

Análise semiótica de Thrall

Personagem da série Warcraft



PUC-SP

Mestrado em Desenvolvimento de Jogos Digitais.

Disciplina: Narrativas em Jogos Digitais.

Professor: Hermes Renato Hildebrand

Neste estudo utilizaremos a história mostrada nos jogos e livros da série Warcraft, não será considerada a versão do filme, por divergir da contada até então.



Thrall pertence à raça Orc, originária de Draenor, mundo que foi destruído pela Burning Crusade utilizando os orcs que conseguiu corromper.

É filho de Durotan, chefe do clã Frostwolf, e Draka.

Thrall em Warcraft



Thrall em Warcraft 3
2002



Thrall em Warcraft 3 Reforged
2020

Thrall em World of Warcraft



Thrall em WoW
2006



Thrall versão Funko

Thrall em World of Warcraft



Evolução visual de Thrall ao longo dos jogos.

Fonte:

https://www.reddit.com/r/wow/comments/2dupcm/someone_asked_for_more_evolution_of_thrallgoel/

Raças da Horda



Fonte: <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races>

Raças da Horda - Aliadas



Fonte: <https://worldofwarcraft.com/en-us/game/races>

Análise Semiótica



Primeiridade - Firstness

Primeira aparição de Thrall.

Capa de Warcraft 3

Análise Semiótica



Secundidade- Secondness

Thrall acorda de seu pesadelo na introdução de Warcraft 3.

Análise Semiótica



Terceiridade - Thirdness

Ao conhecermos melhor sua história, descobrimos que Thrall personifica vários signos, tais como Honra, Busca por Sabedoria, Lealdade, Esperança e Liberdade, princípios que conseguiu imprimir na criação da “nova” Horda.

Jornada do Herói

A trajetória de Thrall atende à jornada do herói, tanto nas etapas apresentadas quanto no fato de ser cíclica.

Neste estudo tentaremos tomar sua jornada como um todo, começando com os eventos ocorridos em Warcraft 3.

Jornada do Herói – O Mundo Comum

Thrall é o Warchief da Horda, uma união de clãs tentando encontrar seu lugar em um mundo hostil após a destruição de seu próprio mundo, que nosso herói não chegou a conhecer.

Jornada do Herói – O Chamado à Aventura

O jogo Warcraft 3 inicia com Thrall sonhando com uma invasão do mundo por um exército de demônios, uma maré de fogo que varre Azeroth.

Jornada do Herói – Recusa do chamado

Em seguida, na fase tutorial, apesar do efeito que o sonho provocou em si, o Warchief retorna a seus afazeres comuns, aprendemos os movimentos básicos do jogo controlando este herói.

Jornada do Herói – Encontro com o mentor

Ao fim da fase tutorial, nosso herói encontra o profeta, que lhe diz para dirigir-se ao continente de Kalimdor a oeste.

Jornada do Herói – A travessia do primeiro limiar

Thrall toma a decisão de seguir os conselhos do profeta, pois sente que é isso que lhe dizem os espíritos.

Jornada do Herói – Provas, aliados e inimigos

Nas etapas seguintes, resgatamos Gromm Hellscream, amigo de Thrall e líder do clã Warsong, do cativeiro em que é mantido por humanos e anões da Aliança. Hellscream irá acompanhar Thrall em sua aventura em direção a Kalimdor.

Utilizamos os navios dos próprios humanos que capturaram Gromm para realizar a travessia, durante a qual encontramos novos aliados, os Trolls do clã Darkspears, que perdem seu líder, Sen'Jin.

No continente de Kalimdor, ajudamos o líder dos Tauren, Cairne Bloodhoof, que alia-se ao herói e lhe diz que o que este procura é um oráculo localizado nas montanhas ao norte.

Jornada do Herói – Aproximação da caverna secreta

Com a ajuda de Cairne e os Tauren, a Horda aproxima-se das montanhas em Stonetalon.

Jornada do Herói – A provação

Na caverna, Thrall e Cairne encontram Jaina Proudmoore e o oráculo, que se revela ser o próprio profeta. Ele conta sua história aos três e informa a Thrall que seu amigo, Gromm Hellscream sucumbiu novamente à corrupção do demônio Mannoroth.

Mannoroth foi o demônio responsável pela corrupção dos orcs ainda em Draenor. Oferecendo seu sangue que, ao ser tomado pelos orcs, lhes conferia força além da normal e um desejo de derramar sangue.

Thrall parte para resgatar seu amigo, com ajuda dos tauren e dos humanos liderados por Jaina.

Jornada do Herói – A recompensa

Após resgatar Hellscream em um ritual shamanístico que expurga a corrupção do líder do clã Warsong, ambos vão ao encontro de Mannoroth.



Jornada do Herói – O caminho de volta

Após a morte de Mannoroth e de seu amigo Gromm Hellsream, Thrall retorna para descobrir uma nova ameaça à Horda, os Night Elves estão atacando seus acampamentos, assim como aos humanos liderados por Jaina Proudmoore..

Jornada do Herói – A ressurreição

Quando a batalha parece perdida, Thrall tem uma visão, de que deve ir com Jaina à base da montanha. Ali encontram os líderes dos elfos noturnos, Tyrande Whisperwind e Malfurion Stormrage.

O profeta aparece para os quatro e revela ser Medivh, o antigo guardião corrompido de Azeroth, que busca redenção aos seus atos passados, desta vez contra a Burning Legion. Uma trégua é forjada, com a promessa de ajuda mútua contra o mal que se aproxima.

Jornada do Herói – O retorno com o elixir

Após mais uma série de incidentes e lutas contra a Legião Ardente, a Horda, a Aliança e os Elfos Noturnos conseguem matar o líder da invasão, Archimonde, um dos três principais generais dos demônios.

Thrall finalmente encontra um local para fundar a capital da nova Horda e nomeia esta cidade Orgrimmar, em homenagem ao Warchief anterior Orgrim Doomhammer. Ali consolida a nova Horda com as raças que a compõem inicialmente: Orcs, Trolls, Tauren e os Esquecidos (Forsaken), os mortos vivos liderados por Sylvanas Windrunner.

Com o advento do jogo World of Warcraft, Thrall tem novas aventuras e a jornada do herói retorna em outros ciclos, com a mais importante ocorrendo na expansão Cataclysm, na qual Thrall deve refazer sua conexão com os elementos após a quase destruição de Azeroth e dos planos elementais da água, do fogo, do ar e da terra, nesta expansão ele encontra seu “elixir” mais precioso, pois após a queda de Deathwing descobre que sua esposa Aggra carrega seu ainda não nascido filho.