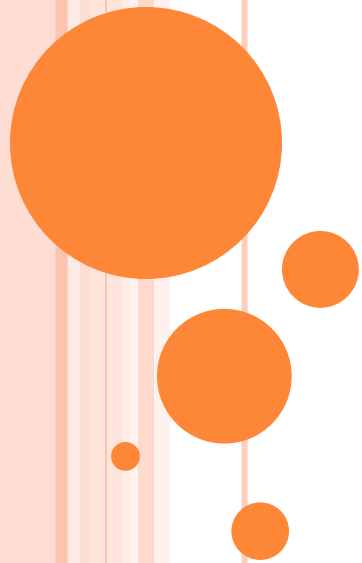


A JORNADA DO HEROI

Desenvolvimento de Jogos

Prof. Fabiano Papaiz

TADS / IFRN



JORNADA DO HERÓI

- Há milênios pessoas contam histórias umas as outras para passar conhecimento.
- Antes da escrita, o conhecimento adquirido pelas pessoas era passado para a geração seguinte através de histórias.
 - Histórias sobre medo, superação, humildade, perseverança, ganância e várias outras.




JORNADA DO HERÓI

- **Joseph Campbell** (1904 - 1987), americano especialista em histórias da mitologia e religião, trabalhou a noção de que as histórias (todas elas) estão ligadas por um “fio condutor comum”
- Segundo **Campbell**, desde os mitos antigos, passando pelas fábulas e os contos de fadas até os mais recentes estouros de bilheteria do cinema, **a humanidade vem contando e recontando sempre as mesmas histórias**



JORNADA DO HERÓI

- Esta “**história oculta**” dentro de outras histórias é denominada por Campbell como **A Jornada do Herói Mitológico** e tem servido de base e orientação para profissionais que estudam às diversas formas do *storytelling* (o contar histórias)
 - Profissionais como escritores, roteiristas, críticos de cinema e *game designers*
 - Segundo Campbell, podemos estruturar qualquer história a partir do roteiro básico da jornada do herói
 - E vice-versa, ou seja, é possível “desmontar” as histórias, identificando nelas os passos que constituem a jornada do herói
- 

JORNADA DO HERÓI

- Campbell: a jornada do herói em 12 passos



JORNADA DO HERÓI: ATO I - APRESENTAÇÃO

1. Mundo Comum

- Conhecemos o herói em seu mundo cotidiano, onde geralmente ele é uma pessoa comum

2. Chamado à Aventura

- Algo inesperado impele o nosso herói na direção de uma aventura, jornada ou busca

3. Recusa do Chamado

- O herói reluta em empreender a jornada, preferindo permanecer no seu mundo comum

4. Encontro com o Mentor

- O herói encontra um mentor ou passa por uma situação que o convence ou força a partir para a aventura

5. Travessia do 1º Limiar

- O herói está diante do ponto sem retorno, onde deixará seu mundo comum e irá se aventurar no mundo desconhecido

JORNADA DO HERÓI: ATO II - CONFLITO

6. Testes, Aliados e Inimigos

- A maior parte da história se desenvolve nesse ponto, onde o herói passará por testes, receberá ajuda de aliados e terá que enfrentar os inimigos


7. Aproximação da Caverna Oculta

- De posse da “*arma mágica*”, o herói se aproxima do “*covil do inimigo*”

8. Provação Suprema

- Ponto onde ocorre a luta com o inimigo

9. Recompensa

- Após enfrentar seu maior desafio e vencer, o herói toma posse de sua “*recompensa*”
 - Pode ser uma arma especial, a pessoa amada, o ganho de sabedoria etc
- 

JORNADA DO HERÓI: ATO III - RESOLUÇÃO


10. Caminho de Volta

- O herói inicia sua jornada de volta para casa, mas ainda pode enfrentar algum perigo

11. Ressureição

- Outro teste no qual o herói enfrenta a morte e deve usar tudo o que aprendeu.
- É uma espécie de exame final, para ver se ele realmente aprendeu “as lições”

12. Retorno com o Elixir

- É a volta para o mundo comum trazendo consigo o elixir
 - Pode ser um tesouro, um amor conquistado, liberdade para viver, uma poção mágica para salvar a vida de alguém etc
- 

JORNADA DO HERÓI

- Vídeo:
 - A jornada do herói





FIM