas, estava tentando contaminar mais da população por meio de ataques físicos, havia comoção para lá e para cá, cidades em chamas e, no meio disso, um pai tentando recusar esse chamado enquanto escapa com sua filha e com seu irmão, Tommy. Infelizmente, com a tentativa de controle do governo, Sarah, a filha de Joel, morre baleada propositalmente por um soldado, fazendo com que Joel siga seu caminho apenas com o seu irmão.

Esse foi o começo da história de Joel, depois desses acontecimentos nós tivemos um salto no enredo de 20 anos. Nesse meio tempo o nosso protagonista passou por várias coisas até chegar no seu novo Mundo Comum, em Boston.

### **3.2 Primeiro ato na série**

Para Joel Miller, 20 anos após a morte de sua filha, Sarah, agora vive em uma Zona de Quarentena (QZ) que pertence à FEDRA. Ele realiza alguns trabalhos diversos em troca de tickets de alimentação, como queimar os corpos dos infectados, mas ainda não transformados, que chegam até a QZ em busca de abrigo, mas sua principal renda vem do contrabando de drogas que ele faz com os guardas. Ele possui um apartamento e vive junto de Tess, sua companheira de longa data.

Em algum momento desses 20 anos, Tommy se separou de Joel e não permaneceu em Boston, mas os dois mantinham contato frequente, até que um dia Tommy parou de responder. Preocupado com o irmão, nosso protagonista começa a bolar um plano para ir procurá-lo, mas Joel não poderia ir a pé por conta da distância e dos perigos que espreitam lá fora, por isso,

precisava de um carro, mas a maior dificuldade atualmente é a de encontrar uma bateria que funcione.

Tess havia conseguido um contato para comprar uma bateria operante, mas foi enganada pelos contrabandistas que venderam seu produto para outra pessoa. Com um pouco de persuasão, e com alguns tickets de comida, eles conseguem descobrir onde estava a bateria e partem para tentar roubá-la. Chegando lá, o local se encontra uma zona, cheia de corpos que haviam sido baleados recentemente. Acontece que os contrabandistas da bateria estavam tentando vendê-la para a líder dos Vagalumes de Boston, Marlene, que prontamente recusou o produto após ver que estava avariado, então aconteceu esse embate que levou ela a encontrar Joel, um antigo conhecido.

A líder dos Vagalumes estava com uma criança, Ellie, o seu objetivo era levá-la para fora de Boston, para um centro médico da sua facção, porém ela estava baleada e pediu para Joel fazê-lo em seu lugar. Com um pouco de relutância, e Marlene prometendo lhes dar um carro funcional com suprimentos, Joel e Tess aceitam embarcar nessa missão.

Ellie é uma menina órfã que foi deixada com a FEDRA ainda bebe, o motivo é porque sua mãe, Anna, foi infectada pelo fungo momentos antes da garotinha nascer, fazendo com que a recém-nascida se tornasse imune ao contágio. Marlene era amiga e companheira de Anna, que a encontrou em seus últimos momentos, juntamente com a criança, e prometeu que levaria sua filha para algum lugar seguro. A então guardiã da criança acabou optando por levá-la para as instalações militares, pois achou que ela teria uma vida melhor lá do que com os Vagalumes.

Durante seu tempo na FEDRA Ellie recebeu treinamento especial, junto a outras crianças órfãs, que preparava ela para ser um soldado. No meio de um embate entre FEDRA e Vagalumes, Ellie foi pega por Marlene, que ficou com pena da criança no campo de batalha. Um pouco depois, Marlene notou que a criança era o bebe de Anna que ela salvara no passado, uma pessoa imune ao fungo, e foi assim que essa trama se desenrolou até se encontrarem com o Joel.

Falando da Jornada do Herói agora, o Chamado à Aventura de Joel foi o fato de que seu irmão estava desaparecido, porém ele não estava apto a ir procurá-lo, por falta de suprimentos e de um carro, fazendo isso ser a Recusa do Chamado. Marlene oferecendo tudo que ele precisava em troca de levarem Ellie até um centro médico dos Vagalumes, para tentarem produzir uma cura a partir da imunidade de Ellie, veio na narrativa como uma ajuda sobrenatural. O encontro deles pode ser descrito como “Sincronicidade”, que, segundo Vogler (2006), diz se tratar do acaso que reuniu essas duas partes, pelo destino, e que podem partir para a aventura juntos a fim de completar seus objetivos. Marlene também pode ser vista como um

Arauto da Mudança, àquela que traz movimento para a história, faz um desafio ao herói em troca de uma recompensa que o interessa. Nesse início o convite parece ser positivo, vindo de um personagem aliado que só quer o bem das duas partes. Falta agora somente a Travessia do Primeiro Limiar para completar o primeiro ato, tudo isso dentro do primeiro episódio da série.

Após retornarem para o seu apartamento, Joel, Tess e Ellie tomam um tempo para descansar e planejar sua rota de saída do QZ. Eles partem durante a madrugada, se esquivando furtivamente de guardas, até chegarem na grade que indicava o final do território da FEDRA. Um pouco antes de atravessarem na travessia eles se deparam com um soldado de vigia, como mostra na imagem 1, acontece que era um dos soldados que o Joel realizava o contrabando de drogas. Houve uma tentativa de suborno da parte dos nossos protagonistas, mas, seguindo as regras, o guarda os mandou ficar de joelhos para realizar o teste de infecção e intimá-los da quebra de protocolo. No momento em que o oficial fez o teste em Ellie, a menina se enfurece e o apunhala na perna com uma faca, fazendo Joel partir para cima do homem e matando-o. Tess encontra o teste de Ellie no chão pintado com a cor vermelha, o que indicava que a criança estava infectada pelo fungo, mas eles não ligam muito porque no momento os alarmes da FEDRA já haviam sido acionados e que mais guardas apareciam a qualquer momento. Passam então os 3 personagens pelo primeiro limiar da narrativa.

Figura 1 - Guardiã do Limiar



Fonte da imagem 1: Primeiro episódio de The Last Of Us da HBO

### 3.3 Segundo ato na série

O segundo ato, que dá início no segundo episódio, começa com Joel e Tess receosos pela Ellie, que aparentemente estava infectada. A menina explica que ela pode ser a cura para

a salvação da humanidade e os dois adultos ficam mais tranquilos, porém esse início da relação entre os três ainda é tratado com muita desconfiança em relação a garota.

Algo que é muito bem explorado aqui é o contraste entre o Mundo Comum, no QZ de Boston, e o Mundo Especial, as ruínas do que um dia já foram uma civilização. Esse contraste é importante para diferenciarmos as duas realidades. A vida no QZ é mais parecida com a realidade em que viviam no passado, com casas, apartamentos, comércio e pessoas para lá e para cá. Agora, a vida nesse novo cenário em que estão é totalmente diferente e causa impacto, tudo está abandonado, em ruínas e a natureza tomou conta de toda a vista. Ellie é a mais impactada, pois nunca havia visto o mundo exterior antes, Joel e Tess já haviam saído algumas vezes, mas mesmo assim tomam um tempo para apreciar a vista, como mostra na imagem abaixo.

Figura 2 - O novo mundo



Fonte da imagem 2: segundo episódio de The Last Of Us da HBO

Após terem saído do QZ, os personagens partem em busca de seu objetivo, o centro médico dos Vagalumes, enquanto traçam rotas para evitar os infectados e compartilham histórias de experiências passadas. Infectados sozinhos não transmitem muito perigo, visto que a maioria não pode enxergar, a verdadeira preocupação se dá quando andam em hordas, que é o que a série mostra ao final do segundo episódio.

O fungo Cordyceps, que causa a transformação das pessoas, tem um alto nível de comunicação entre si podendo emitir sinais a distâncias muito grandes, que, devido a um infortúnio, ocasionou em uma horda indo em direção ao nosso trio. Nesse momento passamos pela primeira morte significativa do enredo, Tess se sacrifica para que Joel e Ellie possam seguir em frente na sua jornada, finalizando assim o segundo episódio.

A partir daqui os dois personagens seguem viagem sozinhos, ressentidos pelo ato heroico de sua, até então, companheira. O sentimento de desconfiança que Joel tinha por Ellie vai rapidamente sumindo e seus laços vão se estreitando cada vez mais, ao ponto que o público consegue enxergar um afeto que lembra o que Joel tinha com sua falecida filha. Vogler chama isso de “Carência do Herói”, como cita abaixo:

Os heróis dos contos de fadas têm um denominador comum, uma qualidade que os une, acima das fronteiras de cultura, geografia e tempo. Têm carência de alguma coisa, de algo que lhes foi tirado. Muitas vezes, é só porque perderam um membro da família. Um pai ou uma mãe morreu, um irmão ou irmã foi seqüestrado. Os contos de fadas são histórias sobre a busca de complemento e a luta pela integridade. É comum que seja uma subtração da unidade familiar o elemento que põe a história em movimento. A necessidade de completar a peça que falta conduz a história até a perfeição final de "E viveram felizes para sempre". Muitos filmes começam mostrando um herói, ou uma família, incompletos. (VOGLER, 2006, p. 100)

Esse trecho encaixa muito com o nosso envelhecido herói, em vários momentos da série ele se vê em *flashbacks* com sua filha enquanto olha para a nossa jovem protagonista, relembrando momentos de afeto em que seu coração não era feito de pedra, figuradamente falando.

Joel e Ellie passam por várias provações, encontram com inimigos, tanto infectados como humanos, e até confiam em algumas pessoas como aliados durante algum tempo, mesmo que todas tenham tido um fim trágico. Eles sobrevivem a essa etapa de testes, enfrentando seus adversários e se adaptando a esse mundo caótico, e agora estão muito mais preparados para seguir com a jornada.

Algo que vale a pena mencionar é sobre como a relação dos dois é bem espelhada no formato de mestre e aprendiz, já que Joel possui muita experiência e Ellie é uma aventureira de primeira viagem, além da relação afetiva de pai e filha que ambos possuem. No começo da aventura o adulto não deixava a criança sequer segurar uma arma ou partir para a ação, mas agora, enquanto nos aproximamos do fim, a evolução de Ellie nesse mundo é muito perceptível, tanto que Joel até depende dela para muitas coisas.

Nossa dupla se aproxima cada vez mais de seu objetivo, agora possuem apenas mais um encontro com o desconhecido antes de entrarem no estágio da Aproximação da Caverna Oculta. Lembrando que eles possuem 2 grandes objetivos, encontrar Tommy e levar Ellie para o centro médico dos Vagalumes.

Aconteceu enquanto seguiam com seu mapa para onde achavam que Tommy estava, sendo cercados por algumas pessoas montadas em cavalos que indagam para nossos personagens sobre seu objetivo. Após passarem por um teste com um cão farejador que

conseguia detectar infectados, mas que foi incapaz de sentir Ellie como uma ameaça, e trocaram algumas palavras, esse grupo de pessoas decide levá-los para seu forte, que é onde acontece o reencontro emocionante de irmãos.

O local lembra um vilarejo, cercado por grandes muros de madeira, e possui algumas dezenas de famílias. Eles se denominam como um grupo comunista que apenas quer viver em paz nas montanhas, longe da civilização, da FEDRA e dos Vagalumes. Nossos heróis se estabelecem na vila, finalmente podendo ter um momento de paz com boa comida e uma boa cama, enquanto tentam traçar o plano para seguir adiante, agora que já confirmaram que Tommy está vivo, bem e, inclusive, está esperando um filho com sua nova esposa.

Há muito desenvolvimento de personagem nesse local, principalmente para Joel. Nosso herói já experienciou toda uma vida, estando com 56 anos no presente da narrativa, e pode ser considerado como um “Herói Ferido”. Nós, telespectadores, sabemos muito bem da vida dele, dos seus traumas, suas feridas psicológicas, seus medos e vulnerabilidades. Joel transparece ser um homem sem defeitos, que sabe e consegue fazer tudo, e realmente consegue, ele passou anos de sua vida enfrentando várias situações em um mundo totalmente novo para ele, mas também, passou esse mesmo tempo acumulando feridas, visíveis e invisíveis. Vogler ressalta que:

...num personagem bem desenvolvido, esses pontos de fraqueza serão evidentes, naquelas determinadas áreas em que o herói demonstra ser suscetível e defensivo, ou talvez aparente ser confiante em excesso. A cicatriz poderá nunca vir a ser expressamente exibida para a platéia — pode ser um segredo entre o escritor e seu personagem. Mas a ferida ajuda a dar ao herói um sentido de história pessoal e realismo, pois todos trazemos cicatrizes de humilhações passadas, rejeições, desapontamentos, abandonos e fracassos. Muitas histórias têm como tema a jornada que é percorrida com o propósito de curar uma ferida e restaurar a peça que faltava num psiquismo quebrado. (VOGLER, 2006, p. 103).

Joel já havia perdido sua esposa, sua filha e sua companheira Tess, sem mencionar todos os aliados e companheiros que adquiriu na sua vida e até mesmo nessa jornada. Ocorreu um embate entre ele e seu irmão, após o nosso protagonista descobrir que ele estava vivendo uma boa vida e que não iria ajudá-lo no restante do seu caminho, desencadeando algo que já havia sido retratado sutilmente em algumas cenas anteriores, mas que, como telespectadores, não fazíamos ideia do que poderia ser. Acontece que nosso sobrevivente sofre de ansiedade, o que o faz ter graves crises que o impossibilita de fazer qualquer coisa, além de já estar ficando velho e “enferrujado”, como o próprio personagem descreve para seu irmão mais tarde.

Durante esse desabafo entre irmãos, Joel confessa que está morrendo de medo de não atingir seu objetivo, devido à velhice, e conta sobre como se sentiu incapaz em vários momentos

durante esse trajeto com a Ellie por estar tendo reações mais lentas ou não prestar atenção em possíveis perigos, mas que ainda tentava fazer porque havia prometido para a sua falecida companheira, Tess. Ele então, suplica ao irmão mais novo para assumir essa jornada por ele e fazer a cura ser possível, dando um mundo melhor ao seu filho que ainda irá nascer. Tommy, emocionado e com certo receio de perder Joel, aceita a missão.

Após isso, nosso protagonista tem uma discussão com Ellie, onde ela revela que jamais conseguiria continuar sem ele, que ficaria com medo, e também menciona Sarah, filha do nosso herói, o que causa uma briga entre eles em que Joel afirma que essa escolha, tomada somente por ele, seria o melhor para ela, e que seguiriam caminhos distintos.

Eles podem possuir muitas qualidades admiráveis, mas, no meio destas, existe uma falha trágica, ou hamartia, que os põe em confronto com o seu destino pessoal, com os outros homens, ou com os deuses [...] Todo herói bem construído e redondo tem em si um vestígio dessa falha trágica, alguma fraqueza ou defeito que o faz ser completamente humano e real. Os heróis perfeitos e imaculados não são muito interessantes, é difícil se relacionar com eles. (VOGLER, 2006, p. 101)

Joel já cometeu muitas falhas antes, já perdeu coisas e se culpou por várias delas. Sua principal Falha Trágica foi a perda de sua filha, no início de tudo, que o fez se fechar para relações que se faziam dependentes dele, pois sua mente estava fadada a acreditar no fracasso. Sua mente estava em constante embate entre querer desistir e querer seguir com a promessa que havia feito, até que o nosso personagem consegue estabelecer o que está em jogo: a cura da humanidade, mas, acima de tudo, a vida de Ellie. A chance de se redimir com sua mente, e o medo de achar que ter abandonado a garota iria levá-la para a morte, fez ele voltar atrás com o que disse e seguir viagem com a garota

Essa etapa serviu muito para fortalecer ainda mais as relações da dupla. Eles conseguiram descansar, se preparar e definir em suas mentes o que estava em jogo. Agora nos aproximamos da etapa da Provação, o desfecho final do segundo ato em que nossos heróis se aproximam de seu objetivo final.

A viagem até a próxima cidade foi tranquila, momentos felizes, conversas sobre o mundo antes do caos, fogueiras quentes e vistas tranquilas. O fim da jornada nunca esteve tão perto, enfim, havia chegado no centro médico que queriam, foi uma longa caminhada, cheia de desafios e de crescimento, mas ainda não era o fim.

O local que deveria ser uma instalação de pesquisa dos Vagalumes estava vazio, povoado apenas com animais silvestres, havia sinais de humanos, mas ninguém à vista, até ouvirem conversas do lado de fora do prédio. Joel prontamente prevê o perigo, eram alguns

homens, pareciam de má índole, definitivamente não eram cientistas e estudiosos. Rapidamente a dupla se move em direção à saída, mas são pegos em um embate com um dos rapazes. Joel consegue matá-lo, mas agora havia uma estaca enfiada em sua barriga.

Os dois conseguem fugir do restante dos inimigos, mas não andam muito até que o nosso herói ferido, externamente dessa vez, caia no chão, fechando os olhos. O episódio 6 se encerra com muita tristeza, tanto de Ellie quanto do público, mas isso só até o próximo capítulo ser lançado.

A sequência se dá com Joel acordando e a garota tratando ele, mas seus recursos eram muito limitados. Ellie conseguiu suturar o ferimento com uma agulha e fio que encontrou na casa em que estavam alojados, permitindo que o homem sobrevivesse por mais um tempo. A enfermidade que torna o Joel incapaz de se mexer faz com que a menina precise sair a procura de comida, tendo que adentrar a floresta para conseguir encontrar algo. E foi o que ela fez, encontrou e matou um cervo com uma arma em uma distância muito longa, longe o suficiente para que dois homens, que também estavam caçando, encontrassem o corpo do animal primeiro.

Aqui acontece um embate entre as duas partes, Ellie toma o controle e acaba conseguindo fazer uma barganha com esses indivíduos, dividir o cervo em troca de alguns remédios para seu companheiro ferido. Eles, com falta de comida em seu grupo, aceitam prontamente sua oferta. Como eram dois, David se propôs a ficar com a garota enquanto James ia até seu esconderijo buscar os medicamentos.

O caminho que o rapaz precisava fazer não era tão curto, então os dois que ficaram esperando próximos do cervo concordaram em acender uma fogueira para se aquecerem. Houve uma longa conversa entre Ellie e David, que revelou ser um pregador de Deus e líder de seu grupo, e que, infelizmente, estavam passando por tempos difíceis com comida. Nessa conversa com o pastor também é revelado que um de seus homens foi morto recentemente na cidade, por um outro homem que acompanhava uma garota, se referindo a pessoa que Joel matou anteriormente, e que ele sabe que foi o companheiro ferido da nossa personagem. James retornou a tempo de ouvir isso, apontando uma arma para Ellie, mas David diz para abaixar e entregar os remédios para a menina. Com isso, a garota foge dos homens e vai em direção ao Joel, aplicando nele uma das doses que recebeu.

No dia seguinte, David, James e mais algumas pessoas de seu grupo seguem os rastros da nossa protagonista e acabam encontrando o local onde estão instalados. Ellie tenta despistá-los, fazendo se afastarem da casa, mas acaba sendo capturada pelo grupo. Nosso protagonista ferido, após duas doses de medicamento, consegue sentir o perigo e prontamente se coloca a combate, dando conta dos remanescentes que ficaram procurando por ele e conseguindo

interrogá-los, como mostra na imagem 3, descobrindo a localização do esconderijo desse grupo e partindo para recuperar sua companheira.

Figura 3 - Joel interrogando os capangas de David



Fonte da imagem 3: oitavo episódio de The Last Of Us da HBO

Enquanto nosso protagonista procura pela garota, Ellie passa por muitas situações enquanto é mantida presa. Nesse momento, são reveladas duas coisas ao público, a primeira é que o grupo de David mata seus integrantes e transforma seus corpos em comida para os que ficam, e, a segunda, é que ele não acredita em Deus, mas sim, no fungo que trouxe o caos para o mundo, um adorador do Cordyceps. Com essas revelações, o pastor tentou converter nossa personagem a um de seus integrantes, dando um discurso de que ela era uma líder nata que governaria esse povo junto a ele. Após Ellie recusar seu pedido, o pastor tenta sacrificá-la para alimentar as pessoas, mas nossa protagonista consegue escapar dele por alguns instantes. Ela, ainda presa na casa, atea fogo no local, na esperança de criar uma rota para fugir, mas isso não acontece. Nas cenas que se seguem, Ellie consegue matar David, logo após ele ter tentado estuprar ela. O episódio se encerra com Joel a encontrando vagando na neve.

Essa foi uma longa etapa de provação, para ambos os nossos protagonistas, onde os dois passaram por experiências de quase morte e voltaram transformados. Segundo Vogler (2006, p. 158) “os heróis não se limitam a visitar a morte e voltar para casa. Voltam mudados, transformados. Ninguém pode viver uma experiência no limiar da morte sem se modificar de alguma maneira”. Ellie passou por eventos traumáticos e ainda precisou matar um homem para se proteger, conseguimos notar ela muito mais apática depois disso. Joel sobreviveu a uma ferida física muito perigosa, em que não recebeu o tratamento necessário, mas conseguiu se reerguer e ainda encontrou sua companheira, como mostra na figura 4.

Figura 4 - Joel encontrando Ellie na neve.



Fonte da imagem 4: oitavo episódio de The Last Of Us da HBO

Todos esses eventos fizeram os laços entre eles se fortalecerem muito. Esses episódios que se aproximam do fim brincam com as emoções do público, Vogler (2006) chama isso de “A Elasticidade da Emoção”, onde ele fala que, para estimular o público, se faz necessário ampliar os sentimentos, as emoções, e que essa etapa de provação é o ponto mais baixo de todo, mas que depois sobe proporcionalmente, fazendo o público sentir em uma montanha-russa.

A cena mais icônica do último episódio é o momento em que os nossos heróis se encontram com as girafas, como mostra a imagem 5. Eles estavam passando por um momento difícil e pra baixo, principalmente com a Ellie ainda traumatizada e Joel, no fundo, se culpando pelos sentimentos da menina, mas tudo muda com esse acontecimento marcante e inocente que traz de volta, em um sopro, o ar de humanidade para o público.

Figura 5 – Protagonistas encontrando as girafas



Fonte da imagem 5: nono episódio de The Last Of Us da HBO

Ver a menina tão feliz faz Joel dizer que eles não precisam seguir adiante, que podem simplesmente voltar para o vilarejo de Tommy e fazerem coisas normais, mas, depois de passar

por todas essas experiências, Ellie quer seguir em frente, pois já estavam perto demais para recuar. No fim, todos os eventos traumáticos que ela passou foram usados para dar coragem e determinação aos personagens, fazendo com que continuassem perseguindo seu objetivo inicial, sua recompensa por todo esse trajeto, que agora estava muito próximo.

Eles se aproximam de onde, agora, tem certeza ser o local certo que procuravam, o centro médico dos Vagalumes. O segundo ato foi o mais longo e aprofundado de todos, estamos chegando agora no terceiro, mas antes precisamos passar pela recompensa.

Nesse momento ocorre uma cena muito marcante para o público. Joel conta para Ellie que tentou se suicidar logo no começo da pandemia, por conta da morte de sua filha, mas, que por algum motivo que ele desconhecia, hesitou na hora. Ellie indaga para o homem se foi o tempo que curou sua ferida e Joel lhe responde que não foi o tempo, enquanto os dois se olham, dando a entender que foi a menina quem o curou dessa dor, como mostra na imagem 6.

Figura 6 – Heróis tendo um momento tocante



Fonte da imagem 6: nono episódio de The Last Of Us da HBO

Os heróis são atacados mais uma vez, quando estavam quase chegando no destino final, mas logo acordam no hospital dos Vagalumes. O ataque foi só uma medida de segurança desses rebeldes, que logo depois perceberam quem tinham atacado. Joel acorda numa cama de hospital com Marlene ao seu lado, a mulher que pediu para o nosso personagem levar Ellie até ali, no primeiro episódio. Eles têm uma breve conversa na qual a mulher revela que Ellie já estava no preparatório para realizar a cirurgia. Acontece que essa operação iria levar a garota para a morte, no achismo de conseguir uma cura para a humanidade. O objetivo que eles tanto buscavam, desde o início do enredo, se mostrou, para Joel, inviável. Poderia este ato terminar sem uma recompensa adequada para o sacrifício deles?

### 3.4 Terceiro ato na série

Esse começo de ato é marcado por Joel se arrependendo de trazer a garota e resolvendo voltar atrás, partindo para o resgate dela. Inicia-se então seu *Caminho de Volta*, onde o objetivo é retornar para o vilarejo onde encontraram Tommy.

Nosso protagonista logo se revolta com a situação e se opõe ao procedimento, mas os Vagalumes estavam decididos a fazê-lo. Ocorre então um embate entre Joel e todos os rebeldes dessa instalação. O nosso herói, em uma cena de ação estonteante e dramática, mata dezenas de pessoas, a sangue frio, até chegar na sala cirúrgica, matando o único cirurgião conhecido que era capaz de realizar esse procedimento, e resgatar sua companheira, iniciando o terceiro ato com muito sangue.

Essa foi a sua *Ressurreição*, onde ele pegou todas suas experiências e pôde colocar tudo na balança, decidindo por ele mesmo o que deveria ser feito. Seu último encontro com a morte, no clímax de toda a série.

Por que tantas histórias parecem ter dois climaxes ou provações de vidaou-morte — uma perto do meio e outra imediatamente antes do fim? A metáfora acadêmica de provas de fim do semestre sugere a explicação disso. A crise central, ou Provação Suprema, é como um exame no meio do semestre. A Ressurreição é a prova final. Os heróis têm que ser testados, mais uma vez, para que se verifique se eles aprenderam mesmo, com a Provação Suprema do segundo ato. (VOGLER, 2006, p. 197)

No meio de tanta ação fantasiosa, onde nosso protagonista se vê diante de muitos inimigos, mas, mesmo assim, não toma nem mesmo um único tiro, o público quase esquece que Joel é um humano comum, sem nenhum tipo de superpoder. Podemos dizer que a determinação inabalável de um homem em resgatar alguém, somada com todos os eventos que o trouxeram ali, foram suficientes para completar sua *Provação Suprema*.

O herói coletivo, ou emblemático, desaparece pouco a pouco para dar lugar ao homem comum, promovido por sua vez a herói. Essa glorificação do homem ordinário semelhante ao “qualquer um” da Itália, tratorista ou operário, agrada a um público surpreso e feliz por se ver na tela. (...) O cinema se quer um reflexo da sociedade, tal como o poder entende vê-la e tal como ela mesma gostaria de se representar. (FERRO, 1993, p. 170)

Quando vemos Joel desistir do seu elixir sagrado, que poderia ou não salvar a humanidade, nos simpatizamos, pois, o homem só está cuidando de quem ele gosta, assim como todos nós fazemos no nosso dia a dia. Nenhum de nós contribui para uma cura milagrosa

sacrificando alguém, é por ele ter escolhido Ellie e ter lutado pelos seus sentimentos que agora pode se considerar verdadeiramente um Herói.

A palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa "proteger e servir" [...] Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. [...] O arquétipo do Herói representa a busca de identidade e totalidade do ego. No processo de nos tornarmos seres humanos completos e integrados, somos todos Heróis, enfrentando guardiões e monstros internos, contando com a ajuda de aliados. (VOGLER, 2006, p. 52)

Ainda, de acordo com Vogler (2006), esses heróis precisam ter características adequadas e desejáveis para o público, a ponto de nos identificarmos com uma parcela própria que nos instiga sentimentos que vão além da tela, que nos faça viajar pela nossa psique.

Agora, finalmente, Joel recebe o tão esperado título de Herói. Uma recompensa ínfima se compararmos com seus sacrifícios, mas, que com certeza, virão a ser reconhecidos posteriormente.

O restante do caminho é muito tranquilo, apenas os dois conversando e se entendendo enquanto voltam para o vilarejo de Tommy, como mostra na imagem 7. Joel mente sobre tudo, já que Ellie passou o tempo inteiro da matança desacordada. Ele diz que tinham outras crianças imunes no laboratório e que a cura não havia funcionado. A garota desconfia, mas nosso herói segue mentindo fielmente.

Figura 7 - Joel e Ellie voltando para o vilarejo de Tommy



Fonte da imagem 7: nono episódio de The Last Of Us da HBO

### 3.5 Considerações finais

No começo, Joel e Tess viviam em seu mundo comum na zona de quarentena da FEDRA de Boston, seu chamado para a aventura iniciou com a busca de Tommy e se desenvolveu quando Marlene ofereceu os requisitos para que eles pudessem começar essa jornada, em troca da realização de um pedido dela, levar Ellie para o centro médico.

Joel não se importava com a garota imune, pensava apenas na recompensa que ganharia ao completar o pedido da líder dos Vagalumes de Boston, pois seu único objetivo era encontrar seu irmão desaparecido.

Houve diversos acontecimentos ao longo da série que fizeram nosso Herói ir se abrindo e simpatizando com Ellie. Após a morte de Tess, a jornada da dupla fez com o homem se abrisse e permitisse sentir novamente, criando laços afetivos com a garota e demonstrando preocupação com sua pessoa.

Essa mudança de sentimentos entre os personagens veio de forma gradual durante a narrativa. Precisamos ressaltar o impacto que a morte de Sarah, filha de Joel, teve no primeiro episódio e a hesitação do nosso herói em se suicidar. O protagonista já começa a série ferido, com um vazio existencial que se abriu junto ao luto. Sem essa ferida, jamais haveria ligação com a menina Ellie. E se o nosso herói tivesse êxito em se matar, talvez Ellie tivesse sido submetida à cirurgia e, quem sabe, a terra pudesse ter uma forma de combater o fungo, uma cura, um elixir sagrado.

Um ponto importante que *a Jornada do Herói* proporciona é a recompensa, após a provação suprema, mas em momento nenhum nos é evidenciado isso. Houveram muitas experiências de quase morte que traumatizaram a cabeça dos protagonistas, mas, nenhum elixir para lhes ser dado pelo sacrifício. A recompensa, desde o início, foi visualizada como a cura, que viria de Ellie, mas Joel desiste desse elixir glorioso por ter criado apego a ela. Fica-se subentendido que a recompensa dele é, na verdade, a própria garota. E porque não seria? A menina supriu a carência emocional dele. Assim como Joel jamais sacrificaria Sarah, ele também não sacrificaria Ellie por apenas um achismo médico. Até onde ele sabe, o procedimento poderia dar errado, nenhuma cura ser desenvolvida e, ainda, perder novamente alguém importante para ele.

Uma das coisas que fica mais evidente para o público é essa transformação que o caminho trilhado deu para nosso herói Joel. Por mais que o crime esteja presente com ele, em toda a narrativa, nós não julgamos ele, pois conhecemos suas dores. No primeiro episódio, o sentimento que os espectadores sentem ao vê-lo traficando drogas é muito pior se comparado ao genocídio que ele fez para resgatar Ellie, como se buscássemos uma desculpa para acometer seus pecados, já que também simpatizamos com a personagem. Mas até que ponto podemos

discernir o certo do errado nessa situação? O objetivo dos Vagalumes era bom, buscavam uma cura para o mal que assombra seu mundo e a volta à democracia, já Joel, queria apenas salvar sua querida companheira.

Esses crimes que estão presentes no enredo o tornam, de acordo com Vogler (2006), um anti-herói, pois, do ponto de vista da sociedade ele impediu a salvação do mundo. Mas isso não impede que ainda aconteça em algum momento, tendo em mente que esse não é o fim da história, apenas da jornada na primeira temporada. O Anti-Herói é a junção do Herói com o Sombra, que resulta nesse arquétipo enganador que não é nem herói e nem vilão, mas com quem a plateia se solidariza.

O objetivo desse estudo foi o de analisar a série *The Last of Us* e verificar se o mesmo se encaixaria no modelo de Christopher Vogler (2006) ou se teria algo de diferente, por se tratar de uma série e adaptação de um jogo. Todas as etapas da jornada puderam ser preenchidas e analisadas. Dentre os três atos, o terceiro foi o mais difícil de se classificar as etapas, existe uma linha muito fina que separa cada uma delas, no fim, considerei que, após a recompensa ser chegar no hospital, o *Caminho de Volta* foi quando Joel decidiu parar o procedimento, a *Ressureição*, clímax da série, foi a matança que ele fez para chegar até Ellie e o *Retorno com o Elixir* foi quando os dois retornaram para o vilarejo de Tommy, concluindo, assim, essa primeira volta no ciclo da *Jornada do Herói*.

## Referências

BARTHES, Roland. *et al. Análise Estrutural da Narrativa*. Tradução de Maria Zélia Barbosa Pinto; introdução à edição brasileira por Milton José Pinto. 7.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

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

FERRO, Marc. *Cinema e História*. São Paulo: Paz e Terra, 1993

JUNG, C.G. *A Natureza da Psique*. 7.ed. Petrópolis: Vozes, 2009.

JUNG, Carl Gustav. *Arquétipos e o inconsciente coletivo*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011

VOGLER, Christopher. **A jornada do Escritor: Estruturas Míticas para Escritores;**  
Tradução de Ana Maria Machado. 2.ed. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2006.