a jornada do escritor



estruturas
míticas para
escritores

Christopher Vogler

tradução e prefácio
Ana Maria Machado

DADOS DE COPYRIGHT

Sobre a obra:

A presente obra é disponibilizada pela equipe ***Le Livros*** e seus diversos parceiros, com o objetivo de oferecer conteúdo para uso parcial em pesquisas e estudos acadêmicos, bem como o simples teste da qualidade da obra, com o fim exclusivo de compra futura.

É expressamente proibida e totalmente repudíavel a venda, aluguel, ou quaisquer uso comercial do presente conteúdo

Sobre nós:

O ***Le Livros*** e seus parceiros disponibilizam conteúdo de dominio publico e propriedade intelectual de forma totalmente gratuita, por acreditar que o conhecimento e a educação devem ser acessíveis e livres a toda e qualquer pessoa. Você pode encontrar mais obras em nosso site: ***LeLivros.link*** ou em qualquer um dos sites parceiros apresentados neste link.

"Quando o mundo estiver unido na busca do conhecimento, e não mais lutando por dinheiro e poder, então nossa sociedade poderá enfim evoluir a um novo nível."

Christopher Vogler

A Jornada do Escritor

Estruturas míticas para escritores

Título original:
The Writer's Journey

Ano de lançamento: 1998

Tradução e prefácio de
Ana Maria Machado



Da capa do livro:

Este livro, escrito por quem entende de cinema, mostra como os contadores de histórias usam estruturas míticas para criar narrativas poderosas que mexem com todos nós. Escritores encontrarão aqui uma orientação passo a passo que os ensinará a estruturar enredos e criar personagens realísticos. Exercícios inovadores ajudarão a detectar falhas e melhorar seu texto. As ideias em *A Jornada do Escritor,* que têm sido testadas e apuradas por roteiristas, dramaturgos e romancistas profissionais, farão com que o escritor enriqueça sua arte de contar histórias com a sabedoria milenar dos mitos.

Como analista de histórias, Christopher Vogler avaliou mais de 10.000 roteiros para grandes estúdios, incluindo Walt Disney, Warner Bros., 20th Century Fox, United Artists e Orion Pictures. Especialista em contos de fadas e folclore, Christopher foi consultor para os bem-sucedidos longa-metragens da Disney *O Rei Leão* e *A Bela e a Fera.*

"A Bíblia do roteirista de Hollywood. Indispensável para quem quiser compreender os mecanismos e os truques da dramaturgia do cinema americano."

Ruy Guerra

"Dentre os inúmeros manuais de roteiro este é um dos poucos que valem a pena ser lidos. Mesmo que não se vá e nem se deva usá-lo ao pé da letra, o que o próprio autor aqui reconhece, *A Jornada do Escritor* é uma excelente ferramenta de análise e organização de trabalho para o roteirista."

Marcos Bernstein

"Há muito se situa o estudo do mito numa perspectiva que contrasta sensivelmente com a do século XIX. Em vez de tratarmos o mito, na acepção do termo, como fábula, o vimos aceitando como ele era entendido nas sociedades arcaicas onde, ao contrário, o mito designa uma "história verdadeira".

Na verdade, a história da sociedade moderna é literalmente composta de paralelos no plano mítico. Esta me parece a grande lição de *A Jornada do Escritor,* a lição do inconsciente coletivo na criação."

Luiz Fernando Carvalho

Para mamãe e papai

Prefácio à edição brasileira

Ana Maria Machado

Como o próprio nome indica, este livro de Christopher Vogler é um convite a uma viagem pelos caminhos da escrita. Não de qualquer escrita, porém. A literária, por exemplo, não precisa de convite. Mais que isso: de certo modo até se orgulha de só ir por onde não é convidada, preferindo mesmo explorar as veredas que lhe são expressamente proibidas. Portanto, *A Jornada do Escritor* não é um mapa de caminhos para a literatura. Esta se faz sem mapas nem papas. No máximo, trata apenas de estar atento ao ensinamento do poeta espanhol Antônio Machado:

Caminhante, não há caminhos.
Faz-se o caminho ao andar.

Em outras palavras, a leitura deste livro não vai transformar ninguém num artista criador. No entanto, feita essa ressalva inicial e honesta, para não levantar expectativas fora de propósito (que não são o objetivo de Vogler), é bom dizer logo de saída que a obra dele é muito interessante e útil, um livro que fazia falta.

Esse esclarecimento inicial não seria necessário se fizéssemos em português a mesma distinção que faz a língua inglesa entre autor e escritor. Autor tem a ver com autoria, com abertura de seu próprio caminho individual, independente e criativo, feito de invenção permanente, ruptura com moldes, desvio de padrões e modelos, fundação original, claramente na vertente da arte, em que a prioridade é dada à expressão, deixando para segundo plano a comunicação. A praia de um escritor seria mais a de um mestre-artesão, exímio em seu ofício, capaz de usar as palavras e as estruturas narrativas para atingir um grande público, sem se preocupar em garantir originalidade de expressão a qualquer custo, evitando correr os riscos do mergulho no desconhecido que pode gerar estranheza e ser visto como confusão. Alguém atento, antes de mais nada, à clareza, ao gosto do público, à possibilidade de uma comunicação ampla e eficiente.

Como essas duas funções da linguagem — comunicação e expressão — se completam, e raramente vemos alguém que busque na escrita de uma história

apenas a manifestação de uma delas, um livro como este acaba sendo uma ferramenta útil para todos os que de alguma forma lidam com a narrativa: roteiristas, cineastas, *videomakers*, contadores de histórias, escritores de livros infantis, dramaturgos, romancistas, críticos, professores, estudantes de letras. Para uns, poderá ser um instrumento que ajude a tirar dúvidas e a orientar sua própria escrita. Para outros, certamente servirá como precioso modelo de análise, permitindo que se compreenda melhor a obra que se examina, vendo seus pontos fortes e fracos, discernindo falhas e qualidades especiais. Além disso, porém, para todos eles (e também para o leitor comum, que não trabalha com a narração mas se deleita em ler, ouvir, ou assistir a uma boa história) *A Jornada do Escritor* pode trazer um presente inesperado, ajudando a conhecer melhor a si mesmo, a integrar melhor os diversos personagens que dentro de si vivem variadas aventuras. Em suma, pode nos fazer lançar um olhar mais agudo e mais compreensivo sobre nós mesmos e sobre os outros, com quem convivemos. O que não é pouca coisa.

Tudo isso, sem muito esforço. Um traço notável deste livro é que ele não complica as coisas. Provavelmente, os intelectuais amantes de jargões difíceis podem até torcer o nariz para ele, para seu aspecto superficial de "obra de divulgação científica", bem mastigadinha e trocada em miúdos, ao alcance de todo mundo. No entanto, por isso mesmo, com sua leitura leve e divertida, vai-se nele aprendendo uma porção de coisas importantes. Além de se recordar ou aprender uma porção de histórias maravilhosas e deliciosas, das mais variadas mitologias. E quando o livro acaba, o leitor está completamente à vontade para lidar com conceitos como os arquétipos de Jung, os estágios da narrativa mítica de Campbell, as funções dos personagens no conto popular segundo Propp. Quem quiser se aprofundar pode ler os livros que constam da bibliografia e mergulhar de forma mais densa nesses temas. Pode ir mais fundo no estudo junguiano dos arquétipos nos contos de fadas com a obra de Marie Louise von Franz, na abordagem antropológica dos mitos com Mircea Eliade, nos estudos literários que se derivaram de formalistas russos como Propp e seguiram em frente pelo estruturalismo afora ou se depararam com o desconstrutivismo no pós-modernismo. Estão todos publicados em português.

O que não havia era um livro como este — acessível e prático. Com perdão das rimas, didático e pragmático. Depois dele, ninguém mais tem desculpa para fazer um roteiro fraco ou um livro infantil malfeito. Ou, mais ainda: não dá mais para querer filmar ou publicar histórias que não se sustentam de pé. O Mapa da Jornada é também o mapa da mina: é só seguir as instruções detalhadas de Christopher Vogler e não há o que errar. Ele é generoso em compartir seus conhecimentos, não fica fazendo mistério nem guardando segredo a sete chaves.

Pelo contrário, explica tudo direitinho, dá montes de exemplos com filmes que todo mundo conhece, repete e repete sua lição com paciência, faz questionários de recapitulação para testar a compreensão do leitor, sugere exercícios. Pode até não transformar ninguém em autor ou em escritor — mas com toda certeza evita o vexame do sujeito achar que é um gênio para depois descobrir dolorosamente que só inspiração não basta, e que uma boa história é muito mais do que apenas uma boa ideia para uma história. Da leitura de *A Jornada do Escritor,* se sai com a certeza de que é possível fazer um bom roteiro e nem há muito mistério nisso — mas dá trabalho, exige atenção e é preciso passar por um crivo próprio de autocrítica, porque existem padrões nítidos de julgamento. Para analisar uma história, após a leitura de Vogler acaba-se a era do "eu acho...". As coisas começam a ficar objetivas. Funciona ou não funciona. E dá para saber exatamente por quê. Sem qualquer dúvida, é um passo muito importante para o profissionalismo do escritor de histórias.

A Jornada do Escritor traz, assim, ao leitor brasileiro, uma rara e bem-vinda oportunidade para entrar em contato com um instrumental que lhe permitirá dominar a gramática da narrativa, conhecer os elementos de uma história e seu papel, entender o mecanismo das regras que a fazem funcionar, perceber o que a mantém equilibrada e coerente, qual sua lógica interna. Só quando se domina perfeitamente essa gramática (intuitivamente, como os artistas, ou racionalmente, como os bons artesãos) é que se pode partir para sua ruptura, sua deformação. Só inventa moda quem conhece. Vogler mostra como funciona o modelo. Mas também, o tempo todo, ao exemplificar, demonstra como a marca do artista é subverter o padrão e não se enquadrar, de Hitchcock a Orson Welles.

Em outras palavras, conhecer o arquétipo é muito útil, ainda que ele, como o deus de que fala Jung, com toda certeza vá acabar vindo, mesmo sem ser chamado. Mais importante é saber evitar o estereótipo, o clichê. Por motivos estéticos e éticos. Afinal, vale lembrar que o crítico francês Roland Barthes já chamava a atenção para o fato de que a ideologia se impõe é através do estereótipo, repetido e aceito como pura redundância confortável, sem exigir o esforço de decifração. Quanto menos estereótipo, mais próximo do artístico, território da liberdade, da invenção e do protótipo. A verdadeira criação artística, a autoria, rejeita a reiteração do padrão conhecido e respeitado por todos. Mas o conhece. Sabe onde está e como se esconde. Até mesmo para rompê-lo com firmeza.

Ou, para darmos um exemplo na literatura, basta vermos como o realismo mágico latino-americano ou a literatura infantil brasileira, de Lobato a seus maiores nomes contemporâneos, se afastam de todos os padrões tradicionais que (na terminologia de Vogler e Campbell) separam Mundo Comum de Mundo

Especial por meio de Limiares defendidos por Guardiões temíveis. O Sítio do Pica-pau Amarelo ou Macondo é, ao mesmo tempo, um Mundo Comum e um Mundo Especial, misturando realismo e mágica sem necessidade de anéis mágicos, lâmpadas mágicas, varinhas de condão. Essa ruptura com o molde consagrado é uma subversão da gramática narrativa que testemunhamos, em nossos dias, em nosso continente, nesses dois gêneros literários. E sem dúvida ajuda a explicar a sensação de absoluta originalidade e encantamento que eles despertam em toda parte, fazendo com que sejam reconhecidos e premiados internacionalmente apesar de oriundos de guetos culturais. Sem esquecer, evidentemente, que um texto é também algo que se passa principalmente no nível da linguagem, e que não é possível reduzi-lo apenas à história que conta — por isso é arte. Experiências de encomendar a mesma história para ser contada por autores diversos têm provado isso de maneira tão clara quanto a refilmagem de clássicos ou a adaptação do mesmo livro por cineastas diferentes.

Tudo isso é também lembrado por Christopher Vogler em seu livro — o molde existe para ser rompido, a gramática está aí para ser subvertida pelo artista. Cada história cria seu próprio modelo, ou como ele sintetiza: "as necessidades de cada história ditam sua estrutura." No fundo, talvez seja essa sensibilidade o que mais me encanta no livro. Por mais que ele até possa parecer uma apostila para ensinar fórmulas ou receitas, trata-se da obra de um profissional, feita por quem conhece bem o que faz e sabe que, em resumo, é fundamental que haja roteiristas e contadores de histórias com pleno domínio do seu ofício, mas que, além disso, é bom também seguir o conselho do verso de Manuel Bandeira e evitar reduzir a forma a uma fôrma. Só assim surge um artista.

Prefácio à segunda edição

Tradução de Mauro Pinheiro.

"Não estou tentando copiar a natureza.
Estou tentando encontrar os
princípios que ela utiliza."
R. Buckminster Fuller

Um livro parte como uma onda, movendo-se pela superfície do mar. As ideias irradiam da mente do autor e colidem com outras mentes, desencadeando novas ondas que retornam ao autor. Estas geram outras reflexões e emanações, e assim por diante. Os conceitos descritos em *A Jornada do Escritor* irradiaram e agora voltam ecoando desafios e críticas interessantes, assim como vibrações solidárias. Segue um relato sobre as ondas que voltaram a mim desde a publicação do livro e sobre as ondas que eu lanço novamente ao mar.

Neste livro, descrevi o conjunto de conceitos conhecido como "Jornada do Herói", extraídos da psicologia profunda de Carl G. Jung e dos estudos míticos de Joseph Campbell. Tentei relacionar essas ideias às narrativas contemporâneas, esperando criar um guia do escritor para este dom inestimável que vem de nosso eu mais íntimo e de nosso passado mais distante. Saí em busca dos princípios básicos da narrativa, mas no caminho encontrei algo mais: um conjunto de princípios de vida. Cheguei à convicção de que a Jornada do Herói é nada menos do que um compêndio para a vida, um abrangente manual de instrução na arte de sermos humanos.

A Jornada do Herói não é uma invenção, mas uma observação. É o reconhecimento de um belo modelo, um conjunto de princípios que governa a condução da vida e o mundo da narrativa do mesmo modo que a medicina e a química governam o mundo físico. É difícil evitar a sensação de que a Jornada do Herói existe em algum lugar, de algum modo, como uma realidade eterna, uma forma ideal platônica, um modelo divino. Deste modelo, cópias infinitas e altamente variadas podem ser produzidas, cada uma repercutindo o espírito essencial da forma.

A Jornada do Herói é um padrão que parece se estender em várias

dimensões, descrevendo mais do que uma realidade. Ele descreve de maneira acurada, entre outras coisas, o processo de efetuar uma jornada, as partes funcionais necessárias de uma história, as alegrias e os desesperos de ser um escritor, e a passagem de uma alma pela vida.

Um livro que explora um tal padrão naturalmente compartilha essa qualidade multidimensional. *A Jornada do Escritor* foi elaborado como um guia prático para os escritores, mas pode também ser lido como um guia das lições de vida cuidadosamente embutidas nas histórias de todos os tempos. Algumas pessoas chegaram a usá-lo como uma espécie de guia de viagem, prevendo os altos e baixos inevitáveis compreendidos dentro de uma jornada física.

Um certo número de pessoas diz que o livro as afetou em um nível que pode não ter nada a ver com a atividade de contar histórias ou escrever roteiros. Na descrição da Jornada do Herói, elas podem ter percebido algum *insight* sobre suas próprias vidas, alguma metáfora útil ou modo de ver as coisas, alguma linguagem ou princípio que define seu problema e sugere um meio de resolvê-lo. Elas reconhecem seus próprios problemas na provação dos heróis míticos e literários, e sentem-se reconfortadas pelas histórias que lhes dão estratégias abundantes e comprovadas de sobrevivência, sucesso e felicidade.

Outras pessoas encontram a confirmação de suas próprias observações no livro. De tempos em tempos, encontro pessoas que conhecem bem a Jornada do Herói, embora possam nunca ter ouvido falar nesse nome. Quando leem sobre ela ou a ouvem sendo descrita, elas experimentam o prazeroso impacto de identificação, já que o padrão reproduz o que viram nas histórias e nas suas próprias vidas. Eu tive a mesma reação quando encontrei pela primeira vez esses conceitos no livro de Campbell, O *herói de mil faces,* e o ouvi falar apaixonadamente sobre eles. E o próprio Campbell sentiu isso quando ouviu pela primeira vez seu mentor, Heinrich Zimmer, falar sobre mitologia. Em Zimmer, ele reconheceu uma atitude comum em relação aos mitos — que eles não são teorias abstratas ou crenças peculiares de povos antigos, mas modelos práticos para compreender como viver.

Um guia prático

O objetivo original deste livro era criar um manual de escrita acessível e realista a partir desses elementos míticos altamente pretensiosos. Neste espírito prático, fico grato em ouvir de tantos leitores que o livro pode ser um guia útil para a escrita. Escritores profissionais, assim como os novatos e estudantes, relatam que ele tem sido uma ferramenta eficaz, confirmando seus instintos e

oferecendo novos princípios e conceitos a serem aplicados às suas histórias. Executivos, produtores e diretores de cinema e televisão me disseram que o livro influenciou seus projetos e os ajudou a solucionar problemas dentro de algumas histórias. Romancistas, dramaturgos, atores e professores de literatura lançaram mão dessas ideias em seus trabalhos.

Felizmente, o livro conquistou aceitação ao ser adotado como um dos guias normativos de Hollywood para o ofício de roteirização. A revista *Spy* chamou-o de "a Bíblia da nova indústria". Através de suas diversas edições internacionais (na Grã-Bretanha, em línguas alemã, francesa, portuguesa, italiana e islandesa) ele se expandiu atingindo uma Hollywood muito maior, a comunidade mundial de contadores de histórias. Cineastas e estudantes de vários países demonstraram seu interesse pela ideia da Jornada do Herói e sua aprovação ao livro como um guia prático para elaborar e consertar histórias.

Enquanto isso, *A Jornada do Escritor* foi colocada em funcionamento de várias maneiras, não apenas por parte de escritores em seus diversos gêneros e formas, mas também por professores, psicólogos, executivos de publicidade, supervisores penitenciários, *designers* de *vídeo games* e acadêmicos que abordam os mitos e a cultura pop.

Estou convencido de que os princípios da Jornada do Herói têm tido intensa influência sobre a concepção de histórias já criadas e de que terão impacto ainda mais profundo no futuro, à medida que mais contadores de histórias se conscientizarem destes princípios. A grande realização de Joseph Campbell foi articular claramente algo que sempre existiu — os princípios de vida embutidos na estrutura das histórias. Ele redigiu as regras não escritas da narrativa, e isso parece estimular os autores a desafiar, experimentar e aprimorar a Jornada do Herói. Vejo indícios de que os escritores estão interpretando as ideias e mesmo introduzindo a linguagem e os termos "Campbellianos" em suas produções dramáticas.

A percepção consciente desses padrões pode ter resultado adverso, pois é fácil criar clichês e estereótipos descuidados a partir dessa matriz. A utilização proposital e desastrada deste modelo pode gerar algo entediante e previsível. Porém, se os escritores absorverem suas ideias e recriarem-nas com novos *insights* e combinações surpreendentes, poderão inventar novas formas e esquemas originais a partir de elementos antigos e imutáveis.

Objeções e críticas

"É preciso um grande inimigo

para se fabricar um grande avião."
Ditado da Força Aérea

Inevitavelmente, alguns aspectos do livro foram questionados e criticados. Considero isso um sinal de que as ideias valem uma argumentação. Tenho certeza de que aprendi mais com as objeções do que com os comentários positivos. Escrever um livro pode ser, como diz o historiador Paul Johnson, "o único modo de estudar um assunto de maneira sistemática, intencional e retentiva". A colheita das reações, positivas e negativas, faz parte desse estudo.

Desde que o livro foi publicado, em 1993, eu continuei trabalhando com a elaboração de histórias na indústria cinematográfica, na Disney e, atualmente, na Fox. Tive a oportunidade de testar os conceitos da Jornada do Herói com os maiores nomes do setor. Vi onde eles funcionavam, mas também onde meu entendimento era insuficiente e precisava ser ajustado. Minhas convicções sobre o que faz uma boa história foram postas à prova nas arenas mais difíceis do mundo — conferências sobre histórias em Hollywood e no mercado global —, e espero que meu conhecimento tenha aumentado a partir das objeções, dúvidas e questionamentos dos meus estimados colegas e da reação do público.

Ao mesmo tempo, mantenho uma agenda de conferências sobre *A Jornada do Escritor* que me leva para muito longe dos limites literais e geográficos de Hollywood, adentrando a grande Hollywood global, a comunidade internacional de filmes. Tive a chance de ver como a Jornada do Herói se desenvolve em culturas diferentes daquela em que cresci, pois estive em Barcelona, Maui, Berlim, Roma, Londres, Sidney e outros lugares.

O gosto e o raciocínio locais desafiaram seriamente várias facetas das ideias da Jornada do Herói. Cada cultura possui uma orientação única em relação à Jornada do Herói, com alguma coisa no caráter local resistindo a alguns termos, definindo-os de maneira diferente ou dando-lhes ênfases distintas. Minha estrutura teórica foi totalmente sacudida, e acho que está mais enriquecida por causa disso.

Uma forma, não uma fórmula

Primeiramente, devo abordar uma objeção significativa em relação à ideia geral de *A Jornada do Escritor* — a suspeita de artistas e críticos de que se trata de um formulismo, conduzindo a rançosas repetições. Chegamos a um grande divisor na teoria e na prática em relação a esses princípios. Alguns escritores profissionais não apreciam nem um pouco a ideia de analisar o processo criativo,

e incentivam os estudantes a ignorar todos os livros e professores e ir em frente. Alguns artistas preferem evitar o raciocínio sistemático, rejeitando todos os princípios, ideais, escolas de pensamento, teorias, modelos e esquemas. Para eles, a arte é um processo inteiramente intuitivo, que nunca poderá ser controlado por regras inflexíveis e não deveria ser reduzido a uma fórmula. E eles não estão errados. No fundo de cada artista existe um lugar sagrado onde todas as regras são postas de lado ou deliberadamente esquecidas, e nada importa senão as escolhas instintivas do coração e da alma do artista.

Mas isso também é um princípio, e aqueles que rejeitam princípios e teorias não podem evitar e acabam aderindo a alguns deles: evite as fórmulas, desconfie das diretivas e dos modelos, resista à lógica e à tradição.

Os artistas partidários do princípio de rejeição a todas as formas são eles mesmos dependentes da forma. O frescor e a emoção de seus trabalhos vêm de seu contraste em relação à penetração de fórmulas e padrões na cultura. Todavia, esses artistas correm o risco de alcançar um público limitado, porque a maioria das pessoas não consegue se relacionar com a arte totalmente anticonvencional. Por definição, ela não se relaciona com os padrões de experiência normalmente aceitos. Suas obras só poderão ser apreciadas por outros artistas, uma pequena parte da comunidade em qualquer época ou lugar. Um número determinado de formas é necessário para alcançar um público mais amplo. As pessoas esperam por elas e se divertem com elas, desde que sejam variadas, por meio de alguma combinação ou arranjo inovador, e não caiam numa fórmula totalmente previsível.

No outro extremo, estão os grandes estúdios de Hollywood, que usam padrões convencionais para atrair o mais amplo perfil de audiência. Nos estúdios da Disney, vi a aplicação de simples princípios narrativos, tais como o de criar um personagem principal "fora de sua praia", que se tornaram testes para avaliar a força de uma história para atrair uma grande audiência. As cabeças que comandavam a Disney na época acreditavam que havia questões específicas a se fazer a uma história e a seus personagens: Existe um conflito? Existe um tema? É sobre algo que se pode exprimir através de uma afirmação conhecida da sabedoria popular como "Quem vê cara não vê coração" ou "O amor é capaz de tudo"? A história é apresentada como uma série de amplos movimentos e ações, permitindo à audiência se orientar e acompanhar o ritmo da narrativa? Ela conduz os espectadores a algum lugar onde nunca estiveram, ou lhes faz ver lugares familiares de um modo diferente? Os personagens têm histórias de fundo relevantes, motivações plausíveis para torná-las narráveis ao público? Eles conseguem transmitir estágios realísticos de reações e crescimento emocionais? E assim por diante.

Os estúdios têm de aplicar princípios planejados e usar algum tipo de padrão para avaliar e desenvolver suas histórias, nem que seja por conta da enorme quantidade produzida. Na média, um estúdio ou divisão em Hollywood compra e desenvolve entre 150 e duzentas histórias ao mesmo tempo. Eles precisam investir muitos recursos para avaliar os milhares de projetos potenciais apresentados pelos seus agentes a cada ano. Para lidar com uma tal quantidade de histórias, algumas das técnicas de produção em massa, tais como a padronização, devem ser empregadas. Mas deveriam ser empregadas parcimoniosamente e com grande sensibilidade em relação às necessidades de uma história em particular.

Linguagem padrão

Uma ferramenta importantíssima é a linguagem padronizada, que possibilita as milhares de informações necessárias para contar tantas histórias. Ninguém impõe esta linguagem, mas ela se torna parte da educação de todos através das regras não escritas desta atividade. Os novatos logo aprendem o jargão, os conceitos e as premissas que têm sido passados por gerações de contadores de histórias e cineastas. Dessa forma, todos dispõem de meios sucintos para comunicar as ideias das histórias.

Enquanto isso, novos termos e conceitos estão sempre sendo criados para refletir as mudanças. Os novos executivos dos estúdios ficam à espreita de sinais de ideias, filosofia ou de princípios de eficiência de seus chefes. As pessoas tomam iniciativas a partir de seus líderes. Qualquer expressão artística, quaisquer aforismos ou métodos empíricos são apreendidos e depois repassados adiante, tornando-se parte da cultura da empresa daquele estúdio e do conhecimento geral da indústria. Isso é particularmente verdade quando esses fragmentos de sabedoria oferecidos conduzem a entretenimentos populares e de sucesso. A linguagem da Jornada do Herói está nitidamente se tornando parte do conhecimento comum sobre narrativas e seus princípios têm sido usados de forma consciente para criar filmes de grande alcance popular. Mas há risco nessa autoconscientização. A confiança excessiva na linguagem tradicional ou nos últimos conceitos da moda pode resultar em produtos descuidados e estereotipados. O uso preguiçoso e superficial dos termos da Jornada do Herói, tomando de forma demasiadamente literal seu sistema metafórico, ou impondo arbitrariamente suas formas em todas as histórias, pode provocar um embrutecimento dos sentidos. Eles devem ser usados como uma forma, não uma fórmula, um ponto de referência e uma fonte de inspiração, não uma ordem

ditatorial.

Imperialismo cultural

Um outro perigo da linguagem e dos métodos padronizados é que as diferenças locais, exatamente aquilo que dá encanto e tempero às jornadas para lugares distantes, podem ser esmagadas pela mecânica da produção em massa. Artistas em todo o mundo são os guardiões contra o "imperialismo cultural", a exportação agressiva de técnicas narrativas de Hollywood e a extinção da dicção local. Os valores americanos e as premissas culturais da sociedade ocidental ameaçam asfixiar os sabores singulares de outras culturas. Muitos observadores perceberam que a cultura americana está se tornando uma cultura mundial, e que perda imensa seria se os únicos sabores disponíveis fossem açúcar, sal, mostarda e *ketchup.*

Este problema afeta muito os contadores de histórias europeus, já que muitos países com culturas distintas foram reunidos na União Europeia. Eles se empenham em criar histórias que sejam de algum modo universais, que possam transpor suas fronteiras nacionais, pois o público local pode não ser numeroso o bastante para sustentar o contínuo crescimento dos custos de produção. Eles estão concorrendo com produtos americanos altamente competitivos que cortejam de maneira agressiva o mercado mundial. Muitos estão estudando e aplicando técnicas americanas, mas eles também temem que a singularidade de suas tradições regionais venha a se perder.

Será a Jornada do Herói um instrumento de imperialismo cultural? Poderia ser, se ingenuamente interpretada, cegamente copiada e inquestionavelmente adotada. Mas pode também ser, se adaptada com ponderação, uma ferramenta útil para o contador de histórias em qualquer cultura, a fim de refletir as qualidades únicas e inimitáveis da geografia, clima e pessoas locais.

Descobri que os artistas na Austrália estavam profundamente conscientes do imperialismo cultural, talvez porque o povo deste país tenha tido de lutar para criar sua própria sociedade. Eles forjaram algo diferente da Inglaterra, independente da América e da Ásia, influenciado por todos eles, mas singularmente australiano, e intensificado pela misteriosa energia da terra e do povo aborígines. Eles me apontaram premissas culturais ocultas no meu entendimento da Jornada do Herói. Embora universal e atemporal, e ainda que seu funcionamento possa ser achado em todas as culturas do planeta, uma leitura ocidental ou americana pode resultar em sutilmente tendenciosa. Por exemplo, a preferência hollywoodiana por finais felizes e soluções metódicas, a tendência

em mostrar heróis virtuosos e admiráveis vencendo o mal pelo seu próprio esforço. Meus professores australianos me ajudaram a ver que tais elementos podem fazer boas histórias para o mercado mundial, porém talvez não reflitam as visões de todas as culturas. Eles me alertaram sobre as premissas que estavam sendo consideradas pelos filmes de estilo hollywoodiano, e aquelas que não estavam sendo expressas.

Em minhas viagens, aprendi que a Austrália, o Canadá e vários países europeus fornecem subvenções para os cineastas locais, em parte para preservar e celebrar as diferenças locais. Cada região, província ou estado funciona como um estúdio em escala reduzida, desenvolvendo roteiros, dando trabalho aos artistas e produzindo longas-metragens e programas de tevê. Imagino se na América não poderia haver uma versão descentralizada de Hollywood em que cada estado da União funcionaria como um estúdio de cinema, avaliando histórias de seus cidadãos e adiantando dinheiro para produzir filmes regionais que representassem e realçassem a cultura local, ao mesmo tempo apoiando os artistas da região.

Culturas herófobas

Em alguns lugares pelos quais viajei, descobri que certas culturas não se sentem totalmente confortáveis com o termo "herói", para começar. A Austrália e a Alemanha são dois países em que as culturas parecem ligeiramente "herófobas".

Os australianos desconfiam dos apelos da virtude heroica porque esses conceitos foram usados para seduzir jovens australianos a lutarem nas batalhas britânicas. Os australianos têm seus heróis, é claro, mas estes tendem a ser discretos e recatados, e mantêm-se relutantes por muito mais tempo do que os heróis de outras culturas. Como a maior parte dos heróis, eles resistem aos chamados à aventura, mas continuam adiando a decisão e podem nunca se sentir à vontade sob o manto do heroísmo. Na cultura australiana é indecente buscar a liderança ou os refletores, e qualquer um que o faça é considerado um "canguru espalhafatoso" e deve ser ignorado. O herói mais admirável é aquele que recusa seu papel heroico enquanto for possível e que, como Mad Max, evita aceitar responsabilidades que não sejam as suas próprias.

A cultura alemã parece ambivalente em relação ao termo "herói". O herói tem uma longa tradição de veneração na Alemanha, mas duas Guerras Mundiais, o legado de Hitler e dos nazistas macularam este conceito. O nazismo e o militarismo alemães manipularam e distorceram os poderosos símbolos do mito

do herói, evocando suas paixões para escravizar, desumanizar e destruir. Como qualquer sistema arquetípico, como qualquer filosofia ou credo, a forma heroica pode ser distorcida e utilizada com grande efeito em intenções malévolas.

No período pós-Hitler, a ideia do herói foi colocada em repouso, enquanto a cultura reavaliava a si mesma. Os anti-heróis moderados e insensíveis estão mais em harmonia com o espírito alemão atual. Há hoje em dia um tom de realismo despojado de sentimentalismo que é mais popular, embora sempre haja rompantes de romantismo e de amor pela fantasia. Os alemães podem se divertir com os contos de heróis imaginativos de outras culturas, mas não parecem à vontade com os heróis românticos de seu próprio território, por enquanto.

O herói como guerreiro

De um modo geral, a Jornada do Herói foi criticada como sendo uma encarnação de uma cultura guerreira dominada pelos homens. Críticos disseram que se tratava de uma peça de publicidade inventada para encorajar os rapazes a se alistarem nas forças armadas, um mito que glorifica a morte e o estúpido sacrifício de si mesmo. Há alguma verdade nessa acusação, pois muitos heróis das histórias e lendas são guerreiros e os padrões da Jornada do Herói foram certamente usados para propaganda e recrutamento. Todavia, condenar e rejeitar esses padrões porque eles podem ser colocados em uso pelos militares é uma opção que revela visão curta e mentalidade estreita. O guerreiro é apenas uma das faces do herói, que pode ser pacifista, materno, peregrino, louco, andarilho, eremita, inventor, enfermeiro, libertador, artista, lunático, amante, palhaço, rei, vítima, escravo, operário, rebelde, aventureiro, um fracasso trágico, covarde, santo, monstro etc. As muitas possibilidades criativas da forma ultrapassam seu potencial de excesso.

Problemas de gênero

A Jornada do Herói é por vezes criticada por ser uma teoria masculina, engendrada pelos homens para impor seu domínio, e com pouca relevância em relação à jornada singular e bem diferente do sexo feminino. Pode haver algum viés masculino embutido na descrição do ciclo do herói, já que muitos de seus teóricos eram homens, e admito abertamente: sou um homem e não consigo ver o mundo senão pelo filtro do meu gênero. Ainda assim, tentei levar em conta e explorar as maneiras em que a jornada da mulher difere da dos homens.

Acredito que grande parte da jornada é igual para todos os seres humanos, visto que compartilhamos as mesmas realidades: nascimento, crescimento e declínio. Contudo, evidentemente, quando se trata de uma mulher isso impõe ciclos, ritmos, pressões e necessidades distintas. Pode haver uma diferença real na forma das jornadas dos homens e das mulheres. A jornada dos homens pode ser, sob certos aspectos, mais linear, evoluindo de uma meta exterior para a seguinte, ao passo que a jornada das mulheres pode se desenvolver em espiral para o interior e o exterior. O espiral pode ser uma analogia mais exata para a jornada das mulheres do que a linha reta ou um simples círculo. Um outro modelo possível consistiria numa série de anéis concêntricos, com a mulher fazendo a jornada para dentro na direção do centro e em seguida se expandindo para o exterior outra vez. A necessidade masculina de sair e vencer obstáculos, realizar, conquistar e possuir pode ser substituída na jornada da mulher pelo empenho em preservar a família e a espécie, fazer um lar, dedicar-se às emoções, chegar a um acordo ou cultivar a beleza. Excelentes trabalhos foram realizados por mulheres para articular essas diferenças, e eu recomendo livros como *When God Was a Woman,* de Merlin Stone, *Mulheres que correm com os lobos,* de Clarissa Pinkola Estes, *A deusa e a mulher,* de Jean Shinoda Bolen, e *The Heroine's Journey* e *The Woman's Dictionary of Myth and Symbols,* de Maureen Murdock, como pontos de partida para um entendimento mais equilibrado dos aspectos masculinos e femininos da Jornada do Herói. (Observação para os homens: na dúvida sobre esta questão, consulte a mulher mais próxima.)

O desafio do computador

Pouco depois de a primeira edição deste livro ser lançada, algumas pessoas (guardiões de limiar) se manifestaram imediatamente, dizendo que a Jornada do Herói era obsoleta, graças ao advento do computador e suas possibilidades de interatividade e narrativa não-linear. Segundo esse punhado de críticos, as ideias antigas da Jornada estão irremediavelmente atoladas nas convenções de começo, meio e fim, de causa e efeito, de um evento após o outro. A nova onda, disseram, acabaria por destronar o velho contador de histórias lineares, capacitando as pessoas a contarem suas próprias histórias em qualquer sequência escolhida, pulando de um ponto para outro, tecendo histórias mais como uma teia de aranha do que como uma série linear de eventos.

É verdade que novas e excitantes possibilidades são criadas pelos computadores e pelo raciocínio não-linear que eles provocam. No entanto, sempre existirá o prazer do "Me conte uma história". As pessoas sempre se

divertirão entrando no transe de uma história e se deixando conduzir pela narrativa de um hábil tecelão de histórias. É divertido dirigir um carro, mas também pode ser divertido ser dirigido num carro e, como passageiros, podemos ver mais paisagens do que se fôssemos obrigados a nos concentrar na estrada.

A interatividade sempre esteve entre nós — todos fazemos várias associações de hipertextos não-lineares em nossas mentes, mesmo quando ouvimos uma história linear. Na verdade, a Jornada do Herói se presta muito bem ao mundo dos jogos de computador e experiências interativas. As milhares de variações sobre o paradigma, elaborado através dos séculos, oferecem infinitas ramificações a partir das quais infindáveis redes de histórias podem ser construídas.

A resposta do cínico

Uma outra de minhas arraigadas premissas culturais que foi desafiada em minhas viagens é a ideia de que uma pessoa pode fazer a diferença, que os heróis são necessários para que as mudanças ocorram, e que as mudanças são geralmente uma coisa positiva. Encontrei artistas do Leste europeu que destacaram que, em suas culturas, existe um profundo cinismo em relação aos esforços heroicos para mudar o mundo. O mundo é o que é, quaisquer esforços para mudá-lo são um tremendo desperdício de tempo, e todos os supostos heróis que o tentam estão fadados ao fracasso. Este ponto de vista não representa necessariamente uma antítese da Jornada do Herói — o padrão é flexível o bastante para abranger as filosofias cínicas e pragmáticas, e muitos de seus princípios ainda estão operantes em histórias que as refletem. Entretanto, devo reconhecer que nem todas as pessoas ou culturas veem esse modelo da maneira otimista que o vejo, e elas podem ter razão.

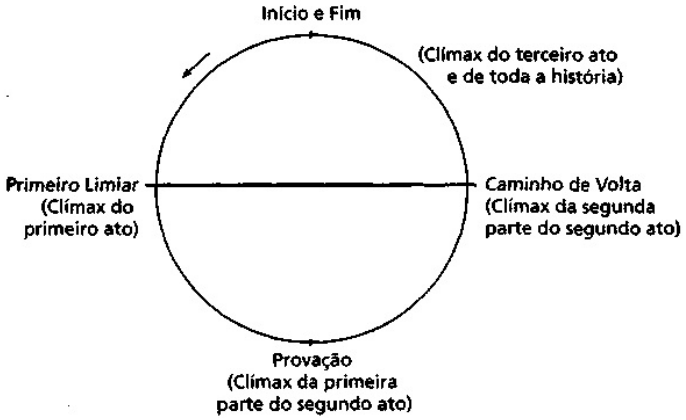
Mas e quanto a...

É interessante perceber que não há limite para o que pode ser aprendido a partir dos conceitos da Jornada do Herói. Encontro desvios surpreendentes e deliciosos do caminho a cada vez que me deparo com uma nova história, e a própria vida segue apresentando novos ângulos.

Meu entendimento do arquétipo da Sombra, por exemplo, continua evoluindo. Fiquei impressionado inúmeras vezes pela força desse padrão, especialmente quando funciona dentro do indivíduo como um receptáculo para desejos e sentimentos não expressos. É uma energia que se acumula quando

falhamos em honrar nossos talentos, seguir o chamado de nossas musas ou viver conforme nossos princípios e ideais. Ela possui uma força enorme, porém sutil, operando em níveis profundos para se comunicar conosco, talvez sabotando nossos empenhos, perturbando nosso equilíbrio até nos darmos conta da mensagem que esses eventos trazem — que devemos expressar nossa criatividade, sua verdadeira natureza, ou morrer. Um acidente de carro alguns anos atrás me ensinou o poder de rebelião da Sombra, me mostrou que eu estava distraído, fora de harmonia, me dirigindo para desastres ainda maiores se não encontrasse um meio de exprimir meu lado criativo pessoal.

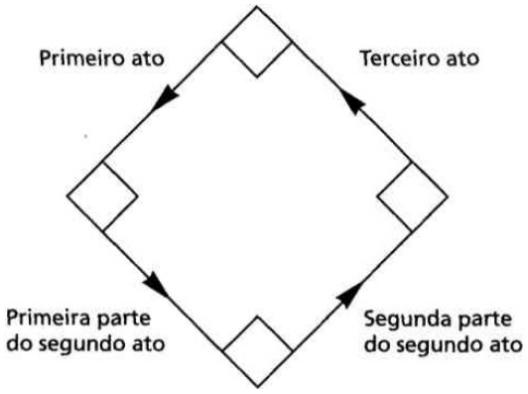
Olhares confusos ocasionais nos rostos dos alunos me ensinaram que eu não havia cogitado completamente alguns aspectos do padrão. Algumas pessoas ficaram intrigadas com os vários pontos cruciais e provações do modelo, particularmente com a distinção entre o ponto intermediário, a que chamo de Provação, e o clímax do segundo ato, a que chamo de Caminho de Volta. Tentando explicar isso acabei chegando a uma nova percepção. Cada ato é como o movimento de uma sinfonia, com seus próprios início, meio e fim, e com seu próprio clímax (o ponto mais alto de tensão) vindo logo antes do final do ato. Esses clímaces são os pontos mais cruciais do diagrama circular:



Participando de uma conferência em Roma, vislumbrei mais um desdobramento desta ideia, um modo alternativo de representar a Jornada do Herói: não como um círculo, mas como um quadrado. Eu estava explicando que cada ato envia o herói num certo caminho com uma intenção ou objetivo específico, e que o clímax de cada ato muda a direção do herói, designando uma nova meta. A meta do primeiro ato do herói, por exemplo, pode ser encontrar um tesouro, mas, após encontrar uma eventual amante ao cruzar o primeiro limiar, pode passar a ser a de perseguir esse amor. Se a provação no ponto intermediário for o vilão capturando o herói e sua amada, a meta no próximo movimento

poderá ser a tentativa de escapar. E se o vilão matar a amada no Caminho de Volta, o novo objetivo do movimento final poderá ser a vingança. O objetivo original também pode ser alcançado, ou pode haver alguma meta mais ampla (aprender a autoconfiança ou acertar as contas com fracassos do passado, por exemplo) que continua presente em todos os movimentos, enquanto o herói persegue metas superficiais variáveis.

Para ilustrar este conceito, desenhei as metas do herói em cada movimento como linhas retas, vetores de intenção, em vez de curvas. Ao desfazer as curvas do círculo, ângulos de noventa graus foram criados nos pontos extremos revelando as mudanças drásticas que podem ocorrer nos objetivos do herói. Cada linha reta representa a meta do herói naquele ato — escapar das repressões do mundo comum, sobreviver numa terra estranha, conquistar o privilégio e fugir da terra estranha, voltar para casa em segurança com alguma coisa para partilhar que faça reviver o mundo.



Fiquei surpreso ao me dar conta de que acabara de desenhar uma quadra de beisebol. Tenho percebido com frequência que a disposição dos campos de esportes produz padrões que coincidem com o esquema da Jornada do Herói. O beisebol pode ser interpretado como uma outra metáfora da vida, com o atleta avançando de uma base à outra, como o herói percorrendo os estágios da jornada.

Talvez a melhor maneira de explorar as infinitas possibilidades da Jornada do Herói seja aplicando-a a uma série de filmes e histórias. Com este fim, um novo livro e um cd-rom estão sendo preparados pela Michael Wiese Productions, com o título *Myth in the Movies* [Mitos no cinema]. Neste projeto, será abordado um número maior de filmes populares pelas lentes da Jornada do Herói. É um modo de testar a ideia e comprovar se ela é válida e útil. Dessa forma, pode-se ver de um modo geral como ela funciona e como se transforma em casos específicos. E, a partir das comparações de vários exemplos e interessantes exceções, pode-se descobrir melhor os princípios, valores e relacionamentos que

dão ao artesão o comando da forma.

Ao final desta segunda edição, acrescentei alguns novos elementos numa seção chamada "Recapitulando a Jornada". Nela utilizei as ferramentas da mitologia e a Jornada do Herói para analisar alguns filmes importantes, incluindo *Titanic*, *O Rei Leão*, *Pulp Fiction: Tempo de violência*, *Ou tudo ou nada* e a saga *Guerra nas estrelas.* Espero assim demonstrar alguns dos meios pelos quais os princípios míticos continuam a ser explorados no entretenimento popular.

Ao contrário das histórias de heróis que eventualmente chegam ao fim, a jornada para compreender e articular essas ideias é de fato infinita. Embora determinadas condições humanas nunca mudem, novas situações estão sempre aparecendo e a Jornada do Herói irá se adaptar para refleti-las. Novas ondas serão provocadas, e assim continuará sendo, para sempre.

Introdução: preparativos de viagem

"Esta é a história que eu peço à divina Musa que nos revele.
Comece-a, deusa, no ponto que for de seu agrado."
Homero, *Odisseia*

Começo com um convite para que me acompanhem na Jornada de um Escritor, uma missão de descoberta para explorar e mapear os limites fugidios entre o mito e a narrativa moderna de histórias. Vamos nos guiar por uma ideia simples: *todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes.* São conhecidos como *A Jornada do Herói.* Nosso objetivo é entender esses elementos e seu uso na escrita moderna. Se forem usadas com sabedoria, essas antigas ferramentas do ofício de contar histórias podem ter um poder imenso na cura de nossa gente e podem tornar o mundo um lugar melhor para se viver.

Minha Jornada de Escritor pessoal começa com o poder especial que as histórias sempre tiveram sobre mim. Eu era fissurado em contos de fadas e na coleção dos Livrinhos Dourados que minha mãe e minha avó liam para mim em voz alta. Eu devorava os desenhos animados e os filmes que a televisão despejava no meio dos anos 1950, as aventuras emocionantes nas telas dos cinemas *drive-in,* as revistas em quadrinhos e a ficção científica da época, que me abriam as ideias. Quando tive que ficar de repouso por causa de uma luxação no tornozelo, meu pai foi até a biblioteca pública mais próxima e voltou com pilhas de maravilhosas histórias da mitologia celta e nórdica, que me faziam

esquecer a dor.

Fui seguindo essa trilha de histórias e acabei lendo para ganhar a vida: fui ser leitor para alguns estúdios de Hollywood, analisando histórias. Apesar de ter avaliado centenas de romances e roteiros, nunca me cansei de explorar o labirinto das histórias, com seus padrões surpreendentemente repetidos, suas variações fascinantes, suas questões intrigantes. De onde vêm as histórias? Como funcionam? O que nos dizem sobre nós mesmos? O que significam? Por que precisamos delas? Como podemos usá-las para melhorar o mundo?

Acima de tudo, como é que os contadores de histórias conseguem que elas signifiquem alguma coisa? Uma boa história faz a gente achar que viveu uma experiência completa e satisfatória. Pode-se rir ou chorar com uma história. Ou fazer as duas coisas. Terminamos uma história com a sensação de que aprendemos alguma coisa sobre a vida ou sobre nós mesmos. Pode ser que tenhamos adquirido uma nova compreensão das coisas, um novo modelo de personagem ou de atitude. Como é que os autores das histórias conseguem isso? Quais são os segredos desse ofício tão antigo? Quais são suas regras? Quais os princípios que o norteiam?

Pelos anos afora, comecei a reparar que havia alguns elementos comuns nos mitos e nas histórias de aventuras, certos personagens, adereços, locações e situações que eram intrigantemente familiares. Comecei a ficar vagamente consciente de que havia um padrão ou molde de algum tipo guiando o projeto geral da história. Tinha algumas peças do quebra-cabeça, mas o plano global me escapava.

Então aconteceu que, na Escola de Cinema da University of Southern Califórnia, eu dei a sorte de cruzar meu caminho com o trabalho do mitólogo Joseph Campbell. O encontro com Campbell, para mim e várias outras pessoas, foi uma experiência transformadora. Bastaram alguns dias explorando o labirinto de seu livro *O herói de mil faces* para que se produzisse uma reorganização eletrizante em minha vida e maneira de pensar. Aqui estava, explorado até o fim, o tal padrão que eu vinha intuindo. Campbell tinha decifrado o código secreto das histórias. Sua obra era um foco de luz, iluminando de repente uma paisagem até então imersa na sombra profunda.

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

O *herói de mil faces* foi uma tábua de salvação quando comecei a trabalhar como analista de histórias para os grandes estúdios de cinema. Logo de saída me senti profundamente grato à obra de Campbell, que se transformou numa ferramenta confiável para diagnosticar os problemas dos enredos e prescrever soluções. Sem a orientação de Campbell e da mitologia, eu estaria perdido.

Ficou logo evidente para mim que a Jornada do Herói era uma tecnologia narrativa útil e empolgante, que podia ajudar diretores e produtores a eliminar grande parte dos riscos de tentar adivinhar e dos gastos de desenvolver as histórias para um filme. E pelos anos afora encontrei um bom número de pessoas cujas vidas tinham sido afetadas por seus encontros com Joe Campbell. Era como se fôssemos uma sociedade secreta, de gente que sinceramente tinha fé no "poder do mito".

Pouco depois de ir trabalhar como analista de histórias para a Companhia Walt Disney, escrevi um memorando de sete páginas, intitulado "Guia prático de *O herói de mil faces",* no qual descrevia a ideia da Jornada do Herói, com exemplos de filmes clássicos e atuais. Dei esse guia a amigos, colegas e a vários executivos da Disney, para poder testar e aprimorar as ideias nele contidas, por meio de seus comentários. Pouco a pouco, fui expandindo esse "Guia prático", até que ele se transformou num longo ensaio e eu comecei a ensinar esse material numa turma de análise de histórias, no Programa de Extensão para Escritores, da UCLA.

Em congressos de escritores pelo país afora, fui testando essas ideias com roteiristas, romancistas, autores infantis e todo tipo de contador de histórias. Descobri que muitas outras pessoas também estavam explorando os caminhos interligados dos mitos, histórias e psicologia.

A Jornada do Herói, pelo que eu descobri, é mais do que apenas a descrição de padrões ocultos de mitologia. É um guia útil para a vida, principalmente a vida de um escritor. Na perigosa aventura de minha própria escrita, fui vendo que os estágios da Jornada do Herói iam aparecendo da mesma forma confiável e útil com que surgiam nos livros, mitos e filmes. Em minha vida pessoal, sou grato por ter esse mapa para guiar minha busca, e para me ajudar a perceber o que está à minha espera depois da próxima curva.

A utilidade da Jornada do Herói como guia de vida veio à tona quando eu me preparava para falar em público pela primeira vez a respeito dela, num grande seminário na UCLA. Umas duas semanas antes do seminário, saíram dois artigos no *Herald-Examiner,* de Los Angeles, nos quais um crítico atacava o cineasta George Lucas e seu filme *Willow: Na terra da magia.* Não sei como, o "Guia prático" tinha ido parar nas mãos do crítico e ele alegava que o mesmo tinha influenciado e corrompido os narradores de Hollywood. O crítico culpava

o "Guia prático" por todos os fracassos, de *Ishtar* a *Howard, o super-herói,* bem como pelo sucesso de *De volta para o futuro.* Segundo ele, os executivos dos estúdios, preguiçosos e analfabetos, loucos para achar uma fórmula de fazer dinheiro, tinham agarrado o "Guia prático" e o enfiado goela abaixo dos roteiristas, estorricando sua criatividade com uma tecnologia que os executivos nem se preocuparam em compreender.

Apesar de me sentir meio lisonjeado por alguém achar que eu era capaz de ter uma influência tão avassaladora sobre a mente coletiva de Hollywood, também me senti arrasado. Aqui estava eu, no limiar de uma nova fase de trabalho com essas ideias, e alguém me dava um tiro antes mesmo de eu começar. Pelo menos, parecia.

Alguns amigos, mais curtidos nessa guerra de ideias, me mostraram que, ao ser desafiado, eu estava apenas me deparando com um *arquétipo,* um dos personagens familiares que povoam a paisagem da Jornada do Herói, denominado *Guardião de Limiar.*

Na mesma hora, essa informação me deu apoio e me mostrou como lidar com a situação. Campbell descrevera como os heróis freqüentemente encontram essas "forças desconhecidas e no entanto estranhamente íntimas, algumas das quais (os) ameaçam seriamente". Os Guardiões parecem surgir do nada, nos vários patamares que servem de entrada para situações novas no decorrer da jornada, nas passagens estreitas e perigosas entre um estágio da vida e outro. Campbell mostrou os diferentes modos com que os heróis lidam com os Guardiões de Limiar. Em vez de atacar de frente esses poderes aparentemente hostis, aprende-se a ultrapassá-los com a astúcia, ou a juntar forças com eles, absorvendo sua energia em vez de se deixar destruir por ela.

Percebi que esse aparente ataque de um Guardião de Limiar era, na realidade, uma bênção potencial, e não uma maldição. Tinha pensado em desafiar o crítico em questão para um duelo *(laptops* em punho, a vinte passos de distância), mas reconsiderei. Com uma ligeira mudança de atitude, podia transformar essa hostilidade em algo a meu favor. Contatei o crítico e o convidei para vir debater nossas diferenças de opinião no seminário. Ele aceitou e tivemos uma mesa com uma ótima discussão, que acabou sendo um debate animado e divertido, iluminando rincões do mundo das histórias que eu jamais vislumbrara anteriormente. Justamente por eu ter sido desafiado, o seminário ficou melhor, e minhas ideias, mais fortes. Em vez de lutar contra meu Guardião de Limiar, eu o incorporara em minha aventura. O que me parecera um golpe mortal se transformou em algo útil e sadio. O enfoque mitológico provou seu valor, tanto na vida como na história.

Mais ou menos nesse momento, percebi que, realmente, o "Guia prático" e

as ideias de Campbell tinham mesmo uma influência sobre Hollywood. Comecei a receber pedidos de exemplares do "Guia prático" de vários departamentos de histórias dos estúdios. Ouvi contar que executivos de outros estúdios estavam dando o folheto para autores, diretores e produtores, como guia de modelos universais e comerciais de histórias. Tudo indicava que Hollywood estava descobrindo a utilidade da Jornada do Herói.

Enquanto isso, as ideias de Joseph Campbell explodiam numa esfera de divulgação muito mais ampla, com o programa de entrevistas de Bill Moyers na PBS, "O poder do mito". Fez o maior sucesso, incluindo gente de todas as idades, opinião política e religião, falando diretamente ao espírito das pessoas. Uma versão em livro, com a transcrição das entrevistas, ficou mais de um ano na lista dos livros mais vendidos do *New York Times.* Com isso, *O herói de mil faces,* o venerável compêndio de Campbell, também virou um *best-seller* de repente, após quarenta anos de vendas lentas, mas constantes.

O programa da PBS levou as ideias de Campbell a milhões de pessoas e iluminou o impacto de sua obra em cineastas como George Lucas, John Boorman, Steven Spielberg e George Miller. Repentinamente, comecei a encontrar maior aceitação e conhecimento das ideias de Campbell em Hollywood. Cada vez mais autores e executivos conheciam seus conceitos e queriam aplicá-los na realização de filmes ou em roteiros.

O modelo da Jornada do Herói continuou a me servir. Ele me ajudou a ler e avaliar mais de seis mil roteiros para meia dúzia de estúdios. Foi o meu atlas, um livro de mapas para minhas próprias jornadas de escrita. Guiou-me para um novo papel na Disney, como consultor de histórias para a Divisão de Animação de Desenhos, na época em que *A pequena sereia* e *A Bela e a Fera* estavam sendo concebidas. As ideias de Campbell foram extremamente valiosas para que eu pesquisasse e desenvolvesse histórias baseadas em contos de fadas, mitologia, ficção científica, revistas em quadrinhos e aventuras históricas.

Joseph Campbell morreu em 1987. Encontrei-o rapidamente em alguns seminários. Nos seus oitenta anos, ainda era um homem notável, alto, vigoroso, eloquente, engraçado, cheio de energia e entusiasmo, e absolutamente encantador. Pouco antes de falecer, me disse: "Siga em frente com esse tema. Vai levar você muito longe."

Descobri recentemente que o "Guia prático" tem sido leitura obrigatória para os executivos da Disney. Os pedidos diários de mais exemplares, bem como inúmeras cartas e telefonemas de romancistas, roteiristas, produtores, redatores e atores, mostram que as ideias da Jornada do Herói são cada vez mais usadas e se desenvolvem sem parar.

E assim acabei escrevendo este livro, um descendente do "Guia prático". A

estrutura dele, de certo modo, segue o modelo do I Ching, com uma visão panorâmica introdutória, seguida por comentários que desenvolvem os estágios típicos da Jornada do Herói.

O Livro Um, *Mapa da Jornada*, é um apanhado geral do território. O primeiro capítulo faz uma revisão do "Guia prático" e uma apresentação condensada dos 12 estágios da Jornada do Herói. Pode ser considerado, também, como um mapa da jornada que vamos fazer juntos, pelo mundo muito especial das histórias. O segundo capítulo é uma introdução aos arquétipos, as *dramatis personae* do mito e das histórias. Descreve sete tipos de personagens comuns ou funções psicológicas encontrados em todas as histórias.

O Livro Dois, *Estágios da Jornada*, é um exame mais detalhado dos 12 elementos da Jornada do Herói. Ao final de cada capítulo há sugestões para que sua própria exploração prossiga, *Questionando a Jornada.* O epílogo, *Recapitulando a Jornada*, trata da aventura especial da Jornada do Escritor e de algumas armadilhas que devem ser evitadas pelo caminho. Inclui uma análise da Jornada do Herói nos filmes *Titanic, O Rei Leão, Pulp Fiction: Tempo de violência*, *Ou tudo ou nada* e *Guerra nas estrelas.* Em um desses filmes, *O Rei Leão,* tive a oportunidade de aplicar as ideias da Jornada do Herói durante o desenvolvimento do roteiro, como consultor de histórias, e vi em primeira mão como os conceitos podem ser úteis.

Ao longo de todo o livro, fiz referências a filmes, clássicos ou atuais. Caso você se interesse em ver alguns deles, para conferir na prática essas observações sobre a Jornada do Herói, há uma lista representativa no Apêndice.

Você também pode escolher um filme ou história de que goste especialmente e pensar sempre nela quando empreender a sua Jornada do Escritor. Aprofunde seu conhecimento dessa história, lendo-a ou assistindo ao filme várias vezes, fazendo pequenas anotações sobre o que acontece em cada cena, e como ela funciona em termos dramáticos mais globais. Ver um filme em vídeo ou DVD é o ideal, porque você pode pará-lo onde quiser e tomar notas sobre o conteúdo de cada cena, ao mesmo tempo que apreende seu significado em relação ao resto da história.

Sugiro que você acompanhe esse processo com uma história ou filme e o use para testar as ideias deste livro. Veja se a sua história reflete os arquétipos e estágios da Jornada do Herói (um exemplo de lauda de trabalho para a Jornada do Herói pode ser encontrado também no Apêndice). Observe como os diferentes estágios se adaptam às necessidades específicas de uma história em particular e à cultura em que essa história foi escrita. Desafie essas ideias, ponha-as à prova na prática, adapte-as a suas necessidades, faça com que elas fiquem sendo suas. Use esses conceitos como um desafio e inspiração para suas

próprias histórias.

A Jornada do Herói tem servido a narradores e seus ouvintes desde que as primeiras histórias foram contadas, e não mostra sinais de esgotamento. Comecemos juntos esta Jornada do Escritor e exploremos essas ideias. Espero que você as considere como uma espécie de chave mágica para o mundo das histórias e o labirinto da vida.

Livro Um - MAPEANDO A JORNADA

Um "Guia prático"

"Existem apenas duas ou três histórias humanas,
e elas vão se repetindo sem parar, teimosas,
como se nunca tivessem acontecido antes."
Willa Cather, em *O Pioneers!*

A longo prazo, é possível que se descubra que um dos livros mais influentes do século XX foi *O herói de mil faces*, de Joseph Campbell.

As ideias que Campbell expressa em seu livro estão tendo um grande impacto nas narrativas. Os escritores estão cada vez mais cientes dos eternos padrões que Campbell identifica, e enriquecem seu trabalho com eles.

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

Não é de admirar que Hollywood esteja incorporando as ideias que Campbell apresenta em seus livros. Para o roteirista, produtor, diretor e cenógrafo, seus conceitos são como uma excelente caixa de ferramentas, cheia de instrumentos jeitosos, ideais para a carpintaria da narrativa. Com essas ferramentas, é possível construir uma história para quase qualquer situação imaginável, uma história que, ao mesmo tempo, seja dramática, divertida e

psicologicamente verdadeira. Com esse equipamento, é possível diagnosticar os problemas de praticamente qualquer enredo deficiente, e fazer as correções necessárias para levá-lo ao auge de sua performance.

Essas ferramentas resistiram ao teste do tempo. São mais velhas do que as pirâmides, do que Stonehenge, do que as mais antigas pinturas em cavernas.

A contribuição de Joseph Campbell para essa caixinha de ferramentas foi reunir essas ideias, reconhecê-las, articulá-las, dar-lhes nome, organizá-las. Foi ele quem expôs, pela primeira vez, o padrão subjacente a toda e qualquer história que jamais se contou.

O herói de mil faces é seu trabalho sobre o tema mais persistente da tradição oral e da literatura escrita: o mito do herói. Em seu estudo sobre os mitos mundiais do herói, Campbell descobriu que todos eles, basicamente, são a mesma história, contada e recontada infinitas vezes, em infinitas variações.

Ele descobriu que todas as narrativas, conscientemente ou não, seguem os antigos padrões do mito e que todas as histórias, das piadas mais grosseiras aos mais altos voos da literatura, podem ser entendidas em termos da Jornada do Herói, o "mono-mito" cujos princípios ele enuncia em seu livro.

O modelo da Jornada do Herói é universal, ocorrendo em todas as culturas, em todas as épocas. Suas variantes são infinitas, como os membros da própria espécie humana, mas sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto de elementos extremamente persistente, que jorra sem cessar das mais profundas camadas da mente humana. Seus detalhes são diferentes em cada cultura, mas são fundamentalmente sempre iguais.

O pensamento de Campbell corre paralelo ao do psicólogo suíço Carl G. Jung, que escreveu sobre os *arquétipos,* personagens ou energias que se repetem constantemente e que ocorrem nos sonhos de todas as pessoas e nos mitos de todas as culturas. Jung sugeriu que esses arquétipos refletem aspectos diferentes da mente humana — que nossas personalidades se dividem nesses personagens, para desempenhar o drama de nossas vidas. Ele observou que existia uma notável correspondência entre as figuras que apareciam nos sonhos de seus pacientes e os arquétipos comuns da mitologia. Assim, levantou a hipótese de que ambos provêm de uma fonte comum mais profunda, o *inconsciente coletivo* da humanidade.

Os personagens que se repetem no mundo dos mitos, como o jovem herói, o(a) velho(a) sábio(a), o que muda de forma e o antagonista na sombra, são as mesmas figuras que aparecem repetidamente em nossos sonhos e fantasias. Por isso é que a maioria dos mitos (e histórias construídas sobre o modelo mitológico) tem o sinal da verdade psicológica.

Essas histórias são modelos exatos de como funciona a mente humana,

verdadeiros mapas da psique. São psicologicamente válidas e emocionalmente realistas, mesmo quando retratam acontecimentos fantásticos, impossíveis ou irreais. Isso explica o poder universal dessas histórias. As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartimos, e refletem conceitos universais.

Tratam de questões universais e simples, que podem até parecer infantis. Quem sou eu? De onde vim? Para onde vou quando morrer? O que é bem e o que é mal? Como devo agir com o bem e o mal? Como será o amanhã? Para onde foi o ontem? Será que tem alguém lá em cima?

As ideias impregnadas de mitologia e que Campbell identificou em *O herói de mil faces* podem ser aplicadas à análise de quase todos os problemas humanos. São uma chave-mestra da vida, além de serem um instrumento eficiente para lidar de modo eficaz com uma plateia.

Se você quiser entender as ideias que estão por trás da Jornada do Herói, nada substitui a leitura da própria obra de Campbell. É uma experiência transformadora.

Também é boa ideia ler vários mitos, mas o efeito é o mesmo, pois Campbell é um excelente contador de histórias e faz questão de ilustrar seus pontos de vista com exemplos tirados do rico repertório da mitologia.

Campbell dá um resumo da Jornada do Herói no quarto capítulo ("As chaves") de *O herói de mil faces.* Tomei a liberdade de modificar ligeiramente esse resumo, tentando fazer com que o leitor reflita alguns dos temas comuns no cinema, com exemplos tirados de filmes atuais e de alguns clássicos. Pode-se comparar os dois resumos e a terminologia neles usada examinando-se o quadro abaixo.

COMPARAÇÃO ESQUEMÁTICA E DE TERMINOLOGIA

Jornada do Escritor	O HERÓI DE MIL FACES
Primeiro ato	*Partida, Separação*
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
	Chamado à Aventura
	Recusa do Chamado

Chamado à Aventura	Ajuda Sobrenatural	
Recusa do Chamado	Travessia do Primeiro Limiar	
Encontro com o Mentor	Barriga da Baleia	
Travessia do Primeiro Limiar	*Descida, Iniciação, Penetração*	
	Estrada de Provas	
Segundo ato		
Testes, Aliados, Inimigos Aproximação da Caverna Oculta	Encontro com a Deusa	
	A Mulher como Tentação	
Provação	Sintonia com o Pai	
	Apoteose	
Recompensa	A Grande Conquista	
Terceiro ato	*Retorno*	
Caminho de Volta	Recusa do Retorno	
	Voo Mágico	
	Resgate de Dentro	
Ressurreição	Travessia do Limiar	
Retorno com o Elixir	Retorno	
	Senhor de Dois Mundos	
	Liberdade de Viver	

Estou recontando o mito do herói à minha maneira, e você deve se sentir livre para fazer o mesmo. Cada contador de histórias adapta o padrão mítico a

seus propósitos ou às necessidades de sua cultura.

É por isso que o herói tem mil faces.

E convém sempre lembrar que quando usamos a palavra "herói" podemos estar nos referindo a uma mulher ou a um homem.

A Jornada do Herói

No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar em um mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real: um labirinto, floresta ou caverna, uma cidade estranha ou um país estrangeiro, um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam.

Mas existem outras tantas histórias que levam o herói para uma jornada interior, uma jornada da mente, do coração ou do espírito. Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo uma jornada de um modo de ser para outro: do desespero à esperança, da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio, e vice-versa. Essas jornadas emocionais é que agarram uma plateia e fazem com que valha a pena acompanhar uma história.

Os estágios da Jornada do Herói podem ser traçados em todo tipo de história, e não apenas nas que mostram aventuras e uma ação física "heroica". O protagonista de toda história é um herói de uma jornada, mesmo se os caminhos que segue só conduzirem para dentro de sua própria mente ou para o reino das relações entre as pessoas.

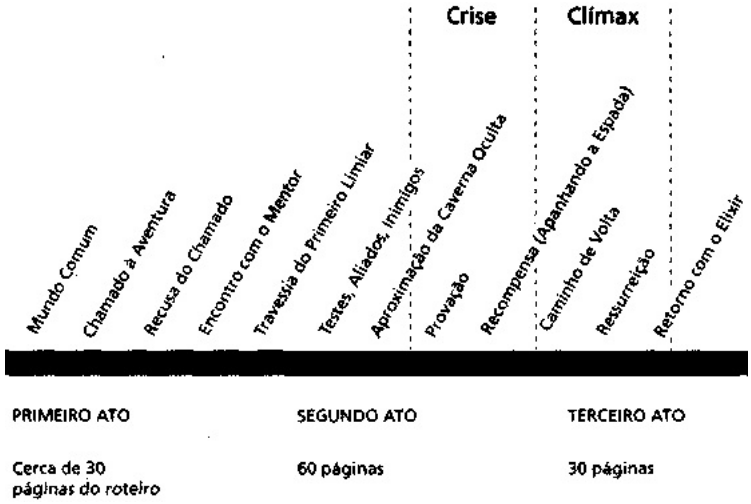
As estações no caminho da Jornada do Herói emergem naturalmente, mesmo quando o escritor não está consciente delas. Mas pode ser útil conhecer algo sobre esse antiqüíssimo guia de narrativas, para se poder identificar problemas e contar histórias melhor. Consideremos esses 12 estágios como um mapa da Jornada do Herói, um dos muitos caminhos para se chegar de um ponto a outro. Um dos caminhos mais flexíveis, duradouros e confiáveis.

Estágios da Jornada do Herói

1. Mundo Comum
2. Chamado à Aventura
3. Recusa do Chamado
4. Encontro com o Mentor

5. Travessia do Primeiro Limiar
6. Testes, Aliados, Inimigos
7. Aproximação da Caverna Oculta
8. Provação
9. Recompensa (Apanhando a Espada)
10. Caminho de Volta
11. Ressurreição
12. Retorno com o Elixir

O modelo da Jornada do Herói



1. Mundo Comum

A maioria das histórias desloca o herói para fora de seu mundo ordinário, cotidiano, e o introduz em um Mundo Especial, novo e estranho. É a conhecida ideia de "peixe fora d'água", que gerou inúmeros filmes e espetáculos de TV (O *fugitivo, A família Buscapé, A mulher faz o homem, Na corte do rei Arthur, O Mágico de Oz, A testemunha, 48 horas, Trocando as bolas, Um tira da pesada* etc).

Bom, mas se você vai mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, primeiro vai ter que mostrá-lo nesse *Mundo Comum*, para poder criar um contraste nítido com o estranho mundo novo em que ele vai entrar.

Em *A testemunha*, primeiro se vê a vida do policial urbano e da mãe e filho, da seita dos Amish, em seus mundos normais, antes que eles sejam revirados e jogados em ambientes completamente estranhos: os Amish esmagados pela grande cidade, e o policial encontrando o mundo dos Amish no século XIX.

Também em *Guerra nas estrelas,* primeiro vemos o herói Luke Skywalker, morto de chateação em sua vidinha na fazenda, e só depois lançado para enfrentar o universo.

Da mesma forma, em *O Mágico de Oz,* dedica-se um tempo considerável para estabelecer como é a vidinha normal e sem graça de Dorothy no Kansas, antes que ela seja carregada pelo furacão até o mundo maravilhoso de Oz. Nesse caso, o contraste é acentuado pelo fato de as cenas do Kansas serem filmadas num preto-e-branco severo, enquanto as cenas em Oz chegam em Technicolor.

A força do destino esboça um contraste nítido entre o Mundo Comum do herói — o de um garoto rude, com seu pai beberrão e mulherengo — e o Mundo Especial em que o herói entra, uma escola de aviação aeronaval, onde tudo tem que ser meticulosamente exato e imaculadamente limpo.

2. Chamado à Aventura

Apresenta-se ao herói um problema, um desafio, uma aventura a empreender. Uma vez confrontado com esse *Chamado à Aventura,* ele não pode mais permanecer indefinidamente no conforto de seu Mundo Comum. Pode ser que a terra esteja morrendo, como nas histórias do rei Arthur em busca do Santo Graal, o único tesouro capaz de curar a terra ferida. Em *Guerra nas estrelas,* o Chamado à Aventura vem da desesperada mensagem holográfica enviada pela princesa Leia ao velho sábio Obi Wan Kenobi, que pede a Luke para aderir à busca. Leia foi levada pelo malvado Darth Vader, como a deusa grega da primavera, Perséfone, seqüestrada para o mundo subterrâneo por Plutão, o senhor dos mortos. Sua salvação é vital para restaurar o equilíbrio normal do universo.

Em muitas histórias de detetive, o Chamado à Aventura é o pedido para que o detetive aceite investigar um novo caso e solucionar um crime que perturbou a ordem das coisas. Um bom detetive deve corrigir o erro, além de resolver um crime.

Em enredos de vingança, o Chamado à Aventura muitas vezes é um mal que deve ser reparado, uma ofensa contra a ordem natural das coisas. Em *O conde de Monte Cristo,* Edmond Dantes é aprisionado injustamente e levado à fuga por seu desejo de vingança. O enredo de *Um tira da pesada* parte do assassinato do melhor amigo do herói. Em *Rambo: Programado para matar,* a motivação de Rambo é o tratamento injusto que recebe nas mãos de um xerife intolerante.

Nas comédias românticas, o Chamado à Aventura pode ser o primeiro encontro com alguém especial, mas irritante, que o herói ou a heroína passa a

perseguir e enfrentar.

O Chamado à Aventura estabelece o objetivo do jogo, e deixa claro qual é o objetivo do herói: conquistar o tesouro ou o amor, executar vingança ou obter justiça, realizar um sonho, enfrentar um desafio ou mudar uma vida.

O que está em jogo, muitas vezes, pode ser expresso por uma pergunta que, de certa forma, é feita pelo próprio chamado. Será que E.T. (ou Dorothy, em *O Mágico de Oz)* conseguirá voltar para casa? Conseguirá Luke salvar a princesa Leia e derrotar Darth Vader? Em *A força do destino,* será que o herói vai ser expulso da escola aeronaval, devido a seu egoísmo e à implicância de um instrutor exigente, ou será que ele vai acabar conquistando o direito de ser chamado de oficial e cavalheiro? O rapaz conhece a garota, mas será que consegue ficar com ela?

3. Recusa do Chamado (o Herói Relutante)

Agora é a hora do medo. Com frequência, o herói hesita logo antes de partir em sua aventura, *Recusando o Chamado,* ou exprimindo relutância. Afinal de contas, está enfrentando o maior dos medos — o terror do desconhecido. O herói ainda não se lançou de cabeça em sua jornada, e ainda pode estar pensando em recuar. É necessário que surja alguma outra influência para que vença essa encruzilhada do medo — uma mudança nas circunstâncias, uma nova ofensa à ordem natural das coisas, ou o encorajamento de um Mentor.

Nas comédias românticas, o herói pode relutar em se deixar envolver (talvez devido à dor causada por uma relação anterior). Numa história de mistério, o detetive pode não aceitar o caso no primeiro momento — e só depois, pensando melhor, mudar de ideia.

A essa altura, em *Guerra nas estrelas,* Luke recusa o Chamado à Aventura que lhe faz Obi Wan, e volta para a fazenda dos tios, onde descobre que eles foram atacados pelas tropas do Imperador. De repente, Luke não hesita mais e fica ansioso para sair em sua busca. O mal causado pelo Império passou a ser uma questão pessoal. E ele fica motivado.

4. Mentor (a Velha ou o Velho Sábio)

Nesse ponto, várias histórias já apresentaram um personagem como Merlin, que é o *Mentor* do herói. A relação entre Herói e Mentor é um dos temas mais comuns da mitologia, e um dos mais ricos em valor simbólico. Representa o

vínculo entre pais e filhos, entre mestre e discípulo, médico e paciente, Deus e o ser humano. O Mentor pode aparecer como um velho e sábio mago *(Guerra nas estrelas),* um sargento-instrutor exigente *(A força do destino),* ou um velho treinador de boxe rabugento *(Rocky: Um lutador).* Na mitologia de "The Mary Tyler Moore Show", era Lou Grant. Em *Tubarão,* é o personagem ríspido de Robert Shaw, que sabe tudo sobre tubarões.

A função do Mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido. Pode lhe dar conselhos, orientação ou um equipamento mágico. Obi Wan, em *Guerra nas estrelas,* dá a Luke a espada de luz do pai dele, que será necessária nas batalhas contra o lado negro da Força. Em *O Mágico de Oz,* a Bruxa Glinda orienta Dorothy e dá a ela os sapatinhos de rubi que acabam levando a menina de volta para casa.

Entretanto, o Mentor só pode ir até um certo ponto com o herói. Mais adiante, o herói deve ir sozinho ao encontro do desconhecido. E, algumas vezes, o Mentor tem que lhe dar um empurrão firme, para que a aventura possa seguir em frente.

5. *Travessia do Primeiro Limiar*

Finalmente, o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no Mundo Especial da história pela primeira vez — ao efetuar a *Travessia do Primeiro Limiar.* Dispõe-se a enfrentar as consequências de lidar com o problema ou o desafio apresentado pelo Chamado à Aventura. Este é o momento em que a história decola e a aventura realmente se inicia. O balão sobe, o navio faz-se ao mar, o romance começa, o avião levanta voo, a espaçonave é lançada, o trem parte.

Freqüentemente, os filmes são construídos em três atos, que podem ser vistos como uma representação de:

a. o herói decide agir;

b. a ação propriamente dita;

c. as consequências da ação.

O Primeiro Limiar marca a passagem do primeiro para o segundo ato. Tendo dominado seu medo, o herói resolveu enfrentar o problema e partir para a ação. Acaba de partir em sua jornada, e não pode mais voltar atrás.

É esse o momento em que Dorothy inicia sua caminhada pela Estrada dos Tijolos Amarelos. Axel Foley, o herói de *Um tira da pesada,* resolve desafiar a ordem do chefe e deixa seu Mundo Comum de Detroit para investigar o assassinato do amigo no Mundo Especial de Beverly Hills.

6. Testes, Aliados e Inimigos

Uma vez ultrapassado o Primeiro Limiar, o herói naturalmente encontra novos desafios e *Testes,* faz *Aliados* e *Inimigos,* e começa a aprender as regras do Mundo Especial.

Saloons e bares parecem ser bons lugares para essas transações. Muitos e muitos filmes de faroeste levam o herói a um *saloon,* onde sua coragem e determinação são testadas, e onde amigos e vilões são apresentados. Os bares também são úteis para que o herói obtenha informações e aprenda as novas regras que vigoram no Mundo Especial.

Em *Casablanca*, o Rick's Café é o antro das intrigas em que se forjam as alianças e as inimizades, e em que o caráter moral do herói é constantemente testado. Em *Guerra nas estrelas,* a cantina é o cenário de uma aliança fundamental com Han Solo, e de uma importante rivalidade com Jabba, o Hutt, que vai à forra, dois filmes depois, em *O retorno de jedi.* É nessa atmosfera surreal, violenta e estonteante da cantina, repleta de aliados bizarros, que Luke tem o primeiro gostinho do Mundo Especial empolgante e perigoso em que acaba de entrar.

Cenas como essa permitem que se faça o desenvolvimento de personagens, enquanto observamos como o herói e seus companheiros reagem à tensão. Na cantina de *Guerra nas estrelas,* Luke tem a chance de ver como é que Han Solo lida com uma situação difícil, e fica sabendo que Obi Wan é um sábio guerreiro, de muito poder.

Existem sequências semelhantes em *A força do destino,* mais ou menos a essa mesma altura do filme, em que o herói faz aliados e inimigos, e encontra seu "interesse amoroso". Vários aspectos do personagem do herói — agressividade e hostilidade, vivência de brigas de rua, atitudes em relação às mulheres — se revelam sob pressão nessas cenas, uma das quais, é claro, acontece num bar.

Evidentemente, nem todos os Testes, Alianças e Inimizades ocorrem em bares. Em muitas histórias, como *O Mágico de Oz*, são simplesmente encontros no caminho. Nesse estágio, ao longo da Estrada dos Tijolos Amarelos, Dorothy adquire os companheiros Espantalho, Homem de Lata e Leão Medroso, e faz inimigos, como um pomar cheio de árvores falantes agressivas. Passa por alguns testes, como o de despregar o Espantalho, lubrificar o Homem de Lata e ajudar o Leão Medroso a lidar com o medo.

Em *Guerra nas estrelas,* os Testes continuam após a cena da cantina. Obi

Wan ensina a Luke sobre a Força, fazendo com que ele lute de olhos vendados. As anteriores batalhas a *laser,* contra os guerreiros imperiais, são outro teste pelo qual Luke passa com êxito.

7. Aproximação da Caverna Oculta

Finalmente, o herói chega à fronteira de um lugar perigoso, às vezes subterrâneo e profundo, onde está escondido o objeto de sua busca. Com frequência é o quartel-general do seu maior inimigo, o ponto mais ameaçador do Mundo Especial, a *Caverna Oculta.* Quando o herói entra nesse lugar temível, atravessa o segundo grande limiar. Muitas vezes, os heróis se detêm diante do portão para se preparar, planejar e enganar os guardas do vilão. Essa é a fase da *Aproximação.*

Na mitologia, a Caverna Oculta pode representar a terra dos mortos. O herói pode ter que descer aos infernos para salvar a amada (Orfeu) ou a uma caverna para enfrentar um dragão e ganhar um tesouro (Sigurd, nos mitos noruegueses), ou a um labirinto para se defrontar com um monstro (Teseu e o Minotauro).

Nas histórias do ciclo do rei Arthur, a Caverna Oculta é a Capela Perigosa, o aposento ameaçador onde quem busca pode encontrar o Santo Graal.

Na mitologia moderna de *Guerra nas estrelas,* a Aproximação da Caverna Oculta está representada quando Luke Skywalker e seus companheiros são sugados para dentro da Estrela da Morte, onde vão enfrentar Darth Vader e libertar a princesa Leia. Em O *Mágico de Oz,* é quando Dorothy é levada para o castelo funesto da Bruxa Malvada e seus companheiros conseguem entrar para salvá-la. O título de *Indiana Jones e o Templo da Perdição* já revela qual é a Caverna Oculta do filme.

A aproximação compreende todas as etapas para entrar na Caverna Oculta e enfrentar a morte ou o perigo supremo.

8. A Provação

Aqui se joga a sorte do herói, num confronto direto com seu maior medo. Ele enfrenta a possibilidade da morte e é levado ao extremo numa batalha contra uma força hostil. A *Provação* é um "momento sinistro" para a plateia, pois ficamos em suspense e em tensão, sem saber se ele vive ou morre. O herói, como Jonas, está "no ventre da fera".

Em *Guerra nas estrelas,* é o momento terrível, nas entranhas da Estrela da

Morte, em que Luke, Leia e seus amigos são aprisionados no gigantesco triturador de lixo. Luke é puxado para baixo pelos tentáculos do monstro que vive no esgoto, e é mantido tanto tempo lá dentro que a plateia começa a se perguntar se ele morreu. Em *E.T., o* adorável alienígena, momentaneamente, parece morrer na mesa de operação. Em *O Mágico de Oz*, Dorothy e os amigos caem na armadilha da Bruxa Malvada e parece que não têm saída. Nesse ponto de *Um tira da pesada,* Alex Foley está nas mãos dos homens do vilão, com uma arma apontada para a cabeça.

Em *A força do destino,* Zack Mayo vive sua Provação quando seu instrutor na Marinha o submete a um programa duríssimo, para atormentá-lo e humilhá-lo até que ele entregue os pontos. É um momento de vida-ou-morte psicológica, porque, se ele desistir, estará matando suas chances de vir a ser considerado um oficial e um cavalheiro. Mayo sobrevive à provação quando se recusa a desistir, e a provação o transforma. O sargento-instrutor, um Velho Sábio muito esperto, forçou-o a admitir sua dependência em relação aos outros, e a partir desse momento ele fica menos egoísta e passa a colaborar mais.

Nas comédias românticas, a morte que o herói enfrenta pode ser simplesmente a morte temporária da relação, como ocorre no segundo movimento do velho enredo que se resume em "O rapaz encontra a garota, o rapaz perde a garota, o rapaz ganha a garota". As probabilidades de que o herói fique ligado a seu objeto de afeição parecem mais remotas do que nunca.

Esse é um momento crítico em qualquer história. É uma Provação em que o herói tem de morrer ou parecer que morre, para poder renascer em seguida. É uma das principais fontes da magia do mito heroico. As experiências dos estágios precedentes levaram a plateia a se identificar com o herói e seu destino. O que acontece com ele está acontecendo conosco. Somos encorajados a viver com ele esse momento de iminência de morte. Nossas emoções são temporariamente deprimidas, para poderem reviver no "quando o herói retorna da morte". O resultado desse reviver é uma sensação de entusiasmo e euforia.

Quem planeja parque de diversões sabe empregar esse princípio. As montanhas-russas fazem seus passageiros acharem que vão morrer, e desencadeiam uma grande emoção, que deriva de roçar na morte e sobreviver a ela. Nunca se está mais vivo do que quando se olha a morte de perto.

Esse também é o elemento-chave nos ritos de passagem ou rituais de iniciação de confrarias e sociedades secretas. O iniciante é forçado a sentir o gosto da morte em alguma experiência terrível, e, depois, lhe é permitido que viva a ressurreição, renascendo como novo membro do grupo. O herói de cada história é um iniciante, sendo introduzido nos mistérios da vida e da morte.

Toda história necessita de um momento de vida-ou-morte, no qual o herói

ou seus objetivos estão frente a um perigo mortal.

9. *Recompensa (Apanhando a Espada)*

Após sobreviver à morte, derrotar o dragão ou liquidar o Minotauro, o herói e a plateia têm motivos para celebrar. O herói, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar, sua *Recompensa*. Pode ser uma arma especial, como uma espada mágica, ou um símbolo, como o Santo Graal, ou um elixir que irá curar a terra ferida.

Por vezes a "espada" é o conhecimento e a experiência que conduzem a uma compreensão maior e a uma reconciliação com as forças hostis.

Em *Guerra nas estrelas,* Luke salva a princesa Leia e captura os planos da Estrela da Morte, fundamentais para derrotar Darth Vader.

Dorothy escapa do castelo da Bruxa Malvada com a vassoura da Bruxa e os sapatinhos de rubi, importantes para voltar para casa.

Nesse ponto, o herói também pode solucionar um conflito com um de seus pais. Em *O retorno de jedi,* Luke se reconcilia com Darth Vader, que acaba revelando ser seu pai e, no fim das contas, um sujeito não tão mau.

O herói também pode se reconciliar com o sexo oposto, como ocorre nas comédias românticas. Em muitas histórias, a amada é o tesouro que o herói veio conquistar ou salvar, e geralmente nesse ponto há uma cena de amor, que celebra a vitória.

Do ponto de vista do herói, os membros do sexo oposto podem parecer *Camaleão,* um arquétipo de mudança. Parecem estar sempre transformando-se em outra coisa, mudando de forma ou idade, refletindo os aspectos sempre cambiantes do sexo oposto. Contos de vampiros, lobisomens e outros personagens que se transformam são ecos simbólicos dessa qualidade de mudança, que homens e mulheres veem uns nos outros.

A Provação do herói pode assegurar a ele uma compreensão maior do sexo oposto, uma capacidade de ver além da aparência exterior que se transforma. E, com isso, pode levar a uma reconciliação.

O herói também pode se tornar mais atraente, em razão de ter sobrevivido à Provação. Conquistou o título de "herói" por ter corrido riscos extremos em favor de sua comunidade.

10. Caminho de Volta

Mas o herói ainda não saiu do bosque. Estamos passando agora para o terceiro ato, no qual ele começa a lidar com as consequências de ter-se confrontado com as forças obscuras da Provação. Se ainda não conseguiu se reconciliar com os pais, os deuses, ou as forças hostis, estes podem vir furiosos ao seu encalço. Algumas das melhores cenas de perseguição surgem nesse ponto, quando o herói é perseguido no *Caminho de Volta* pelas forças vingadoras que ele perturbou ao apanhar a espada, o elixir ou o tesouro.

Assim, Luke e Leia são furiosamente perseguidos por Darth Vader quando escapam da Estrela da Morte. O Caminho de Volta em E.T. é o voo de bicicleta ao luar, quando fogem de Keys (Peter Coyote), que representa a autoridade governamental repressiva.

Essa fase marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói compreende que, em algum momento, vai ter que deixar para trás o Mundo Especial, e que ainda há perigos, tentações e testes à sua frente.

11. Ressurreição

Antigamente, os caçadores e guerreiros tinham que se purificar antes de voltar a suas comunidades, porque tinham sangue nas mãos. O herói que esteve no reino dos mortos deve renascer e se depurar, em uma última Provação de morte e *Ressurreição,* antes de voltar ao Mundo Comum dos vivos.

Muitas vezes, este é um segundo momento de vida-ou-morte, quase uma repetição da morte e renascimento da Provação. A morte e a escuridão fazem um último esforço desesperado, antes de serem finalmente derrotadas. É uma espécie de exame final do herói, que deve ser posto à prova, ainda uma vez, para ver se realmente aprendeu as lições da Provação.

O herói se transforma, graças a esses momentos de morte-e-renascimento, e assim pode voltar à vida comum como um novo ser, com um novo entendimento.

Os filmes da série *Guerra nas estrelas* brincam o tempo todo com esse elemento. Os três filmes da série mostram uma cena final de batalha, em que Luke quase morre, parece estar morto por um momento, e depois sobrevive miraculosamente. Cada nova provação lhe dá mais conhecimento e mais domínio da Força. Sua experiência o transforma em um novo ser.

Axel Foley, na sequência do clímax de *Um tira da pesada,* torna a enfrentar a morte nas mãos do vilão, mas é salvo pela intervenção da força policial de Beverly Hills. Emerge da experiência com maior respeito pela corporação, e se

torna um ser humano mais completo.

A força do destino oferece uma série mais complexa de testes finais, e o herói enfrenta a morte de variadas maneiras. O egoísmo de Zach morre quando ele desiste da oportunidade de ganhar um troféu atlético pessoal, em favor de ajudar outro cadete a vencer um obstáculo. Sua relação com a namorada parece ter morrido, e ele tem que sobreviver ao golpe esmagador do suicídio do seu melhor amigo. E, como se não bastasse, ainda tem que travar uma batalha final, cara a cara, de vida ou morte, com o instrutor. Mas sobrevive a tudo, e se transforma no galante "oficial e cavalheiro" de que fala o título em inglês.

12. Retorno com o Elixir

O herói retorna ao Mundo Comum, mas a jornada não tem sentido se ele não trouxer de volta um *Elixir,* tesouro ou lição do Mundo Especial. O Elixir é uma poção mágica com o poder de curar. Pode ser um grande tesouro, como o Graal, que, magicamente, cura a terra ferida, ou pode, simplesmente, ser um conhecimento ou experiência que algum dia poderá ser útil à comunidade.

Dorothy volta ao Kansas com a certeza de que é amada e de que "Não há lugar melhor que o nosso lar". E.T. volta para casa com a experiência da amizade com os humanos. Luke Skywalker derrota Darth Vader (por enquanto) e restaura a paz e a ordem na galáxia.

Zack Mayo ganha sua patente e deixa o Mundo Especial da base de treinamento com uma nova perspectiva. Em seu uniforme de oficial novo em folha (e uma nova atitude que combina com ele), ele literalmente arrebata a namorada e a carrega consigo.

Algumas vezes, o Elixir é o tesouro conquistado na busca, mas pode ser o amor, a liberdade, a sabedoria, ou o conhecimento de que o Mundo Especial existe, mas se pode sobreviver a ele. Outras vezes, o Elixir é apenas uma volta para casa, com uma boa história para contar.

A não ser que conquiste alguma coisa na provação que enfrenta na Caverna Oculta, o herói está fadado a repetir a aventura. Muitas comédias usam esse final, quando um personagem tolo se recusa a aprender sua lição e embarca na mesma bobagem que o meteu em trapalhadas da outra vez.

Para recapitular a Jornada do Herói:

1. Os heróis são apresentados no mundo comum, onde
2. recebem um chamado à aventura.

3. Primeiro, ficam relutantes ou recusam o chamado, mas
4. num Encontro com o mentor são encorajados a fazer a
5. travessia do primeiro limiar e entrar no Mundo Especial, onde
6. encontram testes, aliados e inimigos.
7. Na aproximação da caverna oculta, cruzam um Segundo Limiar,
8. onde enfrentam a provação.
9. Ganham sua recompensa e
10. são perseguidos no caminho de volta ao Mundo Comum.
11. Cruzam então o Terceiro Limiar, experimentam uma ressurreição e são transformados pela experiência.
12. Chega então o momento do retorno com o elixir, a bênção ou o tesouro que beneficia o Mundo Comum.

A Jornada do Herói é uma armação, um esqueleto, que deve ser preenchido com os detalhes e surpresas de cada história individual. A estrutura não deve chamar a atenção, nem deve ser seguida com rigidez demais. A ordem dos estágios que citamos aqui é apenas uma das variações possíveis. Alguns podem ser eliminados, outros podem ser acrescentados. Podem ser embaralhados. Nada disso faz com que percam seu poder.

Os valores da Jornada do Herói é que são importantes. As imagens da versão básica — jovens heróis em busca de espadas mágicas de velhos magos, donzelas arriscando a vida para salvar entes queridos, cavaleiros partindo para combater dragões cruéis em cavernas profundas etc. — são apenas símbolos das experiências universais da vida. Os símbolos podem ser mudados ao infinito, para se adaptarem à história em questão ou às necessidades de cada sociedade.

A Jornada do Herói se traduz facilmente para os dramas contemporâneos, comédias, romances ou aventuras de ação, bastando substituir as figuras simbólicas e os adereços da história heroica por equivalentes modernos. O velho ou a velha sábia pode ser um feiticeiro ou mago, mas também qualquer tipo de mentor ou mestre, médico ou terapeuta, um chefe "rabugento, mas benigno", um sargento durão, mas justo, um pai, avô ou qualquer figura que guie e socorra.

Os heróis modernos podem não estar entrando em cavernas e labirintos para lutar contra animais mitológicos, mas não deixam de entrar num Mundo Especial e numa Caverna Oculta quando se aventuram pelo espaço, pelo fundo do mar, pelos subterrâneos de uma cidade moderna, ou quando mergulham em seus próprios corações.

Os padrões do mito podem ser usados para contar a história em quadrinhos mais simples do mundo ou o drama mais sofisticado. A Jornada do Herói cresce e amadurece à medida que se fazem novas experiências com sua estrutura.

Mudar o sexo

e as idades relativas dos arquétipos só faz com que fiquem mais interessantes, e permite que se desenrolem teias de compreensão muito mais complexas entre eles. As figuras básicas podem se combinar, ou cada uma pode se dividir em vários personagens, para mostrar diferentes aspectos da mesma ideia.

A Jornada do Herói é infinitamente flexível, capaz de variações infinitas sem sacrificar nada de sua mágica, e vai sobreviver a nós todos.

E agora que já vimos o mapa, vamos conhecer os personagens que povoam o país da narrativa: os *Arquétipos.*

Os Arquétipos

"Seja ou não invocado, o deus virá."
Lema sobre a porta da casa de Carl Jung

Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e dos mitos, observamos que há tipos recorrentes de personagens e relações: heróis que partem em busca de alguma coisa, arautos que os chamam à aventura, homens e mulheres velhos e sábios que lhes dão certos dons mágicos, guardiões de entrada que parecem bloquear seu caminho, companheiros de viagem que se transformam, mudam de forma e os confundem, vilões nas sombras que tentam destruí-los, brincalhões que perturbam o *status quo* e trazem um alívio cômico. Ao descrever esses tipos comuns de personagem, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo *arquétipos* para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana.

Jung sugeriu que pode existir um *inconsciente coletivo,* semelhante ao inconsciente pessoal. Os contos de fadas e os mitos seriam como os sonhos de uma cultura inteira, brotando desse inconsciente coletivo. Os mesmos tipos de personagem parecem ocorrer, tanto na escala pessoal como na coletiva. Os arquétipos são impressionantemente constantes através dos tempos e das mais variadas culturas, nos sonhos e nas personalidades dos indivíduos, assim como na imaginação mítica do mundo inteiro. Uma compreensão dessas forças é um dos elementos mais poderosos no baú de truques de um moderno contador de histórias.

O conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou *função* dos personagens em uma história. Se você descobrir qual a função do arquétipo que um determinado personagem está expressando, isso pode lhe ajudar a determinar se o personagem está jogando todo o seu peso na história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. Dominar sua energia é tão essencial ao escritor como respirar.

Joseph Campbell falava dos arquétipos como se fossem um fenômeno biológico, expressões dos órgãos de um corpo, parte da constituição de todo ser humano. A universalidade desses padrões é que possibilita compartir a

experiência de contar e ouvir histórias. Um narrador instintivamente escolhe personagens e relações que dão ressonância à energia dos arquétipos, para criar experiências dramáticas reconhecíveis por todos. Tomar consciência dos arquétipos só pode aumentar nosso domínio do ofício.

Arquétipos como funções

Quando comecei a lidar com essas ideias, pensava num arquétipo como um papel fixo, que um personagem desempenharia com exclusividade no decorrer de uma história. Quando identificava que um personagem era um mentor, esperava que ele fosse até o fim sendo mentor, e apenas mentor. Entretanto, quando fui trabalhar com os motivos de contos de fadas, como consultor de histórias para a Disney, descobri outra maneira de encarar os arquétipos — não como papéis rígidos para os personagens, mas como funções que eles desempenham temporariamente para obter certos efeitos numa história. Essa observação vem da obra de um especialista russo em contos de fadas, Vladimir Propp, cujo livro *Morphology Of The Folktale [Morfologia do conto popular]* analisa motivos e padrões recorrentes em centenas de contos russos.

Olhando os arquétipos dessa maneira, como funções flexíveis de um personagem e não como tipos rígidos de personagem, é possível liberar a narrativa. Isso explica como um personagem numa história pode manifestar qualidades de mais de um arquétipo. Pode-se pensar nos arquétipos como *máscaras*, usadas temporariamente pelos personagens à medida que são necessárias para o avanço da história. Um personagem pode entrar na história fazendo o papel de um arauto, depois trocar a máscara e funcionar como um bufão ou pícaro, um mentor ou uma sombra.

Facetas da personalidade do herói

Outra maneira de encarar os arquétipos clássicos é vê-los como facetas da personalidade do herói (ou do escritor). Os outros personagens representam possibilidades para o herói — boas ou más. Às vezes um herói percorre uma história reunindo e incorporando a energia e os traços de outros personagens. Aprende com eles e vai fundindo tudo até chegar a ser um ser humano completo, que pegou algo de cada um que foi encontrando pelo caminho.

Os arquétipos também podem ser vistos como símbolos personificados das várias qualidades humanas. Como as cartas dos arcanos maiores do taro,

representam os diferentes aspectos de uma personalidade humana completa. Toda boa história é um reflexo da história humana total, da condição humana universal de nascer neste mundo, crescer, aprender, lutar para se tornar um indivíduo, e morrer. As histórias podem ser lidas como metáforas da situação humana geral, com personagens que incorporam qualidades universais arquetípicas, compreensíveis para o grupo, assim como para o indivíduo.

Os arquétipos como emanações do Herói



Os arquétipos mais comuns e mais úteis

Para quem conta histórias, certos arquétipos são uma espécie de ferramenta indispensável ao ofício. Não é possível contar histórias sem eles. Os arquétipos que ocorrem com mais frequência nas histórias (logo, os mais úteis para que um escritor conheça) são:

HERÓI
MENTOR (VELHA OU VELHO SÁBIO)
GUARDIÃO DE LIMIAR
ARAUTO
CAMALEÃO
SOMBRA
PÍCARO

É evidente que existem muitos outros arquétipos — tantos quantas são as qualidades humanas que podem ser dramatizadas numa história. Os contos de fadas estão repletos de figuras arquetípicas: o Lobo, o Caçador, a Mãe Boa, a Madrasta Má, a Fada-Madrinha, a Bruxa, o Príncipe ou Princesa, o Estalajadeiro

Cobiçoso e assim por diante, que desempenham funções altamente especializadas. Jung e outros identificaram muitos arquétipos psicológicos, como o *Puer Aeternus,* ou o eterno menino, que pode ser encontrado em mitos como o do sempre-jovem Cupido, em histórias de personagens como a de Peter Pan, e na vida, como homens que nunca querem crescer.

Determinados gêneros de histórias modernas desenvolvem seus próprios personagens especializados, como a "Prostituta de Bom Coração", ou o "Tenente Arrogante de West Point" nos filmes de faroeste, ou os pares de "Policial Bom e Policial Mau" nos policiais, ou o "Sargento Durão, mas Justo", nos filmes de guerra.

Entretanto, esses são apenas variantes e refinamentos dos arquétipos básicos que vamos discutir nos capítulos seguintes. Esses que discutiremos são os padrões mais fundamentais, a partir dos quais se configuram todos os outros, para se adaptarem às necessidades específicas de diferentes histórias e gêneros.

Duas perguntas ajudam um escritor a identificar a natureza de um arquétipo:

1. Que função psicológica, ou que parte da personalidade ele representa?
2. Qual sua função dramática na história?

Lembre-se dessas perguntas enquanto damos uma olhadela nos sete arquétipos básicos, as pessoas e energias que provavelmente vamos encontrar na Jornada do Herói.

Herói

"Estamos numa missão que Deus nos deu."
Os irmãos cara de pau,
roteiro de Dan Aykroyd e John Landis

A palavra herói vem do grego, de uma raiz que significa "proteger e servir" (aliás, o lema do Departamento de Polícia de Los Angeles). Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Como um pastor que aceita se sacrificar para proteger e servir a seu rebanho. A raiz da ideia de *Herói* está ligada a um sacrifício de si mesmo. (Notem que eu uso a palavra para designar um personagem central ou um protagonista, independente do seu sexo.)

Função psicológica

Em termos psicológicos, o arquétipo do Herói representa o que Freud chamou de ego — a parte da personalidade que se separa da mãe, que se considera distinta do resto da raça humana. Em última análise, um Herói é aquele que é capaz de transcender os limites e ilusões do ego, mas, de início, os Heróis são inteiramente ego, se confundem com o ego, o "eu", com aquela identidade pessoal que pensa que é distinta do resto do grupo. A jornada de muitos Heróis é a história dessa separação da família ou da tribo, equivalente ao sentido de separação da mãe, que uma criança vivência.

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. Na busca de explorarmos nossa própria mente, encontramos professores, guias, demônios, deuses, companheiros, servidores, bodes expiatórios, mestres, sedutores, traidores e auxiliares, como aspectos de nossas personalidades ou como personagens de nossos sonhos. Todos os vilões, pícaros, amantes, amigos e inimigos do Herói podem ser encontrados dentro de nós mesmos. A tarefa psicológica que todos enfrentamos é integrar essas partes separadas em uma entidade completa e equilibrada. O ego — isto é, o Herói que acha que é separado de todas essas partes de si mesmo — deve incorporá-las para se tornar um ser integral.

Funções dramáticas

Identificação com a plateia

O propósito dramático do herói é dar à plateia uma janela para a história. Cada pessoa que ouve uma história ou assiste a uma peça ou filme é convidada, nos estágios iniciais da história, a se identificar com o Herói, a se fundir com ele e ver o mundo por meio dos olhos dele. Para conseguir fazer isso, os narradores dão a seus heróis uma combinação de qualidades que é uma mistura de características universais e únicas.

Os heróis têm qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar e nas quais podemos nos reconhecer. São impelidos pelos impulsos universais que todos podemos compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, de ser livre, de obter vingança, de consertar o que está errado, de buscar autoexpressão.

As histórias nos convidam a investir no Herói uma parte de nossa identidade pessoal, enquanto dura a experiência. Em certo sentido, durante algum tempo,

nós nos transformamos no Herói. Projetamo-nos na psique do Herói, vemos o mundo com seus olhos. Os Heróis precisam ter algumas qualidades admiráveis, para que queiramos ser como eles. Queremos ter a autoconfiança de Katherine Hepburn, a elegância de Fred Astaire, o senso de humor de Cary Grant, a sensualidade de Marilyn Monroe.

Os Heróis devem ter qualidades, emoções e motivações universais, que todo mundo já tenha experimentado uma vez ou outra: vingança, raiva, desejo, competição, territorialidade, patriotismo, idealismo, cinismo ou desespero. Mas os Heróis também precisam ser seres humanos únicos, e não criaturas estereotipadas ou deuses metálicos, sem manchas e previsíveis. Como qualquer verdadeira obra de arte, eles precisam, ao mesmo tempo, de universalidade e originalidade. Ninguém quer ver um filme ou ler uma história sobre qualidades abstratas em forma humana. Queremos histórias sobre gente de verdade. Um personagem real, como uma pessoa real, não é apenas um traço, mas uma combinação única de muitas qualidades e impulsos, alguns deles conflitantes. E quanto mais conflitantes, melhor. Um personagem dilacerado por forças opostas, que o puxam em sentidos contrários para o amor e o dever, já nasce interessante para uma plateia. Um personagem que tenha uma combinação única de impulsos contraditórios, como confiança e suspeita, ou esperança e desespero, parece mais realista e humano do que outro que apresente apenas um traço de caráter.

Um Herói bem construído pode ser decidido, dispersivo, encantador, esquecido, impaciente, forte de corpo mas fraco de coração, tudo ao mesmo tempo. É a combinação especial dessas qualidades que dá à plateia a noção de que o Herói é único, uma pessoa real, e não um tipo.

Crescimento

Outra função do Herói na história é aprender ou crescer. Ao avaliar um roteiro, algumas vezes é difícil saber qual é o personagem principal — ou quem ele deveria ser. Muitas vezes, a melhor resposta é: aquele que aprende ou cresce mais no decorrer da história. Os heróis ultrapassam obstáculos e conquistam metas, mas também adquirem novos conhecimentos e mais sabedoria. O ponto central de muitas histórias é a aprendizagem que ocorre entre um Herói e um mentor, ou um Herói e um amante, e até mesmo entre um Herói e um vilão. Todos somos mestres uns dos outros.

Ação

Outra função heroica é agir ou fazer. O Herói, geralmente, é a pessoa mais ativa do roteiro. Sua vontade, seu desejo, é que empurram as histórias para a frente. Um erro frequente em alguns roteiros é que o Herói é razoavelmente

ativo na maior parte da história, mas, no momento mais crítico, torna-se passivo e é salvo pela oportuna chegada de alguma força externa salvadora. E é sobretudo nesse momento que o Herói deve ser plenamente ativo, em controle de seu próprio destino. O Herói é que deve realizar a ação decisiva da história, a ação que exige maior risco ou responsabilidade.

Sacrifício

É comum que as pessoas pensem no Herói em termos de força ou coragem, mas essas qualidades são secundárias em relação à capacidade de *sacrifício* — esta, sim, é a verdadeira marca do Herói. Sacrifício significa "fazer sagrado". Na Antiguidade, faziam-se sacrifícios, inclusive de seres humanos, em reconhecimento do que as pessoas deviam ao mundo dos espíritos, aos deuses, ou à natureza, de modo a aplacar essas forças poderosas e a santificar os processos da vida cotidiana. Mesmo a morte se tornava santificada, um ato santo.

Lidando com a morte

No âmago de toda história existe um confronto com a morte. Se o Herói não enfrenta uma morte real, então há uma ameaça de morte (real ou simbólica), sob a forma de um jogo de alto risco, um caso de amor, ou uma aventura, em que ele pode ganhar (viver) ou perder (morrer).

Os Heróis nos ensinam a lidar com a morte. Eles podem sobreviver, provando que a morte não é tão dura. Podem morrer (ainda que simbolicamente) e renascer, provando que ela pode ser transcendida. Podem morrer uma morte de Herói, quando transcendem a morte, ao oferecer suas vidas por uma causa, um ideal, um grupo.

O verdadeiro heroísmo aparece nas histórias em que o herói se oferece no altar da sorte, disposto a correr o risco de que sua busca de aventuras possa levar ao perigo, à perda ou à morte. Como um soldado que sabe que, ao se alistar, concorda em dar a vida por seu país, se for preciso, o Herói aceita a possibilidade de sacrifício. Os Heróis que funcionam melhor são os que experimentam o sacrifício. Ao longo do caminho, pode ser que tenham que entregar a amada ou um amigo. Ou podem ter que desistir de algum vício querido ou excentricidade, como preço para entrar numa nova vida. Pode ser que tenham que devolver parte do que ganharam no Mundo Especial. Podem voltar ao ponto de partida — a tribo ou aldeia — trazendo tesouros, elixires, comida ou conhecimento, que dividem com o resto do grupo. Grandes heróis culturais, como Martin Luther King ou Gandhi, deram a vida para conseguir seus ideais.

Heroísmo em outros arquétipos

Por vezes, o arquétipo do Herói não se manifesta apenas no personagem principal, no protagonista que luta corajosamente contra os sujeitos maus e vence. O arquétipo pode também se manifestar em outros personagens, quando agem heroicamente. Um personagem sem heroísmo pode crescer e ficar heroico. O personagem-título de *Gunga Din* começa inteiramente sob a forma de outro arquétipo, um pícaro ou palhaço, mas lutando para ser um Herói, e se sacrificando num momento crucial, em benefício dos amigos, ganha o direito de ser chamado de Herói. Em *Guerra nas estrelas,* Obi Wan Kenobi é uma manifestação clara do arquétipo do mentor, durante quase toda a história. Entretanto, atua heroicamente e, com isso, veste temporariamente a máscara do Herói, quando se sacrifica para permitir que Luke escape da Estrela da Morte.

Pode funcionar muito bem quando se tem um vilão ou antagonista que, inesperadamente, manifesta qualidades heroicas.

Numa comédia de situações, como *Táxi,* quando o personagem negativo Louie, vivido por Danny de Vito, de repente revela que tem bom coração ou fez alguma coisa nobre, o impacto é tão forte que o episódio acabou ganhando um prêmio Emmy. Um vilão galante, heroico em alguns aspectos e desprezível em outros, pode ser muito atraente. Idealmente, todo personagem bem redondo deveria manifestar um toque de cada arquétipo, porque os arquétipos são expressões das partes que compõem uma personalidade completa.

Defeitos nos personagens

Defeitos interessantes humanizam um personagem. Podemos reconhecer pedaços de nós mesmos num Herói desafiado a ultrapassar dúvidas internas, erros de pensamento, culpa ou trauma no passado, ou medo do futuro. Fraquezas, imperfeições, cacoetes e vícios imediatamente tornam um Herói ou qualquer personagem mais real e atraente. Parece que quanto mais os personagens forem neuróticos, mais as plateias gostam deles e se identificam com eles.

Os defeitos também dão ao personagem um caminho a percorrer — o chamado "arco do personagem", em que ele se desenvolve da condição A para a condição Z, numa série de etapas. Os defeitos são um ponto de partida, feito de imperfeição e de algo a completar, a partir do qual o personagem pode crescer.

Pode haver imperfeições num personagem. Talvez um Herói não tenha parceira romântica e esteja procurando "a peça que falta" para completar sua vida. Nos contos de fadas, isso muitas vezes é simbolizado pela vivência de uma perda ou morte na família do herói. Muitos contos tradicionais começam com a morte de um dos pais, ou o rapto de um irmão ou irmã. Essa subtração da unidade familiar desencadeia a energia nervosa da história, que não vai parar enquanto o equilíbrio não for restaurado pela criação de uma nova família, ou a reunião da velha.

Na maioria das histórias modernas, é a personalidade do herói que está sendo recriada ou restaurada, para voltar a ser integral. A peça que falta pode ser um elemento crítico da personalidade, como a capacidade de amar ou confiar. Os Heróis podem ter que vencer problemas, como a falta de paciência ou a indecisão. As plateias adoram ver o Herói enfrentar problemas de personalidade e superá-los. Será que Edward, o executivo rico e gelado de *Uma linda mulher,* vai se derreter, sob a influência da vitalidade e do amor à vida de Vivian, e se tornar seu Príncipe Encantado? Será que Vivian vai adquirir um pouco de autoestima e deixar a vida de prostituição? Será que Conrad, o adolescente carregado de culpa de *Gente como a gente,* vai recuperar sua capacidade perdida de aceitar amor e intimidade?

Variedades de Herói

Há Heróis de vários tipos, incluindo os que querem e não querem ser Heróis, os solitários e os solidários, os Anti-heróis, os Heróis trágicos e os catalisadores. Como todos os outros arquétipos, o conceito de Herói é muito flexível, e pode expressar muitos tipos diferentes de energia. Os Heróis podem se combinar com outros arquétipos e produzir híbridos, como o Herói Picaresco, ou podem vestir, provisoriamente, a máscara de outro arquétipo, e assim tranformar-se num Camaleão, num Mentor ou em outros — até mesmo numa Sombra.

Embora, geralmente, seja pintado como uma figura positiva, o Herói também pode expressar lados escuros ou negativos do ego. O arquétipo do Herói geralmente representa o espírito humano numa ação positiva, mas também pode mostrar as consequências da fraqueza ou a relutância em agir.

A disposição do Herói

Parece que há dois tipos de Heróis:

1. Os decididos, ativos, loucos por aventuras, que não têm dúvidas, do tipo sempre-em-frente, automotivados.
2. Os pouco dispostos, cheios de dúvidas e hesitações, passivos, que precisam ser motivados ou empurrados por forças externas para se lançarem numa aventura.

Os dois tipos são capazes de garantir histórias muito divertidas, embora um herói mais passivo no decorrer de toda a narrativa possa ser responsável por uma experiência dramática sem muito envolvimento. Geralmente, é melhor que um Herói pouco disposto mude em algum ponto da história, e se torne ligado à aventura depois que lhe é fornecida alguma motivação necessária.

Anti-heróis

O termo "anti-herói" é enganador e pode induzir a alguma confusão. Por isso, é bom deixar bem claro, de saída, que um anti-herói não é o oposto de um Herói, mas um tipo especial de Herói, alguém que pode ser um marginal ou um vilão, do ponto de vista da sociedade, mas com quem a plateia se solidariza, basicamente. E nos identificamos com esses marginais porque todos nós, uma ou outra vez na vida, nos sentimos marginais. Os Anti-heróis podem ser de dois tipos:

1. Personagens que se comportam de modo muito semelhante aos Heróis convencionais, mas a quem é dado um toque muito forte de cinismo, ou uma ferida qualquer, como os personagens vividos por Humphrey Bogart em À *beira do abismo* e *Casablanca.*
2. Heróis trágicos, figuras centrais de uma história, que podem não ser admiráveis nem despertar amor, e cujas ações podemos até deplorar — como Macbeth, ou Scarface, ou o personagem Joan Crawford em *Mamãezinha querida.*

O Anti-herói ferido pode ser um cavaleiro heroico numa armadura enferrujada, um solitário que rejeitou a sociedade ou foi rejeitado por ela. Esses personagens podem acabar vencendo, e podem ter, o tempo todo, a solidariedade total da plateia, mas aos olhos da sociedade são foras-da-lei, como Robin Hood, piratas, ou bandidos heroicos, ou muitos dos personagens de Bogart. Com frequência, trata-se de homens honrados, que se retiraram da corrupção da

sociedade e agora operam na sombra da lei, como detetives particulares, contrabandistas, jogadores. Amamos esses personagens porque são rebeldes e torcem o nariz à sociedade, como gostaríamos de fazer. Outro arquétipo desse tipo é o personificado por James Dean em *Juventude transviada* ou *Vidas amargas,* ou pelo jovem Marlon Brando, cujo personagem em *O selvagem* encarnou uma insatisfação, nova e muito diferente, de sua geração contra a anterior. Atores como Mickey Rourke, Matt Dillon e Sean Penn continuam hoje essa tradição.

O segundo tipo de Anti-herói se aproxima mais da ideia clássica do herói trágico. São Heróis com defeitos, que nunca conseguem ultrapassar seus demônios íntimos, e são derrotados e destruídos por eles. Podem ser encantadores, alguns podem ter qualidades admiráveis, mas o defeito ganha no final. Alguns dos Anti-heróis trágicos não são tão admiráveis, mas observamos sua queda com fascínio, pois sentimos que "graças a Deus não me aconteceu isso, porque no fundo eu sou assim". Como os antigos gregos que assistiam à queda de Édipo, nós purgamos nossas emoções e aprendemos a evitar as mesmas armadilhas quando vemos a destruição do personagem de Al Pacino em *Scarface,* ou a Diane Fossey vivida por Sigourney Weaver em *Nas montanhas dos gorilas,* ou o personagem de Diane Keaton em À *procura de Mr. Goodbar.*

Heróis voltados para o grupo

Outra distinção que deve ser feita a respeito dos Heróis leva em conta sua relação com a sociedade. Como os primeiros contadores de histórias, aqueles primeiros humanos que saíam caçando e recolhendo plantas nas planícies da África, a maioria dos heróis se orienta para o grupo. Ou seja, fazem parte de uma sociedade, no início da história, e sua jornada os leva para uma terra desconhecida, longe de casa. Quando os encontramos pela primeira vez, fazem parte de um clã, uma tribo, uma aldeia, uma cidade, uma família. Sua história conta a separação desse grupo (primeiro ato), sua aventura solitária num lugar remoto (segundo ato), e, muitas vezes, sua reintegração final com o grupo (terceiro ato).

Os Heróis orientados para o grupo muitas vezes enfrentam a escolha entre voltar ao Mundo Comum do primeiro ato ou ficar no Mundo Especial do segundo ato. Na cultura ocidental, são raros os Heróis que decidem ficar no Mundo Especial, mas eles são bastante comuns nos contos clássicos da Ásia ou em narrativas indígenas.

Heróis solitários

Em contraste com o Herói ligado a um grupo social, existe o Herói solitário, como os mocinhos do faroeste — é o caso de Shane, em *Os brutos também amam*, do *Estranho sem nome* de Clint Eastwood, do Ethan de John Wayne em *Rastros de ódio*, ou do Cavaleiro Solitário. Com esse tipo de Herói, a história começa com seu afastamento da sociedade. Seu ambiente natural é a natureza selvagem, seu estado natural é a solidão. Sua jornada é de retorno ao grupo (primeiro ato), aventura dentro do grupo, no ambiente normal do grupo (segundo ato), e retorno ao isolamento na natureza (terceiro ato). Para esses, o Mundo Especial do segundo ato é a tribo ou a aldeia, que visitam brevemente, mas na qual não se sentem à vontade. A maravilhosa tomada de John Wayne, no final de *Rastros de ódio*, resume a energia desse tipo de Herói. Wayne aparece enquadrado pela moldura da porta de uma cabana, do lado de fora, como um marginal para sempre cortado das alegrias e do conforto da família. Esse tipo de Herói não se limita aos filmes de faroeste. Pode ser usado com muita eficiência em dramas ou filmes de ação, em que um detetive recluso é tentado a viver uma nova aventura, em que um eremita ou alguém que vive isolado é chamado novamente à sociedade, ou quando uma pessoa que escolheu uma solidão emocional é desafiada a entrar novamente no mundo das relações.

Da mesma forma que ocorre com os Heróis orientados para o grupo, esses heróis solitários têm a escolha final de retornar a seu estado inicial (no caso, solidão) ou de permanecer no Mundo Especial do segundo ato. Alguns Heróis começam como solitários e terminam como Heróis ligados ao grupo, e optam por ficar em sociedade.

Heróis catalisadores

Um certo tipo de Herói constitui uma exceção à regra que diz que o herói é, geralmente, o personagem que sofre a maior transformação. São os Heróis catalisadores, figuras centrais que podem agir heroicamente, mas que não mudam muito, porque sua função principal é provocar transformações nos outros. Como um catalisador em química, sua presença provoca uma mudança no sistema, mas eles não mudam.

Um bom exemplo é Axel Foley, o personagem de Eddie Murphy em *Um tira da pesada.* Sua personalidade já está perfeitamente formada e determinada no começo da história. Este personagem não chega a desenvolver uma trajetória,

porque não tem muito aonde ir. Não aprende nem muda muito, no decorrer da história, mas provoca grandes mudanças em seus colegas da polícia de Beverly Hills, Taggart e Rosewood. Graças à influência de Axel, ambos desenvolvem trajetórias consideráveis, passando de certinhos e caxias para espertos e com jogo de cintura. Na verdade, embora Axel seja a figura central, o principal oponente do vilão, o personagem com os melhores diálogos e que passa mais tempo em cena, pode-se argumentar que ele não é o verdadeiro Herói, mas o Mentor da história, enquanto o jovem Rosewood (Judge Reinhold) é o verdadeiro herói, porque é quem mais aprende.

Os heróis catalisadores são especialmente úteis para seriados. Como o Cavaleiro Solitário ou o Super-Homem, esses Heróis sofrem poucas mudanças internas, mas agem primordialmente no sentido de ajudar ou guiar os outros em seu crescimento. É claro que é uma boa ideia, de vez em quando, dar até mesmo a esses personagens alguns momentos de crescimento e mudança, a fim de que eles não cansem nem percam a credibilidade.

O *caminho dos heróis*

Os Heróis são símbolos da alma em transformação, e da jornada que cada pessoa percorre na vida. Os estágios dessa progressão, os estágios naturais da vida e do crescimento, formam a Jornada do Herói. O arquétipo do Herói é um campo rico para ser explorado por escritores e por quem está numa busca espiritual. O livro de Carol S. Pearson intitulado O *despertar do herói interior* subdivide ainda mais a ideia do Herói em arquétipos úteis (Inocente, Órfão, Mártir, Caminhante, Guerreiro, Protetor, O que Busca, Amante, Destruidor, Criador, Governante, Mágico, Sábio, Bobo), e dá gráficos do progresso emocional de cada um deles. É um bom guia para um entendimento psicológico mais profundo do herói, em suas múltiplas facetas. As avenidas especiais trilhadas pelas heroínas femininas são descritas por Maureen Murdock em *The Heroine's Journey: Woman's Quest for Wholeness.*

Mentor: Velha ou Velho Sábio

"Que a Força esteja com você!"
Guerra nas estrelas, de George Lucas

Um arquétipo que freqüentemente encontramos nos sonhos, mitos e histórias é o *Mentor*— em geral, uma figura positiva que ajuda ou treina o herói. O nome que Campbell dá a essa força é *Velho Sábio* ou *Velha Sábia.* Esse

arquétipo se expressa em todos aqueles personagens que ensinam e protegem os heróis e lhes dão certos dons. Pode ser Deus caminhando com Adão no Jardim do Éden, Merlin guiando o rei Arthur, a Fada-Madrinha ajudando Cinderela, ou um sargento veterano dando conselhos a um recruta novato. Mas a relação entre o herói e o Mentor é uma das mais ricas fontes de entretenimento na literatura e no cinema.

A palavra "Mentor" vem da *Odisseia*. Um personagem chamado Mentor guia o jovem herói, Telêmaco, em sua Jornada de Herói. Na verdade, é a deusa Atena que ajuda Telêmaco, assumindo a forma de Mentor (ver no capítulo "Encontro com o Mentor" uma discussão mais completa sobre o papel de Mentor).

Com frequência, os Mentores falam com a voz de um deus, ou são inspirados pela sabedoria divina. Os bons mestres e os Mentores *entusiasmam*, no sentido original da palavra. "Entusiasmo" deriva do grego *en theos*, em deus, significando "inspirado por deus, tendo um deus em si, ou estando na presença de um deus".

Função psicológica

Na anatomia da psique humana, os mentores representam o *self*, o deus dentro de nós, o aspecto da personalidade que está ligado a todas as coisas. O se//superior é a parte mais sábia, mais nobre, mais parecida com um deus em nós. Como o Grilo Falante, na versão da Disney para o *Pinóquio*, o se//atua como uma consciência, para nos guiar na estrada da vida quando não houver uma Fada Azul ou um Gepeto por perto, para nos proteger e nos mostrar o que é certo ou errado.

As figuras de Mentores, seja nos sonhos, nos contos de fadas, nos mitos ou nos roteiros, representam as mais elevadas aspirações dos heróis. São aquilo em que o herói pode transformar-se, se persistir na sua Estrada de Heróis. Muitas vezes, o Mentor foi um herói que sobreviveu aos obstáculos anteriores da vida, e agora está passando a um mais jovem a dádiva de seu conhecimento e sabedoria.

O arquétipo do Mentor se relaciona intimamente à imagem de um dos pais. A Fada-Madrinha, em histórias como *Cinderela*, pode ser interpretada como o espírito protetor da mãe morta da menina. Merlin é um pai de criação para o jovem rei Arthur, cujo pai morreu. Muitos heróis buscam Mentores porque seus próprios pais não desempenham papéis que possam ser modelos convenientes.

Funções dramáticas

Ensinar

Da mesma forma que aprender é uma importante função do herói, ensinar ou treinar é uma função-chave do Mentor. Sargentos, instrutores, professores, guias, pais, avós, velhos treinadores de boxe rabugentos, e todos aqueles que ensinam truques a um herói são manifestações desse arquétipo. É claro que ensinar é uma estrada de mão dupla. Qualquer pessoa que já tenha ensinado sabe que a gente aprende tanto com os alunos quanto ensina a eles.

Dar presentes

Dar presentes também é uma importante função desse arquétipo. Na análise que Vladimir Propp fez do conto popular russo, ele identifica essa função como a do "doador" ou provedor: trata-se de alguém que ajuda o herói temporariamente, em geral dando a ele algum presente. Pode ser uma arma mágica, uma chave ou pista importante, algum alimento ou remédio mágico, ou um conselho que pode salvar a vida. Nos contos de fadas, o doador pode ser o gato de uma bruxa, agradecido pela bondade de uma menininha, e que dá a ela um pente e uma toalha. Mais tarde, quando a menina é perseguida pela bruxa, a toalha se transforma num rio encarpelado, e o pente torna-se uma floresta, para bloquear a perseguição da bruxa.

Os filmes estão cheios de exemplos desses presentes, do bandidinho Puttynose dando a James Cagney sua primeira arma, em *O inimigo público*, a Obi Wan Kenobi dando a Luke Skywalker a espada de luz que fora de seu pai. Hoje em dia, o presente tanto pode ser uma senha de computador quanto a pista para o covil de um dragão.

Presentes na mitologia

A doação de presentes, ou seja, a função de doador do Mentor, desempenha um papel importante na mitologia. Muitos heróis receberam presentes de seus Mentores, os deuses. Pandora, cujo nome significa "com todos os dons", foi coberta de presentes, inclusive o vingativo presente de Zeus — a caixa que ela não deveria abrir. Heróis como Hércules também ganharam presentes de seus Mentores. Mas, entre os gregos, o herói mais bem dotado foi Perseu.

Perseu

O ideal grego do heroísmo expressou-se em Perseu, o Matador de Monstros. Ele se distingue por ser um dos heróis mais bem equipados, tão carregado de presentes recebidos das potências superiores que é até espantoso que ele

conseguisse andar. Pouco a pouco, com a ajuda de Mentores como Hermes e Atena, ele foi ganhando sandálias aladas, uma espada mágica, um elmo que o tornava invisível, uma foice mágica, um espelho mágico, a cabeça de Medusa, que transformava em pedra quem a olhasse, e uma sacola mágica para guardar a cabeça. Como se isso tudo não bastasse, a versão cinematográfica da história de Perseu, *Fúria de Titãs,* lhe dá também o cavalo voador, Pégaso.

Na maioria das histórias, isso seria um exagero. Mas Perseu é entendido como o paradigma de todos os heróis, por isso compreende-se que ele seja tão presenteado pelos deuses, seus Mentores em sua busca.

Os presentes devem ser merecidos

Na análise que Propp faz dos contos russos, observa que os personagens dos doadores dão presentes mágicos aos heróis, mas geralmente só depois que estes tenham passado por algum tipo de teste. Essa é uma boa regra: *O presente ou ajuda deve ser conquistado, merecido, por meio de um aprendizado, um sacrifício ou um compromisso.* Os heróis de contos de fadas acabam ganhando a ajuda de animais e criaturas mágicas porque foram bondosos para eles, no início da história, dividindo a comida, ou protegendo-os de maus tratos.

Mentor como inventor

Por vezes, o mentor funciona como um cientista ou inventor, cujos presentes são suas descobertas, planos ou invenções. O grande inventor do mito clássico é Dédalo, que projetou o Labirinto e outras maravilhas para os governantes de Creta. Como artesão-mestre da história de Teseu e o Minotauro, ele ajudou a criar o monstro Minotauro e projetou o Labirinto como uma espécie de jaula gigantesca para prendê-lo. Como Mentor, Dédalo deu a Ariadne o novelo de lã que permitiu a Teseu entrar e sair vivo do Labirinto.

Depois, aprisionado no próprio Labirinto que criou, em castigo por ter ajudado Teseu, Dédalo também inventou as famosas asas de cera e penas que permitiram a ele e a seu filho Ícaro escapar. Como Mentor de Ícaro, aconselhou o filho a não voar perto demais do sol. Mas Ícaro, que crescera na escuridão dos porões do Labirinto, foi irresistivelmente atraído pelo sol, ignorou o conselho do pai e despencou para a morte, quando a cera derreteu. O melhor conselho não vale nada, se não for seguido.

A consciência do herói

Alguns Mentores desempenham um papel especial, como consciência do herói. Personagens como o Grilo Falante, em *Pinóquio,* ou o Groot, de Walter Brennan, em Rio *vermelho,* tentam manter viva no herói a lembrança de um

código moral. Entretanto, o herói pode se rebelar contra uma consciência insistente. Convém lembrar aos Mentores em perspectiva que, na versão original de Collodi, Pinóquio esmaga o Grilo para que ele cale a boca. O anjo no ombro de um herói nunca consegue apresentar argumentos tão sedutores quanto os do diabo no outro ombro.

Motivação

Outra função importante do arquétipo do Mentor é motivar o herói e ajudá-lo a vencer o medo. Muitas vezes, basta o presente para lhe transmitir confiança e motivação. Em outros casos, o Mentor mostra algo ao herói, ou arruma as coisas de tal modo que ele fica com vontade de agir e se lança à aventura.

Em alguns casos, o herói está tão relutante ou temeroso que deve ser empurrado à aventura. Um Mentor pode ter que dar um leve pontapé na bunda do herói, para que a aventura, enfim, se desenvolva.

Plantar

Uma função comum do arquétipo de Mentor é plantar informação, um adereço ou um indício que, depois, vai se tornar importante. Os filmes de James Bond têm uma cena obrigatória, na qual Q, o mestre de armas, um dos Mentores recorrentes de Bond, descreve o funcionamento de alguma nova engenhoca incluída na pasta, a um entediado 007. Essa informação é plantada, e se destina a que a plateia tome conhecimento dela, mas a esqueça, até o momento do clímax em que o truque vai salvar a vida do herói. Essas construções ajudam a amarrar o começo e o fim da história, e mostram que, em algum momento, tudo o que foi aprendido com um Mentor se torna útil.

Iniciação sexual

No campo amoroso, a função do Mentor pode ser nos iniciar nos mistérios do amor e do sexo. Na índia, fala-se do *shakti* — um iniciador sexual, um parceiro que ajuda a experimentar o poder do sexo como veículo para um estágio superior de consciência. Um *shakti* é uma manifestação de Deus, um Mentor que conduz o amante a experimentar o divino.

Os sedutores e os ladrões da inocência ensinam lições da maneira mais dura. Pode haver um lado de sombra em Mentores que levam o herói pela estrada perigosa do amor obsessivo ou do sexo manipulativo e sem amor. Há muitas maneiras de aprender.

Tipos de mentor

Como os heróis, os mentores podem se dispor, ou não, a esse papel. Algumas vezes, podem ensinar sem querer. Em outros casos, ensinam por meio do mau exemplo. A derrocada de um Mentor enfraquecido e tragicamente cheio de defeitos pode mostrar ao herói as armadilhas que deve evitar. Assim como acontece com os heróis, alguns lados obscuros ou negativos podem se expressar por meio deste arquétipo.

Mentores escuros

Em certas histórias, o poder do arquétipo do Mentor pode ser usado para desorientar a plateia. Nos *thrillers*, a máscara do Mentor algumas vezes é uma isca, usada para atrair o herói ao perigo. Ou então, em filmes de um anti-herói gângster, como O *inimigo público* ou *Os bons companheiros*, em que todos os valores heroicos convencionais estão invertidos, aparece um anti-Mentor para guiar o anti-herói no caminho do crime e da destruição.

Outra inversão da energia desse arquétipo é um tipo especial de *Guardião de Limiar* (arquétipo que será discutido no capítulo "Guardião de Limiar"). Um exemplo se encontra em *Tudo por uma esmeralda*, em que tudo indica que a agente literária de Joan Wilder, falante e provocadora, é um Mentor que orienta a carreira dela e lhe dá conselhos sobre os homens. Mas quando Joan está a ponto de cruzar o limiar da aventura, a agente tenta detê-la, avisando-a dos perigos iminentes e a enchendo de dúvidas. Em vez de motivá-la, como um verdadeiro Mentor, a agente transforma-se num obstáculo no caminho da heroína. Isso é psicologicamente muito verdadeiro, na vida real, pois com frequência temos que ultrapassar ou superar a energia de nossos melhores professores, de modo a podermos passar ao próximo estágio de desenvolvimento.

Mentores caídos

Alguns Mentores ainda estão trilhando seu próprio caminho, em sua Jornada de Herói pessoal. Podem estar vivendo uma crise de confiança na vocação. Podem estar enfrentando problemas com o envelhecimento, ou se aproximando do limiar da morte, ou ter se afastado da estrada do herói. O herói pode precisar do Mentor para lhe dar apoio mais uma vez, e há sérias dúvidas de que o Mentor possa conseguir dar essa força. Em *Uma equipe muito especial*, Tom Hanks faz o papel de um antigo herói esportivo marginalizado por uma contusão e transformado em Mentor muito contra a vontade. É um personagem que decaiu, e a plateia fica torcendo para que ele se endireite e esteja à altura de sua tarefa de ajudar os heróis. Um Mentor desses pode ter que atravessar todos os estágios de sua própria Jornada de Herói, em seu próprio caminho para a

redenção.

Mentores continuados

Os Mentores também são úteis para designar missões e desencadear a ação das histórias. Por esse motivo, são muito frequentes nos elencos de seriados. Esses Mentores Continuados incluem Mr. Waverly, em *O Agente da U.N.C.L.E.*, "M", nos filmes de James Bond,"O Chefe", em *Agente 86*, Will Geer e Ellen Corby como os avós de *Os Waltons,* Alfred em *Batman*, o funcionário da CIA vivido por James Earl Jones em *Jogos patrióticos* e *Caçada ao outubro vermelho* etc.

Mentores múltiplos

Um herói pode ser treinado por uma variedade de Mentores que lhe ensinam habilidades específicas. Seguramente, Hércules é o mais bem treinado de todos os heróis, pois tem como Mentores especialistas em luta, arco-e-flecha, montaria, manuseio de armas, sabedoria, virtude, música. Chega até a fazer, com um dos Mentores, um curso de treinamento sobre como conduzir uma carruagem. Todos nós aprendemos o que sabemos com uma série de Mentores, incluindo pais, irmãos e irmãs mais velhos, amigos, amantes, professores, patrões, colegas de trabalho, terapeutas e outros.

Os Mentores Múltiplos podem ser necessários para exprimir as diferentes funções do arquétipo. Nos filmes de James Bond,

o agente 007 sempre volta à base para se reunir e aconselhar-se com o Velho Sábio, o espião-mestre "M", que lhe confia tarefas, dá conselhos e advertências. Mas a função de dar presentes a esse herói é delegada a "Q", o senhor das armas e truques secretos. Além disso, a senhorita Moneypenny também oferece a Bond algum apoio emocional, bem como conselhos e informações críticas, e com isso representa outro aspecto do Mentor.

Mentores cômicos

Um tipo especial de Mentor aparece nas comédias românticas. É comum que seja o amigo ou colega do herói, geralmente do mesmo sexo. Aconselha sobre o amor: vá em frente e esqueça essa tristeza; finja que tem um caso, para seu marido ficar com ciúmes; faça de conta que está interessada nas coisas de que ele gosta; impressione a amada com presentes, flores ou belas palavras; seja mais agressivo etc. Esses conselhos quase sempre acabam levando o herói a uma situação temporária que parece ser o maior desastre, mas, no fim, tudo acaba dando certo. Esses personagens estão sempre presentes nas comédias românticas, principalmente as dos anos 1950, quando filmes como *Confidencias*

à meia-noite ou *Volta, meu amor* tinham sempre um papel para atores como Thelma Ritter ou Tony Randall, que desempenhavam essa versão divertida e sarcástica de Mentores.

Mentor como xamã

O personagem do Mentor, nas histórias, está intimamente ligado à ideia do *xamã* ou curandeiro das culturas tribais. Da mesma forma que os Mentores guiam o herói pelo Mundo Especial, os xamãs guiam as pessoas pela vida. Viajam a outros mundos, em sonhos e visões, e de lá trazem de volta histórias que vão curar suas tribos. Muitas vezes, uma das funções do Mentor é ajudar o herói a procurar uma visão que lhe sirva de guia, numa busca de um outro mundo.

Flexibilidade do arquétipo do mentor

Como os outros arquétipos, o personagem do Mentor ou doador não é um tipo rígido e previsível, mas uma *função,* um trabalho que pode ser desempenhado por vários personagens diferentes, no decorrer de uma história. Um personagem que manifesta primordialmente outro arquétipo — o herói, o camaleão, o pícaro, até mesmo o vilão — pode usar, provisoriamente, a máscara de Mentor, para ensinar ou dar algo ao herói.

Nos contos de fadas russos, o maravilhoso personagem da bruxa Baba Yaga é uma figura de Sombra que, às vezes, põe a máscara do Mentor. Na superfície, é uma bruxa horrenda e canibal, que representa o lado escuro da floresta, seu poder devorador. Mas, assim como a floresta, ela também pode ser aplacada e cumular o viajante de presentes. Se o príncipe Ivan for bondoso e respeitoso para com ela, Baba Yaga pode lhe dar o tesouro mágico de que ele necessita para salvar a princesa Vasilisa.

Embora Campbell tenha chamado essas figuras de Velha ou Velho Sábio, às vezes elas não são velhas nem sábias. Muitas vezes, os mais jovens, em sua inocência, são capazes de dar lições aos mais velhos. O personagem mais tolo de uma história pode ser justamente aquele com quem mais aprendemos. Da mesma forma que ocorre com outros arquétipos, a função de um Mentor é muito mais importante do que sua mera descrição física. São os *atos* do personagem que determinam qual dos arquétipos está se manifestando naquele momento.

Muitas histórias não têm um personagem específico que possa ser identificado como o Mentor. Não apresentam nenhuma figura de barbas brancas e cara de mago e que ande de um lado para outro no papel de Velho Sábio. No entanto, quase toda história, em algum ponto, recorre à energia desse arquétipo.

Mentores internos

Em alguns filmes de faroeste ou *noir,* o herói é um personagem experiente e calejado, que não precisa de Mentor ou guia. Já internalizou esse arquétipo, que agora vive dentro dele, como um código íntimo de comportamento. O Mentor pode ser o código de conduta de um pistoleiro, ou as noções secretas de honra respeitadas por Sam Spade ou Philip Marlowe. Um código de ética pode ser a manifestação não-personificada de um Mentor, guiando as ações do herói. Não é raro que um herói refira-se a um Mentor que significou algo para ele, anteriormente na vida, mesmo se não aparece na história nenhum personagem de Mentor. Um herói pode recordar "Minha mãe / meu pai / meu avô / meu sargento-instrutor costumava dizer..." e então exprimir a sabedoria contida no conselho que será crucial para resolver o problema da história. A energia do arquétipo de Mentor também pode estar investida num adereço, como um livro ou outro objeto, que guia o herói em sua busca.

Colocação dos mentores

Embora a Jornada do Herói, muitas vezes, encontre o Mentor já no primeiro ato, a colocação do Mentor numa história é uma consideração prática. Pode ser necessário, em qualquer ponto da história, a presença de um personagem que saiba tudo sobre cordas, que tenha o mapa de uma região desconhecida, ou que possa dar ao herói a informação vital no momento exato. Os Mentores podem surgir no começo de uma história ou esperar na coxia até que sejam necessários, no instante crítico do segundo ato ou do terceiro ato.

Os Mentores fornecem aos heróis motivação, inspiração, orientação, treinamento e presentes para a jornada. Todo herói é guiado por alguma coisa, e uma história que não reconheça isso e não deixe um espaço para essa energia estará incompleta. Quer se exprima como um personagem concreto ou como um código de conduta interno, o arquétipo do Mentor é uma arma poderosa nas mãos do escritor.

Guardião de Limiar

"... De minha parte, algo me diz que ele nunca
vai levar essa jornada a bom termo..."
Homero, *Odisseia*

Todos os heróis encontram obstáculos na estrada da aventura. Em cada portão de entrada a um novo mundo há guardiões poderosos defendendo esse limiar, e ali colocados para impedir a passagem e a entrada de quem não for digno. Eles exibem ao herói uma cara ameaçadora, mas, se forem devidamente compreendidos, podem ser ultrapassados, superados, e até transformados em aliados. Muitos heróis (e muitos escritores) encontram *Guardiões de Limiares.* Compreender a natureza deles pode ajudar na decisão de como lidar com eles.

Geralmente, os Guardiões de Limiares não são os principais vilões ou antagonistas nas histórias. Na maioria das vezes, são capatazes do vilão, asseclas menores ou mercenários contratados para guardar o acesso ao quartel-general do chefe. Também podem ser figuras neutras, que simplesmente fazem parte da paisagem no Mundo Especial. Em alguns casos raros, podem ser ajudantes secretos, colocados no caminho do herói para testar sua disposição ou capacidade.

É comum haver uma relação simbiótica entre um vilão e um Guardião de Limiar. Na natureza, um animal poderoso como um urso pode, às vezes, tolerar que um animal menor, como uma raposa, faça a toca na entrada de sua caverna. A raposa, com seu cheiro forte e dentes afiados, tende a impedir que outros animais venham passear na caverna enquanto o urso está dormindo. E também serve como um sistema de alarme prévio, fazendo barulho se alguma coisa tentar entrar. De forma semelhante, os vilões das histórias muitas vezes se apóiam em subalternos, como porteiros, guarda-costas, sentinelas ou mercenários, para protegê-los e avisá-los sempre que um herói aproxima-se do Limiar da fortaleza do vilão.

Função psicológica: neuroses

Esses Guardiões podem representar os obstáculos comuns, que todos nós temos que enfrentar no mundo que nos cerca: azar, preconceitos, opressão ou pessoas hostis, como a garçonete que se recusa a atender ao pedido simples de Jack Nicholson em *Cada um vive como quer.* Contudo, num nível psicológico mais profundo, eles representam nossos demônios internos: as neuroses, cicatrizes emocionais, vícios, dependências e autolimitações que seguram nosso crescimento e progresso. Parece que, cada vez que a gente tenta fazer uma grande mudança na vida, esses demônios íntimos erguem-se com toda a força, não necessariamente para nos deter, mas para testar e verificar se estamos realmente determinados a aceitar o desafio da mudança.

Função dramática: testar

Testar o herói é a função dramática primordial do Guardião de Limiar. Quando os heróis se confrontam com uma dessas figuras, precisam decifrar um enigma, ou passar por um teste. Como a Esfinge, que apresenta um enigma a Édipo, para que ele possa continuar sua jornada, um Guardião de Limiar desafia o herói e o experimenta, em seu caminho.

Como lidar com esses obstáculos aparentes? Os heróis têm uma gama de opções. Podemos dar meia-volta e sair correndo, atacar o oponente de frente, usar a astúcia e enganá-lo, subornó-lo ou aplacá-lo, ou ainda transformar um aparente inimigo num Aliado. (Embora não pretendamos discutir o *Aliado* como um arquétipo separado, os heróis são auxiliados por uma variedade de arquétipos coletivamente conhecidos como Aliados.)

Uma das maneiras mais eficazes de lidar com um Guardião de Limiar é "entrar na pele" dele, assim como um caçador procura entrar na mente de um animal perseguido. Os índios das planícies usavam peles de búfalo para se aproximar da manada de bisões numa distância que lhes permitisse atirar com o arco. O herói pode conseguir ultrapassar um Guardião de Limiar penetrando no seu espírito ou adquirindo sua aparência. Um bom exemplo ocorre no segundo ato de O *Mágico de Oz,* quando o Homem de Lata, o Leão Medroso e o Espantalho vão ao castelo da Bruxa salvar Dorothy, que fora raptada. A situação parece sem esperanças: Dorothy está dentro de um castelo fortificado, defendido por um regimento de soldados de aspecto ameaçador que marcham de um lado para o outro, cantando. Não há possibilidade de que os três amigos consigam derrotar uma força dessas.

Contudo, nossos heróis são emboscados por três sentinelas e, no entanto, os derrotam e se apossam dos uniformes e armas. Disfarçados de soldados, juntam-se ao final de uma coluna em marcha, e assim entram no castelo. Transformaram

um ataque numa vantagem, literalmente entrando na pele de seus oponentes. Em vez de tentarem, inutilmente, derrotar um inimigo de força superior, eles *se transformam*, provisoriamente, no inimigo.

É importante que um herói reconheça que essas figuras são uma manifestação do Guardião de Limiar. Na vida cotidiana, provavelmente você já encontrou resistência quando tenta fazer uma mudança positiva. As pessoas em volta, mesmo as que gostam de você, muitas vezes relutam em vê-lo mudar. Estão acostumadas às suas neuroses e sabem conviver com elas, às vezes até se beneficiando disso. A ideia de uma mudança em você as ameaça. Se elas resistem, é importante que você perceba que estão apenas funcionando como um Guardião de Limiar, testando você, para verem se está mesmo determinado.

Sinais de um novo poder

Os heróis bem-sucedidos aprendem a reconhecer que o Guardião de Limiar não é um inimigo ameaçador, mas um Aliado útil, e um indicador prévio de que está a caminho um novo poder ou acontecimento. Guardiões de Limiar que parecem estar atacando, na verdade, podem estar fazendo um favor ao herói.

Os heróis também aprendem a reconhecer a resistência como uma fonte de força. Assim como na ginástica, quanto maior é a resistência, maior é a força. Em vez de atacar de frente o poder de um Guardião de Limiar, os heróis aprendem a usá-lo, para que não o prejudique. Pode até reforçar o Guardião. As artes marciais ensinam que a força de um adversário pode ser usada contra ele. Assim, o ideal é que um Guardião de Limiar não seja derrotado, mas *incorporado* (literalmente: trazido para dentro do corpo). Os heróis aprendem os truques dos Guardiões, os absorvem, e seguem adiante. Em última análise, os heróis plenamente desenvolvidos se compadecem de seus inimigos aparentes, e preferem transcendê-los a destruí-los.

Os heróis devem aprender a ler os sinais de seus Guardiões de Limiar. Em *O poder do mito,* Joseph Campbell ilustra essa ideia lindamente, com um exemplo do Japão. Muitas vezes, as entradas dos templos japoneses são guardadas por estátuas de demônios de aspecto feroz. A primeira coisa que se vê é uma mão erguida, como a de um policial que ordena "Pare!". Mas, olhando mais de perto, nota-se que a outra mão convida a entrar. A mensagem é: os que se assustam com a aparência exterior não podem entrar no Mundo Especial, mas aqueles que sabem ver além das impressões superficiais e enxergar a realidade interna são bem-vindos.

*** * ***

Nas histórias, um Guardião de Limiar pode assumir uma fantástica variedade de formas diferentes. Podem ser guardas de fronteira, sentinelas, vigias, guarda-costas, bandidos, editores, porteiros, professores que aplicam exames de admissão, qualquer um cuja função seja bloquear temporariamente o caminho do herói e testar seus poderes. A energia de um Guardião de Limiar pode até não estar encarnada num personagem, mas pode ser encontrada num adereço, num elemento arquitetônico, num animal ou numa força da natureza que impeça o progresso do herói e o ponha à prova. Aprender a lidar com o Guardião de Limiar é um dos maiores testes da Jornada do Herói.

Arauto

"Se você o construir, eles virão."
A Voz, em *Campo dos sonhos,*
roteiro de Phil Alden Robinson a partir do
romance *Shoeless Joe,* de W.P. Kinsella

É comum que apareça no primeiro ato uma força que traduz um desafio ao herói. É a energia do arquétipo do *Arauto.* Como os arautos da cavalaria medieval, os personagens do Arauto lançam desafios e anunciam a vinda de uma mudança significativa. Os arautos da cavalaria tinham a responsabilidade de acompanhar as linhagens e conhecer as cotas de armas. Desempenhavam o papel importante de reconhecer quem era quem, identificando as pessoas e suas relações em batalhas, torneios e em grandes ocasiões oficiais, como casamentos. Eram os encarregados do protocolo, na época. No começo da guerra, um arauto podia ser chamado para recitar as causas do conflito. Ou seja, para fornecer sua motivação. Em *Henrique V,* de Shakespeare, os embaixadores do Delfim (príncipe coroado) da França atuam como arautos, quando trazem ao jovem rei da Inglaterra o presente insultuoso de bolas de tênis, o que deixa implícito que o jovem rei Henrique só serve para coisas frívolas, como jogos de tênis. A aparição desses arautos é a faísca que desencadeia a guerra. Mais tarde, o personagem de Mountjoy, o Arauto do Delfim, conduz as mensagens trocadas pelo rei Henrique e seu senhor durante a crucial batalha de Agincourt.

Numa construção típica, na fase inicial de uma história, os heróis de alguma forma "iam levando". Levavam uma vida um tanto desequilibrada, por meio de uma série de mecanismos de defesa ou de tolerância. De repente, entra na história uma nova energia que torna impossível que o herói simplesmente continue a "ir levando". Uma nova pessoa, condição ou informação desequilibra de vez o herói; daí por diante, nada, nunca mais, será igual. É preciso tomar uma decisão, agir, enfrentar o conflito. Foi entregue um Chamado à Aventura, geralmente por um personagem que é a manifestação do arquétipo do Arauto. Os Arautos são tão necessários na mitologia que o deus grego Hermes (o romano Mercúrio) foi destinado a expressar essa função. Hermes aparece em toda parte

como o mensageiro ou Arauto dos deuses, desempenhando alguma tarefa ou levando algum recado a mando de Zeus. No começo da *Odisseia,* Hermes, a pedido de Atena, leva uma mensagem de Zeus à ninfa Calipso, para que ela liberte Odisseu (Ulisses). O aparecimento de Hermes como Arauto é que põe a história em movimento.

Função psicológica: chamar à mudança

Os Arautos desempenham função psicológica importante, ao anunciarem a necessidade de mudança. Algo no nosso íntimo sabe quando estamos prontos para mudar, e nos envia uma mensagem. Pode ser uma figura de sonho, uma pessoa real ou uma nova ideia que encontramos. Em *Campo dos sonhos,* é a Voz misteriosa que o herói ouve, a dizer: "Se você o construir, eles virão." O Chamado pode vir de um livro que lemos, ou de um filme que vimos. Mas algo dentro de nós é tocado, como um sino que leva um golpe, e as vibrações resultantes espalham-se por nossa vida, até que a mudança seja inevitável.

Função dramática: motivação

Os Arautos fornecem motivação, lançam um desafio ao herói e desencadeiam a ação da história. Alertam o herói (e a plateia) para o fato de que a mudança e a aventura estão chegando.

Um exemplo do arquétipo do herói como motivador num filme pode ser o de *Interlúdio,* de Alfred Hitchcock. Cary Grant faz o papel de um agente secreto, tentando atrair para uma causa nobre Ingrid Bergman, a filha de um espião nazista. A um só tempo, ele oferece a ela um desafio e uma oportunidade. Ela pode superar sua má reputação e a vergonha da família dedicando-se à nobre causa de Cary. (No fim das contas, a causa acaba não sendo tão nobre, mas isso é outra história.)

Como a maioria dos heróis, o personagem dela tem medo da mudança e reluta em aceitar o desafio. Mas Grant, à maneira de um arauto medieval, faz a moça recordar seu passado e dá a ela motivação para agir. Faz com que a moça ouça a gravação de uma discussão que ela teve com o pai, na qual renunciava à espionagem dele e declarava sua lealdade aos Estados Unidos. Confrontada com a prova de seu patriotismo, ela aceita o Chamado à Aventura. Está motivada.

O Arauto pode ser uma pessoa ou uma força. A chegada de uma tempestade ou dos primeiros tremores de terra, em filmes como *Furacão* ou *Terremoto,* pode

ser o Arauto da aventura. A queda da bolsa de valores ou a declaração da guerra já puseram várias histórias em marcha.

É comum que o Arauto seja apenas um modo de levar ao herói a notícia de uma nova energia que irá afetar o equilíbrio. Pode ser um telegrama ou um telefonema. Em *Matar ou morrer,* o Arauto é um telegrafista que conta a Gary Cooper que inimigos saíram da cadeia e estão a caminho da cidade para matá-lo. Em *Tudo por uma esmeralda,* o Arauto para Joan Wilder é um mapa do tesouro que chega pelo correio, e o telefonema de uma irmã dela, mantida como refém na Colômbia.

Tipos de arauto

O Arauto pode ser uma figura positiva, negativa ou neutra. Em algumas histórias, é um vilão ou seu emissário, talvez lançando um desafio direto ao herói ou tentando enganá-lo, para que ele se envolva. No filme *Arabesque,* o Arauto é o secretário particular do vilão, que tenta atrair para o perigo o herói — um professor universitário de poucos recursos —, com uma oferta de trabalho tentadora. Em alguns casos, um Arauto vilão pode anunciar o desafio diretamente à plateia, mas não ao herói. Em *Guerra nas estrelas,* a primeira aparição de Darth Vader, quando ele captura a princesa Leia, revela ao público que alguma coisa está desequilibrada, mesmo antes que o herói, Luke Skywalker, entre em cena.

Em outras histórias, o Arauto é um agente das forças do bem, chamando o herói para uma aventura positiva. A máscara de Arauto pode ser usada, temporariamente, por um personagem que encarna primordialmente algum outro arquétipo. Um Mentor muitas vezes age como Arauto, desafiando o herói. O Arauto pode ser a amada do herói, ou um Aliado, ou ainda alguém neutro, como um Pícaro ou um Guardião de Limiar.

*** * ***

O arquétipo do Arauto pode entrar em cena em praticamente qualquer ponto da história, mas é empregado com maior frequência no primeiro ato, para ajudar a impelir o herói à aventura. Seja um chamado interior, um desenvolvimento externo ou um personagem com notícias de mudança, a energia do Arauto é necessária em quase toda história.

Camaleão

"Você pode esperar o inesperado."
Publicidade para o filme *Charada*

É comum que se tenha dificuldade em captar o arquétipo fugidio do *Camaleão,* talvez porque é de sua própria natureza estar mudando e ser instável. Sua aparência e características mudam assim que é examinado de perto. Entretanto, trata-se de um poderoso arquétipo. Entender seu funcionamento pode ser muito útil — tanto na narrativa como na vida.

Com frequência os heróis encontram figuras — muitas vezes, do sexo oposto — cuja principal característica é que parecem estar sempre mudando, do ponto de vista do herói. É comum que o interesse amoroso do herói, ou sua parceira romântica, manifeste as qualidades de um Camaleão. Todos temos experiências de relações nas quais nosso parceiro é dúbio, tem duas caras, ou é espantosamente mutante. Em *Atração fatal, o* herói se defronta com uma Camaleoa, que abandona os gestos de amante apaixonada pelos de uma harpia enlouquecida e assassina.

Os Camaleões mudam de aparência ou de estado de espírito. Tanto para o herói como para o público, é difícil ter certeza do que eles são. Podem induzir o herói ao erro ou deixá-lo na dúvida, sua lealdade ou sinceridade estão sempre em questão. Um Aliado ou amigo do mesmo herói pode também agir como Camaleão, nas comédias de amizade ou aventura. Magos, bruxas e ogros são Camaleões tradicionais no mundo dos contos de fadas.

Função psicológica

Um propósito psicológico importante do arquétipo do Camaleão é expressar a energia do *animus* e da *anima,* termos usados pelo psicólogo Carl Jung. O *animus é* o nome que Jung dá ao elemento masculino no inconsciente feminino, ao emaranhado de imagens positivas e negativas de masculinidade nos sonhos e fantasias de uma mulher. A *anima* é o elemento feminino correspondente no

inconsciente masculino. Segundo essa teoria, as pessoas têm um conjunto completo tanto de qualidades femininas como de masculinas, e ambas são necessárias para a sobrevivência e o equilíbrio interno.

Historicamente, as características femininas nos homens e as características masculinas nas mulheres têm sido severamente reprimidas pela sociedade. Os homens aprendem muito cedo a somente mostrar o lado macho e não-emocional de si mesmos. As mulheres são ensinadas pela sociedade a abafar suas qualidades masculinas. Isso pode levar a problemas emocionais e até mesmo físicos. Os homens, agora, vêm lutando para readquirir algumas de suas qualidades femininas suprimidas — sensibilidade, intuição, e a capacidade de sentir e expressar emoções. As mulheres, às vezes, passam a vida adulta tentando recuperar dentro de si as energias masculinas que a sociedade desencorajou: poder, firmeza e autoconfiança.

Essas qualidades reprimidas vivem dentro de nós e se manifestam em sonhos e fantasias, na forma do *animas* ou da *anima.* Podem assumir a forma de personagens como professores do sexo oposto, membros da família, colegas de turma, deuses ou monstros, que permitem que expressemos essa nossa força interna, inconsciente, mas poderosa. Um encontro com o *animas* ou a *anima,* em sonhos ou fantasia, é considerado um passo importante do crescimento psicológico.

Projeção

Também podemos nos defrontar com eles na realidade. Naturalmente, procuramos pessoas que casem com a imagem interior que temos do sexo oposto. Muitas vezes imaginamos essa semelhança e *projetamos* nosso desejo de reencontro com a *anima* ou o *animus* em alguma pessoa que nem desconfia disso. Podemos cair em relacionamentos nos quais não vimos com clareza o parceiro. Em vez disso, vimos a *anima* ou o *animus,* ou seja, a nossa própria noção interna de parceiro ideal, projetada em outra pessoa. É comum irmos de uma relação para outra tentando forçar o parceiro a se encaixar em nossa *projeção.* Hitchcock criou uma poderosa expressão desse fenômeno em *Um corpo que cai.* James Stewart força Kim Novak a mudar o cabelo e o jeito de vestir, para se ajustar à imagem de ideal feminino dele — Carlota; ironicamente, uma mulher que sequer chegou a existir.

É natural que cada sexo considere o outro como algo misterioso, sempre em transformação. Muitos de nós não compreendemos muito bem a nossa própria sexualidade e psicologia, quanto mais as do sexo oposto. Com frequência, nossa

principal experiência do sexo oposto é sua mutabilidade e sua tendência a trocar de atitudes, aparências e emoções, sem nenhuma razão visível.

As mulheres se queixam de que os homens são vagos, cavilosos, incapazes de assumir um compromisso. Os homens se queixam de que as mulheres são instáveis, avoadas, frívolas e imprevisíveis. A raiva pode transformar os homens em animais. As mulheres mudam dramaticamente durante seu ciclo mensal, variando segundo as fases da lua. Com a gravidez, transformam drasticamente sua forma corporal e seu estado de espírito. Ou seja, todos nós, em algum momento de nossas vidas, somos vistos como "Camaleão".

O *animus* e a *anima* podem ser figuras positivas ou negativas, que podem ser ajudantes do herói ou destrutivas para ele. Em algumas histórias, a tarefa do herói é descobrir com que lado está lidando, se positivo ou negativo.

O arquétipo do Camaleão é também um catalisador de mudanças, um símbolo da necessidade psicológica de transformação. Lidar com um Camaleão pode fazer com que um herói mude suas atitudes em relação ao sexo oposto, ou se harmonize com as energias reprimidas com as quais esse arquétipo lida.

Essas projeções de nossos lados opostos escondidos, essas imagens e ideias sobre sexualidade e relacionamentos, formam o arquétipo do Camaleão.

Função dramática

O Camaleão tem a função dramática de trazer dúvida e suspense à história. Quando os heróis ou heroínas começam a perguntar: "Será que ela é fiel? Será que vai me trair? Ele me ama de verdade? Ele é meu amigo ou inimigo?", geralmente há um Camaleão presente.

Os arquétipos do Camaleão surgem com grande frequência e variedade nos filmes *noir* e nos *thrillers.* Filmes como À *beira do abismo, Relíquia macabra* ou *Chinatown* apresentam detetives que se confrontam com Camaleoas e duvidam da lealdade e dos motivos delas. Em outras histórias, como *Suspeita* ou *A sombra de uma dúvida*, de Hitchcock, é uma mulher boa quem tem que descobrir se um Camaleão merece ou não sua confiança.

Um tipo comum de Camaleoa é a *femme fatale*, a mulher que age como tentação ou é destruidora. A ideia é velha como a Bíblia, desde as histórias de Eva no paraíso, as da ardilosa Jezebel, e a de Dalila cortando a cabeleira de Sansão para retirar dele a força. A mulher fatal se expressa, hoje, em histórias policiais, nas quais detetives são traídos por mulheres assassinas, como o personagem de Sharon Stone em *Instinto selvagem* ou o de Kathleen Turner em *Corpos ardentes.* Outros filmes, como *O mistério da viúva negra* e *Mulher*

solteira procura apresentam variantes interessantes, nas quais uma heroína, mulher, enfrenta outra mulher, uma Camaleoa mortal, *femme fatale.*

O Camaleão, como outros arquétipos, pode se manifestar em personagens masculinos ou femininos. Há tantos *hommes fataux* nos mitos, filmes e na literatura quanto mulheres. Na mitologia grega, Zeus era um grande Camaleão, mudando sua aparência para seduzir donzelas humanas, que geralmente acabavam sofrendo muito por causa disso. Â *procura de Mr. Goodbar* é a história de uma mulher que busca o amor perfeito, mas acaba encontrando um Camaleão que a leva à morte. O filme *O estranho* mostra uma mulher boa (Loretta Young) a ponto de casar-se com um Camaleão monstruoso, um nazista secreto representado por Orson Welles.

O aspecto *fatal* não é, porém, essencial nesse arquétipo. Os Camaleões podem apenas intrigar e confundir o herói, em vez de tentar matá-lo. Trocar de formas faz parte do romance. É comum alguém ser ofuscado pelo amor, ficar cego e incapaz de ver a outra pessoa com clareza, por detrás das inúmeras máscaras usadas. O personagem de Michael Douglas em *Tudo por uma esmeralda* parece ser um Camaleão aos olhos da heroína Kathleen Turner, que, até o último momento, tem dúvidas sobre a lealdade do parceiro.

O Camaleão pode manifestar-se nas mudanças de aparência. Em muitos filmes, quando uma mulher muda de estilo de roupas ou de penteado, isto pode indicar que sua identidade está se modificando e que sua lealdade é duvidosa. Esse arquétipo também se expressa por meio de mudanças de comportamento ou do modo de falar, como uma troca de sotaque ou a elaboração de uma série de mentiras. Em *Arabesque*, a Camaleoa Sophia Loren conta ao relutante herói Gregory Peck uma espantosa série de histórias sobre seu passado e sua vida, e todas acabam se revelando mentirosas. Muitos heróis têm que lidar com Camaleões, masculinos e femininos, que se disfarçam, mentem e os confundem.

Um célebre Camaleão da *Odisseia é* o deus do mar, Proteus, "o Velho do Mar". Menelau, um dos heróis que estão voltando da Guerra de Troia, aprisiona Proteus numa armadilha, para extrair dele uma informação. Proteus transforma-se num leão, numa cobra, numa pantera, num javali, em água corrente e numa árvore, em suas tentativas de escapar. Mas Menelau e seus homens agüentam firmes, até que Proteus volte a sua verdadeira forma, acabe cedendo, e forneça as respostas às perguntas de Menelau. A história ensina que, se os heróis forem pacientes com o Camaleão, a verdade acaba aparecendo.

Máscara de Camaleão

Como acontece com outros arquétipos, o Camaleão é uma função, ou uma máscara, que pode ser usada por qualquer personagem da história. Um herói pode usá-la numa situação romântica. Richard Gere, em *A força do destino,* finge ser o que não é e conta vantagem para impressionar Debra Winger. Por algum tempo, ele age como Camaleão, embora seja o herói da história.

Muitas vezes, um herói tem que se tornar um Camaleão para escapar de alguma armadilha ou ultrapassar um Guardião de

Limiar. Em *Mudança de hábito,* Whoopi Goldberg representa uma cantora de cabaré de Las Vegas que se disfarça de freira para não ser morta, por ter testemunhado um assassinato.

Os vilões e seus aliados podem usar a máscara de Camaleão para seduzir ou confundir o herói. A rainha malvada de *Branca de Neve e os sete anões* assume a forma de uma velha para fazer com que a heroína coma uma maçã envenenada.

Trocar de formas é também um atributo natural de outros arquétipos, como Mentores e Pícaros. Merlin, mentor do rei Arthur, freqüentemente muda de forma para ajudar o rei. A deusa Atena, na *Odisseia,* assume a aparência de muitos humanos diferentes para poder ajudar Odisseu e seu filho.

O Camaleão também é encontrado nas chamadas "comédias de duplas", nas quais a história gira em torno de dois personagens masculinos ou femininos que dividem o papel de herói. Em geral, um é mais heroico convencionalmente, mais fácil para a identificação da plateia. O outro da dupla, embora do mesmo sexo, com frequência é um Camaleão, cuja lealdade e verdadeira natureza estão sempre sendo questionadas. Na comédia *Um casamento de alto risco,* o herói "correto", Alan Arkin, é quase levado à loucura pela troca de aparências de seu amigo, Peter Falk, um agente da CIA.

O Camaleão é um dos arquétipos mais flexíveis e serve a uma variedade proteica de funções nas histórias modernas. É encontrado, geralmente, nas relações entre homem e mulher, mas pode ser muito útil também em outras situações, quando se deseja retratar personagens cuja aparência ou comportamento se alteram para satisfazer às necessidades da história.

Sombra

"Não dá para manter um bom monstro preso!"
Publicidade de *O fantasma de Frankenstein*

O arquétipo conhecido como *Sombra* representa a energia do lado obscuro, os aspectos não-expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa. Muitas vezes, é onde moram os monstros reprimidos de nosso mundo interior. As Sombras podem ser todas as coisas de que não gostamos em nós mesmos, todos os segredos obscuros que não queremos admitir, nem para nós mesmos. As características a que renunciamos, ou que tentamos arrancar, ainda sobrevivem e agem no mundo das Sombras do inconsciente. A Sombra também pode abrigar qualidades positivas que estão ocultas ou que rejeitamos por um motivo qualquer. A face negativa da Sombra, nas histórias, projeta-se em personagens chamados de vilões, antagonistas ou inimigos. Os vilões e inimigos, geralmente, dedicam-se à morte, à destruição ou à derrota do herói. Os antagonistas podem não ser tão hostis — podem ser aliados que têm o mesmo objetivo, mas discordam do herói quanto à tática. Antagonistas e heróis em conflito são como cavalos numa parelha, que puxam em direções diferentes, enquanto vilões e heróis em conflito são como trens que avançam um de encontro ao outro, em rota de colisão.

Função psicológica

A Sombra pode representar o poder dos sentimentos reprimidos. Um trauma profundo ou uma culpa podem crescer quando exilados para a escuridão do inconsciente, e emoções escondidas ou negadas podem se transformar em algo monstruoso que quer nos destruir. Se o Guardião de Limiar representa neuroses, o arquétipo da Sombra representa as psicoses que não apenas nos prejudicam, mas ameaçam nos destruir. A Sombra pode, simplesmente, ser aquela nossa parte obscura contra a qual estamos sempre lutando, em nosso combate contra os maus hábitos ou velhos medos. Essa energia pode ser uma força interna

poderosa, com vida própria e com seu próprio sistema de interesses e prioridades. Pode ser uma força destrutiva, principalmente se não for reconhecida, enfrentada e trazida àluz.

Assim, nos sonhos, as Sombras podem aparecer como monstros, demônios, diabos, alienígenas maus, vampiros e outros inimigos temíveis. E é bom lembrar que várias figuras de Sombra podem também ser Camaleão, como vampiros e lobisomens.

Função dramática

A função da Sombra no drama é desafiar o herói e apresentar a ele um oponente à altura em sua luta. As Sombras criam conflito e trazem à tona o que o herói tem de melhor, ao colocá-lo numa situação que ameaça sua vida. Costuma-se dizer que uma história é tão boa quanto seu vilão, porque um inimigo forte obriga o herói a crescer no desafio.

A energia desafiadora do arquétipo da Sombra pode manifestar-se num único personagem, mas também pode ser uma máscara usada em momentos diferentes por qualquer um dos personagens. Os próprios heróis podem ter um lado de Sombra. Quando o protagonista está paralisado pelas dúvidas ou pela culpa, age de modo autodestrutivo, manifesta vontade de morrer, se deixa inebriar pelo sucesso, abusa do poder ou se torna egoísta em vez de se dispor ao sacrifício, está tomado pela Sombra.

Máscara da Sombra

A Sombra pode combinar-se com outros arquétipos, de modo muito poderoso. Como os outros arquétipos, também ela é uma *função,* ou *máscara,* que pode ser usada por qualquer personagem. O Mentor primordial de uma história pode usar a máscara da Sombra muitas vezes. Em *A força do destino,* o sargento-instrutor, representado por Louis Gossett, Jr., tanto usa a máscara do Mentor quanto a da Sombra. Ele é o mentor de Richard Gere, seu segundo pai, guiando-o pelo rigoroso treinamento naval. Mas, em termos do âmago de vida-ou-morte da história, Gossett também é uma Sombra, tentando destruir Gere e expulsá-lo do programa. Testa o rapaz até o limite extremo, tentando descobrir se ele tem as qualidades necessárias, e quase o mata no processo de fazer despertar o que ele tem de melhor.

Outra combinação forte de arquétipos encontra-se no Camaleão fatal, que

discutimos anteriormente. Em algumas histórias, a pessoa que começa como o objeto amoroso do herói troca tanto de forma que se transforma na Sombra, dedicada à destruição do herói. *Femmes fatales* muitas vezes são chamadas de "damas de sombra". Isso pode representar um combate entre o

lado masculino e o feminino de alguém, ou uma obsessão com o sexo oposto que se transforma num estado mental psicótico. Orson Welles criou um clássico sobre esse tema, *A dama de Shangai*, no qual Rita Hayworth obceca o personagem de Welles, muda de forma e tenta destruí-lo.

Uma Sombra também pode usar a máscara de outros arquétipos. O canibal Hannibal Lecter, vivido por Anthony Hopkins em *O silêncio dos inocentes*, é principalmente uma Sombra, uma projeção do lado escuro da natureza humana, mas também funciona como um Mentor, ajudando a agente do FBI vivida por Jodie Foster, fornecendo a ela a informação que a ajuda a capturar outro assassino demente.

As Sombras podem transformar-se em Camaleões sedutores, para atrair o herói ao perigo. Podem funcionar como Pícaros ou Arautos, e até manifestar qualidades heroicas. Vilões que lutam bravamente por uma causa ou vivenciam uma mudança em seu coração podem redimir-se e transformar-se em heróis, como a Fera, de *A Bela e a Fera.*

Humanizando a Sombra

As Sombras não precisam ser totalmente malvadas. Na verdade, é melhor que sejam humanizadas por um toque de bondade, ou alguma qualidade admirável. Os desenhos animados da Disney são memoráveis por seus vilões, como o Capitão Gancho, em *Peter Pan,* o demônio, em *Fantasia,* a rainha bela e cruel, em *Branca de Neve e os sete anões,* ou Malvina Cruela, em *Os 101 dálmatas.* Eles são ainda mais deliciosamente sinistros por causa de suas qualidades de refinamento, poder, beleza ou elegância.

As Sombras também podem ser humanizadas quando ficam vulneráveis. O romancista Graham Greene é um mestre em fazer de seus vilões pessoas reais e frágeis. É comum que ele conduza o herói ao ponto de matar o vilão e, bem na hora, Greene faz com que ele descubra que o pobre coitado está com uma gripe horrorosa e dor de cabeça, ou está lendo uma carta da filha pequena. Com isso, o vilão, de repente, deixa de ser apenas uma mosca a ser esmagada, e surge como um ser humano de verdade, com suas fraquezas e emoções. Matar alguém assim passa a ser uma verdadeira escolha moral, e não apenas um reflexo impensado.

Ao planejar uma história, é importante lembrar que muitas figuras de

Sombras não se consideram vilões ou inimigos. De seu ponto de vista, um vilão é o herói de seu próprio mito, e o herói da plateia é o vilão dele. Um tipo perigoso de vilão é o "homem correto", a pessoa tão convencida de que sua causa é justa que nada pode detê-la. Cuidado com o homem que acha que os fins justificam os meios. A sincera certeza de Hitler de que tinha razão, e de que era até heroico, permitiu que ele ordenasse as maiores atrocidades para atingir seus objetivos.

Uma Sombra pode ser um personagem ou uma força externa ao herói, ou pode ser uma parte dele mesmo profundamente reprimida. *O médico e o monstro* pinta com nitidez o poder do lado escuro na personalidade de um homem bom.

Sombras exteriores devem ser vencidas ou destruídas pelo herói. Sombras do tipo interno podem ser destituídas de seus poderes, como os vampiros, simplesmente por meio do artifício de removê-las das Sombras e trazê-las à luz da consciência. Algumas Sombras podem até passar por um processo de redenção e se converterem em forças positivas. Uma das mais impressionantes figuras de Sombra na história do cinema, Darth Vader, da série *Guerra nas estrelas,* acaba se revelando, em *O retorno de jedi*, como o pai do herói. Toda sua maldade, no fim, é perdoada e ele se transforma numa figura benigna, de fantasma, velando sobre o filho. O Exterminador também evolui e deixa de ser uma máquina de matar, voltada para destruir heróis, em *O exterminador do futuro,* para tornar-se um Mentor protetor de heróis, em O *exterminador do futuro 2: O julgamento final.*

Como outros arquétipos, as Sombras podem também expressar aspectos positivos, e não apenas negativos. A Sombra do psiquismo de alguém pode ser alguma coisa que foi reprimida, negligenciada ou esquecida. A Sombra abriga os sentimentos sadios e naturais que alguém considera que não deveríamos mostrar. Mas a raiva sadia ou a dor, se empurrada para o território da Sombra, pode acabar virando uma energia perniciosa, que ataca e solapa de maneiras inesperadas. A Sombra também pode ser constituída por um potencial inexplorado, como a afeição, a criatividade ou a capacidade intuitiva, que ficou sem se expressar. "O caminho não seguido", as possibilidades da vida que eliminamos, ao fazermos escolhas em diferentes estágios, tudo isso pode se reunir na Sombra, fermentando, até ser trazido à luz da consciência.

O conceito psicológico do arquétipo da Sombra é uma metáfora útil para compreendermos os vilões e antagonistas em nossas histórias, e também para captarmos os aspectos do herói que não se manifestam, ou ficam ignorados, ou ocultos.

Pícaro

"Isso não faz o menor sentido, mas eu também não faço."
Patolino

O arquétipo do Pícaro incorpora as energias da vontade de pregar peças e do desejo de mudança. Todos os personagens de uma história que são principalmente palhaços ou manifestações cômicas expressam esse arquétipo. A forma especializada denominada Herói Picaresco é a figura dominante em muitos mitos e é muito popular no folclore e nos contos de fadas.

Função psicológica

Os Pícaros cumprem várias funções psicológicas importantes. Podam os egos grandes demais, trazem heróis e plateias para a real. Ao provocarem nossas gargalhadas saudáveis, ajudam-nos a perceber nossos vínculos comuns, apontando as bobagens e a hipocrisia. Acima de tudo, introduzem mudanças e transformações sadias, muitas vezes chamando a atenção para o desequilíbrio ou o absurdo de uma situação psicológica estagnada. São os inimigos naturais do *status quo.* A energia picaresca pode se manifestar por meio de acidentes enganosos ou lapsos de língua que nos alertam para a necessidade de mudança. Quando estamos nos levando demasiadamente a sério, a parte Pícaro de nossa personalidade pode surgir de repente para nos devolver a necessária perspectiva.

Função dramática: alívio cômico

No drama, o Pícaro serve a todas essas funções psicológicas, e mais à função dramática de *alívio cômico.* Uma tensão sem alívio, o suspense e o conflito podem ser exaustivos emocional-mente, e, mesmo nos dramas mais carregados, a atenção da plateia se reaviva com momentos de gargalhada. Uma velha regra do teatro assinala essa necessidade de equilíbrio: *Faça-os chorar muito, faça-os rir um pouco.*

Os Pícaros podem ser criados ou aliados, trabalhando para o herói ou a Sombra, ou podem ser agentes independentes, com suas próprias agendas de atuação.

Os Pícaros da mitologia nos fornecem numerosos exemplos de como funciona esse arquétipo. Um dos mais divertidos é Loki, o deus norueguês dos truques e da trapaça. Como um verdadeiro Pícaro, ele serve aos outros deuses como conselheiro e assessor, mas também trama a destruição deles, solapando o *status quo*. É de natureza esquentada e sua energia rápida e veloz ajuda a aquecer a energia congelada e petrificada dos deuses, empurrando-os à ação e à mudança. Também traz o alívio cômico, tão necessário aos mitos nórdicos, geralmente sombrios.

Loki, de algum modo, é um personagem cômico secundário, em histórias que apresentam os deuses Thor ou Odin como heróis. Em outras histórias, é um herói por conta própria, um *Herói Picaresco* que sobrevive, graças à astúcia, contra deuses mais fortes fisicamente, ou contra gigantes. Finalmente, acaba se transformando num adversário mortal, ou Sombra, chefiando as hostes dos mortos numa guerra final contra os deuses.

Heróis Picarescos

Os Heróis Picarescos proliferaram como coelhinhos nas histórias folclóricas e nos contos de fadas pelo mundo afora. Na verdade, alguns dos Pícaros mais populares são mesmo coelhos: é o caso do Quincas, do sul dos Estados Unidos, da lebre dos contos africanos, e dos inúmeros heróis coelhos do sudeste da Ásia, Pérsia, índia etc. Essas histórias pintam o coelho sem defesa, mas esperto, contra inimigos muito maiores e mais fortes, as Sombras do conto folclórico, que se apresentam como lobos, caçadores, tigres e ursos. De alguma forma, o pequeno coelho sempre consegue dar um jeito de vencer o oponente faminto, que, em geral, sofre, dolorosamente, nas mãos do Herói Picaresco.

A versão moderna do coelho Pícaro, evidentemente, é o Pernalonga. Os animadores da Warner Brothers utilizaram enredos dos contos populares para apresentar Pernalonga enfrentando caçadores e predadores que não tinham a menor chance de levar a melhor diante de sua esperteza rápida. Outros Pícaros em desenho animado são Patolino, Ligeirinho (Speedy González), Papa-léguas e Piu-piu, na Warner; o Pica-pau e o Pinguim, de Walter Lantz; o cachorro Droopy, da MGM, que está em todas e sempre derrota o otário do Lobo.

Mickey Mouse surgiu como um Pícaro animal, mas foi amadurecendo e se transformou num sóbrio mestre de cerimônias e num porta-voz institucional.

Os índios norte-americanos gostam especialmente de Pícaros como o Coiote e o Corvo. Os deuses-palhaços dos Kachina, no sul dos Estados Unidos, são Pícaros poderosos e de grande capacidade cômica.

De vez em quando, é divertido virar a mesa e mostrar que os próprios Pícaros podem ser derrotados. Um Pícaro como a Lebre pode tentar levar a melhor sobre um animal lento e mais fraco, como a Tartaruga. Nos contos folclóricos e fábulas em que as duas aparecem juntas, a mais lerda acaba vencendo a mais veloz, graças à sua persistência obstinada ou à cooperação de outros animais de sua espécie.

Os Pícaros gostam de causar confusão só para se divertir. Joseph Campbell conta uma história nigeriana, na qual o deus picaresco Exu caminha por uma estrada usando um chapéu que é vermelho de um lado e azul do outro. Quando as pessoas comentam "Quem era aquele sujeito de chapéu vermelho?", acabam brigando com os que estavam do outro lado da estrada e que insistem em dizer que ele estava de chapéu azul. O deus se diverte com a confusão, afirmando: "Arrumar encrenca é minha maior alegria."

É comum que os Pícaros sejam *personagens catalisadores,* que afetam as vidas dos outros, mas eles mesmos não mudam. Eddie Murphy, em *Um tira da pesada,* exibe uma energia de Pícaro, quando sacode o sistema existente sem que ele mesmo chegue a mudar muito.

Os heróis da comédia, de Carlitos aos irmãos Marx, são Pícaros que subvertem o *status quo* e nos fazem rir de nós mesmos. Os heróis de outros gêneros, muitas vezes, têm que usar a máscara do Pícaro para enganar uma Sombra ou passar por um Guardião de Limiar.

*** * ***

Os arquétipos são uma linguagem de personagem extremamente flexível. Constituem uma maneira de compreendermos qual

função um personagem desempenha num determinado momento da história. Conhecer os arquétipos pode ajudar os escritores a se libertar dos estereótipos, e dar aos personagens mais verdade psicológica e maior profundidade. Os arquétipos podem ser usados na composição de personagens que são, ao mesmo tempo, indivíduos únicos e símbolos universais das qualidades que formam um ser humano completo. Podem ajudar a dar uma verdade e realidade psicológicas a histórias e personagens, fiéis à antiga sabedoria dos mitos.

Agora que já conhecemos os habitantes do mundo das histórias, podemos voltar à Estrada dos Heróis, para olhar mais de perto os 12 estágios e ver como os arquétipos desempenham seus papéis na Jornada do Herói.

Livro Dois - OS ESTÁGIOS DA JORNADA

Estágio Um: Mundo Comum

"Um começo é um momento muito delicado."
Duna, roteiro de David Lynch
a partir do romance de Frank Herbert

Em *O herói de mil faces,* Joseph Campbell descreve o começo de uma jornada de herói típica: "Um herói se aventura a sair do mundo da vida cotidiana para uma região de maravilhas sobrenaturais..."

Neste capítulo, vamos explorar o que é esse "mundo da vida cotidiana", o *Mundo Comum,* e ver como ele enquadra o herói e desencadeia histórias modernas, pondo-as em movimento.

A abertura de uma história — seja mito, conto de fadas, roteiro, romance, conto ou revista em quadrinhos — tem que conter uma certa carga. Tem que agarrar o leitor ou espectador, dar o tom da história, sugerir para onde vai e transmitir um monte de informações sem perder o ritmo. Um começo é, realmente, um momento delicado.

Um guia para a jornada

Para nos guiar no labirinto da história, vamos nos imaginar como uma tribo de pessoas que vivem da caça e da coleta, como faziam nossos ancestrais, há

muitas centenas de anos, ou como alguns povos ainda fazem hoje, em remotas partes do mundo. Vamos acompanhar essa gente, em cada estágio da jornada do herói, e tentar entrar em suas peles.

Olhe em volta, irmã, irmão da nossa tribo. Dá para ver que as pessoas mal conseguem sobreviver, com as magras reservas de comida que sobraram da passada estação do ano. Os tempos estão duros, a terra em volta parece sem vida. Diante de nossos olhos, as pessoas estão cada vez mais fracas, mas alguns de nós ainda têm uma energia inquieta.

Você, por exemplo. Você não está à vontade, sente que não se adapta a este lugar vazio e esgotado. Você pode até não saber, mas em pouco tempo vai ser escolhido para ser um herói, vai se juntar aos Buscadores, àqueles que Vão em Busca, aqueles que sempre saíram para enfrentar o inimigo. Você vai empreender a grande jornada que irá restaurar a vida e a saúde de toda Nossa Tribo, uma aventura em que a única certeza é a de que você vai se transformar. Você está inquieto, mas há uma emoção forte que percorre você. Você está a ponto de se libertar deste mundo, pronto para entrar no mundo da aventura.

Antes do começo

Antes mesmo que uma história comece, um contador de histórias tem que enfrentar escolhas criativas. Qual é a primeira coisa que sua plateia vai viver? O título? A primeira linha do diálogo? A primeira imagem? Em qual ponto das vidas dos personagens a história vai realmente começar? Será necessário um prólogo ou introdução, ou é melhor pular direto para o meio da ação?

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 plateia um quadro ou uma referência para viver melhor a sua obra. *O enfoque mitológico da história, no fundo, é a maneira como você vai usar metáforas e comparações, a fim de transmitir seus sentimentos sobre a vida.*

O grande diretor alemão de cinema e teatro Max Reinhardt achava que é possível criar uma atmosfera num teatro antes mesmo de o público se sentar ou a cortina se abrir. Um título bem escolhido pode iluminar uma metáfora capaz de deixar a plateia curiosa e ligada para a experiência que se aproxima. Uma divulgação bem feita pode alimentar o público com imagens e com *slogans,* que são metáforas para o mundo da história. Controlando a música e a iluminação da plateia, no momento em que os espectadores entram, e dirigindo conscientemente detalhes como a atitude e os figurinos dos porteiros, já se pode criar uma atmosfera específica. O público pode ser posto na situação mental ideal para a experiência que vai compartir, pode ser preparado para comédia,

romance, horror, drama ou qualquer efeito que se queira criar.

Os contadores de histórias oral começam seus contos com frases ritualizadas ("Era uma vez") e gestos personalizados, a fim de atrair a atenção da plateia. Esses sinais podem fornecer deixas aos ouvintes, indicando o clima, engraçado, triste ou irônico, da história que todos estão para ouvir.

Hoje em dia, muitos elementos podem contribuir para essas primeiras impressões, antes mesmo que se compre o livro ou o ingresso do filme: o título, a capa do livro, a publicidade e os anúncios, os cartazes e os *trailers,* e assim por diante. A história é reduzida a alguns símbolos e metáforas, que começam a conduzir o público na direção do espírito da jornada.

Título

Um título é uma pista importante para anunciar a natureza da história e a atitude do escritor. Um bom título pode se tornar uma metáfora de vários níveis para a condição do herói ou de seu mundo. O título de *O poderoso chefão,* por exemplo, sugere que Don Corleone é, ao mesmo tempo, deus e pai para sua gente (em inglês, *Godfather* é a soma de *God,* deus, e *father,* pai). O desenho gráfico do logotipo do romance ou do filme lança outra metáfora, a mão do titereiro a manipular os cordões de uma marionete que não é mostrada. Será que é Don Corleone o manipulador? Ou será que ele é um boneco de uma força superior? Seremos nós as marionetes de Deus, ou temos livre-arbítrio? O título metafórico e esse conjunto de imagens permitem várias interpretações e ajudam a fazer da história um projeto coerente.

Imagem de abertura

A imagem de abertura pode ser uma poderosa ferramenta para sugerir em qual direção caminhará a história. Pode ser uma metáfora visual, que, numa única imagem ou cena, evoque o Mundo Especial do segundo ato e os conflitos e dualidades que lá serão enfrentados. Poderá, também, sugerir o tema, alertando a plateia para as questões que os personagens enfrentarão. A tomada inicial de *Os imperdoáveis,* de Clint Eastwood, mostra um homem do lado de fora de uma casa de fazenda, a cavar uma sepultura para a esposa que acaba de morrer. A relação dele com a mulher e o modo pelo qual ela o transformou são pontos fundamentais da história. A imagem de um homem cavando uma sepultura do lado de fora de sua casa pode ser lida como uma metáfora adequada para o enredo: o herói sairá de casa e viajará para a terra da morte, o lugar onde ele

testemunha morte, causa morte, e quase morre. O diretor Eastwood volta ao mesmo cenário, no final do filme, usando aquela imagem para dar um sentido de fechamento, quando vemos o homem sair de junto da sepultura e caminhar de volta para casa.

Prólogo

Algumas histórias começam com um prólogo, o qual precede o corpo principal da história, talvez antes mesmo da introdução dos principais personagens e de seu mundo. O conto de fadas "Rapunzel" começa com uma cena anterior ao nascimento da heroína. *A Bela e a Fera,* da Disney, começa com um prólogo ilustrado em vitral, dando a origem do encantamento da Fera. Os mitos ocorrem num contexto de história mítica, que remonta à Criação. Acontecimentos que precedem a entrada em cena do protagonista podem ter que ser narrados antes de tudo. Shakespeare e também os gregos, muitas vezes, incluíam em suas peças um prólogo, falado por um narrador ou pelo coro, a fim de estabelecer o tom e fornecer o contexto do drama que está para ser mostrado. O *Henrique V,* de Shakespeare, tem início com uma passagem eloquente, recitada por um personagem do Coro, que nos convida a usar nossas "forças de imaginação" para dar vida aos reis, cavaleiros e exércitos: "Admitam que eu seja Coro nesta história / para, com um prólogo, suplicar com humildade a vossa paciência / que ouça com gentileza e julgue com bondade nossa peça."

Um prólogo pode servir a várias funções. Poderá dar ao público uma informação essencial sobre o passado da história, poderá sugerir à plateia que tipo de filme ou história vai ser esse, ou, também, dar início à história com um impacto, e só então permitir que a plateia se acomode em seus assentos. Em *Contatos imediatos de terceiro grau,* um prólogo mostra a descoberta de um misterioso esquadrão de aviões da Segunda Guerra Mundial, perfeitamente preservado, no meio do deserto. Isto precede a apresentação do herói, Roy Neary, e de seu mundo. Serve, também, para deixar o público intrigado com uma porção de enigmas, e lhe dá um gostinho prévio das emoções e maravilhas que irá encontrar.

Em *O último Boy Scout: O jogo da vingança,* um prólogo mostra um jogador de futebol profissional totalmente desatinado, atacando seus companheiros de time, sob a pressão de drogas e jogatina. A sequência precede a primeira aparição do herói, deixando a plateia curiosa e presa. Assinala que esta vai ser uma história de ação, envolvendo assuntos de vida-ou-morte.

Este prólogo, como o de *Contatos imediatos,* desorienta um pouco. Ambos sugerem que os filmes tratarão de acontecimentos extraordinários, capazes de

desafiar a credibilidade. Em sociedades secretas, uma velha regra de iniciação afirma que a *desorientação conduz à sugestão.* Por isso é que, muitas vezes, os iniciandos são vendados e levados de um lado a outro na escuridão, de modo a ficarem psicologicamente mais abertos à sugestão dos rituais celebrados pelo grupo. Numa narrativa, o artifício de desequilibrar um pouco a plateia e sacudir sua percepção normal pode deixá-la num espírito mais receptivo. Leva-a a suspender sua descrença e entrar mais facilmente no Mundo Especial da fantasia.

Alguns prólogos introduzem o vilão ou a ameaça daquela história, antes mesmo que o herói apareça. Em *Guerra nas estrelas,* o malvado Darth Vader é mostrado seqüestrando a princesa Leia, em uma cena que precede à da apresentação do herói, Luke Skywalker, em seu mundo. Alguns filmes de detetive começam com um assassinato, antes de mostrar o herói em seu escritório. Esses prólogos indicam ao público que se rompeu o equilíbrio de uma sociedade. Desencadeia-se uma cadeia de acontecimentos, e o impulso que empurra a história para a frente não pode cessar enquanto o mal não for consertado e o equilíbrio, restaurado.

Mas nem sempre um prólogo é necessário ou desejável. *As necessidades da história sempre irão ditar qual é sua melhor estrutura.* Você pode preferir começar, como fazem várias histórias, apresentando o herói em seu ambiente normal: o "Mundo Comum".

O *Mundo Comum*

Como muitas histórias são viagens que levam os heróis e as plateias para Mundos Especiais, a maioria delas começa estabelecendo um Mundo Comum como base para a comparação. O Mundo Especial de uma história só é especial se puder ser contrastado a um mundo cotidiano, com as questões de todo dia, das quais o herói é retirado. O Mundo Comum é o contexto, a base, o passado do herói.

Em certo sentido, o Mundo Comum é o lugar de onde se veio por último. Na vida, passamos por uma sucessão de Mundos Especiais que, aos poucos, vão se tornando comuns, à medida que nos acostumamos com eles. E eles mudam, de um território estranho para uma paisagem familiar, na qual começa a crescer um impulso na direção de um futuro Mundo Especial.

Contraste

Uma boa ideia para um escritor é fazer o Mundo Comum o mais diferente possível do Mundo Especial, para que o herói e o público experimentem uma mudança dramática, ao cruzarem o limiar. Em *O Mágico de Oz,* o Mundo Comum é mostrado em preto-e-branco, num contraste marcante com o Technicolor do Mundo Especial de Oz. No filme *Voltar a morrer,* o Mundo Comum de hoje é filmado em cores, para contrastar com o pesadelo em preto-e-branco do Mundo Especial dos *flashbacks* de 1940. *Amigos, sempre amigos* faz contrastar o ambiente repressivo e sem graça da cidade com a arena mais viva do Oeste, onde a maior parte da história se desenrola.

Comparado com o Mundo Especial, o Mundo Comum pode parecer chato e calmo, mas geralmente as sementes da emoção e do desafio já estão nele. Os problemas e conflitos do herói já estão presentes no Mundo Comum, só esperando ser ativados.

Indícios: um modelo do Mundo Especial

É comum que um escritor utilize essa parte que trata do Mundo Comum para logo ir criando um pequeno modelo do Mundo Especial, salpicando alguns *indícios* das batalhas e dilemas morais que vêm pela frente. Em *O Mágico de Oz,* Dorothy bate de frente com a rabugenta srta. Gulch e é salva do perigo por três empregados da fazenda. Essas cenas iniciais prenunciam as batalhas de Dorothy com a Bruxa e o socorro que lhe virá do Homem de Lata, do Leão Medroso e do Espantalho.

Tudo por uma esmeralda começa com uma técnica inteligente de anunciar o futuro. A primeira coisa que a plateia vê é uma fantasia elaborada de uma nobre heroína lutando contra vilões sujos e, finalmente, encontrando o romance com um herói comicamente idealizado. A cena é um modelo do Mundo Especial, que Joan Wilder irá encontrar no segundo ato. Revela-se, de saída, que a fantasia é a conclusão do último romance escrito por Joan Wilder, o qual ela está acabando de escrever, em seu apartamento arrumadinho, em Nova York. A sequência de fantasia, na abertura, serve a um propósito duplo. Vai logo nos dizendo muita coisa sobre Joan Wilder e suas noções irrealistas de romance, e também prediz os problemas e situações que ela vai encontrar no Mundo Especial do segundo ato, quando se deparar com vilões de verdade e com um homem muito longe do ideal. Uma previsão desse tipo pode ajudar a unificar a história num projeto rítmico ou poético.

Levantando a questão dramática

Outra importante função do Mundo Comum é sugerir a questão dramática da história. *Toda boa história levanta uma série de perguntas sobre o herói.* Será que ele vai atingir seu objetivo, superar seu defeito, aprender a lição que precisa? Algumas perguntas se relacionam, principalmente, com a ação ou o enredo. Dorothy vai conseguir voltar para casa? E.T. conseguirá retornar a seu planeta? Será que o herói vai conseguir o ouro, ganhar o jogo, derrotar os vilões?

Outras perguntas são dramáticas e referem-se às emoções e à personalidade do herói. O personagem de Patrick Swayze, em *Ghost: Do outro lado da vida,* aprenderá a manifestar seu amor? Em *Uma linda mulher,* o executivo certinho, Edward, será capaz de aprender com a prostituta Vivian a relaxar e aproveitar a vida? As perguntas de ação podem impelir o enredo para a frente, mas as questões dramáticas prendem a plateia e a envolvem com a emoção dos personagens.

Problemas internos e externos

Todo herói precisa de um problema interno e outro externo. Desenvolvendo contos de fadas para o Departamento de Animação de Desenhos da Disney, muitas vezes percebemos que os escritores podem dar aos heróis um bom problema exterior. Será que a princesa vai conseguir quebrar o encantamento do pai que foi transformado em pedra? Conseguirá o herói escalar a montanha de cristal e ganhar a mão da princesa? Maria conseguirá salvar João da Bruxa? Também não são poucas as vezes em que os escritores esquecem-se de dar aos personagens um problema interno premente, que precisa ser resolvido.

Personagens que não têm um problema interno parecem chatos e superficiais, por mais heroicos que sejam em suas ações. A fim de evitar essa impressão, é preciso que esses personagens tenham um problema íntimo, uma falha de personalidade ou um dilema moral, para que funcionem bem. Precisam aprender algo, no decorrer da história: como conviver com os outros, acreditar em si mesmos, enxergar além das aparências. O público adora quando um personagem aprende, cresce e enfrenta os desafios internos e externos da vida.

Entrada em cena

Outra condição importante para o contador de histórias é ele ter controle

sobre a maneira como seu herói *entra em cena*. O que está fazendo o herói, na primeira vez em que é visto? Que roupa está usando, quem está em volta, como reage a ele? Qual sua atitude, emoção, objetivo nesse momento? Entra em cena sozinho ou dentro de um grupo? Ou já está em cena quando a história começa? É ele quem narra a história, esta é vista pelos olhos de outro personagem ou é contada objetivamente, por meio de uma narrativa convencional?

Todo ator gosta de "entrar em cena", o que é uma parte importante na construção da relação de um personagem com a plateia. Mesmo se um personagem já está no palco, quando as luzes se acendem, é comum que o ator o faça entrar em cena de maneira a impressionar de saída a plateia com sua aparência ou comportamento. Na qualidade de escritores, podemos dar a nossos personagens uma boa entrada em cena, se imaginarmos como a plateia reagirá nesse primeiro encontro. O que os personagens estarão fazendo, dizendo, sentindo? Qual seu contexto nessa hora? Estão em paz ou atormentados? Estão no auge de sua potência emocional ou se segurando para explodir de expressão mais tarde?

Mais importante ainda: o que está *fazendo* o personagem quando entra em cena? A primeira ação do personagem é uma magnífica oportunidade para informar uma porção de coisas sobre sua atitude, estado emocional, contexto, forças e problemas. A primeira ação deve ser um modelo da atitude característica do herói e dos futuros problemas e soluções que dela resultam. O primeiro comportamento que vemos deve ser característico, deve definir e revelar o personagem, a não ser que se queira, expressamente, iludir a plateia e esconder a verdadeira natureza dele.

Tom Sawyer entra em cena deixando uma marca nítida em nossa imaginação, porque Samuel Clemens (Mark Twain) pintou uma primeira cena tão reveladora para seu menino, herói do Missouri. Na primeira vez que vemos Tom, ele está no meio de uma ação muito característica, transformando o trabalho chatíssimo de caiar a cerca em uma brincadeira mental maravilhosa. Tom é um convencido, um mestre da gabolice, mas seu convencimento é admirado até pelas vítimas em que Tom prega peças. O personagem de Tom Sawyer revela-se em todas as suas ações, mas, principalmente, e de maneira mais clara, logo que ele entra em cena, numa amostra que já define sua atitude em relação à vida.

Atores que pisam num palco e escritores que apresentam um personagem estão propondo *uma transação* à plateia, deixá-la em transe, em estado de identificação e reconhecimento. Um dos poderes mágicos da escrita é sua capacidade de seduzir cada membro da plateia, para que cada um projete uma parte de seu ego no personagem que está na página, na tela ou no palco.

Como escritor, você pode construir uma atmosfera de expectativa ou fornecer informação sobre um personagem importante, por meio do recurso de fazer com que outros personagens falem sobre ele, antes que apareça. Mas o mais importante e mais memorável será a própria primeira ação desse personagem, quando ele próprio surgir na história — sua entrada em cena.

Apresentando o herói à plateia

Outra função importante do Mundo Comum é *apresentar* o herói à plateia. Como numa apresentação social, o Mundo Comum estabelece um vínculo entre as pessoas e destaca alguns interesses comuns, para que seja possível o diálogo começar. De algum modo, devemos reconhecer que o herói é como nós. Num sentido muito real, uma história nos convida a entrar na pele do herói, ver o mundo com seus olhos. Como se fosse mágica, projetamos no herói uma parte de nossa consciência. Para que essa mágica funcione, é preciso que se estabeleça um vínculo forte de solidariedade ou interesse comum entre o herói e o público.

Isso não quer dizer que os heróis devam sempre ser bons ou simpáticos. Nem sequer é preciso que se simpatize com eles, mas esse herói deve ser *"relacionável"*, palavra que, às vezes, os executivos de cinema usam para descrever a qualidade de afinidade e compreensão que uma plateia deve ter por um herói. Mesmo se o herói for inferior ou desprezível, ainda podemos entender o que ele deseja e nos imaginarmos agindo de um modo muito parecido, se tivéssemos os mesmos antecedentes, circunstâncias e motivação.

Identificação

As cenas de abertura devem criar uma *identificação* entre o público e o herói, um sentido de que, de alguma forma, eles são iguais.

Como se consegue isso? Crie identificação dando ao herói objetivos, impulsos, desejos e necessidades universais. Todos somos capazes de nos relacionar com impulsos fundamentais, tais como a necessidade de reconhecimento, afeição, aceitação ou compreensão. O roteirista Waldo Salt, falando de seu texto para *Perdidos na noite,* disse que seu herói Joe Buck era impulsionado pela necessidade humana universal de ser tocado. Mesmo tendo Joe Buck se metido num tipo de comportamento marginal, nós nos solidarizamos com sua necessidade, porque todos já a sentimos, em algum momento. A identificação com necessidades universais estabelece um vínculo entre a plateia

e o herói.

A carência do herói

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. Joan Wilder, em *Tudo por uma esmeralda,* ou Roger Thornhill, em *Intriga internacional,* são incompletos porque precisam de parceiros ideais para equilibrar suas vidas. O personagem de Fay Wray em *King Kong* é uma órfã que só sabe que "deve haver um tio, em algum lugar".

Esses elementos que faltam é que irão ajudar na criação do sentimento de solidariedade com o herói, e levam a plateia a desejar que ele se complete, no final. O público detesta o vácuo criado por um pedaço que falta a um personagem.

Outras histórias mostram o herói como alguém essencialmente completo, até que um amigo próximo ou um parente é raptado ou morto no primeiro ato, pondo em ação uma história de resgate ou vingança. *Rastros de ódio,* de John Ford, começa com a notícia de que uma moça foi raptada pelos índios, e assim desencadeia uma saga clássica de busca e salvamento.

Por vezes, a família do herói pode ser completa, mas falta alguma coisa na personalidade do herói — uma qualidade, como a compaixão, a capacidade de perdoar ou de manifestar amor. O herói de *Ghost: Do outro lado da vida* é incapaz, no começo do filme, de dizer "Eu te amo". Só depois de ter percorrido a jornada da vida à morte é que ele consegue pronunciar essas palavras mágicas.

Uma coisa que pode funcionar muito bem é mostrar um herói que, no começo da história, não consegue cumprir uma tarefa simples. Em *Gente como a gente,* o jovem herói Conrad não consegue comer a torrada que a mãe preparou para ele. Isto significa, em linguagem simbólica, que ele é incapaz de aceitar ser amado ou cuidado, por causa da culpa terrível que carrega, devido à morte acidental do irmão. Só depois de ter vivido uma Jornada de Herói emocional, revivendo e processando essa morte, por meio de uma terapia, é que consegue

aceitar o amor. No fim da história, a namorada de Conrad se oferece para fazer um café da manhã para ele, e, desta vez, Conrad descobre que tem apetite. Em linguagem simbólica, voltou seu apetite pela vida.

Falhas trágicas

A teoria grega da tragédia, expressa há 24 séculos por Aristóteles, descreve um erro comum dos heróis trágicos. 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. E acaba por levá-los à destruição.

Na maioria das vezes, essa falha trágica é uma espécie de orgulho ou arrogância, chamada *hybris*. Os heróis trágicos, freqüentemente, são pessoas superiores, com poderes extraordinários, mas tendem a se considerar iguais aos deuses, ou até melhores que eles. Ignoram advertências sensatas ou desafiam os códigos morais locais, achando que estão acima das leis divinas e humanas. Essa soberba é fatal, acaba, inevitavelmente, por desencadear a força chamada *Nemesis*, originalmente o nome de uma deusa da retribuição, cujo trabalho era reequilibrar as coisas, geralmente por meio da destruição do herói trágico.

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. Mesmo o Super-Homem tem pontos fracos que o humanizam e o tornam simpático: sua vulnerabilidade à kriptonita, a incapacidade de enxergar através do chumbo e a identidade secreta, sempre a ponto de ser revelada.

Heróis feridos

Por vezes, um herói pode parecer bem ajustado e controlado, mas esse controle esconde uma *ferida* psicológica profunda. A maioria de nós tem uma velha dor ou machucado em que não pensamos a toda hora, mas que está sempre ali, vulnerável, em algum nível de nossa consciência. São as feridas da rejeição, traição ou desapontamento, ecos pessoais de uma dor universal de que todo mundo é sofredor: a dor da separação física e emocional de uma criança de sua mãe. Num sentido mais amplo, todos trazemos a ferida da separação de Deus, ou do ventre da existência — o lugar onde nascemos e ao qual voltaremos ao

morrer. Como Adão e Eva expulsos do paraíso, estamos para sempre separados dessa fonte, isolados e feridos.

Para humanizar um herói ou um personagem, dê a ele uma ferida, um machucado visível e físico, ou um ferimento profundo e emotivo. O herói de *Máquina mortífera,* representado por Mel Gibson, tem a nossa solidariedade porque perdeu a amada. Esta dor o faz ser suscetível, suicida, imprevisível e... interessante. Os ferimentos e cicatrizes de um herói marcam as áreas em que ele se resguarda, é defensivo, fraco e vulnerável. Um herói pode também ser superforte em algumas áreas, como uma forma de defesa para as áreas machucadas.

O filme *O pescador de ilusões* é um estudo profundo de dois homens e suas feridas psíquicas. A história se inspira na lenda do ciclo do rei Arthur, sobre o Santo Graal e o rei Pescador, cujo ferimento físico simbolizava os ferimentos do espírito. A lenda conta a história de um rei que foi ferido na coxa e, desde então, não mais conseguiu governar seu reino nem encontrar qualquer prazer na vida. Entregue a esse reinado enfraquecido, a terra estava morrendo, e só a poderosa mágica espiritual do Santo Graal poderia fazê-la reviver. A procura do Santo Graal pelos Cavaleiros da Távola Redonda significa a grande aventura para restaurar a saúde e a integridade de um sistema que sofreu um ferimento quase fatal. O psicólogo junguiano Robert A. Johnson faz uma bela análise do significado do rei Pescador em seu livro *He: A chave do entendimento da psicologia masculina.*

Outro herói ferido e quase trágico é Tom Dunston, representado por John Wayne, no *western* clássico *Rio vermelho.*

Dunston comete um erro moral terrível, no começo de sua vida de vaqueiro, quando escolhe dar mais valor à carreira do que ao amor, e seguir mais a cabeça do que o coração. Essa escolha leva à morte da amada e, pelo resto da história, ele carrega as cicatrizes psíquicas dessa ferida. Essa culpa reprimida faz com que Dunston seja um homem cada vez mais áspero, autoritário e intransigente, e isto quase o leva à destruição, juntamente com o filho adotivo, antes que possa ser curada a ferida que ele carrega. E essa cura somente ocorre quando ele permite que o amor entre novamente em sua vida.

Os ferimentos de um herói podem não ser visíveis. As pessoas empenham muita energia para esconder e proteger seus pontos fracos e vulneráveis. Mas, 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 plateia — 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.

Estabelecer o que está em jogo

Para que os leitores e espectadores participem da aventura e preocupem-se com a sorte do herói, eles têm que saber, desde o início, exatamente o que está em jogo. Em outras palavras: o que é que o herói se arrisca a ganhar ou perder na aventura? Quais serão as consequências para o herói, para a sociedade, e para o mundo, se ele tiver êxito ou fracassar?

Os mitos e os contos de fadas são bons modelos para se estabelecer o que está em jogo. Muitas vezes, começam com uma condição ameaçadora, que deixa muito claro o que está em jogo. Pode ser que o herói tenha que superar uma série de testes, ou terá a cabeça cortada. O herói grego Perseu, retratado no filme *Fúria de Titãs*, tem que vencer várias provas, caso contrário sua amada princesa Andrômeda será devorada por um monstro marinho. Outras histórias ameaçam parentes, como o pai que corre risco em *A Bela e a Fera.* A heroína tem uma motivação forte para se colocar na posição perigosa de ficar à mercê da Fera, pois o pai dela morrerá caso ela não faça o que o monstro exige. O risco é grande e o jogo é claro.

Muitas vezes, um roteiro não funciona simplesmente porque o risco não é alto, pouca coisa está em jogo. Uma história em que o fracasso do herói apenas o deixará um pouco embaraçado ou constrangido tem muita chance de ser recebida com a pergunta: "Tudo bem, e daí?" Garanta que o risco é grande — que seja um jogo de vida ou morte, de cacife alto, em que a própria alma do herói esteja em perigo.

História Pregressa e Exposição

O Mundo Comum é o melhor lugar para se lidar com a história pregressa e a exposição. *História Pregressa* é o conjunto de toda informação relevante sobre o passado e os antecedentes de um personagem — aquilo que o deixou na situação de risco exposta no começo da história. *Exposição* é a arte de ir revelando com elegância essa história pregressa e qualquer outra informação pertinente sobre o enredo: a classe social do herói, sua formação, seus hábitos, experiências, bem como as condições sociais dominantes e as forças adversárias

que podem afetá-lo. A exposição soma tudo o que a plateia precisa saber para compreender o herói e a história. Na verdade, a História Pregressa e a Exposição estão entre as maiores dificuldades de se escrever. Uma exposição desajeitada tende a congelar a história. Uma exposição grosseira tende a chamar a atenção para si mesma, como ocorre quando se passa a história pregressa como uma voz superposta, ou quando um personagem tipo "Doutor Explicador" aparece com o único objetivo de contar à plateia o que o autor quer que a plateia saiba. Geralmente, é melhor jogar o público diretamente em plena ação e deixar que ele venha adivinhando as coisas à medida que a história se desenrola.

A plateia se envolverá mais com a história se tiver que trabalhar um pouco para deduzir a história pregressa, a partir de pistas visuais ou de uma exposição que irá se revelando enquanto os personagens estão perturbados emocionalmente, ou agindo em um determinado sentido. A história pregressa, então, pode ir sendo destilada aos poucos, gradualmente, no decorrer da história, ou ser entregue aqui e ali, de maneira algo relutante. Muita coisa se descobre pelo que as pessoas *não* fazem ou *não* dizem.

Muitos dramas se constroem sobre segredos que somente são revelados devagar e dolorosamente. As sucessivas camadas de defesas que protegem um segredo difícil vão sendo rasgadas, uma a uma. Isto faz com que os componentes da plateia sintam-se participantes de uma história de detetives, ou de um enigma emocional.

Tema

O Mundo Comum é o lugar ideal para se situar o tema da história. De que é que ela trata mesmo? Se tivesse que ser reduzida à essência, em uma palavra ou expressão, qual seria? É a respeito de que ideia ou qualidade específica? Amor? Confiança? Traição? Vaidade? Preconceito? Cobiça? Loucura? Ambição? Amizade? O que é que você quer dizer? Seu tema é "O amor tudo vence", "Não se pode enganar um homem honesto", "Temos que trabalhar juntos para sobreviver" ou "O dinheiro é a raiz de todos os males"?

Tema, palavra derivada do grego, tem um significado próximo ao de *premissa*, que vem do latim. Ambas significam "algo posto antes", uma coisa colocada anteriormente e que ajuda a determinar um curso futuro. O tema de uma história é uma afirmativa subjacente, ou uma certeza sobre um aspecto da vida. Geralmente, aparece em algum ponto do primeiro ato, no Mundo Comum. Pode ser uma observação distraída de um dos personagens, expressando uma crença que, depois, será rigorosamente testada, no decorrer da história. O tema

real pode nem emergir ou ser enunciado até que se tenha feito a história funcionar por algum tempo. Mas, cedo ou tarde, ele precisa ser trazido à tona. Saber qual é o tema é essencial, para que se possam fazer as escolhas corretas, em termos de diálogos, ação e cenário, quais opções farão com que a história, como um todo, tenha um aspecto coerente. Numa boa história, tudo se relaciona de alguma forma com o tema, e o Mundo Comum é o lugar para essa ideia central mostrar-se pela primeira vez.

O *Mágico de Oz*

Eu me refiro muito a *O Mágico de Oz* por ser um filme clássico, que a maioria das pessoas viu e conhece, e porque apresenta uma Jornada de Herói bem típica, com estágios claramente delineados. Também traz um grau surpreendente de profundidade psicológica, podendo ser lido não apenas como um conto de fadas de uma menininha tentando voltar para casa, mas também como metáfora de uma personalidade tentando se completar.

Quando a história começa, a heroína Dorothy enfrenta um problema exterior nítido. Seu cachorrinho, Totó, cavou e estragou o canteiro da srta. Gulch e por isso Dorothy está encrencada. Ela tenta conseguir o apoio do tio e da tia, mas eles estão muito ocupados, preparando-se para uma tempestade que se aproxima. Assim como os heróis dos mitos e das lendas que a precederam, Dorothy está inquieta, sente-se marginal, e não sabe o que fazer.

Dorothy também tem um problema interno nítido. Não se ajusta mais, já não se sente "em casa". Como os heróis incompletos dos contos de fadas, falta à menina uma peça importante em sua vida — os pais morreram. Ela ainda não sabe, mas está a ponto de partir em busca de algo que a complete. Não por meio do casamento e formação de uma nova família, mas pelo encontro com uma série de forças mágicas, que, por sua vez, representam partes de uma personalidade completa e perfeita.

Como prenuncio desses encontros, Dorothy vive uma miniatura da aventura no Mundo Especial. Chateada da vida, a menina caminha, tentando se equilibrar, em cima da cerca muito estreita do chiqueiro, e cai lá dentro. Três empregados da fazenda, com carinho, correm para ajudá-la e salvá-la do perigo, numa previsão dos papéis que os mesmos atores irão desempenhar no Mundo Especial. A cena informa, na linguagem simbólica, que Dorothy tem andado numa corda bamba entre os lados conflitantes de sua personalidade, e por isso, mais cedo ou mais tarde, precisará de toda a ajuda possível, ajuda que

terá de brotar de todas as partes de seu ser, para que ela possa sobreviver a uma queda inevitável no tumulto do conflito.

Pode acontecer que um herói não tenha uma determinada falha ou ferimento aparente, um pedaço que lhe falta, de maneira óbvia. Os heróis podem ser apenas inquietos, ou estarem pouco à vontade, sem sincronia com o ambiente em volta, talvez até sintam-se desligados de sua cultura. Também podem apenas estar numa atitude de "ir levando", tentando ajustar-se a condições doentias, com a ajuda de muletas ou mecanismos de apoio, do tipo dependências emocionais ou químicas. Podem enganar a si mesmos, afirmando que tudo está no melhor dos mundos. Mas, em algum momento, uma nova força terá que entrar na história e deixar claro que eles não podem mais ficar marcando passo. Essa nova energia é o Chamado à Aventura.

Questionando a Jornada

1. Qual é o Mundo Comum em *Quero ser grande?* E em *Atração fatal?* Em *O pescador de ilusões?* Escolha um filme, uma peça ou uma história, e faça um exame. De que forma o autor apresenta o herói? Revela o personagem? Faz a exposição? Sugere o tema? O autor usa alguma imagem como indício para prenunciar o rumo que a história vai tomando?

2. Quando você escreve, até que ponto conhece bem o herói? Faça para ele um resumo biográfico completo, especificando sua história pessoal, descrição física, educação, antecedentes familiares, experiências de trabalho, inclinações amorosas, coisas de que não gosta, preconceitos, preferências em matéria de comida, roupas, cabelo, carros etc.

3. Faça uma linha cronológica, especificando o que o personagem estava fazendo e onde estava em cada estágio de sua vida. Descubra o que estava acontecendo no mundo nessas ocasiões. Que ideias, acontecimentos e pessoas exerceram maiores influências sobre o seu personagem?

4. Como o herói de sua história é incompleto? Seja específico sobre suas necessidades, desejos, objetivos, ferimentos, vontades, falhas, manias, arrependimentos, defesas, fraquezas e neuroses. Qual característica pessoal, por si só, poderá levar seu herói à destruição ou à derrocada? Que característica, por

si só, pode salvá-lo? O seu personagem tem um problema externo e um interno? Tem uma necessidade humana universal? Qual sua atitude típica para tentar satisfazer essa necessidade?

5. Faça uma lista de todos os pontos da história pregressa e de exposição que o público precisa saber, para que a história possa começar. Como eles podem ser revelados: indiretamente, visualmente, ao longo da história ou por meio do conflito?

6. Culturas diferentes precisam de tipos de história diferentes? Homens e mulheres precisam de tipos de histórias diferentes? Em que a Jornada do Herói é diferente da Jornada da Heroína?

Estágio Dois: Chamado à Aventura

"Dinheiro, aventura e fama! A maior emoção de toda a vida!... e uma longa viagem marítima que começa amanhã às seis horas!"
King Kong, roteiro de James Creelman e Ruth Rose

O Mundo Comum da maioria dos heróis é uma condição estática, mas instável. As sementes da mudança e do crescimento estão plantadas, falta só um pouquinho de uma nova energia para que germinem. Essa nova energia, simbolizada de inúmeras maneiras em mitos e contos de fadas, é o que Joseph Campbell denominou *Chamado à Aventura*.

Lança-se a sombra do problema sobre Nossa Tribo. Sentimos o chamado — nos nossos estômagos que roncam, nas nossas crianças famintas que choram. Por toda a extensão em volta, a terra está seca e estéril e, evidentemente, é preciso que alguém saia e vá além do território familiar. Essa terra desconhecida é estranha e nos enche de medo, mas a pressão sobe, e é preciso fazer alguma coisa, enfrentar riscos, para que a vida possa continuar.

Um vulto emerge, visto através da fumaça da fogueira. Ê um dos anciãos de Nossa Tribo e ele aponta para você. Isso mesmo: você foi escolhido como Buscador, Aquele que Sai em Busca, e foi chamado para começar uma nova procura. Terá que arriscar a própria vida para que a vida maior da Nossa Tribo possa continuar.

Dar a partida na história

Várias teorias sobre a narrativa dão outros nomes ao Chamado à Aventura — incitamento, acidente iniciatório, catalisador, gatilho... —, mas todas estão de acordo com uma coisa: é preciso algum evento para ligar o motor, dar a partida na história, uma vez terminado o trabalho de apresentar o personagem principal.

O Chamado à Aventura pode vir sob a forma de uma mensagem ou um

mensageiro. Pode ser um acontecimento novo, como uma declaração de guerra, ou a chegada de um telegrama dando conta de que os bandidos acabam de ser soltos da prisão e chegarão à cidade no trem do meio-dia a fim de liquidar o xerife. A entrega de uma intimação, uma notificação ou uma ordem de prisão são meios de fazer os Chamados, nas histórias que envolvem processos legais.

Mas o Chamado também pode ser apenas algo que se agita dentro do herói, um mensageiro do inconsciente, que traz a notícia de que chegou a hora de mudar. Esses sinais, às vezes, vêm em forma de sonhos, fantasias ou visões. Roy Neary, em *Contatos imediatos de terceiro grau,* recebe o Chamado sob a forma de imagens da Torre do Diabo, que o obcecam e surgem do seu subconsciente. Sonhos proféticos ou perturbadores ajudam a nos prepararmos para um novo estágio de crescimento, oferecendo-nos metáforas que refletem as transformações emocionais e espirituais que se aproximam.

O herói pode apenas se sentir farto das coisas do jeito que elas estão. Uma situação desconfortável vai crescendo até que uma gota d'água o lança à aventura. Joe Buck, em *Perdidos na noite,* simplesmente está saturado daquela vidinha de lavar louça, quando sente o Chamado surgindo dentro dele, a empurrá-lo para a estrada da aventura. Num sentido mais profundo, é uma necessidade humana universal que o empurra, mas é preciso aquele último dia de vida infeliz, diante da pilha de pratos, para que Buck se decida a dar o salto para o desconhecido.

Sincronicidade

Uma série de acasos e coincidências pode ser a mensagem que chama o herói para a aventura. Essa é a misteriosa força da *sincronicidade,* que C. G. Jung explorou em seus escritos. A recorrência acidental de palavras, ideias ou acontecimentos pode adquirir significado e chamar a atenção para a necessidade de ação e mudança. Muitos *thrillers,* como *Pacto sinistro,* de Hitchcock, são postos em movimento por um acaso que aproxima duas pessoas, como se fosse a mão do destino.

Tentação

O Chamado à Aventura pode agir sobre o herói como uma *tentação,* como o clima sugerido por um cartaz que anuncia uma viagem exótica ou a súbita visão de um amante em potencial. Pode ser o brilho do ouro, o boato sobre um tesouro, o canto de sereia da ambição. Na lenda arturiana de Percival (também conhecido

como Parsifal), o jovem herói inocente é chamado à aventura pela visão de cinco magníficos cavaleiros em suas armaduras, cavalgando em busca de alguma coisa. Percival nunca vira criaturas semelhantes. Aquela visão o deixa mobilizado, com vontade de seguir os cavaleiros. Não sossega enquanto não descobre quem eles são, e nem percebe que seu destino determina que, dentro em breve, Percival seja um deles.

Arautos da mudança

O Chamado à Aventura, muitas vezes, surge através de um personagem que é uma manifestação do arquétipo do Arauto. Um personagem fazendo esse papel pode ser positivo, negativo ou neutro, mas sempre serve para desencadear o movimento da história, apresentando ao herói um convite ou desafio para enfrentar o desconhecido. Em algumas histórias, o Arauto é também um Mentor para o herói, um guia sábio, preocupado com os melhores interesses do herói. Em outras ocasiões, é um inimigo que lança uma luva de desafio na cara dele, ou tenta atraí-lo ao perigo.

No início, é comum que os heróis tenham dificuldade em distinguir se quem usa a máscara do Arauto é inimigo ou aliado. Muito herói já considerou que o Chamado de um mentor bem-intencionado vinha de um inimigo, ou interpretou a sedução de um vilão como um convite amigo para uma aventura divertida. Nos gêneros do *thriller* e do *film noir,* os escritores muitas vezes disfarçam, deliberadamente, a realidade do Chamado. Figuras de Sombra podem fazer ofertas ambíguas, e os heróis têm que recorrer a toda sua habilidade para interpretá-las corretamente.

Muitas vezes, os heróis não percebem que há algo de errado com seu Mundo Comum, e por isso não veem que é preciso mudar. Podem estar num estado de negação. Estão apenas seguindo adiante, graças a um arsenal de muletas, vícios e mecanismos de defesa. A função do Arauto, nesse caso, é dar um chute em todos esses falsos apoios, e anunciar que o mundo do herói é instável e tem que ser (saudavelmente) reequilibrado por meio da ação, de correr riscos, de lançar-se à aventura.

Reconhecimento

O erudito russo Vladimir Propp, que analisou contos populares, identificou uma fase inicial comum nas histórias, chamada de *reconhecimento.* Um vilão percorre o território do herói, talvez até fazendo perguntas pela vizinhança,

questionando se vive por ali uma certa criança, ou pedindo informações sobre o herói. Isto pode funcionar como um Chamado à Aventura, alertando a plateia e o herói de que algo não anda bem e a luta vai começar.

Desorientação e desconforto

Muitas vezes, o Chamado à Aventura pode ser perturbador e desorientador para o herói. Em outras ocasiões, os Arautos enganam os heróis, falseando a própria aparência para ganhar sua confiança e, depois, trocando de forma para fazer a entrega do Chamado. Alfred Hitchcock nos dá um poderoso exemplo em *Interlúdio.* A heroína, vivida por Ingrid Bergman, é uma moça que só quer se divertir, e cujo pai fora condenado como espião nazista. O Chamado à Aventura chega através de um Arauto, na forma de Cary Grant, um agente americano que tenta obter a ajuda dela, para poder infiltrar-se num círculo de espiões nazistas.

Primeiramente, ele joga seu charme e entra na vida da moça, fingindo ser um *playboy* que só pensa em bebida, carros velozes e... nela. Depois que ela descobre, por acaso, que o sedutor é da polícia, ele muda de conversa, põe a máscara de Arauto e transmite a ela um desafiante Chamado à Aventura.

Ingrid Bergman acorda na cama, de ressaca, depois de uma noite de festas. Grant, enquadrado na moldura da porta, dá a ela uma bebida efervescente, para acalmar o estômago. O gosto é horrível, mas Grant faz com que a moça beba de qualquer jeito.

A beberagem simboliza a nova energia da aventura — mesmo com aquele gosto de veneno, se for comparada com as bebidas finas a que a moça está acostumada — mas que, afinal, vai ser um bom remédio.

Nessa cena, Grant está encostado no marco da porta, numa silhueta, como se fosse um anjo negro. Do ponto de vista de Ingrid Bergman, esse Arauto de aparência imprecisa pode ser um anjo ou um demônio. A hipótese demoníaca é sugerida pelo nome dele, revelado pela primeira vez: Devlin (em inglês, Devlin aproxima-se de *devil*, que significa demônio). Quando ele avança pelo quarto, em direção à moça, para transmitir o Chamado, Hitchcock faz a câmera segui-lo, numa tomada em que o ponto de vista oscilante e estonteante reflete o estado de ressaca da heroína, deitada. Parece que Grant está caminhando no teto. Na linguagem simbólica do filme, essa tomada expressa o momento de mudança da posição do personagem de Cary Grant, de *playboy* a Arauto, e seu efeito desorientador sobre a heroína. Grant faz o Chamado — um convite patriótico para que ela se infiltre no círculo de espiões nazistas. E quando transmite a mensagem, Grant é visto, pela primeira vez na cena, totalmente iluminado e inteiramente na vertical, o que representa o efeito da sobriedade no personagem de Bergman.

Enquanto o casal conversa, um aplique de cabelo artificial, parecido com uma coroa, escorrega da cabeça de Bergman, mostrando que aquela existência enganosa e viciada de princesa de conto de fadas tem que chegar ao fim. Simultaneamente, na trilha *sonora*, *pode-se* ouvir o *som* distante de um trem afastando-se da cidade, sugerindo o começo de uma longa jornada. Nessa sequência, Hitchcock usou todos os elementos disponíveis para assinalar que se aproxima um limiar de mudança importante. O Chamado à Aventura desorienta a heroína e a repugna, mas é necessário ao crescimento dela.

Carência ou necessidade

Um Chamado à Aventura pode chegar sob a forma de uma perda ou subtração da vida do herói no Mundo Comum. A Aventura do filme *A guerra do fogo* começa quando se extingue o último graveto aceso de uma tribo na Idade da Pedra, preservado numa lamparina rudimentar, uma espécie de caixa feita de ossos. Os membros da tribo começam a morrer de frio e fome, por causa dessa perda. O Herói recebe um Chamado à Aventura quando uma das mulheres da tribo põe à frente dele uma lamparina, e isto mostra sem palavras que a perda tem que ser reparada e que o herói precisa partir para a aventura.

O Chamado pode ser o rapto de alguém amado, ou a perda de algo precioso, como a saúde, a segurança ou o amor.

Sem mais opções

Em algumas histórias, o Chamado à Aventura pode ser simplesmente a total falta de opções por parte do herói. Os mecanismos de defesa deixam de funcionar, outras pessoas se enchem do herói, ou ele é encurralado num beco sem saída, de tal modo que só lhe resta mergulhar na aventura. Em *Mudança de hábito*, o personagem de Whoopi Goldberg é testemunha de um assassinato e tem que se esconder, disfarçada de freira. Suas opções são limitadas — fingir-se de freira ou morrer. Outros heróis nem mesmo essa escolha têm, e são simplesmente jogados na aventura, levando um golpe na cabeça e acordando em alto-mar, queiram ou não.

Advertências para os heróis trágicos

Nem todos os Chamados à Aventura são convites positivos. Podem também

ser avisos de perigo ou advertências de desgraças,

para os heróis trágicos. Em *Júlio César,* de Shakespeare, um personagem grita: "Cuidado com os idos de março!" Em *Moby Dick*, a tripulação do navio é avisada, por um velho louco, de que sua aventura vai dar em desastre.

Mais de um Chamado

Como muitas histórias agem em mais de um nível, uma história pode ter mais de um Chamado à Aventura. Um épico arrebatador, como *Rio vermelho,* precisa de várias cenas desse tipo. Tom Dunston, o personagem de John Wayne, recebe um Chamado do coração, quando a amada pede que ele fique com ela ou a leve em sua busca. O próprio Dunston transmite outro Chamado, este para uma aventura física, quando convida seus vaqueiros a acompanhá-lo, conduzindo a primeira grande boiada depois da Guerra Civil.

Tudo por uma esmeralda exibe um complexo Chamado à Aventura para a heroína Joan Wilder. Ela recebe um telefonema da irmã, seqüestrada por bandidos na Colômbia, e eis o Chamado. O simples Chamado à Aventura física é acionado pela necessidade de libertar a irmã, mas, na mesma cena, está sendo feito um Chamado num nível mais profundo. Joan abre um envelope que o marido da irmã lhe enviou pelo correio e ali encontra um mapa da mina de tesouro *El Corazón,* sugerindo que Joan também está sendo chamada para uma aventura do coração.

O Mágico de Oz

Os vagos sentimentos de inquietação de Dorothy se cristalizam quando a srta. Gulch chega e, irritada, carrega Totó. Há um conflito entre dois lados, que lutam pelo controle da alma de Dorothy. Uma energia de Sombra repressiva tenta prender seu lado intuitivo, de natureza boa. Mas Totó, instintivo, escapa. Dorothy segue seus instintos, que estão lhe enviando um Chamado à Aventura, e foge de casa. Sente-se desprezada pela falta de carinho de tia Em, sua mãe de criação, que ralhou com ela. Parte em resposta ao Chamado, sob um céu onde se acumulam as nuvens de mudança.

*** * ***

O Chamado à Aventura é um processo de seleção. Surge numa sociedade uma situação instável, e alguém se oferece como voluntário ou é escolhido para

assumir a responsabilidade. Os heróis relutantes têm que ser chamados muitas vezes, pois tentam evitar essa responsabilidade. Os heróis mais dispostos logo respondem a chamados internos e nem precisam de pressões externas. Eles mesmos se selecionaram para a aventura. Mas este tipo é raro, e a maior parte dos heróis tem que ser aliciada, espicaçada, empurrada, tentada ou arrastada para a aventura. Muitos deles entram numas boas brigas e nos divertem com suas tentativas de dar o fora. Essas brigas são o trabalho do herói relutante, ou, como afirmou Campbell, exemplificam a Recusa do Chamado.

Questionando a Jornada

1. Qual é o Chamado à Aventura em *Cidadão Kane? Matar ou morrer? Atração fatal? Instinto selvagem*[?] *Moby Dick?* Quem ou o que transmite o Chamado? Que arquétipos se manifestam nesse transmissor?

2. Que Chamados à Aventura você recebeu e como respondeu a eles? Alguma vez você já teve que transmitir um Chamado desses a alguém?

3. Uma história pode existir sem algum tipo de Chamado à Aventura? Você consegue pensar em alguma história sem Chamado?

4. Em sua própria história, se o Chamado fosse transportado para algum outro ponto, faria diferença? Até onde você pode protelar esse Chamado? É desejável fazer isso?

5. Qual é o lugar ideal para o Chamado? Dá para passar sem ele?

6. Você encontrou alguma maneira interessante de apresentar o Chamado, ou distorcê-lo, para que não seja um clichê?

7. Sua história pode exigir uma sucessão de Chamados. Quem está sendo chamado para cada nível da aventura?

Estágio Três: Recusa do Chamado

"Você não foi feita para isso, Joan, e sabe muito bem."
Tudo por uma esmeralda, roteiro de Diane Thomas

O problema do herói, agora, passa a ser como ele irá responder ao Chamado. Ponha-se na situação dele e verá que é um momento difícil. Estão lhe pedindo que responda "sim" a uma grande incógnita, a uma aventura que vai ser emocionante, mas também perigosa, e que pode ameaçar sua vida. De outra forma, não seria uma aventura de verdade. Você está diante de um limiar de medo, e uma reação compreensível é hesitar, ou mesmo recusar o Chamado.

Junte o que é seu, meu camarada. Pense no que vai precisar para enfrentar possíveis perigos, reflita sobre desastres já acontecidos. O espectro do desconhecido sempre caminha conosco, detendo nosso progresso neste limiar. Alguns de nós abandonam a busca, outros hesitam, outros ouvem as ponderações das famílias que temem por nossas vidas e não querem que partamos. A gente ouve dizer que

a jornada já começa errada, não vai dar certo, está fadada ao fracasso. Dá para sentir o medo que nos sufoca o fôlego e nos acelera os corações. Será que não é melhor ficar em casa, com Nossa Tribo, e deixar que outros arrisquem o pescoço nessa busca? Será que você nasceu mesmo para isso e pode sair em busca de aventuras?

Essa parada na estrada, antes que a jornada realmente comece, desempenha uma função dramática importante, mostrando à plateia 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 consequências 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. Também obriga o herói a examinar a busca com cuidado e, talvez, a redefinir seus objetivos.

Querendo evitar

É natural que, de início, a reação dos heróis seja a de tentar evitar a aventura. Até mesmo Cristo, no Monte das Oliveiras, na véspera da sua morte, suplicou: "Afasta de mim este cálice." Estava ali tentando saber se haveria alguma maneira de evitar o sacrifício. Seria mesmo necessária aquela jornada?

Mesmo o herói dos filmes mais heroicos, às vezes, hesita, manifesta relutância ou simplesmente se recusa a ser Chamado. Rambo, Rocky e inúmeros personagens de John Wayne começam virando as costas à aventura que lhes é apresentada. Uma razão comum para essa Recusa é a experiência anterior. Os heróis alegam que são veteranos em experiências do tipo, que lhes ensinaram a loucura de se meter nessas situações. Ninguém vai conseguir que entrem em outra. O protesto continua, até que a recusa é superada, seja por alguma motivação mais forte (como a morte ou sequestro de um amigo ou parente), que aumenta o risco que está em jogo, seja pelo inato gosto por aventuras do herói, ou sua noção de honra.

Detetives e amantes podem recusar o Chamado a princípio, aludindo a experiências que os tornaram mais tristes, porém mais sábios. É delicioso assistir à relutância do herói sendo superada, e quanto mais obstinada é a sua Recusa, mais o público se deleita em vê-la vencida.

Desculpas

Geralmente, os heróis Recusam o Chamado, dando uma interminável lista de desculpas. Numa evidente tentativa de adiar o momento de enfrentar o destino inevitável, dizem que aceitariam, se não fosse por uma série premente de compromissos. Trata-se de bloqueios temporários na estrada, geralmente derrubados pela urgência da busca.

Recusa Persistente leva à tragédia

A Recusa Persistente do Chamado pode ser desastrosa. Na Bíblia, a mulher de Ló é transformada em estátua de sal por ter recusado o Chamado de Deus para deixar sua casa em Sodoma e não olhar para trás. Olhar para trás, mergulhar no passado e negar a realidade são formas de Recusa.

Uma Recusa persistente de um alto Chamado é uma das marcas de um herói trágico. No começo de *Rio vermelho,* Tom Dunston recusa o chamado para uma aventura de coração e começa a resvalar para uma destruição quase certa. Continua a não querer abrir o coração e envereda pelo caminho do herói trágico. Somente no terceiro ato, quando finalmente aceita o Chamado, é que ele é redimido e poupado ao destino de herói trágico.

Chamados conflitantes

Na verdade, Tom Dunston recebe dois Chamados ao mesmo tempo. O Chamado à aventura de coração vem da namorada, mas o que ele aceita vem de seu ego masculino, dizendo a ele que siga sozinho por seu caminho de macho. É possível que os heróis tenham que escolher entre Chamados conflitantes, em diferentes níveis de aventura. A Recusa do Chamado é aquele momento em que se articulam as dificuldades de escolha do herói.

Recusas positivas

A Recusa do Chamado, na verdade, é um momento negativo no progresso do herói, um instante perigoso, em que a aventura pode se perder ou deixar de acontecer. Entretanto, existem casos especiais em que a Recusa do Chamado é uma jogada sábia e positiva por parte do herói. Quando o Chamado é uma tentação em direção ao mal, ou uma sedução ao desastre, o herói é inteligente se disser que não. Os Três Porquinhos fazem muito bem em não abrir a porta para o Lobo Mau, apesar de seus poderosos argumentos. Em *A morte lhe cai bem,* Bruce Willis recebe vários Chamados tentadores para beber a poção mágica da imortalidade. Apesar de toda a sedução de vendedora de Isabella Rossellini, ele prefere a Recusa do Chamado e, assim, salva a própria alma.

O artista como herói

Outro caso especial em que a Recusa do Chamado pode ser positiva é quando o herói é um artista. Nós, os escritores, poetas, pintores e músicos, enfrentamos Chamados difíceis e contraditórios. Precisamos estar profundamente mergulhados no mundo a fim de encontrarmos a matéria-prima para nossa arte. Mas também precisamos ter tempo para retirarmo-nos do

mundo, ficarmos sozinhos, e, de fato, fazermos nossa obra. Como muitos heróis de histórias, recebemos Chamados conflitantes, um que vem do mundo exterior, outro de dentro de nós mesmos, e temos que escolher ou conciliar. Para aceitar o Chamado superior de nos expressarmos, nós, artistas, temos que recusar o que Joseph Campbell chama de "as elogiosas seduções do mundo". Quando você está realmente a ponto de empreender a grande aventura, de alguma forma o Mundo Comum fica sabendo disso e agarra-se em você. Canta as canções mais doces e insistentes, como as sereias que tentam desviar Odisseu e sua tripulação, para que se choquem com os rochedos. Incontáveis distrações tentam afastar você do caminho, quando você está começando a trabalhar. Odisseu obrigou-se a parar e a tampar os ouvidos de seus homens com cera, para que não se deixassem atrair pelo sortilégio das sereias.

Heróis voluntários

Enquanto muitos heróis manifestam medo, relutância ou recusa, nesse estágio, outros não hesitam e não mostram nenhum medo. São os *heróis voluntários,* que aceitaram, ou até procuraram, o Chamado à Aventura. Propp os chama de "buscadores", em oposição aos "heróis vitimizados". No entanto, o medo e a busca representados pela Recusa do Chamado encontrarão sua expressão até mesmo nas histórias de heróis voluntários. Outros personagens manifestarão medo, advertindo o herói e o público sobre o que pode vir a acontecer no caminho futuro.

Um herói voluntário, como John Dunbar, em *Dança com lobos*, pode ter deixado para trás o medo da morte pessoal. Ele já correu em busca da morte, na primeira sequência do filme, quando cavalgou de modo suicida, de frente para a fuzilaria dos rebeldes, e foi milagrosamente poupado. Oferece-se para mergulhar na aventura do Oeste, sem recusa ou relutância. Mas o perigo e a dureza da vida na pradaria ficam evidentes para a plateia, através do que ocorre com outros personagens, os quais representam a Recusa do Chamado. Um deles é o patético oficial do exército, louco, que entrega a Dunbar suas "ordens" rabiscadas, e isto expressa um dos possíveis destinos de Dunbar. A fronteira é tão estranha e desafiadora que pode levar alguém à insanidade. O oficial não foi capaz de aceitar a realidade desse mundo, retirou-se para um universo de negação e fantasia, e acabou recusando o Chamado da fronteira, ao dar um tiro em si mesmo.

Outro personagem que encarna essa energia da recusa é o carroceiro que leva Dunbar até o seu posto abandonado. O tempo todo ele manifesta seu medo

dos índios e da pradaria e quer que Dunbar assuma a Recusa do Chamado, que Dunbar abandone sua missão e volte à civilização. Acaba sendo brutalmente morto pelos índios, e isto mostra à plateia outro destino possível para Dunbar. Ou seja, embora o próprio herói não expresse sua recusa, reconhece-se o perigo da aventura, e esse perigo é dramatizado em outro personagem.

Guardiões de Limiar

Os heróis que superam o medo e engajam-se na aventura ainda podem ser postos à prova por figuras poderosas que levantam a bandeira do medo e da dúvida, questionando a própria competência do herói para participar do jogo. São os Guardiões de Limiar, que bloqueiam os heróis antes que a aventura comece.

Em *Tudo por uma esmeralda*, Joan Wilder aceita o Chamado e está totalmente dedicada à aventura, por amor à irmã que está na Colômbia. Entretanto, o momento de medo, a estação da Recusa, apresenta-se de forma elaborada, numa cena com a agente de Joan, a qual, por sua vez, surge na temível máscara de Guardiã de Limiar. É uma mulher dura e experiente, que, de propósito, lembra dos perigos e provações, e, assim, tenta fazer Joan desistir. Como uma bruxa que pronunciasse uma maldição, ela declara que Joan não está à altura da tarefa de ser uma heroína. Joan chega a concordar com ela, mas está motivada pelo perigo que a irmã corre, e lança-se à aventura. Embora Joan não ceda à Recusa do Chamado, ficou claro para a plateia que há riscos, medo, dúvida e perigo.

A agente de Joan demonstra de que forma um personagem pode trocar de máscara e passar de um arquétipo a outro. Ela aparece, primeiro, como Mentora e amiga, uma aliada na profissão e nas relações com os homens. Mas logo se torna uma feroz Guardiã de Limiar, bloqueando a estrada da aventura com advertências terríveis. Age como uma mãe superprotetora, que não deixa a filha aprender com seus próprios erros. A função dela, nesse ponto, é testar a determinação da heroína.

Esse personagem desempenha outra função importante. Faz uma pergunta dramática à plateia: será que Joan é suficientemente heroica para enfrentar a aventura e sobreviver? Essa dúvida é mais interessante do que a certeza de que o herói está sempre à altura de qualquer situação. Essas perguntas criam um suspense emocional para a plateia, que acompanha o progresso da heroína com alguma incerteza no fundo da mente. A Recusa do Chamado, muitas vezes, serve para estabelecer essas dúvidas.

Não é raro que um Mentor troque de máscara e passe a Guardião de Limiar.

Alguns Mentores guiam o herói cada vez mais ao fundo da aventura. Outros bloqueiam seu caminho, em uma aventura que a sociedade poderá não aprovar por se tratar de uma vereda ilícita, pouco ajuizada ou perigosa. Um personagem desse tipo constitui uma encarnação poderosa da sociedade ou da cultura, advertindo o herói a não ir além dos limites aceitos. Em *Um tira da pesada*, o chefe de polícia de Detroit fica no caminho de Eddie Murphy, ordena que ele abandone o caso, traça uma linha que Murphy não deve cruzar. É claro que ele a cruza, e sem demora.

A Porta Secreta

Inevitavelmente, os heróis violam os limites impostos por Mentores ou Guardiões de Limiar, graças ao que chamamos Lei da Porta Secreta. Quando, em *A Bela e a Fera*, Belle fica sabendo que pode fazer o que quiser e mandar em tudo na casa da Fera, exceto entrar por uma porta, já sabemos que, em algum ponto da narrativa, ela será forçada a abrir a tal porta secreta. Se Pandora sabe que não pode abrir a caixa, não vai descansar enquanto não der uma olhadela no que há lá dentro. Se Psique sabe que nunca deve ver seu amado Cupido, certamente vai achar um jeito de contemplá-lo. Essas histórias são símbolos da curiosidade humana, do impulso poderoso de conhecer todos os segredos, tudo o que está escondido.

O *Mágico de Oz*

Dorothy foge de casa e vai até a carroça do professor Marvel, um Velho Sábio, cuja função nessa encarnação é bloqueá-la no limiar de uma jornada perigosa. Nesse ponto, Dorothy é uma heroína voluntária, e cabe ao professor mostrar à plateia o perigo da estrada. Com um pouco de magia de curandeiro, ele a convence a voltar para casa, a recusar o Chamado —por enquanto.

Na verdade, o professor está é transmitindo a ela um Chamado superior, o de voltar para casa e fazer as pazes com sua energia feminina conflitada, a ligar-se novamente ao amor de tia Em e a lidar com seus próprios sentimentos, em vez de fugir deles.

Embora Dorothy, nesse momento, ceda e volte, forças poderosas já foram desencadeadas em sua vida, Ela descobre que o poder assustador do furacão, um símbolo dos sentimentos que ela agitou, expulsou seus parentes e aliados para o subterrâneo e que estão todos fora do alcance. Ninguém consegue ouvi-la. Está sozinha, a não ser por Totó, sua intuição. Como muitos outros heróis,

Dorothy descobre que, uma vez iniciada a jornada, não há como voltar ao que era antes. Em última análise, a Recusa é inútil. Já queimou pontes atrás de si e deve agüentar as consequências de ter dado o primeiro passo na estrada dos heróis.

Dorothy se refugia numa casa vazia, que, nos sonhos, freqüentemente simboliza uma velha estrutura da personalidade. Mas as forças da mudança, uma vez desencadeadas e postas em movimento, vêm varrendo tudo e nenhuma estrutura pode protegê-la contra seu poder terrível.

*** * ***

A recusa pode ser um momento sutil, talvez apenas uma ou duas palavras entre receber e aceitar o Chamado. (É comum que vários estágios da jornada combinem-se numa única cena, naquilo que os folcloristas chamam de "conflação".) A recusa pode ser um único degrau próximo ao princípio da jornada, ou pode estar em cada degrau do caminho, dependendo da natureza do herói.

A Recusa do Chamado pode ser uma oportunidade para redirecionar o foco da aventura. Uma aventura que entrou num desvio ou necessita escapar a alguma consequência desagradável pode aproveitar para enfronhar-se em algo mais profundo, algo do espírito.

Um herói hesita num limiar, para viver seu medo, para que a plateia perceba o tamanho formidável dos perigos que ele tem diante de si. Mas, afinal, esse medo é superado ou deixado de lado, muitas vezes com a ajuda de forças protetoras e sábias ou de presentes mágicos, que representam a energia do próximo estágio, o Encontro com o Mentor.

Questionando a Jornada

1. Como o herói recusa o Chamado, em *Atração fatal? Uma linda mulher? Uma equipe muito especial?* Esse estágio de relutância ou Recusa do Chamado é necessário em toda história? Para todo herói?

2. De que os heróis da sua história têm medo? Que medos são falsos ou paranoia? Quais são verdadeiros? Como se expressam?

3. De que modos eles recusaram os Chamados à Aventura e quais são as consequências?

4. Se os protagonistas são heróis voluntários, há personagens ou forças que deixem claro para a plateia quais são os perigos?

5. Você já recusou Chamados à Aventura? Em que sua vida seria diferente, se os tivesse aceitado?

6. Você já aceitou Chamados à Aventura que preferia ter recusado?

Estágio Quatro: Encontro com o Mentor

"Ela (Atena) assumiu a aparência de Mentor,
e ficou tão parecida com ele que
enganou olhos e ouvidos..."
Homero, *Odisseia*

Muitas vezes não é má ideia recusar um Chamado, até que se tenha tempo para sentir-se bem preparado para tomar o rumo da "região desconhecida" que está à espera. Na mitologia e no folclore, essa preparação pode ser feita com a ajuda da figura sábia e protetora do *Mentor,* cujos inúmeros serviços ao herói incluem a proteção, orientação, experimentação, treinamento e fornecimento de dons ou presentes mágicos. Em seu estudo sobre os contos populares russos, Vladimir Propp chama esse tipo de personagem de "doador" ou "provedor", porque sua função exata é fornecer ao herói algo de que ele vai precisar na jornada. O Encontro com o Mentor é o estágio da Jornada do Herói em que este recebe as provisões, o conhecimento e a confiança necessários para superar o medo e começar sua aventura.

Vocês, Buscadores, temerosos no início da aventura, consultem-se com os anciãos de Nossa Tribo. Procurem aqueles que já partiram antes. Aprendam as histórias secretas das fontes de água, das trilhas de caça, das moitas de frutas e saibam onde ficam as terras más, as areias movediças, os monstros a evitar. Alguém muito velho, fraco demais para ir conosco, desenha para nós um mapa na poeira do chão. O xamã da tribo, em seguida, nos entrega alguma coisa, um presente mágico, um talismã poderoso que nos vai proteger e guiar durante a busca. Agora podemos partir com o coração mais leve e confiante, porque levamos conosco a sabedoria acumulada de Nossa Tribo.

Heróis e Mentores

Todos os tipos de filmes e histórias estão sempre elaborando as relações que

existem entre o arquétipo do Herói e o do Mentor. Os filmes *Karatê Kid, A primavera de uma solteirona* e *O preço do desafio* são histórias inteiramente dedicadas ao processo de mentores ensinando a discípulos. Inúmeros filmes, como *Rio vermelho, Gente como a gente, Guerra nas estrelas* e *Tomates verdes fritos* revelam a força vital de Mentores em momentos cruciais das vidas dos heróis.

Fontes de sabedoria

Mesmo se não houver um personagem concreto a desempenhar as muitas funções do arquétipo do Mentor, os heróis quase sempre entram em contato com alguma fonte de sabedoria antes de se lançarem numa aventura. 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.

Para quem conta a história, o Encontro com o Mentor é um estágio rico em potencial de conflito, envolvimento, humor e tragédia. Baseia-se numa relação emocional, geralmente entre um herói e um Mentor ou conselheiro de algum tipo, e parece que as plateias gostam especialmente desse tipo de relação em que a sabedoria e a experiência passam de uma geração para outra. Todo mundo já teve uma experiência com um Mentor, ou um modelo, a fim de desempenhar determinado papel.

Mentores no folclore e no mito

O folclore está cheio de descrições de heróis que encontram protetores mágicos que lhes dão presentes e os guiam em sua jornada. Lemos sobre os elfos que ajudam o sapateiro, os animais que auxiliam e protegem meninas, nos contos de fadas russos, os sete anões que abrigam Branca de Neve, o Gato de Botas, que fala e consegue que seu pobre dono ganhe um reino. Todos são projeções do poderoso arquétipo do Mentor, ajudando e guiando o herói.

Os heróis da mitologia procuram o conselho e o socorro de bruxas, magos, feiticeiros, espíritos e deuses de seus mundos. Os heróis das histórias de Homero são guiados por deuses e deusas protetores, que lhes dão uma ajuda mágica.

Alguns heróis são criados e treinados por seres mágicos, que, de alguma forma, situam-se entre os homens e os deuses, como os centauros.

Quíron: um protótipo

Muitos dos heróis gregos tiveram como Mentor o centauro Quíron, um protótipo para todos os Velhos e Velhas Sábios. Quíron era uma estranha mistura de homem e cavalo, que serviu de pai adotivo e treinador para uma legião de heróis gregos, incluindo Hércules, Acteon, Aquiles, Peleus e Esculápio, o grande cirurgião da Antiguidade. Na figura de Quíron, os gregos fizeram um repositório de muitas das noções que tinham sobre o significado de um Mentor.

Com frequência, os centauros eram criaturas selvagens. Quíron era uma exceção, gentil e pacífico, mas ainda guardava algo de sua natureza de cavalo selvagem. Sendo metade homem e metade cavalo, está ligado aos xamãs de várias culturas, que dançam vestidos com peles de bichos para estabelecer contato com o poder animal. Quíron é a intuição e energia da natureza selvagem, amansada e domada para ensinar. Tal como os xamãs, é uma ponte entre o humano e os poderes superiores da natureza e do universo. Os Mentores, nas histórias, muitas vezes mostram suas ligações com a natureza ou com outros mundos do espírito.

Como Mentor, Quíron conduz seus heróis-em-treinamento pelos diferentes estágios que os farão tornar-se homens. Pacientemente ensina a eles as habilidades de atirar com arco e flecha, fazer poesia, exercer a medicina etc. Nem sempre é muito bem recompensado por seus esforços. Seu discípulo Hércules, propenso à violência, feriu-o com uma flecha mágica, que fez com que Quíron pedisse aos deuses a graça da morte. Mas, ao fim, após um sacrifício verdadeiramente heroico em que salvou Prometeu do mundo subterrâneo, ficando no lugar dele, Quíron recebeu a maior distinção que os gregos podiam imaginar. Zeus transformou-o numa constelação e num signo do zodíaco — Sagitário, um centauro que atira flechas com um arco. Seja evidente que os gregos tinham muita consideração para com professores e Mentores.

Mentor em pessoa

O termo *Mentor* vem de um personagem com esse nome, da *Odisseia*. Era o amigo leal de Ulisses, ou Odisseu, a quem este confiou a responsabilidade de educar seu filho Telêmaco, enquanto Odisseu fazia sua longa viagem de volta da Guerra de Troia. Mentor deu seu nome a todos os guias e preceptores, mas na

verdade é Atena, a deusa da sabedoria, quem age para trazer à história a energia do arquétipo de Mentor.

"A deusa de olhos faiscantes" tem uma predileção especial por Ulisses e está interessada em que ele chegue em casa são e salvo. Também toma conta de seu filho Telêmaco. Descobre que a história do filho ficou estagnada nas cenas iniciais (Mundo Comum) da *Odisseia*, quando a casa do herói é invadida por jovens e arrogantes pretendentes à mão de sua mãe. Atena decide fazer a situação andar, assumindo a forma humana. Uma função importante do Mentor é desencadear o movimento da história.

Primeiro, ela assume a aparência de um guerreiro viajante, chamado Mentes, para lançar ao rapaz um desafio de enfrentar os pretendentes e ir procurar o pai (Chamado à Aventura). Telêmaco aceita o desafio mas os pretendentes zombam dele, que fica tão desanimado que quer abandonar sua missão (Recusa do Chamado). Mais uma vez, parece que a história estaciona, e Atena a empurra, assumindo a forma do preceptor de Telêmaco, Mentor. Sob esse disfarce, inculca um pouco de coragem no jovem e o ajuda a reunir uma tripulação e arranjar um navio. Portanto, mesmo se o nome $_{x}$ue damos aos guias e conselheiros sábios é Mentor, na verdade trata-se da deusa Atena.

Atena é a forma plena do arquétipo, concentrada. Se aparecesse sob sua forma verdadeira, provavelmente arrancaria a pele do mais forte dos heróis. Os deuses geralmente nos falam por meio do filtro de outras pessoas, provisoriamente imbuídas de um espírito divino. Um bom professor ou Mentor é *entusiasmado* com o processo de aprendizagem. E é maravilhoso que essa sensação possa ser comunicada aos alunos ou à plateia. Os nomes Mentes e Mentor vêm de *menos*, a palavra grega para "mente", uma palavra maravilhosa e flexível que pode significar intenção, força, ou propósito, assim como mente, espírito ou memória. Os Mentores, nas histórias, agem, principalmente, nas mentes dos heróis, mudando a consciência ou redirecionando a vontade. Mesmo quando dão presentes físicos, os Mentores também reforçam a mente do herói, para enfrentar uma provação com confiança. *Menos* também significa coragem.

Evitando os clichês de Mentor

A plateia conhece muito bem o arquétipo de Mentor. Os comportamentos, atitudes e funções dos Velhos e Velhas Sábios já são conhecidos através de milhares e milhares de histórias, e é muito fácil cair em clichês e estereótipos — bondosas fadas-madrinhas ou magos de barbas brancas, com chapéus altos, parecidos com Merlin. Para evitar isso e manter o frescor e a surpresa do que

você escreve, desafie os arquétipos! Vire-os de cabeça para baixo, pelo avesso, tente dispensá-los completamente, para ver o que acontece. A ausência de um Mentor cria condições especiais muito interessantes para um herói. Mas não se esqueça de que o arquétipo existe e o público tem familiaridade com ele.

Enganos

A plateia não se importa de ser enganada a respeito de um Mentor (ou qualquer outro personagem) de vez em quando. A vida real está cheia de surpresas, com pessoas que acabam se revelando muito diferentes do que imaginamos num primeiro momento. A máscara de Mentor pode ser usada para enganar um herói e aliciá-lo para uma vida de crimes — é assim que Fagin recruta meninos para serem batedores de carteiras em *Oliver Twist.* A máscara de Mentor pode ser usada para conseguir que o herói se envolva em uma aventura perigosa, até trabalhando para os vilões, sem saber. Em *Arabesque,* Gregory Peck é levado a ajudar um bando de espiões por um falso Velho Sábio. Você pode fazer com que a plateia ache que está vendo um Mentor convencional, bondoso e prestativo, e depois revelar que o personagem, na verdade, é muito diferente. Use as expectativas e certezas do público para surpreendê-lo.

Conflitos entre Mentor e Herói

A relação entre Mentor e Herói pode assumir contornos trágicos ou mortais, se o herói for ingrato ou propenso à violência. Apesar da reputação de herói ilibado de Hércules, ele tem uma tendência alarmante a fazer mal a seus Mentores. Além de ferir Quíron dolorosamente, Hércules fica tão frustrado com suas aulas de música, que bate na cabeça de Lico, o professor de música, com a primeira lira que jamais se fez.

Às vezes, um Mentor vira vilão ou trai o herói. O filme *Escalado para morrer* mostra um Mentor que parece benévolo (George Kennedy) e, surpreendentemente, se volta contra o herói, seu discípulo (Clint Eastwood), tentando matá-lo. O anão Regin, na mitologia nórdica, começa como Mentor de Sigurd, o Matador do Dragão, e o ajuda a forjar sua espada quebrada. Mas depois que o dragão é morto, Regin planeja matar Sigurd e ficar com o tesouro.

Rumpelstiltskin, inicialmente, é um Mentor de conto de fadas, auxiliando a heroína a cumprir a sua missão de tornar real a vantagem que seu pai contou, de que ela era capaz de fiar palha e transformá-la em ouro. Mas o preço que *cobra por essa* dádiva é alto demais — quer o filho dela. Essas histórias nos ensinam

que nem sempre se pode acreditar nos Mentores, e é bom nos perguntarmos quais são os motivos deles. É uma das maneiras de se distinguir um bom conselho de um mau.

Às vezes os Mentores desapontam os heróis que os admiraram durante o aprendizado. Em *A mulher faz o homem*, James Stewart fica sabendo que seu mentor e guru, o nobre senador vivido por Claude Rains, na verdade é tão corrupto e covarde como o resto dos parlamentares.

Como os pais, os Mentores podem ter dificuldade para sair de cena. Um Mentor superprotetor pode levar a uma situação trágica. O personagem de Svengali no romance *Trilby* é um retrato aterrorizante de um Mentor que fica tão obcecado com sua discípula que causa a destruição de ambos.

Histórias impulsionadas pelo Mentor

De vez em quando, uma história inteira se constrói em torno de um Mentor. *Adeus, Mr. Chips*, tanto o filme como o romance, é um desses exemplos. Mr. Chips é o professor, o Mentor de milhares de meninos, *e* o herói da história, com sua própria série de Mentores. O filme *Barbarosa é* uma visão divertida e sábia de uma relação com Mentor, sustentada por toda a história. Focaliza o treinamento de um garoto do campo (Gary Busey) por um legendário *desperado* do faroeste (Willie Nelson). O aprendizado do garoto é tão completo que, quando o filme termina, ele está pronto para assumir o papel de Barbarosa, como um herói popular de fama exagerada.

Mentor como evolução do Herói

Os Mentores podem ser considerados como heróis que já adquiriram experiência bastante para ensinar aos outros. Percorreram uma ou mais vezes a estrada dos heróis e adquiriram conhecimento e habilidades que podem ser passados adiante. A progressão de imagens num baralho de taro mostra como um herói evolui e passa a mentor. Um herói começa como um Bobo e em vários estágios da aventura vai subindo, passando pelos postos de Mago, Guerreiro, Mensageiro, Conquistador, Amante, Ladrão, Governante, Eremita etc. Finalmente, torna-se um Hierofante, um fazedor de milagres, um Mentor e guia para os outros, cuja experiência advém de ter sobrevivido a tantas vicissitudes na Jornada do Herói.

Influência crucial

É *comum* que o aprendizado, o treinamento e os testes sejam apenas estágios transitórios no caminho de um herói, parte de um quadro mais amplo. Em muitos filmes e histórias, um Velho ou Velha Sábios é uma influência passageira sobre o herói. Mas a aparição breve do Mentor é crucial, para que a história ultrapasse os bloqueios da dúvida e do medo. Os Mentores podem aparecer só duas ou três vezes numa história, como Glinda, a Bruxa Boa, em O *Mágico de Oz*, que só surge três vezes:

1. dando a Dorothy os sapatinhos de rubi e aconselhando-a a seguir a Estrada dos Tijolos Amarelos;

2. intervindo para cobrir com um manto de pura neve branca as papoulas que dão sono;

3. satisfazendo seu desejo de voltar para casa, com a ajuda dos sapatos mágicos.

Nos três casos, sua função é desempacar a história, fornecendo ajuda, conselho ou equipamento mágico.

Os Mentores surgem com uma variedade e frequência surpreendentes, porque são muito úteis a quem conta uma história. Refletem a realidade de que todos nós temos que aprender as lições da vida com alguma coisa ou alguém. Pode se encarnar numa pessoa, numa tradição ou num código de ética, mas o fato é que a energia deste arquétipo está sempre presente, em quase toda história, para que as coisas avancem, por meio de presentes, encorajamento, orientação ou sabedoria.

O Mágico de Oz

Dorothy, como muitos heróis, encontra uma série de Mentores, de várias formas. Aprende alguma coisa com quase todo mundo que encontra, e todos esses personagens com quem aprende, de certo modo, são Mentores.

O professor Marvel é o Mentor que a lembra de que é amada e a envia numa busca de "casa", um termo que significa muito mais do que uma casinha de fazenda no Kansas. Dorothy tem que aprender a se sentir em casa em sua própria alma, e voltar para enfrentar seus problemas é um passo nesse sentido.

Mas o furacão a carrega para Oz, onde Dorothy encontra Glinda, a bruxa

boa, um novo mentor para uma nova terra. Glinda lhe explica as estranhas leis de Oz, lhe dá o presente mágico dos sapatinhos de rubi e aponta-lhe o caminho pela Estrada dos Tijolos Amarelos, a estrada dourada dos heróis. Dá a Dorothy um modelo feminino positivo, para contrabalançar a negatividade da Bruxa Malvada.

As três figuras mágicas que Dorothy encontra pelo caminho — um homem de palha, um homem de lata e um leão falante — são aliados e mentores que lhe ensinam lições sobre a mente, o coração e a coragem. São diferentes modelos da energia masculina que ela deve incorporar para construir sua personalidade.

O próprio Mágico é um Mentor, transmitindo-lhe um novo Chamado à Aventura, a missão impossível de ir buscar a vassoura da Bruxa. Desafia Dorothy a enfrentar seu maior medo — a energia feminina hostil da Bruxa.

O cachorrinho Totó também é um Mentor, à sua moda. Agindo inteiramente pelo instinto, ele é a intuição dela, guiando-a para as profundezas da aventura e, depois, de volta.

*** * ***

O conceito do arquétipo do Mentor tem muitos usos para o escritor. Além de fornecer uma força capaz de propelir a história para a frente e suprir o herói com a motivação ou o equipamento necessário para a Jornada, os Mentores podem dar um toque de humor ou entrar com relações profundas e trágicas. Algumas histórias não precisam de um personagem exclusivamente dedicado a desempenhar as funções desse arquétipo. Mas praticamente em todas as histórias, em algum ponto, algum personagem ou força encarna as funções de ajudar o herói, vestindo temporariamente a máscara de Mentor.

Quando um escritor empaca, pode procurar a ajuda de um Mentor, exatamente como fazem os heróis. Pode consultar professores de redação ou buscar inspiração na obra de grandes autores. Pode mergulhar fundo em si mesmo, atrás das verdadeiras fontes de inspiração, no seu "eu" mais profundo, onde vivem as

Musas. O melhor conselho de um Mentor pode ser muito simples: Tome fôlego. Vá em frente. Está indo bem. Você tem o que precisa para lidar com a situação, procure em você mesmo.

Os escritores deveriam sempre lembrar que são uma espécie de Mentores para seus leitores, xamãs que viajam a outros mundos e trazem histórias para curar seu povo. Como os Mentores, ensinam com suas histórias e transmitem suas experiências, paixões, observações e entusiasmo. Os escritores, como os xamãs e os Mentores, criam metáforas pelas quais as pessoas guiam suas vidas

— um dom valioso e uma séria responsabilidade.

Muitas vezes, é a energia do arquétipo do mentor que ajuda um herói a vencer o medo e o leva ao limite da aventura, ao estágio seguinte da Jornada do Herói, a Travessia do Primeiro Limiar.

Questionando a Jornada

1. O que ou quem é o Mentor em *Atração fatal? Uma linda mulher? O silêncio dos inocentes?*

2. Pense em três seriados de televisão. Eles têm Mentores? Quais as funções desses personagens?

3. Existe em sua história um personagem que seja integralmente um Mentor? Algum outro personagem usa essa máscara em algum momento?

4. Se não existir, ajudaria a história se ela tivesse um Mentor?

5. Que funções de Mentor podem ser encontradas e desenvolvidas em sua história? Seu herói precisa de um Mentor?

6. Seu herói tem algum código íntimo de ética, ou modelo de comportamento? Seu herói tem consciência das situações? Como ela se manifesta?

7. *Os caçadores da arca perdida* e, também, *Indiana Jones e o Templo da Perdição* mostram um herói sem Mentor aparente. Ele vai aprendendo com as pessoas que encontra pelo caminho, mas não há um personagem especial para essa função. O terceiro filme da série, *Indiana Jones e a última cruzada,* introduz o personagem do pai dele, vivido por Sean Connery. Este é um Mentor? Todos os pais são Mentores? Os seus são? Em suas histórias, qual a atitude do seu herói em relação à energia do Mentor?

Estágio Cinco: Travessia do Primeiro Limiar

"É só seguir a Estrada dos Tijolos Amarelos."
O Mágico de Oz, roteiro de Noel Langley,
Florence Ryerson e Edgard Allan Woolf

Agora o herói está parado junto ao limiar do mundo da aventura, o Mundo Especial do segundo ato. Ouviu o Chamado, manifestou suas dúvidas e apreensões, superou-as e já fez todos os preparativos. Mas o movimento real, a ação crucial do primeiro ato, ainda falta ser realizada. A *Travessia do Primeiro Limiar* é um ato voluntário, pelo qual o herói se compromete integralmente com a aventura.

As hostes dos Buscadores agora são mais rarefeitas. Alguns dentre nós desistiram, mas os poucos que restaram estão prontos para cruzar o limiar e realmente começar a aventura. Os problemas de Nossa Tribo estão nítidos para todos e são desesperantes — algo tem que ser feito, e já! Preparados ou não, saímos da aldeia e deixamos nossas coisas para trás. Ao nos afastarmos, sentimos como nos puxam os cordões de tudo o que nos liga às pessoas que amamos. É difícil cortá-los, mas respiramos fundo e vamos em frente, mergulhando no abismo do desconhecido. Entramos numa estranha terra de ninguém, um mundo entre mundos, uma zona de transição que pode ser desolada e solitária ou, em alguns casos, fervilhante de vida. Sentimos a presença de outros seres, outras forças, com espinhos agudos ou garras afiadas, guardando o caminho do tesouro que buscamos. Mas agora não há como voltar, todos sentimos isso. A aventura começou, para o que der e vier.

Chegando perto do Limiar

O comportamento típico de um herói não é o de aceitar os conselhos e presentes de um Mentor, e sair disparado ao encontro da aventura. Em geral, o salto final é desencadeado por alguma força externa, que muda o curso e a

intensidade da história. É o equivalente do famoso "ponto de virada" da estrutura convencional de um filme em três atos. Um vilão pode matar, seqüestrar ou ameaçar alguém próximo ao herói, afastando qualquer hesitação. O mau tempo pode forçar um navio a se fazer logo ao mar, ou o herói pode receber um prazo-limite para terminar algo. Pode ser que acabem suas opções, ou que ele descubra que terá que tomar uma decisão difícil. Alguns heróis são "catapultados" para a aventura, ou empurrados da beirada do abismo, sem escolha a não ser ir em frente. Em *Thelma & Louise,* o fato de Louise reagir num impulso e matar o homem que ataca Thelma é a ação que empurra as duas mulheres para a Travessia do Primeiro Limiar, entrando num novo mundo, de uma corrida permanente, fugindo da lei.

Um exemplo de acontecimentos impostos de fora é encontrado em *Intriga internacional,* de Hitchcock. O publicitário Roger Thornhill, confundido com um ousado agente secreto, faz o possível durante todo o primeiro ato para evitar o Chamado à Aventura. É preciso um assassinato para que ele se lance à aventura. Um homem com quem ele está conversando, dentro do edifício da ONU, é morto diante de testemunhas, de tal modo que todo mundo acha que quem o matou foi Roger. Agora, ele passa mesmo a ser o "homem em fuga", escapando da polícia e dos agentes inimigos, a quem nada pode deter enquanto não matarem Roger. O assassinato é o evento externo que empurra a história a sair do Primeiro Limiar e entrar no Mundo Especial, onde o que está em jogo é muito mais alto.

Eventos internos também podem detonar uma Travessia de Limiar. Os heróis chegam a pontos de decisão em que suas almas estão em jogo, onde têm que resolver: "Continuo vivendo minha vida como está ou arrisco tudo, para crescer e mudar?" No filme *Gente como a gente,* a deterioração da vida do jovem herói Conrad, passo a passo, o pressiona a fazer uma opção, apesar dos medos — e ele procura um terapeuta, para explorar o trauma da morte do irmão.

Muitas vezes, é uma combinação de eventos internos e externos que impulsiona a história para o segundo ato. Em *Um tira da pesada,* Axel Foley vê um amigo de infância ser brutalmente executado por bandidos, e se motiva para encontrar o homem que os contratou. Mas é preciso um momento de decisão separado para ele vencer a resistência e realmente partir na aventura. Numa breve cena em que o chefe ordena que Foley fique fora do caso, podemos ver que ele faz sua opção íntima de ignorar a advertência e entrar no Mundo Especial, custe o que custar.

Guardiões de Limiar

Ao se aproximar do Limiar, provavelmente você vai encontrar seres que tentam impedir sua passagem. São os chamados Guardiões de Limiar, um arquétipo poderoso e útil. Podem surgir para bloquear o caminho, em qualquer ponto da história, mas tendem a ficar junto a portas, portões e desfiladeiros próximos das travessias de limiar. O capitão da polícia de Detroit, que proíbe severamente Axel Foley de se meter na investigação do assassinato, é uma dessas figuras.

Esses Guardiões fazem parte do treinamento do herói. Na mitologia grega, o portal de entrada do mundo subterrâneo era guardado por Cérbero, o cão de três cabeças, e muitos heróis tiveram que descobrir uma maneira de passar por aquelas mandíbulas. O soturno barqueiro Caronte, que guia as almas na travessia do rio Estige, é outro desses Guardiões, que tem que ser aplacado com o óbolo de uma moeda.

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. Esses aparentes inimigos podem ser transformados em aliados valiosos.

Muitas vezes, basta apenas reconhecer que eles estão ali. Ocupam uma posição difícil, e não seria educado querer passar por seu território ignorando-os, sem reconhecer seu poder e seu papel importante na defesa do portão. Quantas vezes é preciso dar uma gorjeta ao porteiro ou ao lanterninha num teatro?

A travessia

Por vezes, esse degrau significa meramente que chegamos ao limite entre dois mundos. É preciso dar o passo rumo ao desconhecido, senão a aventura jamais começará.

Inúmeros filmes ilustram essa fronteira entre dois mundos com a travessia de barreiras físicas, como portas, portões, arcos, pontes, desertos, desfiladeiros, muralhas, barrancos, oceanos ou rios. Em muitos *westerns*, esses limiares estão marcados claramente com a travessia de rios ou fronteiras. No filme *Gunga Din*, os heróis devem pular de um rochedo alto para escapar de uma horda de seguidores de uma seita, aos berros, no final do primeiro ato. Ao saltarem para o desconhecido, cruzam um Limiar, significando que estão dispostos a explorar

juntos o Mundo Especial do segundo ato.

Antigamente, a transição entre o primeiro e o segundo ato muitas vezes era marcada por um escurecimento breve da tela, indicando a passagem do tempo e o movimento no espaço. Esse corte equivalia à descida da cortina no teatro, para que os contrarregras pudessem mudar o cenário e criar um novo local ou mostrar a passagem do tempo.

Hoje em dia, é comum que os montadores façam cortes bruscos entre o primeiro e o segundo ato. No entanto, a plateia ainda distingue uma evidente mudança de energia na Travessia do Limiar. Uma canção, uma vinheta musical ou um contraste visual nítido podem ajudar nessa transição. O ritmo da história pode mudar. Entrar em um novo terreno ou estrutura pode assinalar a mudança de mundos. Em *Uma equipe muito especial*, a Travessia é o momento em que as mulheres entram num estádio de beisebol de uma Grande Liga, um contraste marcado com os campos do interior onde vêm jogando.

A Travessia do Limiar pode ser um momento único, ou uma passagem extensa na história. Em *Lawrence da Arábia*, as vicissitudes de TE. Lawrence para atravessar um trecho perigoso do deserto elaboram este estágio e transformam-no em uma sequência substancial.

A Travessia exige um certo tipo de coragem por parte do herói, pois ele está como o Bobo nas cartas do taro: com um pé sobre o precipício, no limite de despencar no desconhecido.

Essa coragem especial é chamada de *salto de fé.* Assim como saltar de para-quedas de um avião, aquele é um ato irrevogável, não dá para recuar. Salta-se com fé, na confiança de que, de alguma forma, vai-se aterrissar em segurança.

Aterrissagem difícil

Nem sempre os heróis aterrissam com suavidade. Podem despencar no outro mundo, literal ou figuradamente. O salto de fé pode, também, tornar-se uma crise de fé, na medida em que as ilusões sobre o Mundo Especial são abaladas ao primeiro contato com ele. Um herói machucado pode erguer-se a duras penas, perguntando "Mas é só isso?". A passagem para o Mundo Especial pode ser exaustiva, frustrante ou desorientadora.

O Mágico de Oz

Uma força natural tremenda se ergue para levar Dorothy afazer a Travessia do Primeiro Limiar. Ela está tentando chegar em casa, mas um furacão a desvia para um Mundo Especial, onde ela vai aprender o que

realmente significa estar "em casa". O sobrenome de Dorothy, Gale (em português, "ventania", "furacão"), já é um jogo de palavras que liga a personagem à ideia de tempestade. Em linguagem simbólica, são as próprias emoções de Dorothy Gale que, desencadeadas, geraram o tufão. Sua velha ideia de casa, a construção em si, é arrancada pelo vento e carregada para uma terra distante, onde pode ser construída uma nova estrutura de personalidade.

Enquanto atravessa a zona de transição, Dorothy vê cenas familiares, só que em circunstâncias fora do comum.

Vacas voam pelo ar, homens remam um bote em meio à tempestade, a srta. Gulch, em sua bicicleta, transforma-se na Bruxa Malvada. Não há mais nada com que Dorothy possa contar agora, a não ser Totó — seus instintos.

A casa despenca no chão, com um estrondo. Dorothy emerge, para encontrar um mundo surpreendentemente diferente daquele de Kansas. O que ela tem diante dos olhos, agora, é um mundo povoado por Homenzinhos e Mulherezinhas de contos de fadas. Um Mentor aparece magicamente: é Glinda, que flutua para dentro da cena em uma bolha transparente. Ela começa a explicar a Dorothy os costumes estranhos da nova terra, e assinala que a aterrissagem da casa de Dorothy esmagou e matou uma bruxa malvada. A velha personalidade de Dorothy foi abalada pelo desenraizamento de sua antiga noção de casa.

Glinda entrega a Dorothy os costumeiros presentes de Mentor: os sapatinhos de rubi e as instruções que fornecem uma nova direção a sua busca. Se quiser voltar para casa, Dorothy tem que, primeiro, encontrar o Mágico, isto é, entrar em contato com seu próprio Eu superior. Glinda lhe dá um caminho específico, a Estrada dos Tijolos Amarelos, e manda que ela cruze um novo limiar, sabendo que terá que fazer amigos, enfrentar inimigos e ser posta à prova, antes que consiga alcançar sua meta definitiva.

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 voo 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. O Primeiro Limiar é o momento em que as rodas deixam o solo e o avião começa a voar. Para quem nunca voou antes, podem ser necessários alguns instantes até que se sinta adaptado a estar no ar. Esse processo de adaptação é descrito na fase seguinte da Jornada do Herói: Testes, Aliados, Inimigos.

Questionando a Jornada

1. Qual é o Primeiro Limiar no filme *Amigos, sempre amigos? Rain Man? Dança com lobos?* Como a plateia sabe que se passou de um mundo para outro? De que modo a energia da história é diferente?

2. O seu herói está disposto a entrar na aventura ou não? Como isso afeta a Travessia do Limiar?

3. Existem forças guardando o Limiar? Como elas dificultam o salto de fé do herói?

4. Como o herói lida com os Guardiões de Limiar? O que ele aprende na Travessia do Limiar?

5. Quais foram os Limiares na sua vida? Como você os vivenciou? Você tinha consciência de que estava cruzando um limiar para um Mundo Especial, na ocasião?

6. Na Travessia de um Limiar, de que opções um herói está desistindo? Essas alternativas não exploradas lhe voltarão à mente, depois?

Estágio Seis: Testes, Aliados, Inimigos

"Sabe, se você tem três ou quatro amigos dos bons, então você tem uma tribo inteira — não existe nada melhor do que isso."
Os jovens pistoleiros, roteiro de John Fusco

Agora, o herói entra por completo no Mundo Especial misterioso e excitante que Joseph Campbell chama de "uma paisagem de sonho, de formas curiosamente ambíguas e fluidas, onde ele deve sobreviver a uma sucessão de provações". É uma experiência nova e, às vezes, assustadora para o herói. Não importa quantas escolas ele frequentou: ali ele é, absolutamente, um calouro neste novo mundo.

Nós, os Buscadores, estamos em estado de choque — este mundo é tão diferente de tudo o que sempre conhecemos... Não apenas o terreno e os habitantes locais são diferentes, mas as regras deste lugar são as mais estranhas que se possa imaginar. Aqui, se valorizam coisas diferentes, e temos muito o que aprender sobre a moeda local, os costumes, a linguagem. Criaturas estranhas saltam em cima de você! Pense rápido! Não coma isso, pode ser veneno!

Exaustos pela jornada através da desolada zona do Limiar, sentimo-nos sem tempo e sem energia. Lembremos que nossa gente, lá na Nossa Tribo, conta conosco. Não estamos aqui para fazer turismo, temos que nos concentrar na nossa meta. Temos que ir para onde haja comida e informação, chegar ao lugar onde se joga o jogo. É lá que nossa capacidade será testada. Vamos nos aproximar do que buscamos.

Contraste

As primeiras impressões que o público tem do Mundo Especial devem contrastar nitidamente com o Mundo Comum. O primeiro olhar de Eddie Murphy ao Mundo Especial, em *Um tira da pesada,* revela um contraste radical com seu mundo anterior, em Detroit. Mesmo que o herói esteja, fisicamente, num mesmo lugar, durante toda a história, há movimento e mudança à medida

que o novo território emocional é explorado. Um Mundo Especial, mesmo figurado, é sentido de modo diverso, tem outro ritmo, diferentes prioridades e valores, regras diferentes. No filme *O pai da noiva,* e, também, em *Adivinhe quem vem para jantar,* nos quais não há um limiar físico, a travessia para o Mundo Especial, mesmo assim, é nítida, com novas condições.

Quando um submarino mergulha, quando um trem parte para St. Louis, ou a nave espacial Enterprise deixa a Terra, mudam as condições e as regras de sobrevivência. Muitas vezes, as coisas ficam mais perigosas e o preço dos erros é mais alto.

Testes

A função mais importante desse período de adaptação ao Mundo Especial são os *testes.* Os contadores de histórias usam esta fase para testar o herói, fazendo-o passar por uma série de provas e desafios, com o objetivo de prepará-lo para provações maiores que ainda virão pela frente.

Joseph Campbell ilustra este estágio com a lenda de Psique, que tem que passar por uma série de testes, como num conto de fadas, antes de recuperar seu amor perdido, Eros (Cupido). Essa história foi interpretada de modo muito inteligente por Robert A. Johnson em seu livro *She: A chave do entendimento da psicologia feminina.* Enciumada, Vênus, a mãe de Cupido, desafia Psique com três tarefas aparentemente impossíveis, mas ela consegue realizá-las, com a ajuda de seres que Psique também ajudara pelo caminho. Assim ela fez Aliados.

Os Testes do começo do segundo ato costumam ser obstáculos difíceis, mas não têm aquela qualidade máxima de vida-ou-morte dos eventos posteriores. Se a aventura fosse uma experiência numa faculdade, o primeiro ato equivaleria aos exames vestibulares e o estágio de testes no segundo ato seria uma série de provas intermediárias, que servem para aguçar as habilidades do herói em áreas específicas e prepará-lo para os exames finais que ainda virão.

Os testes podem ser uma continuação do treinamento do Mentor. Muitos Mentores acompanham os heróis até esse ponto da aventura, fornecendo a eles instruções para os grandes embates que se aproximam.

Os testes também podem estar construídos dentro da arquitetura ou da paisagem do Mundo Especial. Geralmente, esse mundo é dominado por um vilão ou Sombra, que tem o cuidado de cercar-se de armadilhas, barricadas e barreiras. É comum que, a essa altura, o herói caia em armadilhas ou faça detonar os alarmes de segurança da Sombra. A maneira pela qual o herói lida com essas armadilhas faz parte dos testes.

Aliados e Inimigos

Outra função deste estágio é fazer Aliados ou Inimigos. É natural que o herói, acabando de chegar ao Mundo Especial, passe algum tempo tentando descobrir em quem pode confiar para determinados serviços, e com quem não pode contar. Isso também é uma espécie de teste, examinando se o herói sabe julgar bem as pessoas.

Aliados

Os heróis podem entrar no estágio dos testes procurando informação, mas podem sair com novos amigos ou Aliados. Em *Os brutos também amam,* uma parceria frágil entre o pistoleiro Shane (Alan Ladd) e o rancheiro (Van Heflin) ganha força e passa a ser uma amizade real, depois que os dois passam, juntos, por uma tremenda briga num *saloon.* Em *Dança com lobos,* quando John Dunbar cruza o limiar do Mundo Especial da fronteira, gradualmente vai construindo alianças — com Urso Que Chuta (Graham Greene) e com o lobo a que ele dá o nome de Duas Meias.

Companheiros

Nos *westerns,* é comum que se crie um vínculo duradouro entre um herói e um *companheiro,* um Aliado que geralmente cavalga com ele e o apoia nas aventuras. O Cavaleiro Solitário (que nos quadrinhos é chamado de Zorro) tem o índio Tonto. O verdadeiro Zorro (que faz com a espada a marca "Z") tem o criado Bernardo. Cisco Kid tem Pancho. Esses pares formados pelo herói e um companheiro podem ser encontrados em toda parte, no mito e na literatura: Sherlock Holmes e Dr. Watson, Dom Quixote e Sancho Pança, o príncipe Hal e Falstaff, ou o herói sumério Gilgamesh e seu selvagem companheiro Enkidu.

Estes aliados próximos do herói podem ser responsáveis por momentos de alívio cômico, além de prestarem assistência. Os *companheiros cômicos,* representados por atores característicos, como Walter Brennan, Gabby Hayes, Fuzzy Knight e Slim Pickens, garantem o humor que, em geral, falta aos heróis sérios e austeros que acompanham. Essas figuras podem cruzar facilmente as fronteiras que separam os Mentores dos Pícaros, às vezes ajudando o herói e

atuando como sua consciência, às vezes comicamente se metendo em trapalhadas ou causando encrenca.

Equipes

O estágio dos testes também dá oportunidade para que se formem equipes. Muitas histórias apresentam heróis múltiplos, ou um herói apoiado em uma equipe de personagens com habilidades ou qualidades específicas. As fases iniciais do segundo ato podem cobrir o recrutamento dessa equipe, ou dar uma chance para que a equipe ensaie uma operação difícil. Dois filmes de aventuras passados na Segunda Guerra Mundial — *Os doze condenados* e *Fugindo do inferno* — mostram como os heróis aparecem ligados uns aos outros, numa equipe coesa, antes de se lançarem ao evento principal da história. No estágio do teste, o herói pode ter que combater rivais pelo controle do grupo. As forças e falhas dos membros da equipe se revelam durante o teste.

Num romance, o estágio do teste pode ser a ocasião para um primeiro encontro ou para alguma experiência compartida, que começa a construir a relação — como aquele jogo de tênis entre Diane Keaton e Woody Allen, em Noivo *neurótico, noiva nervosa*.

Inimigos

Os heróis também podem fazer inimizades amargas, neste estágio. Podem encontrar a Sombra ou seus servidores. O aparecimento do herói no Mundo Especial pode chamar a atenção da Sombra, e, assim, desencadear uma série de acontecimentos ameaçadores. A sequência da cantina, em *Guerra nas estrelas,* cria um conflito com o vilão Jabba, o Hutt — conflito que só irá culminar em *O império contra-ataca.* As inimizades incluem os vilões ou antagonistas das histórias e seus subalternos. Os inimigos podem desempenhar funções de outros arquétipos, como a Sombra, o Pícaro, o Guardião de Limiar e, às vezes, o Arauto.

O Rival

Um tipo especial de inimigo é o *Rival*, aquele principal competidor do herói no amor, no esporte, nos negócios ou em qualquer empreendimento. Geralmente,

o rival não vive querendo matar o herói, apenas derrotá-lo na competição. No filme *O último dos moicanos,* o major Duncan Hayward é o rival do herói Nathaniel Poe porque ambos querem a mesma mulher, Cora Munro. O enredo do filme *lua de mel a três* gira em torno de uma rivalidade desse tipo, entre o herói azarado (Nicolas Cage) e seu oponente jogador (James Caan).

Novas regras

O herói e o público têm que aprender rapidamente as novas regras do Mundo Especial. No momento em que Dorothy entra em Oz, fica intrigada quando Glinda lhe pergunta: "Você é uma bruxa boa ou uma bruxa malvada?" No Mundo Comum de Dorothy, no Kansas, todas as bruxas são más, mas no Mundo Especial de Oz elas podem ser boas e voar dentro de bolhas cor-de-rosa, e não somente montadas em vassouras. Outro Teste para o herói é ver com que rapidez ele consegue se adaptar às novas regras do Mundo Especial.

Nesse ponto, um *western* pode impor certas condições para que as pessoas entrem numa cidade ou num bar. Em *Os imperdoáveis,* é proibido usar armas no território do xerife. A restrição pode levar o herói a um conflito. Um herói pode entrar num bar e descobrir que a cidade está totalmente polarizada entre duas facções — os criadores de gado contra os agricultores, os Earp contra os Clanton, os caçadores de recompensas contra o xerife etc. Na panela de pressão do *saloon,* as pessoas se medem, se avaliam e escolhem seus lados. A sequência da cantina, em *Guerra nas estrelas,* refere-se às imagens que todos temos dos *saloons* nos filmes de faroeste, como locais de reconhecimento, desafios, alianças e aprendizado de novas regras.

Lugar de beber água

Por que tantos heróis passam por bares e *saloons,* neste ponto da história? A resposta está na metáfora de caça da Jornada do Herói. Ao sair do Mundo Comum da aldeia ou da caverna, muitas vezes os caçadores dirigem-se diretamente ao local de beber água, para procurar caça. Outras numerosas vezes, os predadores seguem as pegadas que as presas deixam na lama junto ao poço, quando ali vieram beber. O "lugar de beber água" é um local natural de reunião, um bom ponto para observar os outros e obter informação.

A Travessia do Primeiro Limiar pode ter sido longa, solitária e seca. Os

bares são lugares naturais para quem quer se recuperar, restaurar as forças (repare no nome "restaurante"), ouvir fofocas, fazer amigos, encarar Inimigos. Também nos deixam observar as pessoas sob pressão, naquele momento especial em que revelam seu verdadeiro caráter. Foi depois de ter visto como Shane se comporta numa briga de bar que o Rancheiro resolveu se tornar seu Aliado e enfrentar os criadores de gado que o provocam. Nas tensas confrontações de bar em *Guerra nas estrelas,* Luke Skywalker percebe lampejos do poder espiritual de Obi Wan Kenobi e a mentalidade de Han Solo, de "procurar o Número Um".

O bar pode ser um microcosmo no Mundo Especial, um lugar por onde todo mundo tem que passar, mais cedo ou mais tarde, como o *saloon* de *Roy Bean, o homem da lei. Todo mundo vem ao Rick's* é o título da peça em que se baseia *Casablanca.*

Os bares também abrigam várias outras atividades, como música, paquera e jogo. Este estágio na história, seja num bar ou não, é um bom momento para um número musical que anuncie o estado de espírito do Mundo Especial. Um ato numa boate pode servir para introduzir um elemento de interesse romântico, como a sensacional canção de Jessica Rabbit em *Uma cilada para Roger Rabbit.* A música também pode expressar o dualismo do Mundo Especial. Nesse ponto, em *Casablanca,* as polaridades são apresentadas de maneira comovente por meio de um duelo musical, entre a "Marselhesa" cantada pelos patriotas franceses e a brutal *"Deutschland über Alies",* cantada pelos nazistas.

Nos longínquos postos isolados da aventura, os *saloons* e seus equivalentes podem ser os únicos lugares para a intriga sexual. Os bares podem ser a arena de paquera, romance ou prostituição. Um herói pode, no bar, começar uma relação para obter informação e, incidentalmente, adquirir um Aliado ou uma amante.

Os jogos também povoam os *saloons,* e os jogos de azar são um aspecto natural do estágio do Teste. Os heróis podem querer consultar os oráculos para ver como a sorte os favorecerá. Querem saber sobre a roda da fortuna, e como a sorte pode ser atraída. Por meio de um jogo, o risco pode aumentar ou se pode perder uma fortuna. No épico indiano *O Mahabharata,* dá-se início a uma cósmica inimizade entre famílias por meio de um jogo de azar entre dois grupos de irmãos. (Os vilões da história trapaceiam.)

O Mágico de Oz

Ê claro que, nesse estágio da jornada, nem todos os heróis vão a bares. Dorothy encontra seus Testes, Aliados e Inimigos na Estrada dos Tijolos Amarelos. Tanto quanto Psique ou os heróis de muitos contos de fadas, a heroína de O Mágico de Oz *é bastante inteligente para saber que os pedidos de*

socorro na estrada devem ser atendidos. Consegue a lealdade do Espantalho, quando o ajuda a se soltar do poste onde estava atado, e o ensina a andar. Enquanto isso, fica sabendo que o Inimigo, a Bruxa Malvada, a segue em todos os momentos, só esperando a hora de atacar. A Bruxa influencia umas macieiras rabugentas para que se tornem Inimigas de Dorothy e do Espantalho. É o momento em que o Espantalho comprova que é digno de fazer parte da equipe, enganando as árvores, provocando-as para que joguem maçãs, que ele e Dorothy apanham para comer.

Dorothy ganha a afeição de outro Aliado, o Homem de Lata, lubrificando suas juntas e ouvindo com solidariedade a sua triste história de não ter coração. A Bruxa aparece de novo, mostrando sua inimizade ao lançar uma bola de fogo contra Dorothy e seus Aliados.

Para proteger Totó, Dorothy enfrenta o Leão Medroso, um Inimigo em potencial, ou Guardião de Limiar, mas acaba fazendo dele um Aliado.

As linhas de batalha estão claramente delineadas. Dorothy aprendeu as regras do Mundo Especial e passou por muitos Testes. Protegida pelos Aliados e atenta contra Inimigos declarados, a menina está pronta para se aproximar da fonte central do poder na terra de Oz.

*** * ***

A fase de Testes, Aliados e Inimigos nas histórias é útil para cenas de "travar conhecimento", que é quando os personagens se conhecem uns aos outros, e a plateia fica sabendo mais sobre eles. Esse estágio também permite que o herói acumule poder e informação, preparando-se para o estágio seguinte: Aproximação da Caverna Oculta.

Questionando a Jornada

1. Qual é a fase de teste em *Mudança de hábito? Uma equipe muito especial? Quero ser grande?* Por que os heróis passam por um período de Testes? Por que não partem logo para o evento principal assim que entram no segundo ato?

2. Em que o Mundo Especial da sua história é diferente do Mundo Comum? Como você pode aumentar esse contraste?

3. De que modo o seu herói é testado? Como faz Aliados e Inimigos? Lembre-se de que não há um modo "certo". As necessidades da história é que

ditam quando é conveniente fazer alianças.

4. Existem heróis solitários, sem Aliados?

5. Seu herói é um só personagem ou um grupo, como um pelotão, uma tripulação, uma família ou uma turma? Se for uma "peça de conjunto", como O *Clube dos Cinco* ou O *reencontro,* quando é que a equipe se torna um grupo coeso?

6. Como seu herói reage ao Mundo Especial, com suas regras estranhas e pessoas diferentes?

Estágio Sete: Aproximação da Caverna Oculta

Leão medroso: Só tem mais uma coisa que eu quero que vocês façam.
ESPANTALHO E HOMEM DE LATA: O quê?
Leão medroso: Convençam-me a desistir!
O Mágico de Oz

Os heróis, depois de se adaptarem ao Mundo Especial, agora seguem para o seu âmago. Passam para uma região intermediária, entre a fronteira e o próprio centro da Jornada do Herói. No caminho, encontram outra zona misteriosa, com seus próprios Guardiões de Limiar, seus próprios testes. 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. A esta altura, os heróis são como alpinistas que já subiram até um acampamento básico, por meio dos trabalhos dos testes, e agora vão fazer o assalto final ao ponto culminante.

Nosso bando de Buscadores deixa o oásis, à beira do novo mundo, restaurado e armado com mais conhecimentos sobre a natureza e os hábitos das presas que estamos caçando. Estamos prontos para pressionar o coração do novo mundo, onde os maiores tesouros estão guardados por nossos maiores medos.

Olhe em volta, veja seus companheiros, os outros Busca-dores. Já mudamos. Novas energias estão emergindo. Quem é o chefe agora? Alguns que não se adaptavam ao Mundo Comum estão florescendo agora. Outros que pareciam ideais para a aventura revelam-se os menos capazes. Está se formando uma nova percepção de você mesmo e dos outros. Baseado nessa nova concepção, você pode fazer planos e se dirigir diretamente para pegar o que você está querendo do Mundo Especial. Logo vai poder entrar na Caverna Oculta.

Funções da Aproximação

No modo moderno de contar histórias, certas funções especiais caem naturalmente nessa zona de *Aproximação*. Quanto mais os heróis aproximam-se das portas da cidadela, bem no meio do Mundo Especial, eles podem reservar algum tempo para fazer planos, dedicar-se ao reconhecimento do inimigo, reorganizar o grupo, fortificar-se e armar-se melhor, ou talvez dar uma última gargalhada e fumar um último cigarro antes de ir ao âmago da terra de ninguém.

O estudante tem uma noite virada de estudos, para as provas de meio de ano. O caçador segue a pista da caça até seu esconderijo. Os aventureiros dão um jeito de ter uma cena de amor antes de enfrentar o acontecimento principal do filme.

Namoro

A Aproximação pode ser uma arena para elaborados rituais de fazer a corte. Aqui é possível se desenvolver um romance, ligando o herói e sua amada antes que ambos encontrem a provação principal. Em *Intriga internacional,* Cary Grant encontra uma mulher bonita (Eva Marie Saint) no trem no qual ele está fugindo da polícia e também de espiões inimigos. Ele não sabe que aquela moça trabalha para os espiões maus e que foi incumbida de atraí-lo a uma armadilha. Entretanto, sua tentativa de sedução fingida acaba saindo pela culatra, e a moça descobre que está se apaixonando de verdade por ele. Mais tarde, graças a essa cena de ligação, acaba tornando-se Aliada dele.

A aproximação ousada

Alguns heróis têm a ousadia de ir direto até a porta do castelo e pedir para entrar. Heróis confiantes e decididos escolherão esse tipo de Aproximação. Em *Um tira da pesada,* Axel Foley invade o terreno do inimigo várias vezes, na fase de Aproximação, abrindo caminho, deixando para trás Guardiões de Limiar e exibindo sua intenção de perturbar o mundo do oponente. Em *Gunga Din*, Cary Grant marcha direto para dentro da Caverna Oculta de seus antagonistas, uma seita de assassinos, cantando a plenos pulmões uma canção de bêbados ingleses. Sua Aproximação ousada não é pura arrogância: Grant está dando um espetáculo escandaloso a fim de ganhar tempo para que seu amigo Gunga Din possa escapulir e chamar o exército britânico. De forma verdadeiramente heroica, o

personagem de Grant está se sacrificando e desafiando a morte em benefício do grupo.

A Aproximação do personagem de Clint Eastwood, em *Os imperdoáveis*, está mais para ignorante do que para arrogante. Ele cavalga para dentro da Caverna Oculta da cidade durante uma tempestade, e não consegue enxergar um aviso de que, na cidade, são proibidas as armas de fogo. Isto leva-o a enfrentar uma provação, uma surra do xerife (Gene Hackman), que quase o mata.

Preparativos para a provação

A aproximação pode ser a hora de completar-se o reconhecimento ou reunir mais informação, ou um momento de se vestir e se preparar para uma provação. Os pistoleiros verificam as armas, os toureiros vestem cuidadosamente os seus trajes coloridos.

O Mágico de Oz

O Mágico de Oz tem uma parte de Aproximação tão bem construída e desenvolvida que a usaremos por todo este capítulo para esclarecer algumas das funções deste estágio.

Obstáculos

Tendo feito alguns Aliados no estágio dos testes, Dorothy e seus amigos deixam o bosque nos limites de Oz e, imediatamente, veem a cintilante Cidade das Esmeraldas de seus sonhos. Aproximam-se alegremente, mas antes que alcancem sua meta encontram uma série de obstáculos e desafios, que os unirá como grupo, e vai prepará-los para a luta de vida-ou-morte que ainda virá.

Cuidados com as ilusões

Primeiro, esses heróis são adormecidos por um campo de papoulas plantado pela mágica da Bruxa Malvada. Voltam à consciência graças a um cobertor de neve, cortesia de Glinda, a Bruxa Boa.

A mensagem para o herói é clara: não se deixe seduzir por ilusões e perfumes, fique alerta, não durma no caminho.

Guardiões de Limiar

Dorothy e os amigos chegam à Cidade, mas descobrem que o caminho está

bloqueado por um sentinela rude, um perfeito exemplar de Guardião de Limiar (suspeitamente parecido com o professor Marvel, do primeiro ato). É uma figura satírica, uma imagem exagerada de burocrata, cujo trabalho é fazer cumprir regras estúpidas e sem sentido. Dorothy diz quem ela é, explica que foi ela quem deixou cair uma casa em cima da Bruxa Malvada do Leste, e tem os sapatinhos de rubi para provar o que diz. Esses gestos conquistam o respeito do sentinela, que imediatamente os deixa entrar, dizendo: "Bom, mas assim as coisas mudam de figura, é um cavalo de outra cor, são outros quinhentos..."

Mensagem: a experiência já vivida na jornada pode ser o passaporte do herói para as novas terras. Nada se perde, e cada desafio do passado nos reforça e informa para o presente. Ganhamos respeito graças ao que já fizemos.

A sátira ao absurdo burocrático nos lembra que poucos heróis estão isentos das exigências e rituais do Mundo Especial. Eles têm que pagar o preço da entrada, ou precisam achar um jeito de contornar os obstáculos, como Dorothy.

Outro Mundo Especial

Dorothy e seu grupo entram no país de maravilhas da Cidade, onde tudo é verde, exceto um cavalo puxando uma charrete, o famoso Cavalo de Outra Cor, que muda de tom cada vez que se olha para ele. O Cocheiro também se parece com o professor Marvel.

Mensagem: você acaba de entrar em outro Mundinho Especial, com regras e valores diferentes. Pode encontrar uma série de surpresas, como aquelas caixas chinesas, uma dentro da outra, uma porção de cascas protegendo algum núcleo central do poder. O cavalo de muitas cores é um sinal de que vem por aí uma mudança rápida. O detalhe de vários personagens que se parecem, ou o mesmo personagem desempenhando vários papéis, lembra que estamos num mundo de sonhos, governado por forças de comparação, associação e transformação. As mudanças multiformes do professor Marvel sugerem que uma mente poderosa atua em Oz, ou que o sonho de Dorothy — se for isso — foi profundamente influenciado pela personalidade dele. Para Dorothy, o professor Marvel tornou-se uma figura do *animus*, um foco para suas projeções sobre a energia masculina madura. O pai dela está morto ou ausente e as figuras masculinas na fazenda, o tio Henry e os três empregados, são fracas. Ela está procurando uma imagem do que um pai pode ser, e projeta a energia paterna do professor Marvel em toda figura de autoridade que encontra. Se a Bruxa Boa Glinda é uma mãe postiça — ou *anima* positiva para ela —, essas variantes do professor Marvel são pais postiços.

Esteja preparado

Dorothy e os amigos são penteados, enfeitados e preparados para o encontro com o Mágico, nos salões de beleza e lojas mecânicas da Cidade das Esmeraldas.

Mensagem: os heróis sabem que vão enfrentar uma grande provação e agem certo em se preparar o máximo que podem, como guerreiros que lustram e afiam as armas, ou estudantes fazendo mais alguns exercícios antes do exame final.

Advertência

Nossos heróis, agora se sentindo bem, seguem adiante cantando como o dia é divertido na alegre terra de Oz. Bem nessa

hora, a Bruxa Malvada sobrevoa a cidade, escrevendo no céu com sua vassoura: "Entreguem Dorothy!". As pessoas recuam aterrorizadas, deixando nossos heróis sozinhos do lado de fora da porta do Mágico.

Mensagem: é bom que os heróis se dirijam ao acontecimento principal equilibrados, com a confiança temperada pela humildade e pela consciência do perigo. Por mais histéricas e eufóricas que pareçam ser as comemorações em Oz, parece que sempre são atrapalhadas pela aparição da Bruxa, uma verdadeira desmancha-prazeres. Ela é uma perturbação profunda na psique de Dorothy, que irá arruinar qualquer momento agradável até que seja definitivamente enfrentada. O isolamento dos heróis é típico. Como Gary Cooper tentando aliciar apoio junto aos covardes habitantes da cidade, no clássico *Matar ou morrer,* os heróis podem descobrir que os companheiros dos momentos felizes desaparecem quando o teste fica difícil.

Outro Limiar

Nosso heróis batem à porta do Mágico e um sentinela, ainda mais rude, outra encarnação do professor Marvel, põe a cabeça de fora. Suas ordens são de que "ninguém, de jeito nenhum" vai entrar para ver o Mágico. Só mesmo a informação de que está falando com "a Dorothy da Bruxa" é capaz de convencer o sentinela a ir consultar o Mágico. Enquanto ele sai, o Leão canta "Se eu fosse o rei da floresta", manifestando suas aspirações.

Mensagem: as credenciais da experiência podem ter que ser apresentadas repetidamente, nos sucessivos círculos do poder. Quando os obstáculos causam demoras, é bom que os heróis se aprofundem no conhecimento dos companheiros de aventuras, para ficar sabendo de suas esperanças e sonhos.

Apelo emocional a um Guardião

A sentinela volta com a informação de que o Mágico manda dizer: "Vão embora". Dorothy e seus companheiros desanimam e lamentam-se. Agora nunca

vão realizar seus desejos, nem Dorothy jamais poderá voltar para casa. A história triste enche de lágrimas os olhos do sentinela, que os deixa entrar.

Mensagem: às vezes, quando o passaporte da experiência não funciona mais para passar um portão, um apelo emocional pode amolecer as defesas do Guardião de Limiar. O segredo pode estar na criação de um vínculo de sentimento humano.

Um teste impossível

Nossos heróis cruzam mais um Limiar, sendo levados até o salão do trono de Oz pelo sentinela, agora um amigo. O próprio Oz é uma das imagens mais aterrorizantes já postas num filme — a cabeça gigantesca de um velho zangado, cercada de chamas e trovões. Ele pode atender desejos, mas, assim como os reis dos contos de fadas, é avarento com seu poder. Impõe testes impossíveis, na esperança de que você vá embora e o deixe em paz. Dorothy e os amigos recebem a incumbência, aparentemente impossível, de trazer a vassoura da Bruxa Malvada.

Mensagem: é tentador pensar que basta marchar para dentro de um território estrangeiro, agarrar o prêmio e partir. A terrível imagem de Oz nos faz lembrar que os heróis estão desafiando um *status quo* poderoso, que pode não concordar com seus sonhos e objetivos. Esse *status quo* pode até viver dentro deles mesmos, em neuroses e hábitos arraigados, os quais devem ser vencidos antes do confronto com a provação principal.

Oz, o professor Marvel em sua forma mais poderosa e assustadora, é uma figura negativa do *animus,* o lado escuro da ideia que Dorothy faz de um pai. Dorothy tem que lidar com seus sentimentos confusos sobre a energia masculina antes de poder enfrentar sua natureza feminina profunda.

O *status quo* pode ser um governante ou alguém de uma geração mais velha, relutante em ceder o poder. Ou um pai ou mãe que se recusam a admitir que o filho cresceu. O Mágico, nesse momento, aparece como um pai rabugento, irritado porque foi interrompido e está tendo que ouvir pedidos impertinentes dos jovens. Essa força parental zangada deve ser aplacada de alguma forma, antes que a aventura possa prosseguir. Todos temos que passar por testes para conseguir a aprovação das forças parentais.

Os pais, às vezes, estabelecem condições impossíveis para que se conquiste seu amor ou aceitação. Parece que nunca se vai conseguir agradá-los. Muitas vezes, as próprias pessoas a quem a gente recorre numa crise são as que nos empurram. É preciso enfrentar o grande momento sozinho.

Território xamamstico

Os heróis passam, então, para a região lúgubre que cerca o castelo da Bruxa Malvada. Encontram novos Guardiões de Limiar nos apavorantes criados da bruxa — os macacos voadores. Dorothy é seqüestrada e levada pelos macacos, e seus companheiros são espancados e separados uns dos outros. O Homem de Lata é amassado e os membros do Espantalho são rasgados, um a um.

Mensagem: quando se aproximam da Caverna Oculta, os heróis devem saber que estão em território do xamã, na linha que separa a vida da morte. O dilaceramento do Espantalho, seguido da dispersão de seus membros pelos macacos, sugere as visões e sonhos que assinalam a seleção de alguém como xamã.

Os xamãs em perspectiva, muitas vezes, sonham que estão sendo esquartejados por espíritos celestiais, e depois são recompostos, na nova forma de xamã. O sequestro de Dorothy, sendo levada pelos ares, é o tipo da coisa que acontece aos xamãs, que viajam para outros mundos.

Complicações

Os heróis ficam desencorajados e confusos depois do ataque dos macacos. Os pedaços do Espantalho, espalhados por toda parte, são reunidos pelo Homem de Lata e pelo Leão Medroso.

Os heróis podem sofrer reveses desanimadores nesse estágio, quando se aproximam do objetivo supremo. Essas reviravoltas da sorte são chamadas de *complicações dramáticas.* Podem parecer dilacerantes, mas são mais um teste da determinação de seguir adiante. Também permitem que se reúnam os pedaços espalhados, para serem reconstruídos de uma forma mais eficaz, que permita a eles percorrerem esse terreno estranho e hostil.

Jogo mais alto

Dorothy, agora, está presa no castelo. A Bruxa Malvada, espelhando a ação de sua sósia, a srta. Gulch, aprisiona Totó numa cesta e ameaça jogá-lo no rio se Dorothy não entregar a ela os sapatinhos de rubi. Dorothy cede, mas, quando tenta tirar dos pés os sapatos, a Bruxa é apanhada pelo encanto protetor de Glinda. A Bruxa compreende, então, que nunca conseguirá os sapatos enquanto Dorothy for viva. E coloca diante da prisioneira a ampulheta, dentro da qual escorre uma areia vermelha como sangue. Quando cair o último grão, Dorothy morrerá.

Mensagem: outra função da etapa de Aproximação é a de aumentar o cacife do jogo, redirecionando a equipe para sua missão. A plateia talvez precise ser lembrada de que há uma "bomba-relógio" na história. É preciso sublinhar a

urgência e a qualidade de vida-ou-morte daquilo que está em jogo.

Totó na cesta é um símbolo repetido da intuição sufocada pela *anima* negativa da Bruxa Malvada/srta. Gulch. O medo que Dorothy sente na presença do seu próprio lado intuitivo faz com que ela esteja sempre reprimindo a criatividade e autoconfiança, que estão sempre aparecendo de novo, representadas em Totó.

Os sapatinhos de rubi são um símbolo profundo de sonho, representando tanto os meios de Dorothy movimentar-se nos domínios de Oz como sua identidade, sua integridade inarredável. Os sapatos são um presente do Mentor, algo que traz segurança, são o conhecimento de que ela é um ser único, com uma força interna que não pode ser abalada por acontecimentos externos. São como o Fio de Ariadne, na história de Teseu e do Minotauro, uma conexão com uma *anima* positiva e amorosa, que ajuda a atravessar os labirintos.

Reorganização

Totó foge da cesta, como fez no primeiro ato, e escapa do castelo para juntar suas forças às dos três amigos, que ainda estão acabando de consertar o Espantalho. Totó os leva até o castelo, onde ficam apavorados com a tarefa de ter que libertar a indefesa Dorothy, tirando-a daquele lugar proibido e bem defendido. A responsabilidade de levar a aventura adiante cai sobre os ombros dos três Aliados de Dorothy — esse lugar é tão terrível, não há a menor possibilidade de ajuda de bruxas boas e mágicos.

Até aqui, eles acompanharam a menina como palhaços. Agora, têm que ser heróis.

Mensagem: Totó novamente age como a intuição de Dorothy, sentindo que é hora de chamar os Aliados e recorrer às lições aprendidas para livrá-la da armadilha. A etapa de Aproximação também é a hora de reorganizar um grupo: promover alguns membros, avaliar as baixas, designar missões especiais. Pode tornar-se indispensável mudar as máscaras de alguns arquétipos à medida que se torna necessário que os personagens venham a desempenhar outras funções.

Sem sua liberdade de ação, Dorothy aqui trocou de máscara, tirando a de Herói e passando a usar a de Vítima, o arquétipo do desamparo. Os três companheiros também fizeram sua troca, sendo promovidos de palhaços Pícaros ou Aliados em heróis plenos, responsáveis pela ação durante algum tempo. O público pode ter que modificar suas certezas sobre os personagens, já que novas qualidades vêm à tona sob a pressão da Aproximação.

A sensação de que os heróis devem enfrentar algumas coisas sem a ajuda de espíritos protetores é um vestígio de muitos relatos mitológicos de visita aos infernos. Os heróis humanos, muitas vezes, têm que ir sozinhos até lá, numa

missão dos deuses. Têm que ir até a terra dos mortos, onde os próprios deuses têm medo de ir. Podemos consultar médicos e terapeutas, amigos e conselheiros, mas há lugares onde nossos Mentores não podem ir e onde temos que ir sozinhos.

Defesas pesadas

O Espantalho, o Leão e o Homem de Lata, agora, esgueiram-se para vigiar o limiar da própria Caverna Oculta, a ponte levadiça do castelo da Bruxa Malvada, defendida por um exército inteiro de Guardiões de Limiar, todos de aspecto feroz, usando luvas e chapéus de pele de urso e rosnando sua marcha assustadora.

Mensagem: os heróis devem esperar que o quartel-general do vilão seja pesadamente defendido, com ferocidade animal. O próprio castelo, com seu porão de grades e ponte levadiça, como se fosse uma boca devoradora com sua língua, é um símbolo das

fortificações elaboradas que se erguem em torno de uma neurose que consome tudo. Em comparação com as defesas em torno da *anima* negativa da Bruxa, os guardas e o palácio do Mágico chegam a parecer convidativos.

Quem é o herói neste ponto?

Os três heróis relutantes avaliam a situação. O Leão quer correr, mas o Espantalho tem um plano que exige a liderança do Leão, que é dos três quem tem o aspecto mais feroz — embora, em cima da hora, este aliado de Dorothy ainda deseje que alguém o convença a desistir.

Mensagem: a Aproximação é um bom momento para recalibrar sua equipe, fazendo correções e expressando encorajamento. Os diversos membros confirmam que estão todos de acordo com os objetivos da missão e determinam quem serão as pessoas certas para as funções certas. Pode até haver, dentro do grupo, batalhas pelo domínio, neste estágio, como ocorre entre piratas e ladrões que lutam pelo controle da aventura.

Entretanto, aqui, os esforços do Leão Medroso para fugir à responsabilidade são engraçados e ilustram outra função da Aproximação: alívio cômico. Pode ser a última chance para relaxar e fazer uma piada, porque as coisas estão ficando tremendamente sérias e vêm aí a fase da Provação Suprema.

Entrando na cabeça do adversário

Como parte da Aproximação, os três heróis tentam fazer um plano enquanto chegam mais perto do portão. Três sentinelas os atacam, e depois de uma luta em que suas roupas voam pelos ares, nossos heróis emergem vestidos nos uniformes

e chapéus de pele de urso dos inimigos. Assim disfarçados, juntam-se ao pelotão de soldados em marcha e entram no castelo.

Mensagem: aqui os heróis empregam o truque de "entrar na pele" dos Guardiões de Limiar que têm diante de si. Como os índios da planície, que se envolvem em peles de búfalo para chegar perto da presa, os heróis, literalmente, usam as peles dos adversários e se infiltram entre eles. Em Roma, faça como os romanos. Este aspecto da Aproximação nos ensina que devemos entrar na cabeça de quem atrapalha nosso caminho. Se os entendermos, fica muito mais fácil passar por eles ou absorver sua energia. Podemos transformar seus ataques em oportunidades de entrar em sua pele. Os heróis também precisam disfarçar-se para esconder suas intenções reais, quando se aproximam da Caverna Oculta do oponente.

Arrombamento

Agora, os três heróis se livram dos disfarces e abrem caminho até o aposento do castelo onde Dorothy foi aprisionada. O Homem de Lata usa seu machado para derrubar a porta.

Mensagem: em algum momento, pode ser necessário usar a força para romper o último véu que barra a Caverna Oculta. A própria resistência do herói e seu medo podem exigir um violento ato de vontade para serem superados.

Sem saída

Libertando Dorothy e estando os quatro reunidos de novo, a atenção do grupo, agora, se volta para a fuga. Mas eles estão bloqueados em todas as direções pelos guardas da Bruxa Malvada.

Mensagem: por mais que os heróis tentem escapar a seu destino, mais cedo ou mais tarde todas as saídas se fecham e é preciso enfrentar a questão de vida-ou-morte. Quando Dorothy e os companheiros estão "encurralados como numa ratoeira", a Aproximação da Caverna Oculta está completa.

A Aproximação reúne todos os preparativos finais para a Provação Suprema. Geralmente, traz o herói à cidadela da oposição, àquele âmago bem defendido em que terão de entrar em cena todas as lições e aliados da Jornada recebidos até agora. Novas percepções são testadas, superam-se os obstáculos finais para se chegar ao coração da aventura. Agora, a Provação Suprema pode começar.

Questionando a Jornada

1. Campbell diz que, nos mitos, a Travessia do Primeiro Limiar muitas

vezes vem imediatamente antes da passagem pela "barriga da baleia". Cita histórias de várias culturas em que os heróis são engolidos por monstros gigantescos. Em que sentido os heróis ficam "na barriga da baleia" nos estágios iniciais do segundo ato em *Thelma & Louise? Atração fatal? Os imperdoáveis?*

2. Campbell descreve várias ideias ou ações que cercam a provação principal de um mito: "Encontro com a Deusa", "A Mulher como Tentação", "Acerto de Contas com o Pai". Em que medida essas ideias fazem parte da Aproximação da Caverna Oculta?

3. Em sua própria história, o que acontece entre a entrada no Mundo Especial e a chegada à crise central naquele mundo? Que preparativos especiais conduzem até a crise?

4. O conflito vai crescendo ou os obstáculos ficam mais difíceis e interessantes?

5. Seus heróis querem dar meia-volta e desistir nessa fase ou já estão inteiramente voltados para a aventura?

6. De que maneira o herói, ao enfrentar desafios externos, está também indo ao encontro de seus demônios internos e defesas?

7 Existe uma Caverna Oculta concreta e física, um quartel-general do vilão, do qual os heróis se aproximam? Ou existe alguma espécie de equivalente emocional?

Estágio Oito: Provação

James bond: E o que você espera que eu faça agora, Goldfinger?
Goldfinger: Ora, senhor Bond, eu espero que o senhor morra.
007 contra Goldfinger, roteiro de Richard Maibaum e Paul Dehn

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 mola-mestra da forma heroica, a chave de seu poder mágico.

Eis a hora de completar a Busca, entrar na Caverna Oculta e procurar o que irá restaurar a vida de Nossa Tribo. O caminho fica mais estreito e escuro. Você tem que prosseguir sozinho, rastejando, sentindo a terra fechar-se à sua volta. Mal dá para respirar. De repente, você vai deparar-se com o aposento mais profundo, e se encontrar, frente a frente, com uma figura imensa, uma Sombra ameaçadora, composta de todas as suas dúvidas e medos, e bem armada para defender um tesouro. Aqui, neste exato momento, está a chance de ganhar tudo ou morrer. Não importa o que você veio buscar, agora é a Morte que está tendo que encarar. Qualquer que seja o resultado da batalha, você está a ponto de sentir o gosto da morte e isso vai mudá-lo para sempre.

Morte e renascimento

O segredo simples da Provação é este: 05 *Heróis têm que morrer para poderem renascer.* O movimento dramático de que a plateia mais gosta, acima de qualquer outro, é o de morte e renascimento. De algum modo, em toda história os heróis enfrentam a morte ou algo semelhante: seus maiores medos, o fracasso de um empreendimento, o fim de uma relação, a morte de uma personalidade velha. Na maioria das vezes, os heróis sobrevivem, magicamente, a essa morte e renascem — literal ou simbolicamente — para colher as consequências de terem derrotado a morte. Passaram pelo teste principal, aquele que consagra um herói.

O E.T. de Spielberg morre diante de nossos olhos, mas renasce através de uma mágica alienígena e do amor de um menino. *Sir* Lancelot, cheio de remorsos por ter matado um galante cavaleiro, reza para que ele retorne à vida. O personagem de Clint Eastwood, em *Os imperdoáveis*, é espancado até perder os sentidos por um xerife sádico, e flutua pelos limites da morte, achando que está vendo anjos. Sherlock Holmes, aparentemente morto pelo professor Moriarty, atirado na cachoeira de Reichenbach, desafia a morte e retorna, transformado e pronto para novas aventuras. O personagem de Patrick Swayze, assassinado em *Ghost: Do outro lado da vida*, aprende a cruzar o véu que o separa dos vivos para proteger sua esposa e, finalmente, manifestar seu amor por ela.

Mudança

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. No centro de *A força do destino*, Richard Gere sobrevive a uma provação de seu ego, de vida-ou-morte, nas mãos do sargento-instrutor Lou Gossett. Essa experiência muda dramaticamente o personagem, fazendo com que fique mais sensível às necessidades dos outros e mais consciente de que faz parte de um grupo.

Axel Foley, com a arma de um bandido apontada para sua cabeça, em *Um tira da pesada*, parece estar certo de que vai morrer, mas é salvo pelo ingênuo detetive branco Rosewood (Judge Reinhold). Após esse resgate da morte, Foley passa a ser mais cooperativo e disposto a controlar seu ego gigantesco, em benefício do grupo.

A crise, não o clímax

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 (como o cérebro, na base da cauda de um dinossauro).

A Provação, geralmente, é o acontecimento central da história, ou o principal acontecimento do segundo ato. Vamos chamá-la de *crise*, para diferenciá-la do *clímax* (o grande momento do terceiro ato, que é o coroamento

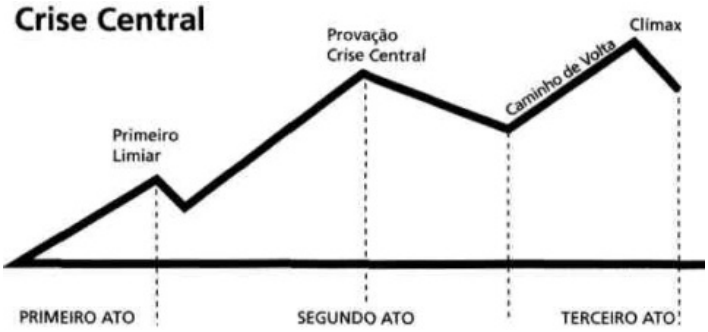
de toda história).

Uma crise, segundo o dicionário Webster's, é "o ponto numa história ou peça teatral em que as forças hostis estão no estado mais tenso de oposição". Também, numa doença, falamos de crise — um ponto, talvez um auge de febre, após o qual o paciente piora ainda mais ou começa a se recuperar. A mensagem: às vezes, as coisas têm que piorar antes de melhorar. Uma crise de Provação, por mais assustadora que seja para o herói, pode ser a única maneira de recuperação ou vitória.

Situação da Provação

A situação dessa crise, o lugar onde se coloca essa Provação, depende das necessidades da história e do gosto de quem conta a história. O padrão mais comum é que o momento de morte-e-renascimento venha perto do meio da história, como se mostra aqui, no diagrama da Crise Central.

Uma *crise central* tem a vantagem da simetria, e deixa bastante tempo para elaborar as consequências que decorrem da provação. Note-se que essa estrutura permite outro momento crítico no fim do segundo ato.



Principais picos dramáticos em uma história com uma Crise *Central*



Principais picos dramáticos em uma história com uma Crise *Retardada*

Entretanto, uma estrutura igualmente eficaz pode ser construída com o *retardamento de uma crise*, que só ocorra próximo ao fim do segundo ato, já havendo dois terços de história transcorridos.

A estrutura da crise retardada aproxima-se muito do ideal da Razão Áurea, a proporção elegante (aproximadamente, três para cinco) que parece produzir os resultados artísticos mais agradáveis da História da Arte. Deixa mais tempo para os preparativos e a Aproximação e permite que se vá, lentamente, construindo um grande momento no fim do segundo ato.

Mas, seja no centro da história ou perto do fim do segundo ato, pode-se dizer que toda história precisa de um momento de crise, que transmita o sentido de morte e renascimento presente na Provação.

Pontos de tensão

O segundo ato é um longo trecho, tanto para o escritor como para a plateia, com duração de quase uma hora, num filme médio. Pode-se considerar uma estrutura em três atos como uma linha dramática esticada entre dois grandes pontos de tensão, os intervalos entre os atos. Como uma lona de circo apoiada em grandes postes, a estrutura está sujeita à gravidade — a diminuição da atenção do público, no tempo decorrido entre esses pontos de tensão. Uma história que não tenha um momento central de tensão pode pesar como uma lona de circo que precisa de um poste de sustentação extra no meio. O segundo ato é um estirão no seu filme, umas cem páginas no seu romance. Precisa de uma estrutura que o mantenha tenso.

A crise no meio é um divisor de águas, uma divisão continental na Jornada do Herói, que mostra que o viajante alcançou o meio da viagem. As Jornadas se arrumam, naturalmente, em redor de um acontecimento central: chegar ao topo da montanha, ao ponto mais profundo da caverna, ao coração da floresta, ao interior mais íntimo de um país estrangeiro, ao lugar mais secreto de sua própria alma. Tudo na viagem levava a esse momento, e tudo depois de tal momento será apenas a volta para casa. Pode haver ainda aventuras maiores no futuro — os momentos finais de uma viagem podem ser os mais emocionantes e memoráveis — mas toda jornada parece ter um centro, um fundo ou um pico, em algum ponto perto do meio.

A palavra "crise" — e também "crítico, criticar" — vem de uma palavra grega que significa "separar". Uma crise é um evento que separa duas metades da história. Após cruzar essa zona, muitas vezes nos limites da morte, o herói

renasce, literal ou metaforicamente, e nada jamais será igual.

Testemunha do sacrifício

A realidade de uma crise de morte-e-renascimento pode depender do ponto de vista. Uma testemunha, muitas vezes, desempenha um papel importante nesse estágio, é alguém que está perto e vê o herói *parecer* que morre, momentaneamente chora sua

perda, e fica eufórica quando ele revive. Alguns dos efeitos de morte-e-ressurreição, em *Guerra nas estrelas*, dependem da presença de testemunhas, como os dois robôs aliados, R2D2 e C3PO. Em uma elaborada sequência de Provação Suprema, eles estão acompanhando eletronicamente o progresso de seus heróis, Skywalker e companhia. Ficam horrorizados ao ouvirem aquilo que soa como o esmagamento dos heróis até a morte, num gigantesco compressor de lixo, nas entranhas da Caverna Oculta da Estrela da Morte.

Essas testemunhas representam a plateia, identificando-se com os heróis e sentindo com eles a dor da morte. Não que o público seja sádico e goste de ver os heróis morrerem. É só que todos apreciamos um gostinho de morte: de vez em quando, seu sabor amargo é que faz a vida mais doce. Qualquer um que tenha sobrevivido a uma verdadeira experiência de quase-morte, a salvação por um triz num carro ou avião, sabe que depois disso, por um bom tempo, as cores parecem mais nítidas, a família e os amigos são mais importantes, o tempo é mais precioso. A proximidade da morte torna a vida mais real.

Um gosto de morte

As pessoas pagam um bom dinheiro por um gosto de morte. Esportes perigosos, como *bungee-jump* e *skydive*, e parques de diversões aterrorizantes dão às pessoas o impulso para apreciarem plenamente a vida. Os filmes e as histórias de aventuras são sempre populares porque oferecem uma maneira menos arriscada de experimentarmos a morte e o renascimento, por meio de heróis com os quais nos identificamos.

Ainda há pouco, deixamos o coitado do Luke Skywalker sendo esmagado até a morte, no coração, ou melhor, no estômago da Estrela da Morte. Na barriga da baleia. Os robôs que testemunham ficam desolados quando ouvem o ruído que só pode significar a morte de seu senhor. Lamentam-se e choram — e a plateia com eles, sentindo o gosto da morte. Toda a técnica sofisticada do cinema

dedica-se a fazer o público pensar que seus heróis foram moídos e viraram uma pasta. Mas, em seguida, os robôs compreendem: aquilo que confundiram com gritos de agonia e morte eram, na verdade, gritos de alívio e triunfo. Os robôs conseguiram desligar a trituradora de lixo e os heróis, miraculosamente, sobreviveram. O luto dos robôs e da plateia, repentina e explosivamente, se transforma em alegria.

A elasticidade da emoção

As emoções humanas, ao que parece, têm certas propriedades elásticas, como bolas de basquete. Se jogadas com muita força para baixo, quicam de volta. Em qualquer história, quando você estiver tentando estimular o público, aumente seu grau de consciência, amplie as emoções. A estrutura da história age como uma bomba, para intensificar o envolvimento da plateia. Uma boa estrutura funciona através de uma diminuição e um aumento alternados da sorte do herói e, paralelamente, da emoção do público. Deprimir as suas emoções tem o mesmo efeito que segurar uma bola com força debaixo d'água. Quando a pressão é retirada, a bola pula com força para cima. As emoções deprimidas pela presença da morte podem quicar de volta, em um dado instante, a uma altura ainda não atingida antes. Isso pode se tornar a base sobre a qual você vai construir um nível ainda mais alto. A Provação é uma das "depressões" mais fundas de uma história e, portanto, leva em seguida a um dos picos mais altos.

Num parque de diversões, você é levado em velocidade pelo meio da escuridão ou pela beirada do espaço até achar que vai morrer, mas de algum modo sai de lá eufórico, porque escapou.

Uma história sem um toque dessa experiência está perdendo alguma coisa. Muitas vezes os roteiristas apanham muito da extensão do segundo ato. Pode parecer monótono, ou episódico, ou sem sentido. Pode ser porque o conceberam apenas como uma série de obstáculos ao objetivo final do herói, em vez de uma série dinâmica de eventos que levam a um momento central de morte e renascimento. Mesmo na comédia mais tola, ou no romancinho mais leve, o segundo ato precisa ter uma crise central de vida e morte, um momento em que o herói experimente a morte ou o perigo máximo do empreendimento.

O herói parece morrer

O segundo ato de *Guerra nas estrelas* é longo, mas em nenhum momento se esvazia, porque existe nele uma parte central de crise em que as fronteiras da

morte são exaustivamente exploradas não em uma provação, mas numa série delas. Em outro ponto, na sequência da gigantesca trituradora de lixo, Luke é puxado para baixo do esgoto pelo tentáculo de um monstro que não é visto. Foi essa cena que realmente me fez entender o mecanismo da Provação.

Primeiro, a plateia e as testemunhas presentes (Han Solo, a princesa Leia, o Wookie) veem algumas bolhas subindo — um sinal de que Luke ainda está vivo, lutando e respirando. Até aí, tudo bem. Depois, as bolhas param de aparecer. As testemunhas começam a reagir como se Luke estivesse morto. Em poucos segundos, você começa a se perguntar se ele vai conseguir aparecer de novo. Você sabe que George Lucas não vai matar seu herói no meio do filme. Apesar disso, começa a encarar essa possibilidade.

Lembro de ter visto uma pré-estreia de *Guerra nas estrelas,* na própria Fox, e de ter sido completamente tomado pelos poucos segundos absolutamente críticos (de crise) dessa cena. Eu tinha investido algo de mim mesmo em Luke Skywalker, e, quando tudo indicava que ele tinha morrido, eu me tornei uma presença sem corpo na tela. Comecei a esvoaçar de um personagem para outro, imaginando com quem eu iria me identificar dali em diante.

Teria que atravessar o resto da história colado na mimadinha princesa Leia, no oportunista egoísta Han Solo ou no bestial Wookie? Não me sentia à vontade na pele de nenhum deles. Naqueles poucos segundos, experimentei algo parecido com o pânico. Para mim, o herói estava realmente na barriga da baleia, inacessível, efetivamente morto. Com ele morto, com quem eu estaria no filme? Qual era meu ponto de vista? Minhas emoções, como a bola de basquete mantida embaixo d'água, estavam deprimidas.

Bem nessa hora, Luke Skywalker explode na superfície, imundo, mas vivo. Morreu diante de nossos olhos, mas aqui está ele de novo, vivo, renascido para seus companheiros que o ajudam a se pôr de pé. No mesmo instante, a plateia fica eufórica. As emoções disparam para o alto, por terem sido empurradas tão para o fundo. Emoções desse tipo são o segredo de todos os filmes da série *Guerra nas estrelas.* Jogam os heróis e o público no limiar da morte e os pescam de volta repetidamente. As pessoas estão pagando por muito mais do que maravilhosos efeitos especiais, diálogos engraçados e sexo. Elas amam ver o herói enganar a morte. No fundo, elas mesmas adoram enganar a morte. Identificar-se com o herói que salta de volta da morte é a forma dramática de *bungee-jump,* de pular do alto de uma ponte, preso por um elástico.

O herói testemunha a morte

Mas *Guerra nas estrelas* ainda não nos deu suficiente gosto de morte. Antes que se acabe a etapa da Provação, Luke testemunha a morte física de seu Mentor, Obi Wan, num duelo de *laser* com o vilão Darth Vader. Luke fica desolado e sente essa morte como se fosse a sua própria. Mas, no mundo mítico, as fronteiras da vida e da morte são deliberadamente fluidas. O corpo de Obi Wan desaparece, levantando a possibilidade de que ele possa sobreviver em algum lugar, para voltar quando precisarem dele, tal qual o rei Arthur e Merlin.

Para um xamã como Obi Wan, a morte é um limiar conhecido, que pode ser cruzado de um lado para outro com relativa facilidade. Obi Wan continua vivo dentro de Luke e da plateia, por meio de seus ensinamentos. Apesar da morte física, ele tem condições de dar um conselho crucial a Luke, mais adiante na história: "Confie na Força, Luke."

O herói causa morte

O herói não precisa morrer para que o momento da morte faça efeito. Ele pode ser uma testemunha da morte ou, até mesmo, o causador. Na Provação de William Hurt em *Corpos Ardentes*, o acontecimento central do filme é quando ele mata o marido de Kathleen Turner e tem que se livrar do cadáver. Mas isso também é uma morte para Hurt, no fundo de sua alma. Sua inocência morreu, vítima de sua própria luxúria.

Encarando a Sombra

De longe, a forma mais comum de Provação é algum tipo de batalha ou confrontação com uma força oposta. Pode ser um inimigo mortal, vilão, antagonista, adversário, ou mesmo uma força da natureza. Uma ideia que, de certo modo, abrange todas essas possibilidades, é o arquétipo da Sombra. Um vilão pode ser um personagem externo mas, num sentido mais amplo, essas palavras todas representam as possibilidades negativas do próprio herói. Em outras palavras, o maior adversário do herói é sua própria Sombra.

Como acontece com todos os arquétipos, há manifestações positivas e negativas da Sombra. Muitas vezes, é necessário um lado escuro, para polarizar um herói ou um sistema, para dar ao herói alguma resistência que ele seja obrigado a arredar. A resistência pode ser nossa maior fonte de força. Ironicamente, o que parece ser um vilão lutando por nossa morte pode acabar revelando-se como a força que trabalha para nosso bem.

Demonização

Em geral, a Sombra representa os medos e as qualidades desagradáveis e rejeitáveis do herói — tudo aquilo de que não gostamos em nós mesmos e tendemos a projetar em outras pessoas. Essa forma de projeção é chamada de *demonização.* Pessoas que, às vezes, estão numa crise emocional projetam todos os seus problemas numa certa área em outra pessoa ou grupo, que passam a ser o símbolo de tudo o que odeiam ou temem em si mesmos. Na guerra e na propaganda política, o inimigo se transforma no demônio desumano, na Sombra escura da imagem virtuosa e angelical que tentamos manter para nós mesmos. O próprio Diabo é a sombra de Deus, uma projeção de todo o potencial negativo e rejeitado do Ser Supremo.

Por vezes, precisamos dessa projeção e dessa bipolarização para vermos uma questão com clareza. Um sistema pode manter-se num desequilíbrio doentio por muito tempo caso os conflitos não tenham sido categorizados, polarizados e trazidos à tona em algum tipo de confronto dramático. Geralmente, a Sombra pode ser trazida à luz. As partes inconscientes e rejeitadas podem ser reconhecidas e tornarem-se conscientes, apesar de toda a luta para permanecerem na escuridão total. O horror que Drácula tem à luz é um símbolo do desejo da Sombra de ficar inexplorada.

Os vilões podem ser vistos como a Sombra do herói em forma humana. Por mais diferentes que sejam os valores do vilão, de alguma forma eles são um reflexo escuro dos próprios desejos do herói, aumentados e distorcidos, reflexo de seus maiores medos.

Morte de um vilão

O herói pode chegar bem perto da morte na hora da Provação, mas é o vilão quem morre. No entanto, o herói ainda pode ter que se confrontar com outras forças, outras Sombras, antes que a aventura chegue ao fim. A ação pode transferir-se da esfera física para um plano moral, espiritual ou emocional. Dorothy mata a Bruxa Malvada no segundo ato, mas enfrenta uma provação do espírito: a morte de suas esperanças de voltar para casa no terceiro ato.

A morte de um vilão não deve ser coisa que o herói consiga de modo muito fácil. Numa cena de Provação, em *Cortina rasgada,* de Hitchcock, o herói tenta matar um espião numa casa de fazenda, mas não tem à mão armas verdadeiras.

Hitchcock prova, assim, que matar alguém pode ser muito mais difícil do que, em geral, os filmes mostram. A morte de alguém tem, também, um preço emocional, como *Os imperdoáveis* não cansa de mostrar. O caçador de recompensas Clint Eastwood mata, mas está dolorosamente consciente de que seus alvos são homens iguais a ele. A morte deve ser real, não apenas uma conveniência do enredo.

O *vilão escapa*

O herói pode ferir o vilão, na Provação, ou matar um subalterno do vilão. Nesse caso, o vilão principal escapa, para um futuro enfrentamento no terceiro ato. Axel Foley tem uma confrontação de morte-e-renascimento com os braços-direitos do chefe dos bandidos no segundo ato de *Um tira da pesada*, mas o confronto final com a Sombra principal é guardado para o terceiro ato.

Os vilões são heróis de suas próprias histórias

É bom lembrar que, mesmo que algumas Sombras gostem e orgulhem-se de serem más, muitas delas não se consideram malvadas, de modo algum. Em sua opinião, estão certas e são heroínas de suas histórias. Um momento escuro para o herói é um momento luminoso para a Sombra. Os arcos de suas histórias são imagens espelhadas: quando o herói está no alto, o vilão está no baixo. Depende do ponto de vista. Quando acabar de escrever um roteiro ou romance, você deve conhecer seus personagens tão bem que possa contar a história do ponto de vista de todos: heróis, vilões, auxiliares, amantes, aliados, guardiões e personagens miúdos. Cada um é o herói de sua própria história. É um ótimo exercício caminhar pela história na pele da Sombra, pelo menos uma vez.

Como os heróis enganam a morte

Nos mitos de heróis clássicos, a Provação é construída como o momento em que se espera que o herói morra. Muitos chegaram antes a esse ponto, do qual ninguém conseguiu passar. A Aproximação de Perseu da monstruosa Medusa ocorre em meio às estátuas de heróis convertidos em pedra pelo olhar dela. O labirinto em que ele penetra está coalhado de ossos daqueles que foram devorados pelo monstro lá dentro, ou que morreram de fome tentando encontrar

a saída.

Esses heróis mitológicos enfrentam uma morte certa, mas sobrevivem onde outros falharam, porque, prudentemente, procuraram ajuda sobrenatural em algum estágio anterior da história. Eles enganam a Morte, geralmente graças aos presentes do Mentor. Perseu usa o espelho mágico, presente de Atena, para se aproximar da Medusa, evitando olhá-la diretamente. Corta a cabeça dela com sua espada mágica e impede que ela continue a fazer mal, ao guardar a cabeça cortada numa sacola mágica, outro presente do Mentor.

Na história de Teseu, o herói conquistou o amor de Ariadne, a filha do tirano Minos, de Creta, na fase de Aproximação. Agora, quando Teseu deve enfrentar as profundezas incertas e mortais do Labirinto, pede a ajuda de Ariadne. A princesa vai ao Mentor da história, o grande inventor e arquiteto Dédalo, criador do Labirinto. Sua ajuda mágica é muito simples: um novelo de linha. Ariadne segura uma ponta enquanto Teseu caminha pelo Labirinto desenrolando o novelo. E ele consegue encontrar o caminho de volta dessa casa da morte graças à sua ligação com Ariadne — ou seja, graças ao amor, o fio que os liga.

O fio de Ariadne

O fio de Ariadne é um poderoso símbolo da força do amor, da ligação quase telepática que prende as pessoas numa relação intensa. É algo capaz de puxar você, como um cabo. É algo próximo à "barra do avental" ou ao "cordão umbilical" que prende os filhos, mesmo adultos, a suas mães — são fios invisíveis, mas com força de tensão maior que a do aço.

O fio de Ariadne é uma fita elástica que liga um herói às pessoas que ama. Um herói pode se aventurar bem longe, para dentro da loucura ou da morte, mas geralmente é puxado de volta por esses vínculos. Minha mãe me contou que, quando eu era criança, ela enfrentou uma emergência médica que quase a matou. Seu espírito deixou o corpo e flutuou pelo quarto, sentindo-se livre e pronto para ir embora. Somente ela ter visto a mim e minhas irmãs é que tornou possível trazê-la de volta para a vida. Minha mãe viu, então, que tinha uma razão de viver —tomar conta de nós.

Seguir de volta o fio desenrolado de um novelo é seguir uma pista para o centro, em busca de respostas ou de ordem. Os fios que ligam um coração a outro podem ser pistas vitais para resolver um mistério ou conflito.

Crise do coração

A Provação pode ser uma crise do coração. Numa história romântica, pode ser o momento de maior intimidade, algo que todos desejamos e, ao mesmo tempo, tememos. Talvez o que esteja morrendo aí sejam as defesas do herói. Em outra história, pode ser um momento escuro no romance, em que o herói vivência uma traição ou a morte aparente da relação.

Joseph Campbell descreve o que poderíamos chamar de vertentes românticas da Provação em dois capítulos de *O herói de mil faces,* chamados "Encontro com a Deusa" e "A Mulher como Tentação". Diz ele: "a aventura por excelência (...) é representada, geralmente, por um casamento místico (...) a crise no nadir, no zênite ou na beirada extrema da terra, no ponto central do cosmos, no tabernáculo do templo, ou na escuridão de dentro da câmara mais profunda do coração."

Em histórias de amor, a crise tanto pode ser uma cena de amor quanto uma separação de alguém amado. Crise, lembremos, vem de uma palavra grega que significa "separar".

No filme *Tudo por uma esmeralda,* a crise tanto é uma Provação física quanto, também, uma separação dos amantes. Joan Wilder e seu companheiro Camaleão Jack Colton entram numa Caverna Oculta literal, onde se apossam da gigantesca esmeralda *El Corazón.* Mas isso é bem fácil e, poucos momentos depois, ambos enfrentam uma Provação Suprema literal, quando o carro em que estão despenca numa cachoeira e eles mergulham e desaparecem. Joan Wilder desaparece por várias sequências. O público vê Jack Colton nadar até a margem e, durante uns bons segundos, somos levados a acreditar que Joan morreu. Esses poucos segundos são suficientes para que funcione a mágica da Provação Suprema. Depois, Joan aparece, em primeiro plano, lutando para subir num rochedo. O diálogo reconhece explicitamente que ela morreu e renasceu. Da margem oposta, Colton grita: "Pensei que você tinha se afogado." Ela confirma: "Mas eu me afoguei."

Colton fica exultante com aquela ressurreição física, mas, para Joan, o foco da crise desloca-se para o plano emocional. Aquele Colton, em que não se pode confiar, está na margem oposta de um rio caudaloso e encachoeirado, e tem com ele a esmeralda. Vem por aí um verdadeiro teste para seu amor. Será que ele vai cumprir a promessa de encontrá-la na próxima cidadezinha ou simplesmente fugirá com *El Corazón* e despedaçará o coração romântico da moça? E será que ela conseguirá sobreviver sem ele na selva do Mundo Especial?

Casamento Sagrado

Em histórias com profundidade emocional e psicológica, a Provação pode trazer um momento de casamento místico, um equilíbrio de forças internas opostas. O aspecto de medo e morte da Provação pode estar em torno do casamento: e se não der certo? E se essa parte de mim com que estou indo até o altar me der as costas, ou me esmagar? Apesar desses medos, os heróis podem descobrir em si mesmos qualidades escondidas, e, até mesmo, suas Sombras, e unir-se a elas num matrimônio sagrado. Em última análise, estão em busca de um confronto com sua *anima,* sua alma, o feminino não reconhecido, ou as partes intuitivas de sua personalidade.

As mulheres podem estar em busca do *animus,* dos poderes masculinos de razão e segurança que a sociedade lhes ensinou a ocultar. Podem estar tentando se ligar novamente com um impulso criativo ou uma energia maternal, que antes rejeitaram. Num momento de crise, o herói pode fazer contato com todos os lados de sua personalidade, quando seus vários aspectos são convocados em massa, para lidar com questões de vida ou morte.

Equilíbrio

Num Casamento Sagrado, reconhece-se que os dois lados da personalidade têm o mesmo valor. Um herói desses, em contato com todas as ferramentas que lhe possibilitam ser humano, vive um estado de equilíbrio, centrado, e não se desloca nem é derrubado facilmente. Campbell diz que o casamento sagrado "representa para o herói o controle total de sua vida", um casamento equilibrado entre o herói e a própria vida.

Portanto, a Provação pode ser uma crise em que o herói se una a seu lado reprimido, masculino ou feminino, em um Casamento Sagrado. Mas pode haver também uma Ruptura Sagrada! Pode ser que os lados feminino e masculino declarem-se em guerra aberta e mortal.

O *amor que mata*

Campbell toca nesse conflito destrutivo em "A Mulher como Tentação". O título pode ser enganador, como ocorre com "Encontro com a Deusa", já que a energia desse momento pode ser masculina ou feminina. Essa possibilidade de Provação conduz o herói a uma encruzilhada de traição, abandono ou decepção. É uma crise de fé, que ocorre na esfera do amor.

Cada arquétipo tem, ao mesmo tempo, um lado positivo e luminoso e um

lado negativo e escuro. Os lados escuros do amor estão nas máscaras de ódio, recriminação, ultraje e rejeição. É a face de Medéia quando mata os próprios filhos, a máscara da própria Medusa coroada pelas serpentes venenosas da culpa e da recriminação.

Uma crise pode surgir quando um amante Camaleão mostra, repentinamente, alguma faceta antes escondida, e isto faz o herói se sentir traído, amargurado, e morto para a ideia do amor. É um dos truques favoritos de Hitchcock. Após uma terna cena de amor, em *Intriga internacional*, o personagem de Cary Grant é traído por Eva Marie Saint, que o entrega aos espiões. Grant entra nessa provação no meio do filme, sentindo-se abandonado por ela. A possibilidade de amor verdadeiro, que ela representava, parece morta. Isso torna ainda mais solitária sua Provação, quando Grant quase é liquidado a bala por um aviãozinho que borrifa inseticida num milharal.

Animus *ou* anima *negativos*

Na jornada de nossas vidas, podemos enfrentar projeções negativas do *animus* ou da *anima*. Pode ser uma pessoa que nos atraia, mas que não presta para nós, uma parte sacana ou canalha de nós mesmos que de repente quer se afirmar, como o Monstro tomando conta do Médico. Um enfrentamento desse tipo pode ser uma Provação que ameaça a vida numa relação ou no desenvolvimento de uma pessoa. O herói de *Atração fatal* descobre que uma amante passageira pode transformar-se numa força le-

tal quando se zangar ou for rejeitada. Um parceiro ideal pode se transformar no Estrangulador de Boston, ou um pai amoroso pode virar assassino, como em *O iluminado.* As madrastas e rainhas más, nos contos de fadas dos irmãos Grimm, nas versões originais, foram mães cujo amor se tornou mortal.

Entrando na psicose

Um dos usos mais perturbadores e subversivos da Provação Suprema é o que Alfred Hitchcock faz em *Psicose.* A plateia é levada a simpatizar com Marion (Janet Leigh) e a identificar-se com ela, mesmo sabendo que Marion é uma ladra em fuga. Até a primeira metade do segundo ato, não há mais ninguém com quem seja possível identificar-se, a não ser o hoteleiro Norman Bates (Anthony Perkins), e ninguém vai querer se identificar com ele — um tipo muito esquisito. Num filme convencional, o herói sempre sobrevive à Provação e vive

para ver o vilão ser derrotado no clímax. É inimaginável que uma estrela como Janet Leigh, que vive imortais heroínas na tela, vá ser sacrificada no meio do filme. Mas Hitchcock surpreende, ao realizar o que seria impensável, e mata a heroína, ali pelo meio da história. É uma Provação que se revela fatal para o herói. Não há segunda chance, nem ressurreição para Marion.

O efeito é de abalar qualquer um. A gente fica com aquela sensação de ser um fantasma fora do corpo, flutuando fora do esquadro, quando vê o sangue de Marion sendo sugado pelo ralo. Com quem nos iremos identificar? Quem seremos? Logo, o jogo fica claro: Hitchcock não nos oferece mais ninguém para identificação, a não ser Norman Bates. Relutantes, entramos na cabeça de Norman, começamos a ver a história pelos olhos dele, começamos até a nos fixar nele, nosso novo herói. Primeiro, somos levados a pensar que ele está acobertando a mãe insana, mas acabamos descobrindo que o próprio Norman foi o assassino. O fato é que estivemos andando de um lado para outro na pele de um psicótico. Só um mestre como Hitchcock consegue desafiar dessa maneira todas as regras sobre herói, mortes e Provações.

Enfrentando o medo maior

A Provação pode ser definida como o momento em que o herói enfrenta seu maior medo. Para a maioria das pessoas, isto é a morte, mas em muitas histórias é apenas o momento que o herói mais receia — pode ser uma fobia particular, o desafio de um rival, uma tempestade ou uma crise política. Indiana Jones, inevitavelmente, se vê cara a cara com o que ele mais teme: cobras.

Dos inúmeros medos que o herói tem que encarar, o de maior poder dramático parece ser o que vem do medo de enfrentar um pai, mãe ou figura de autoridade. O ambiente da família está no âmago de muitos dramas sérios, e uma cena dessas pode ser uma Provação muito forte.

Enfrentando os pais

No filme *Rio vermelho*, o personagem Matthew Garth, vivido por Montgomery Clift, enfrenta esse medo, lá pelo meio da história, quando tenta tirar o controle de uma boiada das mãos de seu pai de criação, Tom Dunston (John Wayne), o qual, a essa altura, já constitui uma formidável figura de Sombra. Dunston começou a história como herói e vilão, mas, na fase de Aproximação, trocou essas máscaras pela de um tirano. Tornou-se um deus demente, ferido e bêbado, um pai abusivo, um chefe cruel para seus homens,

levando o dever a sério demais. Quando Matthew desafia seu Mentor e modelo (o pai adotivo), está enfrentando seu maior medo numa Provação.

Dunston decreta que vai bancar o deus e enforcar quem não cumprir as leis de seu mundinho. Matthew fica contra ele, mesmo com risco de levar um tiro. Dunston, o Senhor da Morte se erguendo do trono, puxa a arma para matá-lo. Mas os aliados de Matthew, conquistados na fase dos testes, adiantam-se ao tirano e, com um tiro, jogam longe a arma da mão de Dunston. O poder de Matthew como herói, nesse ponto, é tão grande que ele já nem precisa erguer um dedo contra o adversário. Basta a vontade dele para derrotar a morte. E ele acaba destronando Dunston e se tornando o rei da caravana que leva a boiada. Deixa o pai de criação sem nada além de um cavalo e um cantil. Em histórias desse tipo, o confronto com o maior medo é pintado com as cores do enfrentamento entre a juventude e a geração mais velha.

Juventude contra velhice

O desafio da geração mais velha pela mais jovem é um drama que atravessa os tempos. A Provação Suprema de desafiar um pai proibidor é tão velha quanto Adão e Eva, Édipo ou o rei Lear. Esse conflito ancestral tem grande força na dramaturgia. A peça *Num lago dourado* lida com os frenéticos esforços de uma filha para agradar o pai, e as Provações se agigantam quando ela enfrenta o pai, ou quando o pai experimenta a própria mortalidade.

O conflito entre gerações é representado, certas vezes, até mesmo fora dos palcos. Os estudantes chineses dissidentes que tomaram a Praça da Paz Celestial, em Pequim, e que, com o próprio corpo, impediram o avanço dos tanques, estavam ali desafiando o *status quo* imposto por seus pais e avós.

As lutas contra lobos e bruxas, nos contos de fadas, podem ser maneiras de expressar conflitos com os pais. As bruxas representam o aspecto obscuro da mãe, e os lobos, ogros ou gigantes são o aspecto escuro do pai. Dragões e outros monstros podem ser o lado de Sombra de um dos pais. Ou de uma geração que se manteve tempo demais no poder. Campbell falou do dragão como um símbolo ocidental de um tirano que tomou posse de um reino ou uma família até espremer toda a vida que havia antes.

O conflito entre juventude e velhice pode se manifestar também internamente, e não apenas nas batalhas externas entre pais e filhos. O combate ferrenho que inflama a Provação pode ser uma luta íntima entre uma estrutura de personalidade velha e confortável, bem defendida, e uma outra nova, que é fraca, incompleta, mas está louca para nascer. Mas esse novo "eu" não poderá nascer enquanto o velho não morrer — ou, pelo menos, enquanto não se retirar e deixar espaço no centro do palco.

Em raros casos, a Provação pode ser a ocasião de curar velhas feridas abertas, que latejam entre o herói e um de seus pais. Campbell chama essa possibilidade de "Acerto de contas com o pai". Ao sobreviver a uma Provação, ou ousar desafiar a autoridade de uma figura parental, um herói pode ganhar a aprovação paterna e assim resolver os aparentes conflitos entre eles.

Morte do ego

A Provação nos mitos significa a morte do ego. Agora o herói se torna, plenamente, uma parte do Cosmos, morrendo para a velha visão limitada das coisas e renascendo para uma nova consciência de conexões. Os antigos limites do "Eu" foram ultrapassados ou aniquilados. De certa maneira, o herói torna-se um deus, possuidor da capacidade divina de pairar acima dos limites normais da morte, e é alguém capaz de ter aquela visão mais ampla que revela como todas as coisas estão ligadas. Os gregos chamam esse momento de *apoteose* — um degrau acima do entusiasmo, quando meramente se tem o deus dentro de si. No estado de apoteose, *somos* o deus. Ter experimentado o gosto da morte permite que nos sentemos na cadeira de Deus por algum tempo. O herói que enfrenta a Provação mudou-se do ego para o *self*, mudou-se para sua parte mais semelhante ao deus. Pode haver também um deslocamento do *self para* o grupo, na medida em que o herói aceitar maior responsabilidade, em vez de ficar apenas cuidando de si. Um herói arrisca sua vida individual por amor à vida coletiva maior e conquista o direito de ser chamado Herói.

O Mágico de Oz

Dorothy e os amigos, encurralados pela Bruxa Malvada e por seu exército de Guardiões de Limiar, agora enfrentam a Provação Suprema. A Bruxa está zangada com eles, porque penetraram em sua Caverna Oculta e roubaram seu maior tesouro, os sapatinhos de rubi. Abate-se sobre os quatro e ameaça matá-los um a um, deixando Dorothy para o fim.

A ameaça de morte deixa bem claro o que está em jogo. A plateia sabe que ali se dará uma batalha entre as forças da vida e as forças da morte.

A Bruxa começa pelo Espantalho. Acende a vassoura e a usa como uma tocha para incendiá-lo. As palhas começam a queimar e parece que tudo está perdido. Todas as crianças na plateia acreditam que o Espantalho está liquidado e sentem com ele o horror da morte.

Dorothy age pelo instinto e faz a única coisa em que é capaz de pensar para

salvar o amigo. Agarra um balde d'água e o esvazia sobre o Espantalho. Apaga o fogo, mas também molha a Bruxa. Dorothy não tinha a intenção de matá-la, nem sequer sabia que a água faria a Bruxa Malvada derreter, mas é isso o que acontece, e Dorothy a mata. A morte estava no aposento, e Dorothy simplesmente a desviou para outra vítima.

Mas a Bruxa não faz apenas "puf" e desaparece. Sua morte é adiada, agonizante e patética. "Ai, minha linda maldade! Que mundo, que mundo!" Quando finalmente se acaba, a gente já está com pena da Bruxa Malvada e sentindo um verdadeiro gosto de morte.

Nossos heróis encontraram a morte frente a frente, e podem sair dali para contar como foi. Depois de um momento de espanto, ficam eufóricos. Seguem adiante, para colher as consequências de terem desafiado a morte, na próxima etapa: a Recompensa, ou Apanhando a Espada.

Questionando a Jornada

1. Qual é a Provação em *O silêncio dos inocentes? O príncipe das marés? Uma linda mulher?*

2. Qual é a Provação na sua história? Sua história tem mesmo um vilão? Ou é simplesmente um antagonista?

3. De que modo um vilão ou antagonista é a Sombra do herói?

4.0 poder do vilão está canalizado em seus parceiros e subalternos? Que funções especiais esses papéis cumprem?

5. O vilão pode ser um Camaleão ou um Pícaro? Que outros arquétipos um vilão pode manifestar?

6. De que modo seu herói enfrenta a morte, na Provação? Qual é o maior medo de seu herói?

Estágio Nove: Recompensa (Apanhando a Espada)

"Viemos, vimos, demos um pontapé na bunda dele."
Os Caça-Fantasmas, roteiro de Dan Aykroyd e Harold Ramis

Tendo passado pela crise da Provação, os heróis agora experimentam as consequências de sobreviver à morte. Já que o dragão que vivia na Caverna Oculta foi morto ou vencido, eles agarram a espada da vitória e reclamam sua *Recompensa.* O Triunfo pode ser enganador, mas nesse momento eles saboreiam seus prazeres.

Nós, Buscadores, nos olhamos com sorrisos. Ganhamos o direito de sermos chamados de heróis. Por Nossa Tribo, enfrentamos a morte, sentimos o gosto dela, e apesar disso estamos vivos. Das profundezas do terror, subitamente saltamos para a vitória. É hora de encher nossas barrigas vazias e levantar nossas vozes em torno da fogueira para cantar nossos feitos. Esquecemos velhas feridas e ressentimentos. A história de nossa jornada já começa a ser tecida.

Você se separa dos outros, estranhamente quieto. Nas sombras dançantes, lembra-se dos que ficaram pelo caminho, e observa alguma coisa. Você está diferente. Parte de você também morreu e algo novo nasceu no lugar. Você e o mundo nunca mais serão os mesmos. Isto também faz parte da Recompensa por ter enfrentado a morte.

Ter um encontro com a morte é um grande acontecimento e seguramente vai ter consequências. Haverá sempre algum período de tempo em que o herói é reconhecido ou recompensado por ter sobrevivido à morte ou a uma grande provação. Muitas possibilidades se abrem quando alguém sobrevive a uma crise. A Recompensa, que se segue à Provação, tem muitas formas e propósitos.

Celebração

Nesse momento em que os caçadores sobreviveram à morte e trouxeram

caça, é natural que queiram celebrar. As energias se esgotaram na luta e precisam ser recarregadas. A essa altura, os heróis podem fazer o equivalente a um churrasco ou uma festa, em que comem e consomem alguns dos frutos da vitória. Os heróis da *Odisseia* sempre ofereciam um sacrifício e faziam uma refeição para dar graças e celebrar após sobreviverem a alguma provação no mar. Vai ser preciso refazer as forças para voltar ao outro mundo, por isso se dá um tempo para descanso, recuperação, reabastecimento. Após a caçada dos búfalos (uma Provação Suprema e um encontro com a morte), em *Dança com lobos,* Dunbar e a tribo celebram com um churrasco de búfalo. Ali, a Recompensa por Dunbar ter salvado a vida de um menino é sua maior aceitação por parte dos índios Lakota.

Cenas de fogueira

Muitas histórias têm, nessa etapa, algum tipo de cena de fogueira, onde o herói e seus companheiros reúnem-se em volta do fogo — ou equivalente — para fazer uma revisão dos acontecimentos recentes. É também uma oportunidade de dar risada e contar vantagem. É compreensível que haja alívio por terem sobrevivido à morte. Caçadores e pescadores, pilotos e navegadores, soldados e exploradores, todos gostam de exagerar seus feitos. No churrasco de *Dança com lobos*, Dunbar é obrigado a contar uma porção de vezes a história da caçada do búfalo.

Pode haver conflito junto à fogueira, numa briga pelos despojos, por exemplo. Dunbar se mete numa discussão porque seu chapéu foi apanhado por um guerreiro Sioux depois que Dunbar o deixara cair durante a caçada de búfalo.

Uma cena de fogueira também pode ser a ocasião para reminiscências ou saudades. Tendo cruzado o abismo da vida e da morte, nada mais será igual. Por vezes os heróis olham para trás e relembram, em voz alta, os acontecimentos e motivações que os trouxeram a este ponto. Um herói solitário, por sua vez, poderá recordar em silêncio fatos ou pessoas que o influenciaram, ou falar sobre o código não-escrito pelo qual ele pauta sua vida.

Essas cenas são importantes para a plateia. Permitem que ela recupere o fôlego depois de ter presenciado uma batalha emocionante ou uma provação difícil. Os heróis podem, então, recapitular os acontecimentos ocorridos até esse ponto, nos dando uma chance de rever a história e perceber como eles a entendem. Em *Rio Vermelho,* Matthew Garth resume o enredo para uma recém-chegada à história, Tess (Joanne Dru), numa cena de fogueira. Revela seus sentimentos sobre o pai de criação e oferece à plateia uma perspectiva sobre a

história, complexa e épica.

Nesses momentos tranquilos, de reflexão ou intimidade, ficamos conhecendo melhor os personagens. Um exemplo memorável é a cena do filme *Tubarão* em que o personagem de Robert Shaw, Quint, conta sobre sua horrível experiência com tubarões no Pacífico, durante a Segunda Guerra Mundial. Os homens comparam suas cicatrizes e cantam uma canção de festa ébria. É uma cena de travar conhecimento, construída sobre a intimidade nascida do fato de terem sobrevivido, juntos, a uma Provação.

Em alguns desenhos animados clássicos da Disney, como *Pinóquio* ou *Peter Pan*, o ritmo geralmente é frenético, mas a Disney tem o cuidado de diminuí-lo, de vez em quando, e assim chegar mais perto dos personagens, em um determinado momento emocional. Essas passagens mais calmas e líricas são importantes para criar um vínculo com o público.

Cenas de amor

Os momentos que se seguem a uma Provação Suprema podem, também, fornecer oportunidade para uma cena de amor. Os heróis não se tornam realmente heróis até a crise. Antes disso, são apenas aprendizes. Não merecem ser amados de verdade enquanto não mostrarem sua disposição para o sacrifício. Nesse ponto, um verdadeiro herói ganha uma cena de amor, ou algum tipo de Casamento Sagrado. A cena de *Rio vermelho* descrita acima é também uma cena de amor muito eficiente.

Em *Arabesque*, quando Gregory Peck e Sophia Loren sobrevivem juntos a uma Provação Suprema, ligam-se numa cena de amor. Ela é uma Camaleoa impressionante, que andou contando a ele uma série de mentiras, mas ele viu através dela, enxergou uma bondade essencial e agora confia nela.

A valsa romântica em *A Bela e a Fera* significa a Recompensa da Fera por ter sobrevivido a uma Provação com as pessoas da cidade, e a Recompensa de Belle por ter enxergado além da aparência monstruosa da Fera.

Tomando posse

Um dos aspectos essenciais dessa etapa é que o herói toma posse daquilo que veio procurar. Os caçadores de tesouro pegam o ouro, os espiões roubam o segredo, os piratas ocupam o navio capturado, o herói inseguro adquire a autoestima, o escravo passa a controlar seu próprio destino. Foi feita uma

transação — o herói correu risco de vida ou sacrificou sua vida, e agora ganha algo em troca. O deus norueguês Odin, em sua Provação Suprema, entrega um olho e fica nove dias e nove noites pendurado na árvore do Mundo. Sua recompensa é o conhecimento de todas as coisas e a capacidade de ler as "runas", segredos em código das divindades escandinavas.

Apanhando a Espada

Eu também chamo esta unidade da jornada de *Apanhando a Espada,* porque muitas vezes é um movimento ativo do herói, que agressivamente toma posse do que quer que esteja sendo procurado no Mundo Especial. Muitas vezes, a recompensa será o amor que se ganha. Mas, com maior frequência, o herói toma posse é de um tesouro — ou mesmo o rouba, tal como James Bond apanhando o Lektor, o dispositivo soviético de tradução, em *Moscou contra 00?*

Em *King Kong,* a crise de morte e renascimento é seguida por um desses momentos de tomar posse. Na fase de Aproximação, ocorreu uma transformação no gorila monstruoso. King Kong deixou de ser o raptor de Fay Wray para se transformar no protetor dela, lutando contra um tiranossauro a caminho de sua Caverna Oculta. Quando chega o momento da Provação Suprema, defendendo-a numa batalha de morte contra uma gigantesca serpente, King Kong já é um herói completo. Agora, toma posse de sua Recompensa. Como qualquer bom herói, fica com a moça.

Numa cena terna, mas erótica, ele a leva para a "varanda" de sua caverna e a examina, alojada na enorme palma de sua mão. Tira as roupas dela, peça por peça, cheirando seu perfume com curiosidade. Faz cócegas nela com o dedo. Essa cena de amor é interrompida por outra ameaça, vinda de um dinossauro. Mas, sem dúvida, era um instante de Recompensa, uma compensação por ter enfrentado a morte durante a crise.

A ideia de um herói Apanhando a Espada deriva das lembranças de histórias nas quais os heróis lutam contra dragões e confiscam seus tesouros. Entre esses tesouros, pode haver uma espada mágica, talvez pertencente ao pai do herói, quebrada ou roubada pelo dragão em batalhas anteriores. A imagem da espada, tal como aparece, por exemplo, no naipe de espadas do taro, é um símbolo da determinação do herói, forjada em fogo e banhada em sangue, quebrada e refeita, batida e endurecida, afiada e feita pontiaguda, capaz de focalizar um ponto muito exato, como os sabres de luz em *Guerra nas estrelas.*

Mas uma espada é apenas uma das muitas imagens daquilo que o herói adquire nessa etapa. O termo que Campbell usa é "A Bênção Final". Outro conceito é o do Santo Graal, símbolo antigo e misterioso de todas aquelas coisas

da alma, inacessíveis, que os cavaleiros das Cruzadas e os heróis buscam em suas andanças. Em outra história, o tesouro pode ser uma rosa ou uma joia. O rei Macaco, de lendas chinesas, vive à procura dos "sutras" (aforismos) sagrados budistas que foram levados para o Tibete.

O roubo do elixir

Na verdade, alguns heróis compram o tesouro, pagando-o com sua vida ou ao menos com a disposição de arriscar a vida. Mas há os que roubam o prêmio mágico no meio da história. Mesmo tendo que pagar por ele, ou ganhá-lo, o prêmio não é sempre dado. Deve ser tomado. Campbell chama esse motivo de "roubo do elixir".

Elixir é um meio ou veículo para um remédio. Pode ser um líquido doce e inócuo ou um pó ao qual se adiciona o remédio. Administrado sozinho ou misturado com outras substâncias, pode também funcionar por meio do que se chama "efeito placebo". Vários estudos têm demonstrado que algumas pessoas melhoram com um placebo, uma substância sem valor medicinal, mesmo quando sabem que se trata apenas de uma pílula de açúcar — o que atesta o poder da sugestão.

Um elixir também pode ser um remédio que cure todos os males, uma substância mágica que restaure a vida. Na alquimia, o elixir é um dos passos para a pedra filosofal, capaz de transmutar metais, criar vida e transcender a morte. Essa capacidade de superar as forças da morte é o verdadeiro elixir que a maioria dos heróis procura.

É comum que o herói tenha que roubar o elixir. É o segredo da vida e da morte, valioso demais para ser dado levianamente. Um herói pode precisar converter-se num Pícaro, ou ladrão, para conseguir o tesouro, como Prometeu, quando roubou dos deuses o fogo para a humanidade, ou Adão e Eva, quando provaram a maçã. Esse roubo pode inebriar o herói por algum tempo, mas sempre há um alto preço a pagar mais adiante.

Iniciação

Os heróis emergem de sua Provação para serem reconhecidos como especiais e diferentes, parte de um reduzido grupo de eleitos que enganaram a morte. Os Imortais da Grécia antiga formavam um clube muito fechado. Apenas os deuses e um punhado de humanos de muita sorte tornavam-se isentos da

morte — eis os semideuses, humanos que tivessem feito algo notável ou agradável aos deuses, e a quem Zeus concedia essa honraria. Entre eles estavam Hércules, Andrômeda e Esculápio.

Promover os heróis após as batalhas ou armá-los cavaleiros são outros meios de reconhecer que eles ultrapassaram alguma prova duríssima e entraram num pequeno grupo de sobreviventes especiais. O nome genérico que Joseph Campbell dá a isso que chamamos de segundo ato é "Iniciação", um novo começo, numa nova categoria. Depois de enfrentar a morte, realmente, o herói passa a ser uma nova criatura. Uma mulher que passa pelo território do parto, ameaçador para a vida, pertence a outra ordem de ser. Foi iniciada e passa a fazer parte de outro grupo seleto, o da maternidade.

A iniciação nas sociedades secretas e fraternidades significa que você passa a participar de certos segredos e jura nunca revelá-los. Você passa por testes para provar que é digno. Pode ter que enfrentar, até mesmo, o ritual de uma provação de morte-e-renascimento. Poderá ganhar um novo nome e um novo título, que indiquem estar ali um ser que acaba de nascer.

Novas percepções

Os heróis podem descobrir que, ao vencerem a morte, ganharam novos poderes ou novas percepções. Já falamos, em outro capítulo, de como a morte aguça a percepção da vida. O conto nórdico sobre Sigurd, o matador do dragão, capta isso lindamente. A Provação Suprema de Sigurd é matar um dragão chamado Fafnir. Acontece que uma gota do sangue do dragão cai na língua de Sigurd. Ele sentiu, de fato, o gosto da morte e, por isso, adquire novas percepções. Passa a compreender a língua dos pássaros. Ouve dois deles avisando que seu Mentor, o anão Regin, planeja matá-lo. Salva-se desse novo perigo mortal graças a seu novo poder — a Recompensa que mereceu por ter sobrevivido à morte. A espada que o herói apanha pode vir representada pelos novos conhecimentos que ele adquire.

Vendo por trás de uma decepção

Como recompensa, o herói pode ganhar a compreensão de um mistério que o faça ver o que há por trás de uma decepção. Lidando com um parceiro camaleônico, pode conseguir ver como ele é por detrás dos disfarces, e, pela primeira vez, perceber a realidade. Apanhar a espada pode ser um momento de iluminação.

Clarividência

Após transcender a morte, um herói pode até se tornar clarividente ou telepata, participando do poder dos deuses imortais. Clarividente é quem vê claro. Um herói que enfrentou a morte torna-se mais consciente das conexões que reinam entre as coisas, mais intuitivo. Em *Arabesque,* depois da cena de amor entre Gregory Peck e Sophia Loren, os namorados estão tentando decifrar um código secreto em antigos hieróglifos. De repente, com sua nova capacidade perceptiva, Peck compreende que aquilo que os espiões estão querendo não é o código, mas um ponto de microfilme no pedaço de papel. Sobreviver à morte deu a ele uma nova clareza. Compreender isto, por sua vez, é algo tão emocionante que joga o filme para o terceiro ato.

Autoidentificação

Também pode ocorrer uma clareza de outro tipo. Pode ser uma sensação de profunda *autoidentificação.* Os heróis, finalmente, conseguem ver quem eles são, realmente, como se encaixam no esquema geral das coisas. Percebem como foram tolos ou teimosos. As fichas caem e a ilusão de suas vidas é substituída pela clareza e pela verdade. Pode não durar muito, mas por um momento os heróis enxergam a si mesmos claramente.

Epifania

Outros também podem ver o herói de modo mais claro. Podem ver na mudança do comportamento do herói sinais de que ele renasceu e agora participa da imortalidade dos deuses. Essa visão clara e total é o que, às vezes, recebe o nome de um momento de *epifania,* uma abrupta percepção da divindade. A Festa da Epifania, observada pela Igreja Católica a 6 de janeiro, celebra o momento em que os três Reis Magos perceberam, pela primeira vez, a divindade do Cristo recém-nascido. Uma das recompensas de sobreviver à morte é que os outros podem ver que os heróis estão transformados. Jovens que voltam da guerra — ou de uma provação, como o treinamento militar — parecem diferentes, mais maduros, autoconfiantes, sérios, e merecedores de mais respeito. Existe uma cadeia de experiência divina, que vai desde o entusiasmo (ou seja, ser visitado por um deus), passa pela apoteose (tornar-se um deus), e chega à epifania, que é ser reconhecido como deus.

James Joyce explorou e expandiu o sentido da palavra epifania, usando-a para designar uma súbita percepção da essência profunda de algo, a compreensão do que está no âmago de uma pessoa, de uma ideia ou situação. Às vezes, os heróis experimentam um entendimento repentino da natureza das coisas, depois de terem passado por uma Provação. Sobreviver à morte dá sentido à vida e aguça as percepções.

Distorções

Em outras histórias, a conquista da morte pode levar a algumas distorções de percepção. Os heróis podem sofrer de uma inflação do ego, tornam-se convencidos ou arrogantes. Podem até abusar do poder e do privilégio de serem heróis. Por vezes, sua autoestima cresce tanto que distorce a percepção do verdadeiro valor que eles têm.

Os heróis podem ser atingidos pela própria morte ou pelo mal que foram enfrentar. Soldados lutando para preservar a civilização podem cair na barbárie da guerra. Policiais ou detetives enfrentando criminosos muitas vezes cruzam a linha que os separa e usam meios ilegais ou imorais, tornando-se tão maus quanto os criminosos que combatem. Os heróis podem entrar no mundo mental de seus adversários e ficar presos lá dentro, como ocorreu com o detetive em O *caçador de assassinos,* que arrisca a alma para entrar na mente deturpada de um *serial killer.*

O derramamento de sangue e o assassinato são forças poderosas, que podem intoxicar ou envenenar um herói. Peter O'Toole, como Lawrence da Arábia, nos mostra um homem que, após a Provação na batalha de Aqaba, descobre, horrorizado, que gosta de matar.

Outro erro que os heróis podem cometer, nesse ponto, é subestimar o significado da Provação Suprema. Alguém atingido pelos ventos da mudança pode negar que algo tenha acontecido. A dra. Elizabeth Kubler-Ross descreveu de que maneira a negação após o encontro com a morte é um dos estágios naturais do processo de luto e recuperação. Outra força é a raiva. Os heróis podem ficar furiosos após a Provação, expressando seu ressentimento justificável, contra o fato de terem tido que enfrentar a morte.

Podem ainda superestimar sua importância ou suas proezas, depois desse duelo. Mas logo descobrem que só tiveram sorte dessa vez. Terão outros encontros com o perigo, que lhes ensinarão seus limites.

O Mágico de Oz

Logo depois da Provação, em O Mágico de Oz*, o que ocorre é um ato de Apanhar. Em vez da espada, é a vassoura queimada da Bruxa Malvada. Para tomar posse dela, Dorothy, menina muito bem-educada, não a agarra sim-*

plesmente, mas, com gentileza, pede aos terríveis guardas que lhe entreguem a vassoura. Os guardas, agora de joelhos diante dela, tentam mostrar lealdade e submissão. Dorothy teria boas razões para temer que os guardas se voltassem contra ela após a morte da Bruxa. Mas, na verdade, eles se mostram contentes porque agora estão livres de uma escravidão horrível. Outra recompensa de sobreviver à morte: os Guardiões de Limiar podem passar completamente para o lado do herói. Os guardas entregam a Dorothy a vassoura com a maior boa vontade.

Dorothy e os companheiros voltam rapidamente à sala do trono do Mágico, onde ela deposita a vassoura diante da feroz cabeça flutuante. Cumpriu a sua parte da barganha com o Mágico e completou a tarefa que parecia impossível. Agora ela e os amigos pedem a Recompensa de heróis.

Mas, para sua surpresa, o Mágico reluta em pagar. Fica furioso e começa a discutir. Parece uma velha estrutura de personalidade, ou um pai que sabe que tem que ceder a um filho que está amadurecendo, mas se recusa a entregar os pontos, propondo uma última briga.

É então que o cachorrinho Totó cumpre seu propósito na história. Sua curiosidade e intuição animal é que puseram Dorothy nessa encrenca toda, lá no começo, quando ele cavou o canteiro de flores da srta. Gulch. Agora, curiosidade e intuição serão seu instrumento de salvação. Xe-retando atrás do trono, Totó descobre um velhinho insignificante atrás de uma cortina. Deste esconderijo, o velho controla toda a monstruosa ilusão de Oz, o grande e poderoso. Esse homem — e não a imensa cabeça tonitruante — é que é o verdadeiro Mágico de Oz.

Trata-se de um típico momento de percepção pós-prova-ção ou de insight*. Os heróis enxergam, pelos olhos do intuitivo e curioso Totó, que, atrás da ilusão da organização mais poderosa de quantas existem, ali está apenas um ser humano, com emoções que estão ao alcance de qualquer um. (Essa cena sempre me pareceu uma metáfora para Hollywood, que tenta ser imponente e assustadora, mas que é feita de pessoas comuns, com seus medos e defeitos.)*

De início, o Mágico afirma não poder ajudá-los, mas, com um pouco de encorajamento, ele acaba dando os Elixires para os ajudantes de Dorothy: um diploma para o Espantalho, uma medalha de bravura para o Leão, um coração de corda para o Homem de Lata. A cena tem um certo tom de sátira. Parece dizer: os Elixires são placebos, símbolos sem sentido que os homens trocam

entre si. Muitas pessoas ostentam medalhas, certificados e graduações e, entretanto, nada fizeram para merecê-los. Os que nunca sobreviveram à morte podem passar o dia inteiro tomando o Elixir que, mesmo assim, isto em nada vai ajudá-los.

O verdadeiro Elixir, que tudo cura, é a conquista de uma mudança interior, mas a cena em Oz admite que é importante ter também o reconhecimento externo. Assim, como um pai postiço de todos eles, o Mágico de Oz dá aos heróis a bênção final de uma aprovação paterna, uma Recompensa que pouca gente ganha. Coração, cérebro e coragem estão dentro deles mesmos — e sempre estiveram —, mas os objetos físicos servem como lembretes.

Nesse momento, o Mágico vira-se para Dorothy e diz, tristemente, que não há nada que possa fazer por ela. Ele próprio chegara a Oz num balão que o vento soprou, a partir de um parque de diversões em Nebraska, e não tem a menor ideia de como conseguirá, ele mesmo, voltar para casa. E tem razão. Somente a própria Dorothy pode garantir a si mesma a autoaceitação, que significa "voltar para casa", ou seja, estar feliz dentro de si mesma, onde quer que esteja. Mas o Mágico concorda em tentar alguma coisa e ordena aos cidadãos de Oz que construam um grande balão cheio de ar quente. Os heróis conseguiram tudo, menos o fugidio prêmio de voltar para casa, que deve ser procurado no terceiro ato.

* * *

Enfrentar a morte tem consequências que transformam a vida e os heróis as experimentam Apanhando a Espada. Mas, depois de sua plena Recompensa, é preciso voltar à busca. Há mais provações pela frente, e é hora de fazer as malas e partir para enfrentá-las, na próxima etapa da Jornada do Herói: o Caminho de Volta.

Questionando a Jornada

1. Qual o equivalente moderno da cena em volta da fogueira, no filme *Thelma & Louise? Mudança de hábito? Ghost: Do outro lado da vida?*

2. O que os heróis de sua história aprendem ao observarem a morte? E causando a morte? Experimentando a morte?

3. De que tomam posse os heróis de sua história depois de enfrentarem a

morte ou seus maiores medos? Qual é a consequência do principal acontecimento do segundo ato? Seus heróis absorveram qualidades negativas da Sombra ou vilão?

4. Sua história muda de direção? Revela-se alguma nova meta ou plano de ação na fase de Recompensa?

5. Após a Provação, na sua história, há oportunidade para uma cena de amor?

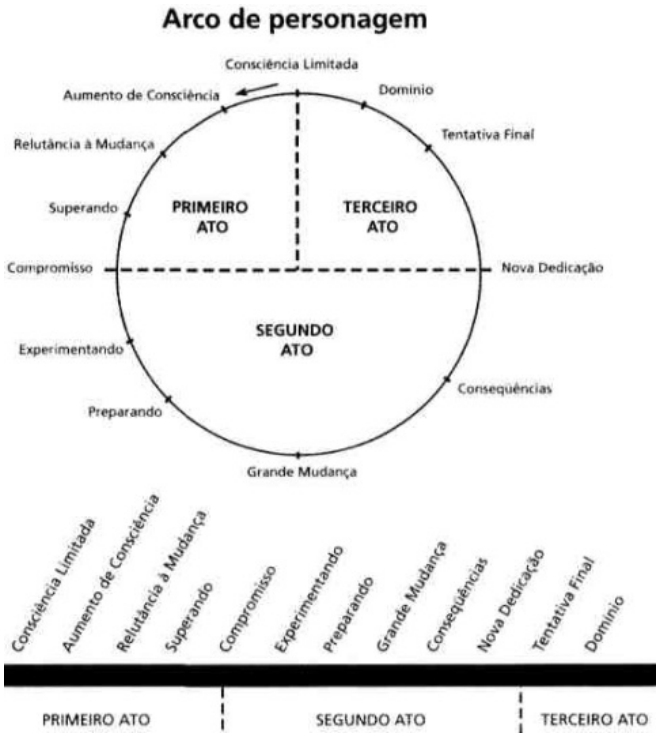
6. Seu herói percebe que mudou? Existe um autoexame ou a percepção de uma consciência ampliada? Ele aprendeu a lidar com suas próprias falhas internas?

Estágio Dez: Caminho de Volta

"Fácil é a descida ao Mundo Inferior;
mas voltar sobre seus passos e escapar de novo para
o ar livre — essa é a tarefa, essa a dificuldade!'
a Sibila, para Enéias, em *Eneida*

Após celebrar e assimilar as lições e recompensas da grande Provação, os heróis enfrentam uma escolha: ficar no Mundo Especial ou iniciar a volta para casa, numa jornada ao Mundo Comum. Muito embora o Mundo Especial possa ter seus encantos, poucos heróis decidem ficar. A maioria toma o *Caminho de Volta,* regressando ao ponto de partida ou continuando a jornada para um local totalmente diverso ou uma destinação final.

É um momento em que a energia da história — que pode ter caído um pouco, nos instantes tranquilos de Apanhar a Espada — tem que se levantar de novo. Se encararmos a Jornada do Herói como um círculo que comece no alto, ainda estamos lá embaixo no porão, e vamos precisar de um empurrão para subirmos outra vez para a luz.



Acordem, Buscadores! Sacudam os efeitos do banquete e da celebração, e lembrem-se do que viemos buscar aqui! As pessoas lá em casa estão morrendo de fome, e é urgente, agora que nos recuperamos da provação, que carreguemos nossas mochilas com a comida e o tesouro, e voltemos logo. Além disso, não se sabe que perigos ainda nos aguardam às margens dos campos de caça. Você se detém à beira do acampamento para olhar. Quando contarem casa, ninguém vai acreditar em você. Como narrar? Algo faiscante te atrai. Você se abaixa e pega — uma pedra linda e brilhante. De repente, uma forma escura salta sobre você, com os dentes à mostra. Corra! Corra para salvar a vida!

Em termos psicológicos, este estágio representa a resolução do herói de voltar para o Mundo Comum e aplicar as lições aprendidas no Mundo Especial. Pode não ser nada fácil. O herói tem motivos para supor que a sabedoria e a magia da Provação poderão evaporar à luz da vida cotidiana. Pode ser que ninguém acredite nessa sua miraculosa salvação da morte. As aventuras podem ser encaradas racionalmente pelos céticos. Mas a maioria dos heróis resolve tentar. Como os Boddhisattvas da crença budista, eles viram o plano eterno, mas voltam para o mundo dos vivos para contar aos outros sobre o que viram e dividir com eles o Elixir que conquistaram.

Motivação

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.

A decisão íntima pode ser representada por uma cena de um comandante cansado que reúne tropas dispersas após uma batalha, ou um pai juntando a família depois de uma tragédia ou da morte de alguém. Uma força externa pode ser: um alarme soando, um relógio marcando o tempo, ou a renovada ameaça de um vilão. Os heróis devem, nessa hora, ser advertidos do objetivo final de sua aventura.

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. Uma história sobre a chegada a uma meta pode transformar-se numa história de fuga. Um foco nos perigos físicos poderá deslocar-se para os riscos emocionais. O combustível que impulsiona uma história para fora das profundezas do Mundo Especial pode ser um novo desenrolar dos acontecimentos ou uma informação que, tragicamente, redireciona a história. Na verdade, o Caminho de Volta *causa* o terceiro ato. Pode ser um novo momento de crise, que situa o herói numa nova estrada cheia de vicissitudes — desta vez, finais.

O estopim pode ser o medo da retaliação ou perseguição. Muitas vezes, os heróis se motivam para buscar o Caminho de Volta quando as forças que eles desafiaram na Provação se reagrupam e os atacam. Se o Elixir não foi dado livremente, mas roubado das forças centrais, poderá haver repercussões perigosas.

Retaliação

Uma lição importante das artes marciais é *Acabe com seu adversário.* Muitas vezes os heróis aprendem que os vilões ou Sombras que não foram completamente derrotados poderão levantar-se mais fortes do que antes. O ogro ou vilão que o herói confrontou na Provação pode dar um contragolpe. Um pai desafiado em sua autoridade é bem capaz de se recuperar, passado o choque inicial, e partir para uma retaliação devastadora. Um adversário numa luta de artes marciais, depois de perder o equilíbrio, pode recuperá-lo e fazer um ataque de surpresa. No incidente da Praça da Paz Celestial, o governo chinês reagiu somente após vários dias de confusão. E deu uma resposta esmagadora, que tirou da praça os estudantes e sua Deusa da Liberdade.

Em filmes, um dos exemplos mais vividos desse movimento retaliatório está em *Rio vermelho,* quando Tom Dunston acaba de ser derrubado de seu trono pelo filho de criação, Matthew Garth, numa Provação Suprema central. Na etapa de Recompensa, enquanto Matthew e seus homens estão celebrando a vitória, na cidade onde venderam o gado, Dunston está ocupado em recrutar um pequeno exército de pistoleiros. Na fase do Caminho de Volta, ele vem cavalgando no encalço de Matthew, e cavalga com o ímpeto de um trem e com a intenção declarada de matar o filho adotivo. O que era uma história de vencer obstáculos numa comitiva de boiada torna-se a história de um pai perseguindo o filho para conseguir vingança. A força peculiar dessa passagem é levada pela atuação física de John Wayne (Dunston). Ele avança para o confronto com Montgomery Clift (Matthew) como se fosse um zumbi, com a irresistível energia de uma máquina, afastando gado do seu caminho e evitando até mesmo a bala de um personagem secundário que tenta desviá-lo de sua intenção. É a imagem viva da energia paterna furiosa, que pode despertar quando se desafia uma Sombra.

O significado psicológico desses contra-ataques é que as neuroses, carências, hábitos, desejos e vícios que desafiamos podem retirar-se, por algum tempo, e reaparecer de volta, numa tentativa de defesa final, ou num ataque desesperado, antes de serem vencidos para sempre. As neuroses têm uma força vital muito poderosa e atacam quando são ameaçadas. Viciados que fizeram um esforço inicial para se recuperar podem cair do cavalo quando o vício se vinga, lutando para subsistir.

A retaliação pode também tomar outras formas. Quem caça um urso ou mata um dragão está sujeito a descobrir que a fera morta na Provação tinha uma companheira, que surge a perseguir o matador. O assecla de um vilão pode sobreviver a ele e vir em busca de vingança. Ou pode o herói descobrir que, na Provação, matou apenas uma Sombra subalterna. Pode haver um chefão muito maior exigindo revanche por ter perdido um empregado.

E uma força vingadora é capaz de dar um golpe muito duro na sorte do herói, ferindo-o ou matando um de seus homens mais chegados. É muito útil, em termos narrativos, ter nesse momento um amigo que possa ser entregue ao sacrifício. O vilão também pode roubar de volta o Elixir, ou raptar um dos amigos do herói em retaliação. Isso pode conduzir a história a um episódio de salvação ou a uma perseguição — ou a ambos.

Cenas de perseguição

Em muitos casos, os heróis só saem do Mundo Especial porque estão

correndo para salvar a vida. Podem ocorrer perseguições em qualquer ponto da história, mas o fim do segundo ato é um dos lugares mais comuns para isso. São muito úteis para atiçar a energia de uma história. A plateia pode ficar sonolenta nesse ponto e é preciso acordá-la com um pouco de ação ou conflito. As perseguições são um elemento favorito no cinema e figuram com proeminência na literatura, na arte e na mitologia. A mais famosa, na mitologia clássica, é a de Apoio contra a ninfa tímida Daphne, a qual implorou ao pai, um deus do rio, que a transformasse num loureiro. É comum que a transformação seja um aspecto importante das perseguições e das fugas. Os heróis modernos podem simplesmente se disfarçar para escapar a uma situação apertada. Num drama psicológico, um herói pode ter que escapar a um demônio interior que o persegue, através de uma mudança no comportamento ou de uma transformação interna.

Voo Mágico

Nos contos de fadas, muitas vezes a perseguição inclui uma transformação encantatória de objetos, conhecida como o motivo do *Voo Mágico.* Numa história típica, uma menininha escapa das garras da bruxa com a ajuda dos presentes que lhe foram dados por animais tratados com bondade pela menina antes. A menina joga os presentes, um por um, no caminho da bruxa, e os objetos, magicamente, se transformam em obstáculos que a atrasam. Um pente transforma-se numa floresta densa que a bruxa tem que devorar. Uma echarpe torna-se um rio largo que ela tem que beber.

Joseph Campbell dá vários exemplos de voos mágicos, e sugere que o motivo representa a tentativa do herói de deter as forças vingadoras por todos os meios possíveis, deixando para trás "interpretações positivas, princípios, símbolos, racionalizações, qualquer coisa que possa retardar e absorver" seus poderes. O que o herói joga para trás, numa corrida dessas, também pode representar um sacrifício, abandonar alguma coisa de valor. A menina dos contos de fadas pode achar difícil separar-se da linda echarpe ou do pente que ganhou dos animais. Os heróis de filmes de aventura, às vezes, têm que decidir o que realmente é importante, e jogam dinheiro pela janela para retardar perseguidores e assim salvar a pele. Campbell cita o exemplo extremo de Medéia. Fugindo do pai na companhia de Jasão, ela o faz esquartejar seu próprio irmão e jogar os pedaços no mar, para atrasar os que os perseguem.

Variações da perseguição: correr dos admiradores

É mais frequente que os heróis sejam perseguidos pelos vilões, mas há outras possibilidades. Uma variante pouco comum é ser perseguido por admiradores, como acontece em *Os brutos também amam,* no início do terceiro ato. Shane tem passado os dias na fazenda, tentando manter-se afastado de tiroteios, mas agora a brutalidade dos vilões na cidade o faz voltar à ação. Ele diz ao menininho da fazenda para ficar para trás, mas o menino o segue à distância. Atrás do menino vai o seu cachorro, a quem também foi ordenado que ficasse em casa. Fica claro que o garoto é tão fiel a Shane quanto um cachorro. É um desvio na cena clássica de perseguição: em vez de ser perseguido por um vilão, o herói é perseguido por um admirador.

Fuga do vilão

Outra variante é ser perseguido por um vilão que escapou. Uma Sombra capturada e controlada na Provação foge, nessa altura da história, e torna-se ainda mais perigosa do que antes. Hannibal "Canibal" Lecter, em *O silêncio dos inocentes,* sentindo-se traído pela agente do FBI Clarice, foge e recomeça a matar. King Kong, levado a Nova York para ser exibido acorrentado, escapa e sai destruindo tudo. Inúmeros filmes e *westerns* para a TV mostram um vilão tentando fugir, depois sendo alcançado e impedido pelo herói, antes da briga final ou de um duelo a bala. Essas cenas eram um clichê nos seriados de Roy Rogers e do Zorro, o Cavaleiro Solitário.

Como já dissemos, os vilões podem roubar de volta o tesouro conquistado como Recompensa pelo herói. Podem, também, capturar um dos membros da equipe do herói. Isto pode precipitar uma perseguição empreendida pelo herói, até o resgate ou a recuperação do tesouro.

Obstáculos

Também pode ocorrer uma reviravolta catastrófica na boa sorte do herói durante esse Caminho de Volta. Tudo estava indo tão bem depois da Provação, mas agora, de repente, a realidade chega de novo. É possível que os heróis encontrem obstáculos que parecem condenar a aventura ao fracasso. Avistando a praia, o navio pode começar a fazer água. Por um instante, depois de muito risco, esforço e sacrifício, pode parecer que tudo está perdido.

Esse momento da história, o clímax do terceiro ato, pode ser a Crise Retardada de que falamos. Poderia ter sido o momento de maior tensão no segundo ato, que encaminha a história para sua resolução final do terceiro ato.

O Caminho de Volta, no fim do segundo ato, pode ser um momento breve ou uma sequência 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.

O Mágico de Oz

O Mágico preparou um balão de ar quente, com o qual espera levar Dorothy no Caminho de Volta para o Kansas. O povo de Oz reúne-se para se despedir deles, com uma banda de música. No entanto, nunca é tão fácil assim. Totó, vendo um gato no colo de uma mulher da multidão, sai correndo, e Dorothy vai atrás dele. Na confusão, o balão sobe com o Mágico a bordo e Dorothy fica para trás, aparentemente presa em definitivo no Mundo Especial. Muitos heróis tentaram voltar empregando meios com os quais estão familiarizados — velhas muletas e outros tipos de dependência. Mas descobrem que esses caminhos são tão artificiais e difíceis de controlar quanto o balão do Mágico. Dorothy, guiada por seu instinto (o cachorro) sabe, no fundo, que esse não é seu caminho. No entanto, está pronta para tomar o Caminho de Volta e continua procurando a estrada certa.

*** * ***

Os heróis agrupam o que aprenderam, ganharam, roubaram ou receberam no Mundo Especial. Estabelecem uma nova meta — escapar, encontrar uma nova aventura, ou voltar para casa. Mas, antes de chegar lá, precisam passar por outro teste, o exame final da jornada, a Ressurreição.

Questionando a Jornada

1. Qual é o caminho de volta em *Uma equipe muito especial? Tempo de despertar? Os imperdoáveis? O exterminador do futuro 2: O julgamento final?* Do ponto de vista do escritor, quais as vantagens e desvantagens de o herói ser jogado fora ou afugentado do Mundo Especial? E de sair por sua própria

vontade?

2.O que você aprendeu ou ganhou por ter enfrentado a morte, a derrota ou o perigo? Sentiu-se heroico? Como pode aplicar esses sentimentos no que você escreve, às reações de seus personagens?

3. Como seus heróis voltam a se dedicar à busca?

4. Qual o Caminho de Volta, em sua história? Voltar ao ponto de partida? Buscar outro destino? Ajustar-se a uma nova vida no Mundo Especial?

5. Encontre os pontos de mudança de direção no segundo e no terceiro atos de três filmes atuais. São momentos isolados ou sequências extensas?

6. Há um elemento de perseguição ou aceleração nessas partes? E no Caminho de Volta de sua própria história?

Estágio Onze: Ressurreição

"O que é que eu posso fazer, meu velho?
Eu estou morto, não estou?"
O terceiro homem, de Graham Greene

Agora vem um dos trechos mais difíceis e mais desafiantes, tanto para o herói como para o escritor. Para que uma história fique completa, a plateia precisa experimentar mais um momento de morte e renascimento, parecido com a Provação Suprema, mas ligeiramente diferente. É o *clímax* — não a crise —, o último encontro com a morte e o mais perigoso. Os heróis precisam passar por uma purgação final, uma purificação, antes de ingressar de volta no Mundo Comum. Mais uma vez, devem mudar. O truque do escritor, nessa ocasião, deve ser *explicitar* a mudança em seus personagens, no comportamento e na aparência, e não apenas falar sobre ela. Os escritores precisam descobrir um modo de demonstrar que seus heróis passaram por um processo de *Ressurreição.*

Nós, Buscadores cansados, estamos voltando para a aldeia. Vejam! A fumaça das fogueiras de Nossa Tribo!

Apressem o passo! Mas... esperem aí. O xamã aparece para nos impedir de entrar. Vocês estiveram na Terra dos Mortos, diz ele, e parecem ser a própria morte: cobertos de sangue, carregando a carne dilacerada e a pele daquilo que caçaram. Se entrarem na aldeia sem se purificar e se lavar, podem levar daqui a morte de volta com vocês. Vão ter que passar por um sacrifício final, antes de se reunirem ao resto da tribo. Seu "eu" guerreiro tem que morrer, para que vocês possam renascer inocentes para o grupo. Será preciso guardar a sabedoria da provação, mas também se livrar de seus maus efeitos. E depois de tudo o que passamos, amigos Buscadores, vamos ter que enfrentar mais uma prova, talvez a mais dura de todas.

Uma nova personalidade

Para um novo mundo, é preciso ser criado um novo "eu". Da mesma forma que os heróis tiveram que se desfazer de seus antigos "eus" para entrar no Mundo Especial, agora devem se despir da personalidade adquirida na jornada e construir outra, nova, adequada a essa volta ao Mundo Comum. Deve refletir as melhores partes da personalidade antiga e as lições aprendidas ao longo do caminho. No *western Barbarosa,* o personagem do menino da fazenda, vivido por Gary Busey, passa por uma provação final e renasce dela como o novo Barbarosa, tendo incorporado o que aprendeu com seu mentor, Willie Nelson, ao longo do caminho. John Wayne emerge de sua provação da morte, em *Sangue de herói,* e incorpora algo dos trajes e atitudes de seu antagonista, Henry Fonda.

Limpeza

Uma das funções da Ressurreição é limpar os heróis do cheiro da morte mas, ao mesmo tempo, deixar que conservem as lições da experiência. A falta de cerimônias públicas e de aconselhamento para os veteranos que voltaram da Guerra do Vietnã pode ter contribuído para os terríveis problemas que esses soldados revelaram no momento de reintegração à sociedade. As chamadas sociedades primitivas parecem mais preparadas para lidar com a volta de seus heróis. Fornecem rituais para purgar o sangue e a morte dos caçadores e guerreiros — rituais que os fazem tornar-se membros pacíficos da sociedade outra vez.

Os caçadores de volta podem ter que ficar um tempo de quarentena, seguros, longe da tribo. Para reintegrar caçadores e guerreiros, os xamãs realizam rituais que imitam os efeitos da morte, ou até mesmo transportam os participantes às portas da morte. Podem ser enterrados vivos por algum tempo, ou confinados numa caverna ou câmara solitária, a fim de que, simbolicamente, cresçam no ventre da terra. Depois são erguidos (Ressurectos) e recebem as boas-vindas como novos membros da tribo, recém-nascidos.

A arquitetura sacra tenta criar esse sentido de Ressurreição, confinando os adoradores em um túnel, ou num saguão estreito e escuro como um útero, um canal de nascimento, antes de levá-los a um espaço aberto e bem iluminado, com a correspondente sensação de alívio. O batismo por imersão num riacho é, também, um ritual concebido para dar a sensação de Ressurreição, tanto por limpar o pecador quanto por retirá-lo da morte simbólica do afogamento.

Duas grandes provações

Por que tantas histórias parecem ter dois clímaces ou provações de vida-ou-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.

Aprender algo no Mundo Especial é uma coisa. Trazer esse conhecimento para casa, como sabedoria aplicada, é algo muito diferente. Os estudantes podem passar num teste, mas o estágio da Ressurreição representa uma prova de campo das novas capacidades do herói, no mundo real. Ao mesmo tempo, é um lembrete da morte e um teste do que o herói aprendeu. Será que ele mudou sinceramente? Será que vai ter recaídas, ser derrotado por neuroses ou por uma Sombra, no último momento? Será que afinal as previsões pessimistas do primeiro ato sobre a heroína Joan Wilder, em *Tudo por uma esmeralda* ("Você não está à altura disso, Joan, e sabe muito bem") vão se revelar verdadeiras?

Provação física

No plano mais simples, a Ressurreição pode ser apenas um último confronto do herói com a morte, numa provação, batalha ou duelo. Geralmente, este é o enfrentamento final com o vilão ou a Sombra.

Mas a diferença entre este encontro com a morte e os anteriores é que agora o perigo, geralmente, surge numa escala muito maior, em relação ao conjunto de toda a história. Não se trata apenas de uma ameaça ao herói, mas ao mundo inteiro. Em outras palavras, o risco do jogo nunca foi tão alto.

Os filmes de James Bond, geralmente, têm seu clímax quando 007 luta contra os vilões e, depois, corre contra o tempo e exigências impossíveis, tentando desarmar algum mecanismo de destruição total — como a bomba atômica, em *007 contra Goldfinger.* Milhões de vidas estão em jogo. O herói, o público e o mundo são levados, mais uma vez, à beira da morte, antes que Bond consiga desconectar o fio certo e salvar-nos a todos da destruição.

O herói ativo

Parece óbvio que quem tem de agir, nesse especial momento de clímax, é o

herói. Mas muitos escritores cometem o erro de fazer com que o herói seja, então, salvo da morte pela oportuna intervenção de um aliado — o equivalente da chegada salvadora da cavalaria. Os Heróis podem receber um auxílio surpreendente, mas é melhor para o herói que a ação decisiva seja realizada por ele. Que seja ele o autor do golpe decisivo contra o medo ou a Sombra. Que seja ativo, não passivo, sobretudo nessa hora.

Duelos

Em *westerns*, filmes policiais e muitos outros filmes de ação, a Ressurreição manifesta-se na forma de ser o maior confronto ou batalha da história, o *duelo.* Nele, o herói e o vilão estão frente a frente, num jogo final em que o risco é o maior possível: vida ou morte. É o tiroteio clássico dos filmes de faroeste, a luta de espadas no filme de piratas, a última batalha acrobática em um filme de artes marciais. Pode até ser o duelo num tribunal, ou um "tiroteio" emocional, caso se trate de um drama doméstico.

Esse duelo de confronto é uma forma dramática distinta, com suas próprias regras e convenções. Os clímaces operísticos dos *westerns spaghetti* de Sérgio Leone exageram os elementos do duelo convencional: a música dramática; as forças opostas marchando uma em direção à outra, em algum tipo de arena (a rua da cidade, um curral, um cemitério, o esconderijo do vilão); os *close-ups* de armas, mãos e olhos prontos para o momento decisivo; a sensação de que o tempo parou.

Duelos a bala são quase obrigatórios em *westerns*, de *No tempo das diligências* a *Matar ou morrer* e a *Paixão dos fortes.* O chamado Tiroteio no Curral O.K., em 1881, foi uma fuzilaria brutal que se tornou parte da mitologia do Oeste americano e gerou uma versão cinematográfica após outra.

Duelos até a morte fazem parte de filmes de aventuras, como *Robin Hood: O príncipe dos ladrões; O gavião do mar; Scaramouche* e O *gavião e a flecha.* Da mesma forma, os cavaleiros enfrentam-se até a morte em *Ivanhoé, o vingador do rei,* e também em *Excalibur* e em *Os Cavaleiros da Távola Redonda.* Duelos e tiroteios não chegam a satisfazer totalmente, a não ser que levem o herói até a beiradinha da morte. O herói deve estar evidentemente lutando pela vida. O caráter brincalhão das escaramuças anteriores, a esta altura, já ficou para trás. O herói pode ser ferido, ou escorregar e perder o equilíbrio. Pode até parecer que ele morre, como na Provação Suprema.

Morte e renascimento dos heróis trágicos

Convencionalmente, os heróis sobrevivem a esse encontro com a morte e Ressurgem. Geralmente, é o vilão quem morre ou é derrotado. Mas alguns heróis trágicos morrem neste ponto, como nos casos dos filmes O *intrépido general Custer, O canhoneiro do Yang-Tsé, A carga da brigada ligeira,* ou *Tempo de glória*. Em *Tubarão,* o personagem de Robert Shaw, Quint, é morto nesse ponto. Entretanto, todos esses heróis trágicos ressurgem, no sentido de que, em geral, vivem na lembrança dos sobreviventes, aqueles por quem deram a vida. A plateia sobrevive e recorda as lições que um herói trágico pode nos trazer.

Em *Butch Cassidy,* os heróis veem-se encurralados num barraco, estão cercados e em inferioridade numérica. Correm ao encontro da morte, num clímax que é adiado até os segundos finais do filme. Todas as probabilidades indicam que eles vão morrer debaixo de uma saraivada de balas, mas eles continuam lutando e ganham a imortalidade, porque a imagem final do filme os congela, fazendo com que continuem vivos em nossa memória. Em *Meu ódio será tua herança,* os heróis são mortos elaboradamente, mas sua energia sobrevive numa arma, que é recolhida por outro aventureiro, o qual, sabemos desde logo, prosseguirá com seu estilo selvagem.

Escolha

Outra possibilidade para um momento de Ressurreição poderá ser a criação de um clímax em que o herói seja obrigado a fazer uma escolha entre várias alternativas; a sua escolha indicará se ele aprendeu, de fato, as lições da transformação. Uma escolha difícil serve para testar os valores de um herói. Será que ele vai escolher de acordo com aquela sua antiga maneira de ser, cheia de defeitos? Ou a escolha refletirá a nova pessoa em que ele se transformou? Em *A testemunha,* o policial John Book vive um confronto final com seu maior inimigo, um oficial de polícia corrupto. A população Amish fica olhando, para verificar se Book seguirá o código violento de seu Mundo Comum ou a maneira pacífica que ele aprendeu no Mundo Especial. E Book, claramente, decide não partir para o esperado tiroteio. Em vez disso, abaixa a arma, deixando o vilão armado, e fica de pé junto aos silenciosos Amish. Como eles, Book passa a ser uma testemunha. O vilão não pode atirar, diante de tantas testemunhas. O "antigo" John Book teria atirado, junto com seu adversário, mas o novo homem resolve não fazê-lo. Nesse caso, é o teste que prova que ele aprendeu a lição e que é um homem novo, que ressurgiu.

Escolha romântica

A escolha da Ressurreição pode se dar no terreno amoroso. Histórias como *A primeira noite de um homem* ou *Aconteceu naquela noite* levam os heróis ao altar, no momento do clímax. Ali deve ser feita uma escolha de quem será o cônjuge. A *escolha de Sofia* é sobre a escolha impossível de uma mãe a quem os nazistas mandam escolher qual dos dois filhos ela "prefere" que morra.

Clímax

A Ressurreição, geralmente, marca o clímax do drama. Em grego, *clímax* significava "escada". Para nós, que contamos histórias, é um momento explosivo, o ponto mais alto de energia, ou o último grande acontecimento de uma obra. Pode ser um duelo físico, ou uma batalha final, mas também uma escolha difícil, um clímax sexual, um crescendo musical, ou um enfrentamento altamente emocional e decisivo.

O clímax tranquilo

Mas não precisa ser o momento mais explosivo, dramático, alto e perigoso da história. Existe algo que é um *clímax tranquilo*, o coroamento suave de uma onda de emoção. Esse tipo de clímax pode dar a sensação de que todos os conflitos se resolveram harmoniosamente, e todas as tensões converteram-se em sentimentos de prazer e paz. Depois que o herói experimentou a morte de alguém que ele amava, pode haver um clímax tranquilo de aceitação ou compreensão. Os nós de tensão criados no corpo de uma história se desatam, talvez após um suave impulso de alguma percepção final.

Clímaces sucessivos

Algumas histórias podem ter mais de um clímax, ou uma série de *clímaces sucessivos.* Tramas secundárias individuais podem exigir clímaces separados. O estágio da Ressurreição é outro gânglio nervoso da história, um nó pelo qual todos os fios têm que passar. Renascimento e limpeza podem ter que ser vividos em mais de um nível.

O herói pode vivenciar um clímax em diferentes níveis de consciência, sucessivamente — como na mente, no corpo e na emoção. Ou pode passar por um clímax de mudança mental, ou de decisão, que detona um clímax físico ou um duelo no mundo material. E isso pode ser seguido por um clímax emocional ou espiritual, na medida em que o comportamento e os sentimentos do herói mudam.

Gunga Din combina clímaces físicos e emocionais muito eficientes, um depois do outro. Cary Grant e seus dois amigos sargentos ingleses são gravemente feridos, e isto permite que o aguadeiro Gunga Din, antes um palhaço, possa agir como herói e avisar o exército britânico sobre a emboscada. Embora também esteja ferido, Gunga Din sobe ao alto de uma torre dourada para dar um toque de clarim. O exército é avisado e muitas vidas são salvas, numa cena de ação que é o clímax físico da história. Mas o próprio Din leva um tiro e cai do alto da torre para a morte. No entanto, não morreu em vão. É reconhecido como herói por seus camaradas e, assim, Ressurge. Num clímax emocional derradeiro, o coronel lê um poema que Rudyard Kipling escreveu em honra de Din. Sobreposto na tela, vê-se o espírito de Din, vestido em uniforme militar completo e sorrindo enquanto bate continência, Ressurgido e transformado.

Evidentemente, uma boa história pode trazer ao clímax todos os níveis — mente, corpo e espírito —, e no mesmo momento. Quando um herói parte para uma ação decisiva, todo o seu mundo pode mudar de uma só vez e para sempre.

Catarse

Um clímax deve provocar a sensação de *catarse.* Essa palavra grega, na verdade, significa "vomitar" ou "purgar", mas a usamos para designar uma liberação emocional purificadora, ou uma expansão emocional. O drama grego se construía com a intenção de detonar um "vômito" de emoções por parte da plateia, uma purgação dos venenos da vida cotidiana. Da mesma forma que tomavam purgantes para esvaziar e limpar seus sistemas digestivos, de tempos em tempos os gregos iam ao teatro, em épocas regulares do ano, para se livrar de todos os maus sentimentos. Gargalhadas, lágrimas e arrepios de terror são os gatilhos que detonam essa limpeza sadia, essa catarse.

Em psicanálise, a catarse é uma técnica de aliviar a ansiedade ou a depressão, trazendo à tona material inconsciente. De certo modo, é isso que ocorre quando se conta uma história. O clímax que você está tentando atingir em seu herói e seu público é aquele momento em que eles estão mais conscientes, atingiram o ponto mais alto na escala da consciência. Uma catarse pode realizar

uma súbita expansão do grau de consciência, uma experiência de se atingir o máximo de consciência.

Uma catarse pode combinar-se com um simples duelo físico, a fim de obter efeito emocional satisfatório. Em *Rio vermelho,* Tom Dunston e Matthew Garth se encontram para uma luta definitiva até a morte. De início, Garth não quer lutar. Está decidido a não se deixar provocar nem abandonar seus princípios. Dunston o ataca até que Garth é obrigado a revidar, para salvar a vida. Começam uma batalha titânica, e é evidente que um dos dois vai ter que morrer. Esbarram numa carroça carregada de utensílios domésticos — panos, potes e panelas — e destroem tudo, sugerindo a morte da esperança de se construir um lar, uma família ou uma sociedade na fronteira.

Mas entra em cena uma nova energia: Tess, uma mulher independente, que virá a amar Matthew Garth. Ela interrompe a briga com um tiro de alerta. Num clímax emocional — uma catarse genuína —, Tess despeja todo o seu sentimento pelos dois homens e os convence de que aquela briga é tola, porque eles realmente se amam. Dessa forma, ela transforma um duelo físico mortal numa catarse emocional, num momento de consciência mais elevada.

A catarse funciona melhor por meio da expressão física de emoções, como rir e chorar. As histórias sentimentais podem levar o público a uma catarse de lágrimas, levando as emoções ao auge. A morte de um personagem querido, como Mr. Chips ou a moça condenada em *Uma história de amor,* pode ser o momento do clímax. Esses personagens, inevitavelmente, são trazidos de volta à vida nos corações e na memória dos que os amaram.

O riso é um dos mais fortes canais de catarse. Uma comédia deve culminar com uma piada ou uma série de piadas que criam uma virtual explosão de gargalhadas, aliviam a tensão, purgam nossas emoções e nos permitem viver uma experiência compartilhada. Os desenhos clássicos em curta-metragem, da Warner Bros. ou da Disney, são construídos de modo a atingir um clímax de gargalhadas, um crescendo de absurdo, em apenas seis minutos. Comédias de longa-metragem têm que se estruturar cuidadosamente, para que se construa um clímax que libere todas as emoções represadas da plateia.

Arco de personagem

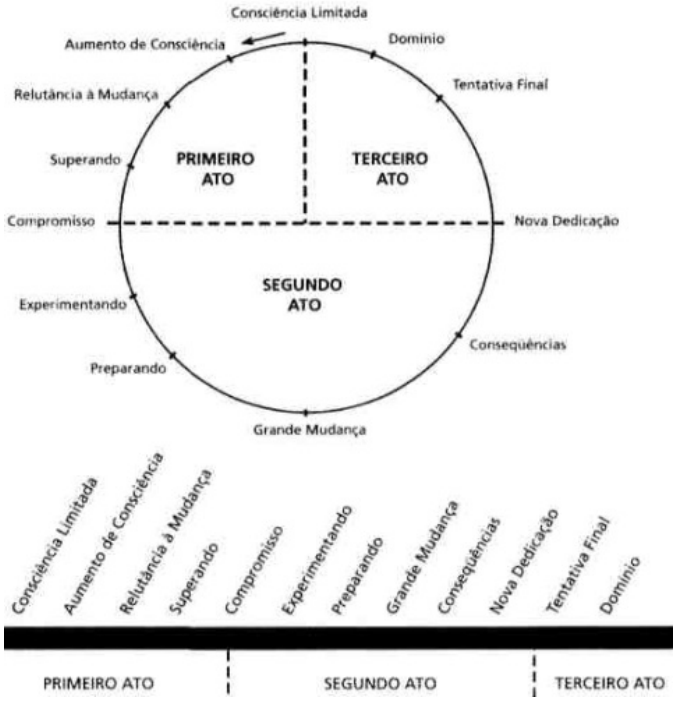
Uma catarse é o clímax lógico do chamado *arco de personagem* de um herói. Esse termo é usado para descrever as etapas graduais da transformação de um personagem, as fases do crescimento, os pontos em que ele muda de direção. Uma falha muito comum nas histórias é que os escritores fazem os heróis

crescerem ou mudarem abruptamente, num salto, por causa de um único incidente. Alguém os critica, eles percebem a falha, e imediatamente a corrigem. Ou então, têm uma conversão do dia para a noite, por causa de algum choque, e mudam por completo de uma vez. Isto até pode acontecer na vida, mas o mais comum é que as pessoas mudem aos poucos, crescendo em estágios graduais, da intransigência para a tolerância, da covardia para a coragem, do ódio para o amor. Eis um arco de personagem típico, comparado com o modelo da Jornada do Herói.

Arco de personagem	Jornada do Herói
1. Consciência limitada do problema	Mundo Comum
2. Aumento dessa consciência	Chamado à Aventura
3. Relutância em mudar	Recusa
4. Superando a relutância	Encontro com o Mentor
5. Compromisso com a mudança	Travessia do Primeiro Limiar
6. Experimentando a primeira mudança	Testes, Aliados, Inimigos
7. Preparando para a grande mudança	Aproximação da Caverna Oculta
8. Tentando a grande mudança	Provação
9. Consequências da tentativa (melhorias e recuos)	Recompensa (Apanhando a Espada)
10. Nova dedicação à mudança	Caminho de Volta
11. Tentativa final da grande mudança	Ressurreição
12. Domínio final do problema	Retorno com o Elixir

Os estágios da Jornada do Herói são um bom guia para os passos necessários a se criar um arco de personagem realista.

Arco de personagem



Ultima chance

A Ressurreição é a última tentativa do herói para conseguir grandes mudanças em atitude e comportamento. Um herói pode deslizar um pouco nesse ponto, fazendo com que os que o cercam achem que ele os está desapontando. Provisoriamente, perde-se a esperança nesse personagem, sentimento que pode ressurgir se ele mudar de ideia. O egoísta solitário Han Solo, em *Guerra nas estrelas,* vira as costas à tentativa final de destruir a Estrela da Morte. Mas aparece, no último minuto, mostrando que finalmente mudou e agora se dispõe a arriscar a vida por uma boa causa.

Cuidado onde pisa

A Ressurreição pode ser um passo em falso potencial para um herói no caminho de volta, pois ele pode estar andando na corda bamba, entre um mundo e outro. Hitchcock usa muito a altitude, nesse ponto da história, como representação de uma queda potencial, ameaçando que o herói não retorne vivo do Mundo Especial. Em *Intriga internacional,* os personagens de Cary Grant e

Eva Marie Saint terminam pendurados nas gigantescas cabeças esculpidas na pedra do monte Rushmore, mantendo a plateia em suspense sobre o destino final do casal, até o último minuto possível. Os clímaces de Hitchcock em *Um corpo que cai*, *Sabota-dor* e *Ladrão de casaca* também levam heróis a lugares muito altos, para uma batalha final entre a vida e a morte.

Às vezes, é possível obter grande efeito dramático quando o herói pisa na bola no último momento antes de fazer o gol. Os heróis de *A guerra do fogo* voltam para junto de seu povo com o elixir da chama, mas no limiar de seu mundo, o fogo se apaga, casualmente, ao cair na água. Essa morte aparente de toda esperança é o teste final para o herói, o líder da busca. Ele tranquiliza as pessoas, porque agora sabe o segredo do fogo: viu tribos mais avançadas usando um graveto especial para acendê-lo, quando ele esteve vivendo sua Provação. Entretanto, quando tenta copiar a "técnica" deles, descobre que já não se lembra do truque. Mais uma vez, a esperança parece perdida.

No entanto, sua "esposa" — uma garota que ele conheceu durante a aventura e vem de uma tribo mais adiantada — dá um passo à frente e faz uma tentativa. Os homens não gostam disso, tendo que aprender com uma mulher — e ainda por cima, estrangeira. Mas só ela conhece o segredo (cuspir nas mãos antes de usar o graveto do fogo). Dá certo, o fogo se acende e a possibilidade da vida volta à tribo. Na verdade, foi toda a tribo quem passou por um teste final, para aprender que o conhecimento somado de homens e mulheres é que é o instrumento principal da sobrevivência. Um tropeção no último limiar levou à Ressurreição e ao esclarecimento.

O passo em falso do herói pode não ser um acontecimento físico, mas um tropeço moral e emocional, no limiar da volta. Em *Interlúdio*, há testes físicos e emocionais nos últimos instantes. Alicia Hueberman (Ingrid Bergman) corre sério perigo de ser envenenada pelos nazistas, enquanto Devlin (Cary Grant) corre o risco de perder a alma se não conseguir livrar a moça das garras do inimigo — onde ela foi cair por causa de Devlin e da dedicação dele ao trabalho.

O *falso pretendente*

Um momento comum da Ressurreição, nos contos de fadas, apresenta uma ameaça de última hora ao herói que partiu numa busca para conquistar algo, enfrentando provas impossíveis. Quando ele retorna e mostra que agora tem direito à princesa ou ao trono, de repente surge um *falso pretendente* a questionar as credenciais do herói ou dizendo que, na verdade, foi ele, e não o herói, quem cumpriu as tarefas impossíveis. Por um momento, parece que as esperanças do

herói estão mortas. Para renascer, ele deve oferecer novas provas de que é o verdadeiro autor das proezas, seja exibindo as orelhas e a cauda do dragão que tenha matado, seja vencendo o outro (a Sombra) numa luta final e decisiva.

Prova

Apresentar as provas é uma das principais funções dessa etapa de Ressurreição. As crianças gostam de trazer lembranças das férias de verão, em parte para se recordarem da viagem, mas também para provar às outras crianças que realmente visitaram aqueles lugares exóticos. Um eterno problema de quem viaja a outros mundos é a possibilidade de que não acreditem em seus relatos. Um motivo comum, nos contos de fadas, é que a prova trazida do mundo mágico tende a se evaporar. Uma sacola cheia de moedas de ouro recebida das fadas pode ser aberta no Mundo Comum para que se descubra que só contém folhas molhadas, deixando que os outros imaginem que o viajante esteve sonhando ou apenas bêbado no bosque. No entanto, ele sabe que a experiência foi verdadeira. Esse motivo significa que é muito difícil explicar aos outros as experiências espirituais e emocionais do Mundo Especial. Cada um tem que ir lá, para aprender. As experiências do Mundo Especial tendem a se evaporar caso não venham a se tornar, de verdade, uma parte de nossa vida cotidiana. O verdadeiro tesouro de uma viagem não são as lembranças, mas uma mudança interna duradoura e aquilo que se aprende.

Sacrifício

Muitas vezes, a Ressurreição exige um *sacrifício* do herói. Algo tem que ser entregue, alguma crença profunda, ou um hábito antigo. Algo tem que ser devolvido, como as libações que os gregos costumavam derramar para os deuses antes de beber. Algo tem que ser dividido, para o bem do grupo.

Em *O exterminador do futuro 2: O julgamento final,* o vilão camaleônico é destruído num clímax físico, mas a história leva a plateia a um clímax emocional ainda mais elevado, no qual o herói-robô, o Exterminador (Arnold Schwarzenegger) tem que se sacrificar para impedir a si mesmo de causar mais violência. Em outro sentido, o menino John Connor é o herói, nesse ponto, e tem que sacrificar uma parte de si, sua figura de Mentor/ pai, permitindo que o Exterminador salte para a morte. Outro clímax semelhante, de autossacrifício, encontra-se em *Alien 3,* quando Ripley (Sigourney Weaver), sabendo que tem

um monstro crescendo dentro de si, entrega-se à destruição, pelo bem do grupo. O sacrifício clássico na literatura está presente em *Um conto de duas cidades*, de Charles Dickens, em que um homem entrega a vida à guilhotina para salvar a vida de outro homem.

Sacrifício vem de palavras latinas que significam "fazer sacro, tornar sagrado". Muitas vezes, os heróis têm que santificar uma história, fazendo um sacrifício, talvez entregando ou devolvendo algo de si mesmos. Esse sacrifício pode ser a morte de membros do grupo. Luke Skywalker, no clímax de *Guerra nas estrelas*, vê muitos de seus camaradas serem mortos no esforço para destruir a Estrela da Morte. Luke também entrega parte de sua personalidade, sua dependência das máquinas. Com a voz de Obi Wan na cabeça, ele resolve "confiar na Força", e assim aprende a confiar no instinto humano, e não nas máquinas.

Luke passa por outro sacrifício pessoal no clímax do segundo filme da série, *O império contra-ataca.* Fugindo do Imperador, ele perde uma das mãos. Em compensação, ganha novo controle sobre a Força, no terceiro filme da trilogia, *O retorno de Jedi.*

Incorporação

A Ressurreição é uma oportunidade para o herói mostrar que absorveu, incorporou, todas as lições de todos os personagens — que fez dessas lições parte de seu corpo. Um clímax ideal testaria tudo aquilo que ele aprendeu e permitiria que o herói mostrasse que absorveu o Mentor, o Camaleão, a Sombra, os Guardiões e os Aliados que foi encontrando ao longo do caminho. Quando os heróis de *Amigos, sempre amigos* chegam ao clímax, são capazes de aplicar tudo o que aprenderam com vários Mentores e antagonistas.

Mudança

O maior propósito dramático da Ressurreição é dar um sinal externo de que o herói realmente mudou. É preciso provar que o antigo "eu" está completamente morto, e o novo "eu" é imune às tentações e aos vícios que aprisionavam a forma velha.

O truque dos escritores é tornar essa mudança visível na aparência ou na ação. Não basta que as pessoas em volta de um herói percebam que ele mudou, não basta que ele diga que mudou. O público tem que poder ver isso — em seus trajes, conduta, atitude e ações.

Tudo por uma esmeralda tem um sentido de Ressurreição bem realizado em termos visuais. No clímax de ação do filme, Joan Wilder e Jack Colton unem-se para derrotar os vilões, salvar a irmã de Joan e retomar o tesouro. Mas Jack imediatamente se retira, ameaçando a linha romântica de Joan. A perfeição junto a um homem esteve ao alcance dela, mas lhe foi arrancada no último minuto. Jack lhe dá um beijo de despedida e diz que ela sempre possuiu os dons necessários para ser uma heroína. Mas confessa que ele, no fundo, prefere ir atrás do dinheiro a seguir o coração. Colton vai em busca da esmeralda, que fora engolida por um crocodilo. Mergulha do alto de uma muralha, deixando Joan romanticamente enlutada e insatisfeita. O enredo de ação terminou num triunfo, mas o enredo emocional parece ser uma tragédia. Na verdade, a esperança de Joan de se completar emocionalmente está morta.

A tomada de Joan olhando por cima do parapeito vai se dissolvendo lentamente, até fundir-se com outra tomada dela mesma, Ressurgida, em seu escritório em Nova York, alguns meses depois. Sua agente está lendo seus mais recentes originais, de um livro baseado naquelas aventuras da vida real. Fica evidente, a partir de tudo o que a tela mostra, que Joan Wilder mudou. Que ela, de alguma forma, foi ao fundo do poço, morreu e renasceu. Os originais do livro fazem a agente durona se encher de lágrimas. Ela afirma que aquele é, disparado, o melhor livro de Joan, e assinala que ficou pronto muito rápido. As provações do Mundo Especial fizeram de Joan uma escritora melhor. E ela também está com melhor aspecto, mais "senhora de si".

No fim da cena, Joan tem que passar por mais um teste emocional. A agente se refere à conclusão do livro que, diferentemente da vida real de Joan, termina com o herói e a heroína juntos. Ela se inclina para chegar mais perto e, no seu jeito direto, diz que Joan é "uma romântica sem esperanças", incorrigível.

Joan podia ter se recolhido por aí, talvez chorando devido à triste realidade de não ter conseguido ficar com seu homem. Ou podia ter concordado com a opinião da agente sobre seu romantismo. A antiga Joan teria entregado os pontos. Mas não é o que acontece. Ela passa bem por este teste emocional, com sua resposta. Suave, mas firme, discorda e diz: "Não. Sou uma romântica cheia de esperança." Seu aspecto nos diz que ela ainda está sofrendo, mas no fundo está bem. Aprendeu a gostar de si mesma, independentemente de algum homem a amar ou não. Joan exibe, enfim, a segurança e autoconfiança que lhe faltavam antes. Mais tarde, na rua, ela consegue se desvencilhar de homens que, tempos atrás, a teriam intimidado. Passou por uma Ressurreição. Mudou, na aparência e na ação, de diferentes maneiras — que podem ser vistas na tela e sentidas no íntimo.

O Mágico de Oz

O Mágico de Oz *não é tão fortemente visual quanto* Tudo por uma esmeralda, *ao mostrar como o herói mudou. O renascimento e o aprendizado expressam-se em palavras. A Ressurreição, para Dorothy, está na recuperação da aparente morte de suas esperanças, naquele momento em que o Mágico, por mero acidente, vai-se embora com o balão. Justamente quando parece que Dorothy nunca conseguirá seu objetivo de voltar para casa, há outra aparição da Bruxa Boa, a representara* anima *positiva que nos conecta com a casa e a família. Diz a Dorothy que ela possuía, o tempo todo, o poder de voltar para casa, e que só não tinha dito isso antes à menina porque "não teria mesmo acreditado nela, tinha que aprender sozinha".*

O Homem de Lata pergunta, então, de modo direto: "E o que foi que você aprendeu, Dorothy?" A menina responde que aprendeu a procurar o "desejo de seu coração" em seu "próprio quintal". Como Joan Wilder, Dorothy descobriu que a felicidade e o sentido de integração estão dentro dela mesma, mas essa expressão verbal de mudança é menos eficaz do que as mudanças visuais e de comportamento que se podem ver na tela, como ocorre na cena da Ressurreição, em Tudo por uma esmeralda. *Apesar disso, é certo que Dorothy aprendeu alguma coisa, e agora pode dar o passo na direção do Limiar final.*

A Ressurreição é o exame final do herói, sua chance de mostrar tudo o que aprendeu. Os heróis são totalmente purgados pelo sacrifício final ou pela experiência profunda dos mistérios da

vida e da morte. Alguns não conseguem ultrapassar esse ponto perigoso. Mas os que sobrevivem seguem adiante e fecham o círculo da Jornada do Herói, em seu Retorno com o Elixir.

Questionando a Jornada

1. Qual é a Ressurreição em *King Kong? ...E o vento levou? O silêncio dos inocentes? A morte lhe cai bem?*

2. Que características negativas seu herói adquiriu pelo caminho? Que defeitos tinha desde o começo e ainda precisam ser corrigidos? Que falhas você quer preservar, sem correção? Quais delas são partes necessárias da natureza de seu herói?

3. Que provação final de vida e morte o seu herói enfrenta? Que aspecto dele Ressurge?

4. Há necessidade de um duelo final físico na sua história? Seu herói está ativo nesse momento crítico?

5. Examine o arco de personagem de seu herói. Ele apresenta um crescimento realista de mudanças graduais? A mudança final do personagem está visível em suas ações ou aparência?

6. Quem aprende alguma coisa numa tragédia em que o herói morre, na qual o herói não aprendeu suas lições?

Estágio Doze: Retorno com o Elixir

"Não, tia Em, era um lugar vivo, de verdade. E eu lembro que umas partes dele não eram muito boas. Mas a maioria era muito bonita. Só que, de qualquer modo, eu ficava o tempo todo dizendo a todo mundo: 'Eu quero voltar para casa'."
O Mágico de Oz

Tendo sobrevivido a todas as provações e passado pela morte, os heróis regressam a seu ponto de partida, voltam para casa ou continuam a Jornada. Mas prosseguem com a sensação de que estão começando uma nova vida, que, por causa do caminho que acabaram de percorrer, jamais voltará a ser como antes. Se são heróis mesmo, *Retornam com o Elixir* do Mundo Especial, trazem algo para compartilhar com os outros, alguma coisa com o poder de curar a terra ferida.

Nós, Buscadores, finalmente voltamos para casa, purgados, purificados, trazendo os frutos de nossa jornada. Dividimos com todos de Nossa Tribo o alimento e o tesouro que trouxemos, além de uma boa história sobre como isso foi conquistado. Fechou-se um círculo, dá para sentir. Pode-se ver que nossas lutas na Estrada dos Heróis trouxeram nova vida a nossa terra. Haverá outras aventuras, mas esta está completa, pois termina trazendo uma cura em profundidade, o bem-estar e a integração para nosso mundo. Os Buscadores voltaram para casa.

Retorno

A guerra do fogo tem uma sequência de Retorno magnífica, que mostra como, provavelmente, os humanos começaram a contar histórias, com os caçadores/colhedores brigando para narrar suas aventuras no mundo lá de fora. Os heróis do filme se deleitam com o fruto de sua busca durante um churrasco à volta da fogueira. O palhaço Pícaro do grupo de caça, agora, encarna o contador

de histórias, representando uma aventura da fase de Testes, completa, com efeitos sonoros e uma imitação engraçada de um mamute, Guardião de Limiar, que eles encontraram no caminho. Um caçador ferido ri, enquanto seus ferimentos são tratados — em linguagem fílmica, uma declaração dos poderes curativos das histórias. Retornar com o Elixir significa introduzir a mudança na vida cotidiana e usar as lições da aventura para curar as feridas.

Denouement

Outro nome dado ao retorno é *denouement*, palavra francesa que significa "desatamento" ou "desenlace, desfecho" *(noue* quer dizer nó). 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 ideia de que uma história é uma tessitura e deve ser rematada de modo adequado, para não se embaralhar ou se desfiar. Por isso, é importante, no Retorno, cuidar dos enredos secundários e de todas as questões levantadas na história. Um Retorno pode levantar novas questões — é até desejável que isto ocorra —, mas todas as antigas devem ser retomadas. Em geral, os escritores esforçam-se para criar uma sensação de estarem fechando um círculo, em todas essas linhas de histórias e temas.

Duas formas de histórias

Há duas vertentes para se concluir a Jornada do Herói. A maneira mais convencional de chegar ao fim, preferida na cultura ocidental e especialmente nos filmes americanos, é a forma circular, na qual se produz a sensação de algo sendo fechado e completado. A outra maneira, mais popular na Ásia e em filmes europeus e australianos, é o final aberto, no qual permanece uma sensação de perguntas não respondidas, ambiguidades e conflitos não resolvidos. Os heróis podem ter ampliado sua consciência, em ambas as formas. Mas, na forma aberta, seus problemas podem não estar tão claramente amarrados.

A forma circular

O esquema mais popular de uma história parece ser o *circular,* ou *fechado,* no qual a narrativa volta ao ponto de partida. Nessa estrutura, pode-se trazer o herói literalmente de volta, fechando um círculo, até a locação ou ao mundo de onde ele partiu. O Retorno pode ser circular de um modo visual ou metafórico, com a repetição da imagem inicial ou de uma determinada linha do diálogo ou uma situação vivida no primeiro ato. Esta é uma maneira de amarrar os fios e fazer com que a história pareça estar completa. As imagens ou frases podem ter adquirido um novo sentido agora que o herói completou sua Jornada. A declaração original do tema pode ser reavaliada no Retorno. Muitas composições musicais retornam ao tema inicial quando estão terminando.

Quando se faz o herói Retornar ao ponto de partida, ou relembrar como tudo começou, consegue-se fazer com que a plateia disponha de uma comparação. Dá-se a medida de até onde avançou o herói, de como ele se transformou e como o mundo velho parece diferente agora. Para transmitir essa sensação de comparação e de círculo completo, muitas vezes os escritores fazem com que seus heróis passem, no Retorno, por uma experiência que, no início da história, era muito difícil ou parecia impossível para eles. Assim o público pode ver como os heróis se transformaram. Em *Ghost: Do outro lado da vida,* o herói não conseguia dizer "Eu te amo" enquanto esteve no Mundo Comum. Mas no Retorno, tendo morrido e passado por vários testes na terra da morte, ele surge capaz de dizer essas palavras importantes, de modo que a mulher dele, ainda viva, as consegue ouvir.

Em *Gente como a gente,* o jovem herói Conrad está tão deprimido em seu Mundo Comum que nem consegue comer a torrada que a mãe faz. É um sinal externo de um problema interno, um sinal de sua incapacidade de aceitar amor, porque Conrad odeia a si mesmo, por ter sobrevivido ao irmão. No Retorno, tendo passado por várias provações de morte-e-renascimento, ele pedirá desculpas à namorada por ter se portado como um bobo. Quando ela o convida a entrar e tomarem juntos o café da manhã, ele agora descobre que tem apetite. Sua capacidade de comer é um sinal externo de sua mudança interna. Essa mudança concreta no comportamento é muito mais eficiente, do ponto de vista dramático, do que se Conrad apenas dissesse que se sente diferente, ou se alguém notasse que ele cresceu e fizesse essa observação. A narrativa comunica aquela mudança num nível simbólico, e atinge a plateia de modo indireto, no entanto mais poderoso do que uma declaração óbvia qualquer. De modo sutil, produz a sensação de que ali teve fim uma fase da vida do jovem, fechou-se um círculo, e outra etapa está a ponto de começar.

Conquista da perfeição

Os "finais felizes" dos filmes de Hollywood ligam esses filmes ao mundo dos contos de fadas, narrativas que, muitas vezes, tratam da conquista da perfeição. É comum que os contos de fadas terminem com uma declaração de perfeição do tipo "e viveram felizes para sempre". Os contos de fadas reequilibram a família abalada, trazem-na de volta a algo completo.

Uma maneira comum de terminar as histórias é encerrá-las com um casamento. O casamento sempre significa um novo começo e o término da vida antiga de solteiro. É o início de uma nova vida como parte de uma nova unidade. Os novos começos são perfeitos e imaculados em sua forma ideal.

O início de uma nova relação é outro modo de mostrar um começo a surgir nos atos finais de uma história. Em *Casablanca,* Humphrey Bogart submete-se a um difícil sacrifício de Ressurreição, ao desistir da mulher amada. Sua recompensa, o Elixir que Bogart traz daquela experiência, é sua nova aliança com Claude Rains. Como ele diz, numa das frases mais famosas de um diálogo em toda a história do cinema: "Louie, eu acho que isto é o começo de uma bela amizade."

A forma de final aberto

Os contadores de histórias têm desenvolvido muitas maneiras de criar uma sensação circular, de fechamento. Basicamente, trata-se das questões dramáticas que foram levantadas no primeiro ato. Entretanto, há casos em que é desejável deixar algumas pontas soltas. Alguns escritores preferem um Retorno com *final aberto.* Desse ponto de vista, a narrativa da história prossegue, mesmo depois de a história ter chegado ao fim — pois continua na mente e no coração do público, nas conversas e discussões das pessoas, num bar ou café, após terem visto o filme ou lido o livro.

Os escritores que defendem o final aberto preferem deixar a conclusão moral a cargo do espectador ou leitor. Algumas perguntas não têm respostas, outras têm muitas. Algumas histórias não terminam com a resposta e as soluções dos enigmas, e sim apresentando novas perguntas, que ressoam na plateia muito depois de a história haver terminado.

Os filmes de Hollywood são muito criticados por abusarem de finais falsos, do tipo conto de fadas, onde todos os problemas se resolvem e as inquietações culturais da plateia são anestesiadas. Em contraste, os finais abertos sugerem um mundo ambíguo, um lugar imperfeito. Para histórias mais sofisticadas, com

tintas mais fortes ou realistas, o final aberto parece ser mais adequado.

Funções do Retorno

Assim como acontece com os outros estágios da Jornada, também o Retorno com o Elixir pode desempenhar várias funções, mas há algo especial nesse último elemento da narrativa. De certo modo, o Retorno é parecido com a Recompensa. Ambos se seguem a um momento de morte e renascimento e ambos mostram as consequências de sobreviver à morte. Certas funções de Apanhar a Espada também aparecem no Retorno — funções tais como tomar posse, festejar, celebrar casamentos sagrados, as cenas em torno da fogueira, autopercepção, vingança ou retaliação. Mas o Retorno é nossa última chance de falar às emoções da plateia.

Ali deve ser encerrada a história de modo a que satisfaça ou provoque o público, da forma que pretendia quem a contou. Tem um peso próprio, por causa de sua posição única no final da obra, e é um lugar cheio de riscos para os escritores e seus heróis.

Surpresa

Um Retorno pode estragar tudo se estiver arrumadinho demais ou não contiver surpresa alguma, sendo exatamente o que se esperava. Um bom retorno deve desatar os fios do enredo com uma certa dose de surpresa, um gostinho do inesperado, de uma revelação súbita. Os gregos e os romanos, muitas vezes, construíam uma cena de "reconhecimento" no final de suas peças e narrativas. Uma moça e um rapaz, criados entre pastores, descobrem, para surpresa geral, que são uma princesa e um príncipe, destinados ao casamento há muito tempo. No gênero trágico, Édipo descobre que o homem que ele matou, na etapa da Provação, era seu pai, bem como que a mulher com quem se casou era sua mãe. Nesse caso, o reconhecimento não é causa de alegria, mas de horror.

O Retorno pode ser torcido, pode esconder um desvio inesperado. Leva-se a plateia a acreditar numa coisa e, no último momento, revela-se uma realidade totalmente inesperada e diferente. O filme *Sem saída* traz uma percepção totalmente diversa do herói, nos últimos dez segundos do filme. *Instinto selvagem* induz a que se suspeite do personagem de Sharon Stone, nos dois primeiros atos; convence-nos de que ela é inocente, no clímax; e depois, na tomada final inesperada, devolve-nos a dúvida novamente.

Geralmente, há um tom irônico ou cínico nesses Retornos, como se quem criou a história dissesse: "Aí, hein, enganei vocês!.." Na plateia, somos apanhados como uns ingênuos, acreditando que os seres humanos são decentes, ou que o bem triunfa sobre o mal. Uma versão menos sardônica desse Retorno torcido encontra-se na obra de escritores como O. Henry, que, às vezes, usava esse desvio para mostrar o lado positivo da natureza humana, como no conto "Presente de Natal". Um casal de pobres faz sacrifícios para surpreender um ao outro com presentes de Natal. A certa altura, a mulher descobre que o marido vendeu seu relógio valioso para comprar uma tiara cara para enfeitar os belos cabelos dela. Acontece que ela já havia cortado e vendido as belas madeixas, a fim de comprar uma correia para o relógio que o marido tanto adorava. Os presentes e sacrifícios se cancelam mutuamente. Mas o casal é deixado com um tesouro de amor.

Recompensa e castigo

Uma função especializada no Retorno é efetuar a distribuição final de recompensas e castigos. Isto faz parte da tarefa de restaurar-se o equilíbrio da história, dando a sensação de que está completa. É algo como receber as notas no final dos exames. Os vilões têm que receber seu destino final, pagar por suas maldades, e não se dar bem. O público detesta isso. A punição deve ser adequada ao crime e deve ter a qualidade de *justiça poética.* Em outras palavras, a maneira pela qual o vilão morre ou é castigado tem que ser proporcional a seus pecados.

Também os heróis devem ganhar o que lhes cabe. Muitos filmes terminam com os heróis recebendo recompensas que não mereceram. A recompensa deve ser proporcional ao sacrifício feito. Não se ganha a imortalidade por ser bonzinho. E se os heróis deixaram de aprender uma lição, podem também ser penalizados no Retorno.

É claro que, se o seu ponto de vista dramático sustenta que a vida não é justa, ou que a justiça é algo raro neste mundo, a maneira como as recompensas e os castigos vão ser distribuídos no retorno deverá refletir isso.

O *Elixir*

A verdadeira chave do estágio final da Jornada do Herói é o *Elixir.* O que é que o herói traz do Mundo Especial para dividir com os outros no Retorno? Seja para dividir com a comunidade ou com o público, trazer o Elixir é o teste final

do herói. É a prova de que ele esteve mesmo lá, serve de exemplo para os outros, e, principalmente, demonstra que é possível superar a morte. O Elixir pode até ter o poder de restaurar a vida no Mundo Comum.

Como tudo mais na Jornada do Herói, o Retorno com o Elixir pode ser literal ou metafórico. O Elixir será, talvez, uma substância concreta, um remédio trazido para salvar a comunidade em perigo (o que ocorre em vários episódios do seriado de televisão "Jornada nas estrelas", e é o objeto da busca em *O curandeiro da selva).* Poderá ser um tesouro literal, trazido do Mundo Especial e dividido com um grupo de aventureiros. De modo mais figurado, o Elixir pode ser qualquer das coisas que levam as pessoas à aventura: dinheiro, fama, poder, amor, paz, felicidade, sucesso, saúde, conhecimento, ou simplesmente ter uma boa história para contar. Os melhores Elixires são os que trazem maior consciência para o herói e a plateia. Em O *tesouro de Sierra Madre,* revela-se que o tesouro físico do ouro não vale nada, e o verdadeiro Elixir é a sabedoria de viver uma longa vida em paz.

Nas histórias do rei Arthur, o Graal é o Elixir que, ao ser compartilhado, cura a terra ferida. O rei Pescador pode ficar tranquilo de novo. Se Percival e os cavaleiros guardassem o Graal para si, não haveria cura.

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 compartir com os outros os frutos de sua conquista.

O elixir do amor

O amor, evidentemente, é um dos Elixires mais poderosos e comuns. Pode ser uma recompensa, a qual o herói não ganha senão através de um sacrifício final. Em *Tudo por uma esmeralda,* Joan Wilder tem que se desfazer de todas as suas antigas fantasias sobre homens, e se despedir de sua personalidade velha e insegura. Em compensação, inesperadamente, Jack Colton vem atrás dela. Como num milagre, ele aparece na rua em que Joan mora, em Nova York, transportando um romântico barco a vela para levá-la com ele. Colton, assim, transmutou o Elixir que buscava — a esmeralda preciosa — em algo talvez mais precioso, o amor. Joan também obtém sua recompensa romântica, mas só a conquistou quando aprendeu que poderia viver sem depender dessa fantasia.

O mundo mudou

Outro aspecto do Elixir é que a sabedoria que os heróis trazem de volta pode ser tão forte que acarreta mudanças, não apenas neles, mas no mundo em volta. O mundo todo se altera e as consequências vão longe. Há uma bela imagem disso em *Excalibur.* Quando Percival traz o Graal para Arthur, que está enfermo, o rei revive e sai novamente cavalgando com os companheiros. Estão tão repletos de uma nova vida que as flores vão se abrindo por onde passam. Eles são um Elixir vivo, cuja simples presença renova a Natureza.

O Elixir da Responsabilidade

Outro Elixir comum e poderoso é o que faz que os heróis tornem-se seres mais responsáveis em seu Retorno, desistindo da antiga condição de solitários para enfim assumirem um lugar de liderança ou serviço dentro de um grupo. Formam-se famílias e novas relações, fundam-se cidades. O centro do herói deslocou-se do ego para o *selfe,* às vezes, expande-se para incluir o grupo. Mad Max, o herói solitário de George Miller, deixa sua solidão para se tornar um mentor e funcionar como pai para uma raça de crianças que ficaram órfãs. O Elixir representa sua condição de sobrevivente à morte e também sua recordação do mundo antigo, de antes do apocalipse, recordação e lição (Elixir) que o herói passa para os órfãos.

O Elixir da Tragédia

No gênero trágico, os heróis morrem ou são derrotados devido a suas falhas trágicas. Mesmo assim, há aprendizado e traz-se da experiência um Elixir. Quem aprende? A plateia, que vê os erros do herói trágico e suas consequências. Aprende (se tiver juízo) quais erros deve evitar, e esse é seu Elixir.

Mais triste, porém mais sábio

Por vezes, o Elixir trazido pelo herói é uma visão melancólica dos erros que cometeu pelo caminho. Cria-se uma sensação de desfecho quando o herói percebe que se tornou *mais triste, porém mais sábio,* por ter vivido a experiência. O Elixir que ele traz pode ser um remédio amargo, mas evita que

ele cometa o mesmo erro outra vez, e sua dor serve de advertência para que o público não escolha aquele caminho. Os heróis dos filmes *Negocio arriscado* e *Homens brancos não sabem enterrar* passaram por uma estrada de aprendizagem que misturava dor e prazer. Acabam perdendo o prêmio do amor, devem Retornar sem a mulher dos sonhos e consolar-se com o Elixir da Experiência. Essas histórias dão a sensação de que se fechou a conta, e os heróis estão diante de um equilíbrio final.

Mais triste, porém não mais sábio

Um herói "mais triste, porém mais sábio" está reconhecendo que foi um tolo, e isto já é o primeiro passo para a recuperação. O pior tipo de tolo é o que não percebe que é tolo. Nunca vê seu erro, ou não aprende a lição. Mesmo depois de suportar provações terríveis, volta a ter o mesmo comportamento que já o meteu em encrenca. Fica *mais triste, porém não mais sábio.* É outro tipo de final em círculo.

Nesse estilo de Retorno, um personagem bronco ou tolo parece ter crescido ou mudado. Pode ser um palhaço ou Pícaro, como Bob Hope nos filmes da dupla Crosby-Hope, ou Eddie Murphy em *48 horas* ou *Trocando as bolas.* Esse tipo jura que aprendeu a lição, mas, no final, joga fora o Elixir e retorna ao erro original. Pode cair de volta em sua atitude original e irreprimível, fechando o círculo e se condenando a repetir a aventura.

Pois este é o castigo de quem não consegue Retornar com o Elixir: *o Herói (ou alguém) condena-se a repetir as Provações até que a lição seja aprendida ou o Elixir seja trazido para casa e compartido.*

Epílogo

Da mesma forma que algumas narrativas podem ter um prólogo que precede a ação, outras podem ter um *epílogo* que se segue ao corpo da história. Pode servir para completar a história, projetando-se adiante, em alguma época futura, para mostrar o que aconteceu com os personagens. *Laços de ternura* tem um epílogo que mostra os personagens um ano depois que a história principal terminou. Passa-se, assim, a sensação de que, embora exista tristeza e morte, a vida continua. O filme *Olha quem está falando* tem um epílogo que mostra o nascimento da irmãzinha do herói-bebê nove meses depois que a trama central foi resolvida. Histórias que acompanham um grupo de personagens em um

período crítico ou de formação, como *Loucuras de verão,* ou filmes de guerra como *Tempo de glória* ou *Os doze condenados*, podem terminar com um curto segmento que dá notícia de como eles morreram, progrediram na vida ou são lembrados. *Uma equipe muito especial* tem um epílogo extenso, no qual uma jogadora já idosa, tendo relembrado sua carreira *em flash back*, no corpo principal do filme, visita o Hall da Fama do beisebol e ali vê várias de suas colegas de time. Ficamos sabendo dos destinos das jogadoras, das mulheres sobreviventes, as quais, agora nos seus sessenta anos, montam um jogo para mostrar que ainda sabem jogar. Seu espírito é o Elixir que faz reviver a heroína e a plateia.

Até aqui foram apresentados alguns dos propósitos e funções do Retorno. Também há neste estágio, entretanto, ciladas a serem evitadas.

Riscos do Retorno

É fácil estragar tudo, no Retorno. Muitas histórias despencam nos momentos finais, porque o Retorno é abrupto demais, muito prolongado, fora de foco, sem surpresas ou insatisfatório. Evapora-se o clima ou a cadeia de pensamentos que o autor criou, e todo o esforço se desperdiça. O Retorno também pode ser ambíguo em excesso. Muita gente não compreendeu o final torcido de *Instinto selvagem* porque não conseguiu resolver a dúvida sobre a culpa da mulher.

Tramas secundárias mal resolvidas

Outro risco é de que o escritor deixe de juntar todos os elementos no Retorno. É comum, hoje em dia, que um escritor deixe fios de tramas secundárias pendurados. Talvez devido à pressa de acabar e lidar com os personagens principais, acontece que ideias e personagens secundários são esquecidos, mesmo quando possam ser muito interessantes para a plateia. Os filmes antigos tendiam a ser mais completos e satisfatórios nesse aspecto porque seus criadores dedicavam um tempo para trabalhar todas as subtramas. Os atores podiam ter a certeza de que seriam necessários para trabalhar no começo, no meio e no fim do filme. Uma regra de ouro: *as tramas secundárias devem ter, pelo menos, três cenas distribuídas ao longo da história, uma em cada ato.* E no Retorno, todas essas tramas devem ser lembradas ou resolvidas. Cada

personagem tem que sair da história com algum tipo de Elixir ou aprendizagem.

Finais demais

Por outro lado, o Retorno não deve parecer elaborado ou repetitivo. Outra regra de ouro para a construção dessa fase do Retorno é seguir o sistema BSSB: *"Bem Simples, Seu Bobo"*. Muitas histórias erram porque têm um excesso de finais. A plateia sente que a história acabou, mas o escritor, talvez sem conseguir escolher o final correto, tenta vários. Isso tende a frustrar o público, dissipando a energia que foi criada. As pessoas querem saber que a história já terminou, e, sendo assim, já se pode levantar e ir embora, ou fechar o livro, tomado de uma carga poderosa de emoção. Um filme ambicioso demais, como *Lord Jim*, tentando contar por completo todo um romance denso, pode deixar a plateia esgotada, após uma sucessão de clímaces e finais que parecem não acabar nunca.

Um exemplo extremo da simplicidade pode ser a luta de caratê que forma o clímax de *Karatê Kid*. Com o último golpe, o herói vence e os créditos imediatamente começam a rolar em meio à explosão do tema musical final. Quase não há desfecho. Sabemos que o garoto está trazendo o Elixir das lições que ele aprendeu bem, durante o seu treinamento.

Finais abruptos

Um Retorno pode parecer excessivamente abrupto, dando a sensação de que o escritor desistiu cedo demais, logo após ter criado o clímax. Uma história tende a parecer incompleta se não contiver um certo espaço emocional para despedidas do personagem e conclusões. Um Retorno abrupto é como alguém que desliga o telefone sem se despedir.

Foco

Um Retorno pode parecer fora de foco se as questões dramáticas levantadas no primeiro ato e testadas no segundo não estiverem respondidas agora. Antes de mais nada, pode acontecer que o escritor tenha feito as perguntas erradas. Sem perceber, ele pode ter mudado de tema. Um conto que começou como uma história de amor pode ter se transformado, por exemplo, em uma dissertação sobre a corrupção do governo. O escritor perdeu o fio da meada. A história não

parecerá estar em foco se ele não fechar o círculo, mediante o Retorno aos temas originais.

Pontuação

A função final do Retorno é concluir a história satisfatoriamente. A história deve terminar com o equivalente emocional de um sinal de pontuação. Uma história, tal como uma frase, só pode terminar de uma dessas quatro maneiras: com um ponto final, um ponto de exclamação, um ponto de interrogação, ou reticências.

As necessidades de sua história e sua atitude poderão ditar que ela chegue ao fim dando a sensação de ponto final, através de uma imagem ou frase que claramente faça uma afirmação do tipo "A vida continua", "O amor tudo vence", "O bem vence o mal", "A vida é assim", "Não há lugar melhor que o nosso lar".

Um final também pode ter o efeito de um ponto de exclamação, se a intenção da obra for despertar para a ação ou criar alarme. A ficção científica e os filmes de horror podem acabar num clima de "Não estamos sozinhos!", ou de "Arrependa-se ou pereça!". Histórias de mobilização social podem ter um tom apaixonado de "Nunca mais!", de "Levante-se e liberte-se das cadeias da opressão!" ou "Temos que fazer alguma coisa!".

Numa estrutura mais aberta, você pode querer terminar com o efeito de um ponto de interrogação, e a sensação de que as incertezas continuam. A imagem final pode sugerir uma pergunta tal como "Será que o herói vai voltar com o Elixir ou vai ser esquecido?" Um final aberto também pode deixar a sensação de reticências, com perguntas não formuladas, meio soltas no ar, ou conflitos não-resolvidos, sugerindo dúvida ou ambiguidade: "O herói não consegue decidir entre duas mulheres, então...", ou "Não dá para conciliar o amor e a arte, e sendo assim...", ou "A vida continua, e continua e continua....", ou ainda "Ela provou que não é assassina, mas...".

De um modo ou de outro, é o próprio final da história quem deve anunciar que ela acabou — como aquela frasezinha de assinatura nos desenhos animados da Warner: "Por enquanto é só, pessoal". Os contadores de histórias orais, além de usarem frases como "... e viveram felizes para sempre", às vezes terminam com algumas fórmulas rituais do tipo "Entrou pelo pé do pato, saiu pelo pé do pinto, quem quiser que conte cinco". Muitas vezes, uma imagem final, como a do herói se afastando a cavalo em direção ao crepúsculo, é capaz de resumir o tema da história numa metáfora visual e fazer a plateia saber que ali se chegou ao fim. A imagem final de *Os imperdoáveis,* uma tomada do personagem de

Clint Eastwood afastando-se do túmulo da esposa e voltando para casa, assinala o fim da jornada e condensa o tema da história.

Esses são apenas alguns aspectos do Retorno com o Elixir. Ao fecharmos o círculo, deixemos alguma abertura para o desconhecido, o inesperado, o inexplorado.

O Mágico de Oz

O Retorno de Dorothy começa quando ela se despede dos aliados e agradece os Elixires de amor, coragem e sensatez que acaba de ganhar deles. Depois, batendo os calcanhares e cantando "Não há lugar melhor que o nosso lar", ela deseja estar de volta ao Kansas, onde tudo começou.

Em casa, no Mundo Comum, de volta ao preto-e-branco, Dorothy acorda na cama, com uma compressa na cabeça. Este Retorno é ambíguo: será que a viagem a Oz foi "real" ou apenas o sonho de uma menina que levou uma pancada na cabeça? Em termos da história, entretanto, não importa: para Dorothy, foi uma Jornada real.

Ela reconhece as pessoas em torno como sendo os personagens de Oz. Mas mudaram as percepções que a menina agora tem dessas pessoas, devido à experiência que ela acaba de adquirir no Mundo Especial. Dorothy lembra que parte foi horrível, que parte foi bonita, mas se concentra no que aprendeu: não há lugar melhor que o nosso lar.

A declaração de Dorothy, de que nunca mais vai sair de casa, não deve ser aceita literalmente. Não está se referindo a esta casinha de madeira no Kansas, mas à sua própria alma. Ela agora é uma pessoa plenamente integrada, de posse de suas melhores qualidades, tem controle das piores, e está em contato com as formas positivas de energia masculina e feminina dentro dela. Incorporou todas as lições que aprendeu, por ter estado na estrada. Finalmente, está feliz em sua própria pele, e vai se sentir em casa, onde quer que esteja. O Elixir que Dorothy traz de volta é essa nova ideia de estar em casa, esse novo conceito de seu próprio "eu".

*** * ***

E assim a Jornada do Herói termina, ou, pelo menos, descansa um pouco, já que a jornada da vida e a aventura da história não terminam nunca. O Herói e o público trazem consigo o Elixir desta aventura, mas a busca de integrar as lições continua. Cada um de nós é que deve definir que Elixir é esse — sabedoria, experiência, dinheiro, amor, fama, ou a emoção de toda uma vida. Mas uma boa

história, bem como uma boa jornada, deixa conosco um Elixir que nos transforma, nos torna mais conscientes, mais vivos, mais humanos, mais inteiros, mais parte de tudo o que existe. O círculo da Jornada do Herói está completo.

Questionando a Jornada

1. Qual é o Elixir de *Instinto selvagem? Quero ser grande? Amigos, sempre amigos? Atração fatal? Dança com lobos?*

2. Qual é o Elixir que o seu herói traz da experiência? Fica guardado com ele ou é compartilhado com outras pessoas?

3. Sua história prolonga-se muito depois de ter ultrapassado o principal acontecimento ou o clímax? Qual seria o efeito de simplesmente cortar logo depois do clímax? De quantos desenlaces você precisa para satisfazer o público?

4. De que maneira seu herói foi, gradualmente, adquirindo mais responsabilidade, no decorrer da história? O Retorno é um ponto de maior responsabilidade?

5. Quem é o herói de sua história agora? Ela mudou de heróis ou alguns personagens elevaram-se e tornaram-se heróis? Quem se revelou uma decepção? Há surpresas no desfecho final?

6. Vale a pena contar a sua história? Aprende-se nela o suficiente para compensar o esforço?

? Em que ponto está você, em sua própria Jornada de Herói? Qual é o Elixir que você espera trazer?

Epílogo - RECAPITULANDO A JORNADA

"Eu me diverti de montão e adorei cada minuto."
Errol Flynn

Agora que chegamos ao fim da Estrada dos Heróis, gostaria de examinar como o modelo funciona em algumas histórias, na prática. Escolhi quatro filmes que fizeram uso das estruturas e arquétipos da Jornada do Herói de forma criativa e divertida: *Titanic, O Rei Leão, Pulp Fiction: Tempo de violência* e *Ou tudo ou nada.* Também quero acrescentar algumas palavras sobre a saga *Guerra nas estrelas,* que teve grande papel no desenvolvimento das ideias da Jornada.

A análise desses filmes na perspectiva da Jornada do Herói foi um exercício fascinante, revelando falhas mas também agradáveis surpresas em termos de significado e relações poéticas. Recomendo com veemência que você faça o mesmo em um filme, romance ou em sua própria história. A recompensa é gratificante se o conhecimento é aplicado a uma história ou situação da vida. Entretanto, antes de apresentar essas análises, convém dar alguns avisos e informações.

Caveat, scriptor

Antes de mais nada, *Caveat, Scriptor!* ("Tenha cuidado, escritor!"), pois *a Jornada do Herói é apenas um roteiro,* uma sugestão. Não é uma receita de cozinha nem uma fórmula matemática para ser aplicada rigidamente a toda história. Para ser eficiente, uma história não precisa seguir esta ou aquela escola, este ou aquele paradigma ou método de análise. A verdadeira medida do sucesso ou excelência de uma história não está na obediência a qualquer padrão estabelecido, mas em sua popularidade duradoura e efeito no público. Obrigar uma história a se ajustar a um modelo estrutural é botar o carro adiante dos bois.

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.

A forma segue a função

Lembre-se: as necessidades da história é que ditam a estrutura. A forma segue a função, obedece a ela. Suas crenças e prioridades, junto com os personagens, temas, estilo, tom e o clima que você está querendo passar é que vão determinar a forma e o projeto do enredo. A estrutura também será influenciada pela plateia, e pelo lugar e a época em que a história está sendo contada.

A forma dessas histórias muda conforme as necessidades da plateia. Novos tipos de história, com ritmos diferentes, continuarão a ser criadas. Por exemplo, graças à televisão e ao estilo de cortes da MTV, a faixa de atenção da plateia mundial hoje em dia é mais curta, e também mais sofisticada do que nunca.

Os escritores podem construir histórias que se movem com mais rapidez, e podem pressupor que a plateia será capaz de lidar com distorções e cortes abruptos em estruturas que nos são familiares.

Todo dia criam-se novos termos e toda vez que uma história é escrita observam-se coisas novas. A Jornada do Herói é apenas uma linha-mestra, um ponto de partida para que você possa forjar sua própria história e suas regras pessoais.

Escolha sua metáfora

O padrão da Jornada do Herói é apenas uma metáfora para o que acontece numa história, ou numa vida humana. Tenho usado metáforas da caça, do ano letivo e do comportamento sexual humano para explicar o padrão que vejo numa história, mas existem muitas outras possibilidades. Elabore uma ou várias metáforas diferentes se isso ajudar você a entender melhor o ato de contar histórias. Você pode preferir comparar uma história a uma partida de beisebol, ou ao processo de velejar, ou de fazer pão, descer um rio em canoa, dirigir um automóvel ou esculpir uma estátua. Muitas vezes, é necessária uma combinação de metáforas para iluminar facetas diferentes da jornada humana.

Os estágios, termos e ideias da Jornada do Herói podem ser usados como

um molde para uma história, ou como um meio de verificar onde estão seus pontos fracos, desde que você não siga essas linhas-mestras com muita rigidez. Provavelmente, o melhor é, primeiro, se familiarizar com os conceitos da Jornada do Herói, e depois esquecê-los, logo que se sentar para escrever. No caso de se ficar perdido, pode-se consultar a metáfora de referência, como quem olha um mapa numa viagem. Mas o mapa não é o caminho. Ninguém dirige com um mapa grudado no para-brisa. O mapa é consultado antes da partida ou nos momentos de dúvida. A alegria da viagem não está em seguir um mapa, mas em explorar lugares desconhecidos e até mesmo em se afastar do mapa, de vez em quando. Só se fazem novas descobertas quando se fica criativamente perdido, fora das fronteiras da tradição.

Molde

Você pode querer fazer uma experiência com a Jornada do Herói como ajuda para um novo roteiro, ou para avaliar os problemas de uma obra. Na Disney, usamos o modelo da Jornada do Herói para amarrar histórias, descobrir falhas ou projetar estruturas. Centenas de escritores já me disseram que desenvolveram seus roteiros, novelas ou episódios de seriados usando a Jornada do Herói e a orientação da mitologia.

Há quem comece a definir a história de um filme ou romance escrevendo os 12 estágios da Jornada em 12 fichas. Se você já sabe quais serão algumas das cenas principais ou encruzilhadas, escreva-as onde achar que elas se encaixam, em um dos 12 estágios. Desse modo, comece a mapear sua história, enchendo os brancos com o que sabe dos personagens e o que acontece com eles. Use os conceitos da Jornada do Herói para se perguntar sobre os personagens: Quais são os Mundos Comuns e Especiais dessas pessoas? Qual é o Chamado à Aventura para meu herói? Como o medo se expressa na Recusa? É superado graças a um Encontro com um Mentor? Qual o primeiro Limiar que meu herói tem que cruzar? E assim por diante. Em pouco tempo, as lacunas se preenchem e você pode seguir adiante, mapeando a Jornada do Herói para todos os personagens e tramas secundárias, até que o projeto completo esteja elaborado.

Você pode descobrir que uma certa cena encaixa-se com a função, em algum dos estágios, mas também surge no que parece ser o ponto "errado" do modelo da Jornada do Herói. Em sua história, pode ser preciso que um Mentor apresente um Chamado e uma Recusa no segundo ou terceiro ato em vez de no primeiro, conforme o modelo parece indicar. Não se preocupe. Ponha a cena onde lhe parecer melhor. O modelo só mostra o lugar mais provável para que se

dê um acontecimento.

Qualquer elemento da Jornada do Herói pode aparecer em qualquer ponto da história. Dança com lobos começa com uma Provação para o herói, ou uma Ressurreição, coisas que normalmente só se espera encontrar bem mais adiante — e, apesar disso, a história funciona. Todas as histórias compõem-se com os elementos da Jornada do Herói, mas as unidades podem se arrumar em praticamente qualquer ordem, para servir às necessidades específicas da sua história.

Por isso que é melhor usar fichas em vez de escrever os estágios numa única folha de papel. As fichas podem ser trocadas de lugar para situar as cenas onde você precisar. E você poderá acrescentar novas fichas, se acaso um movimento como Chamado e Recusa se repetir (como ocorre em *Titanic).*

Você pode descobrir que, à medida que vai visualizando sua história, pensa em algumas cenas que parecem não se encaixar em nenhum estágio da Jornada em particular. Pode ser que você tenha que inventar sua própria terminologia, ou metáforas, para cobrir essa categoria de cenas. Ou tenha que adaptar a terminologia da Jornada do Herói para servir à sua própria visão do mundo.

Demonstração da ideia

Vejamos agora quatro filmes que demonstram como as ideias da Jornada do Herói continuam a ser recriadas, com novos arranjos de modelos antigos.

Náufragos do amor

O texto desta e das demais análises foi traduzido por Mauro Pinheiro.

Uma análise da Jornada do Herói em *Titanic*, de James Cameron

Christopher Vogler copyright 1998

Quando o grande transatlântico Titanic, em sua viagem inaugural de Liverpool a Nova York, chocou-se contra um *iceberg* e afundou, na noite de 14 de abril de 1912, uma história de impacto emocional extraordinário começou a se formar. Notícias aterradoras espocaram em todo o mundo, informando que

mais de mil e quinhentas pessoas haviam desaparecido, mais da metade das almas a bordo do supostamente insubmersível transatlântico de luxo. Em seguida, vieram as histórias individuais de covardia e coragem, arrogante egoísmo e nobre sacrifício. As linhas se entrelaçaram criando um grande épico que, com seus poderosos elementos de terror, tragédia e morte, foi contado repetidas vezes para as gerações que se seguiram na forma de livros, artigos, documentários, filmes de longa-metragem, peças teatrais e mesmo em um ou dois musicais. O desastre do Titanic se tornou parte da cultura popular ocidental, uma fonte de permanente fascínio, como as Pirâmides, os OVNI ou o rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda.

E então, depois de 85 anos de histórias do Titanic, uma coalizão incomum de dois estúdios de Hollywood, Paramount e 20th Century Fox, ofereceu ao público uma nova versão — o *Titanic* de James Cameron. E esta versão não apenas superou todos os demais filmes relacionados ao Titanic nos valores e opulência de sua produção, como também foi o filme mais caro jamais feito, custando acima de duzentos milhões de dólares, sem contar os custos de divulgação e distribuição. A ideia do autor e cineasta James Cameron, que precisou reunir recursos financeiros dos dois estúdios, era tão colossal que muitos observadores previram para o filme a mesma sorte do navio. Tinham certeza de que o novo filme afundaria, possivelmente levando com ele os estúdios e seus principais executivos. Pouco importava sua popularidade, ou quão fantasticamente realizados fossem os efeitos especiais; uma produção assim, arrogantemente enorme, não conseguiria ressarcir seus custos.

Afinal de contas, disseram os críticos especializados em resenhar filmes antes de serem feitos, havia muitos obstáculos em jogo. Primeiramente, todo mundo sabia como a história acabava. Eles dançam, batem no *iceberg* e morrem. O elemento vital da surpresa, ou o não saber o que aconteceria em seguida, estaria faltando.

Em segundo lugar, era uma obra datada, com fatos ocorridos antes da Primeira Guerra, e todos sabem que obras históricas são caras e, freqüentemente, impopulares, pois não têm "relevância" para o público moderno. Em terceiro, a estrutura do roteiro foi considerada tão cheia de falhas quanto o projeto naval do Titanic, obrigando as pessoas a suportarem uma hora e meia de melodrama, a duração de um filme normal, antes de apresentar o *iceberg* e a ação. O fim era trágico, o que costuma ser fatal para as bilheterias. Com mais de três horas, sua duração era quase duas vezes mais longa do que o tempo ideal, segundo os exibidores, que teriam de efetuar um número menor de projeções diárias. E, finalmente, seus atores principais não eram considerados grandes estrelas na época.

Os executivos da 20th Century Fox, que haviam injetado a maior parte do dinheiro para obter retorno com a venda dos direitos de distribuição internacionais, tinham razão especial para se preocuparem. A história do Titanic era familiar, para o público dos Estados Unidos e Grã-Bretanha, mas não na Ásia e em outros mercados estrangeiros. Iriam as importantes audiências internacionais assistir a um drama típico sobre um naufrágio ocorrido tanto tempo atrás?

Pois bem, não só assistiram, perfazendo um número de espectadores sem precedentes, como o fizeram repetidas vezes. Para a surpresa de todos, incluindo cineastas, o público em todo o mundo acolheu o Titanic com entusiasmo, na mesma escala de grandeza do próprio transatlântico. Seus custos fantásticos foram recuperados em dois meses, garantindo à Fox e à Paramount lucros estupendos. O filme permaneceu em primeiro lugar, em número de espectadores no mundo todo, por mais de 16 semanas. Além disso, foi um grande vitorioso no Oscar, com 14 indicações e 11 estatuetas, incluindo a de melhor filme e melhor diretor, impulsionando novamente os lucros. A trilha sonora ficou em primeiro lugar nas paradas durante quatro meses.

A febre do Titanic se propagou para além da audiência do filme e da trilha sonora. Vivemos numa sociedade "colecionadora", na qual o antigo desejo de possuir pequenas peças de uma história pode alcançar escalas fantásticas. No mesmo impulso que levou o homem neolítico a esculpir peças em osso de seus deuses prediletos e de seus animais totêmicos, a audiência contemporânea quis possuir peças relacionadas à experiência do *Titanic*.

As pessoas compraram miniaturas do navio, livros sobre o filme, filmes sobre o filme, e acessórios cenográficos como barcos salva-vidas, cadeiras de convés e louças oferecidos em luxuosos catálogos. Alguns chegaram ao extremo de reservar um caríssimo passeio ao fundo do mar num submarino de alta tecnologia para conhecer de perto o escombro do grande navio e o sombrio cemitério de seus passageiros.

Como o filme continuou em primeiro lugar nas bilheterias durante quatro meses, as pessoas começaram a imaginar o que estava acontecendo. O que estaria alimentando essa reação incomum a um simples filme?

Eventos cinematográficos importantes

Certos filmes, por conta de suas bilheterias surpreendentes ou conteúdos memoráveis, tornam-se monumentos permanentes na paisagem cultural. *Titanic*, como *Guerra nas estrelas, Sem destino, Contatos imediatos de terceiro grau* e

Independence Day, são exemplos de tais monumentos. Filmes como estes são eventos importantes rompendo velhos limites e fronteiras, alçando a ideia de um filme a um nível inteiramente novo. Esses eventos cinematográficos relevantes capturaram algo que repercute em muitas, muitas pessoas. Devem exprimir algum tipo de emoção quase universal ou satisfazer um vasto desejo coletivo. Quais seriam os anseios universais atendidos pelo *Titanic?*

Naturalmente, me inclino a pensar que o filme teve sucesso porque satisfaz o anseio universal por um sentido, e isso é feito através da ampla utilização dos temas e conceitos da Jornada do Herói. Como disse James Cameron, em carta ao *Los Angeles Times* no dia 28 de março de 1998, o *Titanic* incorpora intencionalmente universos da experiência e emoção humanas que são atemporais — e familiares, pois refletem nosso tecido emocional básico. Ao lidar com arquétipos, o filme comove pessoas em todas as culturas e de todas as idades.

Os padrões arquetípicos transformam um evento caótico como o naufrágio de um transatlântico num esquema coerente que coloca questões e oferece opiniões sobre como a vida deveria ser vivida.

Como uma história em escala épica, o *Titanic* entrega-se ao luxo de um ritmo lento na narrativa, tendo tempo suficiente para estabelecer uma elaborada moldura que possui em si mesma toda a estrutura da Jornada do Herói. Nessa trama, em paralelo à história central dos passageiros do navio, pelo menos duas Jornadas do Herói são desenvolvidas: a de um cientista-aventureiro em busca de um tesouro físico e a de uma velha senhora voltando à cena de um grande desastre para reviver uma imensa paixão. Uma terceira Jornada do Herói possível é a do público, viajando para dentro do mundo do Titanic e aprendendo as lições do navio morto.

A exemplo de muitos filmes, o *Titanic* é margeado por uma narrativa externa, situada nos dias atuais, que fornece vários aspectos importantes da história. Primeiramente, ao utilizar cenas reais de documentário dos escombros do Titanic no fundo do mar, nos lembra que estamos diante de algo que vai além de uma história inventada — é a dramatização de um evento real. Os destroços do navio e as rústicas e tristes relíquias de seus passageiros trazem um dos elementos mais poderosos da produção — que isso podia acontecer, isso realmente aconteceu e aconteceu a pessoas como nós.

Em segundo lugar, ao introduzir o personagem da senhora Rose, o mecanismo das margens conecta essa história de um outro tempo com os dias atuais, lembrando-nos de que o desastre do Titanic não ocorreu há tanto tempo assim, se considerarmos o breve espaço temporal de uma vida humana. A senhora Rose dramatiza o fato de existirem muitas pessoas hoje em dia que se

recordam do Titanic, e algumas que de fato sobreviveram ao naufrágio.

Em terceiro lugar, essa moldura cria um mistério — quem é essa senhora idosa que reivindica ter sido uma sobrevivente do Titanic, e o que aconteceu com a joia que o explorador queria tanto encontrar? Rose encontrou seu amado? Ele conseguiu se salvar? Essas perguntas são ganchos que seduzem a audiência e criam suspense, ainda que saibamos o desfecho da história do navio.

O *Titanic* começa nos apresentando um herói dessa mini-história, a figura muito contemporânea de Brock Lovett, o cientista-empresário-explorador que não consegue decidir-se muito bem sobre como se apresentar aos espectadores. Seu mundo comum é o de um homem da indústria dos espetáculos tentando coletar fundos para suas caríssimas aventuras científicas. Seu problema externo é tentar encontrar um tesouro, um diamante que, acredita-se, tenha sido perdido com o Titanic; seu problema interno é tentar achar uma voz autêntica e um melhor sistema de valores.

A figura do cientista-explorador é bastante comum e já se tornou um arquétipo, expresso na criação de *Sir* Arthur Conan Doyle, o professor Challenger; Allan Quatermain em *As minas do rei Salomão;* o explorador e homem de espetáculos

Carl Denning, em *King Kong* e o nosso contemporâneo Indiana Jones. Esses personagens fictícios são reflexos de arqueólogos e pesquisadores aventureiros que existiram de fato, como Howard Carter, Heinrich Schlieman, Roy Chapman Andrews e Jacques Cousteau. Robert Ballard, o empresário-cientista-aventureiro que realmente encontrou os destroços do Titanic, é um dos modelos para Lovett no filme, e ele de fato realizou sua Jornada do Herói ao escolher como considerar o navio. No início, ele aparece como uma espécie de conquistador científico, porém, gradualmente, vai sendo profundamente tocado pela tragédia humana e decide que o local dos escombros é um lugar sagrado, que deve ser deixado intacto como um memorial dedicado àqueles que perderam suas vidas no naufrágio.

Neste ponto da trama, o jovem cientista está seguindo sua primeira missão: achar o tesouro. Mas, através da magia da história da velha senhora, uma narrativa que ocupa a parte central do filme, o explorador deixa de ser um capitalista orientado pelo dinheiro e se transforma num verdadeiro explorador do coração humano, que acaba compreendendo que existem tesouros mais importantes na vida do que joias e dinheiro.

O objeto da busca

Qual é o Santo Graal que Lovett persegue nessa busca? É um diamante chamado "O Coração do Oceano", um nome que associa o tema do amor com o cenário do filme. A joia é um autêntico MacGuffin — algo pequeno e concreto para concentrar a atenção dos espectadores e simbolizar as esperanças e aspirações dos personagens. O diamante é um símbolo da perfeição, dos poderes eternos, imortais dos deuses. Suas facetas, com precisão matemática, são a prova física do majestoso intento, da mão e da mente criativas dos deuses. Como os deuses, certas substâncias, tais quais o ouro, a prata e as joias, parecem imortais. Enquanto a carne e os ossos, as folhas e a árvore, e mesmo o cobre e o aço são consumidos, as joias permanecem intactas, inalteradas. Elas sobrevivem milagrosamente ao poder esmagador do fundo do mar em perfeitas condições. As joias e os metais preciosos sempre foram usados, assim como os incensos, perfumes, lindas flores e música divina para conectar as representações religiosas e dramáticas ao mundo dos deuses. São pequenos pedaços dos céus, ilhas de perfeição dentro de um mundo imperfeito, "portas da percepção" oferecendo um vislumbre do Paraíso. O "Coração do Oceano" é um símbolo para as noções idealizadas de amor e honra que o filme reverencia.

Lovett vasculha o navio com seu robô de controle remoto, mas não encontra sequer um pedaço do paraíso que buscava, pelo menos não do modo que previa. Ao abrir o cofre que resgatou do fundo do oceano, ele acha uma polpa apodrecida que um dia fora dinheiro e um desenho miraculosamente preservado de uma linda jovem usando o diamante que estava procurando. Lovett prepara uma transmissão pela CNN que é o chamado ouvido pela senhora Rose e sua neta Lizzy Calvert.

O mundo comum da senhora Rose é o de uma artista idosa porém ativa, morando em Ojai, Califórnia. Ela é uma HEROÍNA em seu próprio drama, conduzindo sua longa vida a um clímax e uma conclusão, mas ela também serve como mentor para Lovett e os espectadores, guiando-nos através do mundo especial do Titanic e nos ensinando um sistema de valores superior. Seu problema externo é superar a experiência vivida no Titanic; seu problema interno é resgatar as intensas lembranças que por muito tempo ficaram boiando em seu inconsciente. Ela emite seu próprio chamado para Lovett, alegando ser a mulher do desenho encontrado e afirmando saber de alguma coisa sobre o diamante. Após uma certa recusa a aceitar sua história, ele cede e leva-a consigo até seu navio de pesquisa, onde ela começa a contar sua história sobre o primeiro e o último dia do Titanic no mar.

História principal — Mundo Comum

Neste ponto, o filme deixa de lado sua moldura e ingressa plenamente na história principal e no mundo do Titanic. Vemos o navio no auge de sua glória pela primeira vez. O cais movimentado é o palco do mundo comum onde os protagonistas ou heróis, a jovem Rose e Jack, são apresentados. Rose tem direito a uma entrada elaborada, como um belo exemplar pertencente ao séquito de Cal Hockley, seu noivo e a sombra, ou vilão da trama, uma figura "malvada" e sarcástica tirada de um melodrama vitoriano. Conhecemos também o vilão secundário, o seguidor fiel de Hockley chamado Lovejoy, que executa os desejos arrogantes de seu patrão.

Nossa primeira visão de Rose é a de sua mão numa delicada luva branca, saindo de um veículo. As mãos dos amantes, entrelaçadas e separadas, irão se tornar um elo visual contínuo. Ela está vestida com elegância mas sente-se uma prisioneira, como nos diz a senhora Rose com sua voz ao fundo. Ela é uma heroína em viagem, mas nesse momento usa a máscara do arquétipo da vítima, uma donzela angustiada, linda, porém impotente.

Cal representa a presunção e a intolerância de sua classe social, e também o lado escuro, tenebroso, da humanidade e do casamento. Ele está num extremo da polaridade, representando a repressão e a tirania, com Jack sendo seu oposto, representando a libertação e o amor. Embora o Titanic seja uma grande obra da imaginação, construído por operários honestos, ele possui falhas profundas e fatais, culpa de homens arrogantes como Cal. Ele crê no aspecto arrogante do Titanic e identifica-se com ele, acreditando plenamente que o navio nunca afundará, pois foi criado por homens da classe elevada de Cal, por "cavalheiros". Ele afirma que "nem mesmo Deus poderá afundá-lo". No mundo dos mitos, uma declaração assim com certeza atrairá a ira dos deuses, que escutam com atenção e punem prontamente.

A mãe de Rose, Ruth DeWitt Bukater, é outra sombra, representando o lado sombrio da feminilidade, o potencial repressivo e sufocante da maternidade, uma rainha feiticeira e conspiradora como Medéia ou Clitemnestra.

Rose recebeu um tenebroso chamado à aventura, sendo manipulada para casar-se com um homem de quem não gosta. Quando Rose efetua a travessia do limiar do passadiço com sua mãe e Cal, trata-se de uma espécie de procissão real, mas Rose a interpreta como sendo uma marcha para a escravidão, e o Titanic é um navio que a leva para o cativeiro na América. Ela não recusa o chamado inteiramente, mas é certamente uma heroína relutante.

Então encontramos o segundo herói principal, Jack, que, com seu aliado, o jovem imigrante italiano Fabrizio, está apostando dinheiro num jogo, arriscando tudo em nome do destino ou da sorte. Um relógio marca as horas, estabelecendo

um motivo, o tempo está se esgotando, salientando a brevidade e a preciosidade da vida. O mundo comum de Jack é o da deriva e aventura, confiando na sorte e em suas próprias habilidades e dons. O chamado à aventura vem, a certa altura, quando ele vence o jogo de cartas e ganha um par de passagens de terceira classe a bordo do Titanic. Ele não demonstra relutância ou medo até esse momento — não é o tipo de herói relutante. Contudo, a ironia é profunda, quando declara que ele e Fabrizio são "os filhos-da-mãe mais sortudos do mundo". Se soubesse o que lhe aguardava, teria tido razão para sentir medo.

Jack é uma figura ligeiramente sobre-humana que não parece possuir defeitos relevantes, mas enfrentará um problema interno tentando conquistar o amor da sua vida. Se ele tem alguma falha é a de ser um tanto convencido e arrogante demais, o que mais tarde irá lhe trazer problemas com Cal e

Lovejoy. Seu problema externo ou desafio é, inicialmente, ascender à sociedade e, em seguida, sobreviver ao desastre. É uma espécie de herói catalisador, já totalmente desenvolvido e que não muda muito, mas que investirá sua energia ajudando os outros a mudar. Ele é também o herói picaresco, servindo-se de artifícios e dissimulações para penetrar a defesa inimiga. No final, ele faz um extremo sacrifício heroico, dando a própria vida para salvar a da mulher que ama.

Juntos, Jack e Rose formam um par de opostos polares, macho e fêmea, pobre e rica, mas exprimem também as enormes forças opostas de Voo e Restrição. Jack representa a liberdade, a ausência de fronteiras, a recusa dos limites impostos pela sociedade, um ícaro ousando voar acima de sua capacidade. No começo, Rose está enfileirada, contra a própria vontade, com a força oposta da Restrição, presa às convenções da sociedade, à força do desejo controlador de sua mãe, à sua promessa de casar-se com Cal Hockley, o príncipe tenebroso da sociedade. É uma Perséfone sendo arrastada para o subterrâneo. Cal, como Plutão, o deus do subterrâneo que raptou Perséfone, é obcecado pelo dinheiro e é cruel e severo. Plutão era o deus da riqueza e um dos juizes dos mortos. O amante de Perséfone no subterrâneo era Adonis, um jovem extraordinariamente belo. Como Adonis, Jack chega até Rose em seu sombrio cárcere e faz com que ela se lembre das alegrias da vida.

O problema interno de Rose será livrar-se do seu mundo comum e se aliar à liberdade e à capacidade de voar que Jack representa. Seu problema externo será a pura sobrevivência, de modo a poder colocar em prática o que aprendeu numa vida longa e feliz.

O *Titanic* explora elaboradamente a função do mentor, com uma série de personagens vestindo a máscara em diferentes ocasiões. Além da Rose idosa, Molly Brown executa a tarefa de mentor, conduzindo Jack ao mundo especial da

primeira classe, como uma fada-avó, fornecendo a ele um traje adequado a fim de que possa se passar por um cavalheiro.

O comandante Smith pode ser considerado um mentor durante toda a viagem, o líder e o rei daquele pequeno mundo. Mas trata-se de um rei fatalmente imperfeito, presunçoso e cheio de si, dotado de excessiva confiança ao efetuar a triunfante última viagem de sua carreira.

Jack veste a máscara do mentor para Rose, ensinando-lhe como aproveitar a vida e ser livre. Ele preenche a fantasia de muitas moças ao oferecer abertamente a dádiva do compromisso. Basta um olhar para ele saber que não pode abandoná-la, pois "agora estou envolvido". Mais tarde, quando o navio afunda, ele lhe dá o conhecimento vital de como sobreviver, mantendo-se fora da água o maior tempo possível e nadando para longe da sucção do navio imergente.

Um outro mentor para Rose é Thomas Andrews, o arquiteto do navio. Ela conquista seu respeito através das perguntas inteligentes que faz sobre o Titanic, e ele a recompensa dizendo-lhe como achar Jack, quando ele fica preso no convés inferior da embarcação. Neste ponto, ele age como Dédalus para a Ariadne de Rose. Dédalus era o arquiteto do labirinto mortal, e passou seus segredos para Ariadne de modo a permitir que salvasse seu amado, Teseu, que se aventurou no labirinto para combater o monstro que representava o lado sombrio da família dela.

A travessia do limiar no *Titanic* é celebrada numa sequência elaborada, descrevendo o navio zarpando. Este movimento chega ao clímax com Jack e Fabrizio na proa do navio, e Jack exultando: "/ *am the king of the world!"* ("Sou o rei do mundo!"). Jack e Rose têm outros Limiares a atravessar — cada um penetrando no mundo do outro e ambos tendo acesso ao Mundo Especial do amor e do perigo.

testes, aliados e inimigos se apresentam nos conflitos entre Jack e Rose e nas forças da Restrição. Jack e Rose se unem e se tornam aliados quando ela tenta se suicidar pulando do navio. Ele a resgata e consegue ser convidado para jantar com Rose e Cal na primeira classe. Ele ingressa no mundo especial com a ajuda de um mentor, na pele de Molly Brown, e é testado severamente no jantar pelos insultos de seus inimigos, Cal e a mãe de Rose. Ele passa no teste enfrentando o escárnio deles e declarando sua convicção, uma expressão do tema do filme: a vida é uma dádiva, aprender a levá-la como ela é faz com que cada dia seja importante. Jack conquista assim um maior respeito por parte de Rose e garante para si novos embates com Cal.

O teste de Rose ocorre um pouco depois, quando Jack, prometendo lhe mostrar uma "festa de verdade", a conduz ao mundo especial da terceira classe. Numa sequência de música vibrante, danças e bebedeira, Rose é iniciada no

mundo de Dionísio, o deus da embriaguez, paixão e êxtase. Trata-se de um teste para seus padrões de moça da sociedade — ficará ela ofendida com aquela orgia mundana e ruidosa? Ela passa no teste superando os imigrantes, bebendo, fumando e dançando mais do que eles.

O estágio da aproximação fica expresso na tentativa romântica dos amantes de dançarem juntos, incluindo o momento lírico quando Jack leva Rose até a ponta dianteira do navio, fazendo com que ela se torne a figura de proa, ensinando-lhe como voar, como se equilibrar entre a vida e a morte. Se ele é o rei do mundo, agora ela é a rainha.

Rose efetua uma aproximação mais profunda ao pedir a Jack para desenhar seu retrato, expondo confiantemente seu corpo nu para ele. Este é um teste para Jack, que é aprovado, agindo como um cavalheiro e um artista profissional, desfrutando o momento erótico, porém, sem tirar vantagem de sua vulnerabilidade.

Os guardiões de limiar afluem à medida que os jovens se aproximam da Caverna Oculta e da elaborada provação de níveis múltiplos. Dezenas de comissários da White Star Line vigiam as portas, elevadores e passagens, e um bando deles, como uma matilha de cães de caça, é enviado por Cal à captura dos amantes. Jack e Rose, fugindo da Restrição, se encontram dentro do porão, onde enfrentam uma provação na esfera íntima. Eles entram na Caverna Oculta de um veículo e se entregam ao amor. Na "pequena morte" do orgasmo de Rose, sua mão escorrega pelo vidro da janela, assemelhando-se à de uma vítima de afogamento. Ao atravessar esse importante limiar, eles morrem para a vida antiga e renascem para uma nova.

A provação fatal do Titanic ocorre instantes depois, quando o navio atinge o *iceberg*, a força silenciosa e inexorável de Nêmesis, o espírito enviado pelos deuses para punir os orgulhosos mortais. A morte do navio e de centenas de passageiros ocupa o importante movimento seguinte do drama.

Jack e Rose colhem certa recompensa a partir de sua experiência de vida e morte. Estão unidos, apoiando um ao outro na luta pela sobrevivência. Isso é testado quando Rose tem a oportunidade de embarcar num barco salva-vidas. Pressentindo que Cal abandonará Jack à morte, Rose volta para o navio a fim de partilhar sua sina com Jack.

O caminho de volta é a luta pela sobrevivência, que inclui a clássica perseguição, quando Cal, impaciente com a demora do navio em concluir seu trabalho, tenta apressar a morte de Jack e Rose com balas. Os outros personagens enfrentam testes de vida e morte, uns preferindo morrer com honra, outros dispostos a viver a qualquer custo e alguns, como Lovejoy, morrendo apesar de seus ignóbeis esforços para sobreviver. O segundo ato termina com

Jack e Rose agarrados na balaustrada da popa enquanto o navio afunda.

A ressurreição começa quando Jack e Rose lutam para preservar o calor da vida no mar gelado. Notando que o pedaço dos destroços do navio em que se agarram só pode suportar o peso de uma pessoa, Jack põe à frente a vida de Rose num clássico sacrifício do herói. Ele já viveu uma vida intensa e experimentou a perfeita felicidade com ela. Ela é quase uma debutante na liberdade e na vida e ele a encarrega de viver uma vida suficientemente rica e plena para ambos. Ele deixa a vida escapar, confiante na sua ressurreição dentro do coração e nas lembranças da sua amada.

A própria Rose chega à beira da morte, mas também é salva pela ressurreição, quando o único barco salva-vidas buscando sobreviventes aparece em meio a um mar de rostos mortos. Num teste final de tudo o que aprendeu com Jack, ela consegue reunir forças para nadar até o cadáver de um oficial e retirar o apito de seus lábios, alertando assim o barco de resgate. Desse modo, a senhora Rose conclui sua história, nos devolvendo às cenas do tempo atual e repertoriando as perdas do navio naufragado.

O submarino robô deixa o escombro do transatlântico em paz e silêncio. No navio de pesquisa, Lovett joga fora o charuto que havia guardado para comemorar o achado do diamante, um pequeno sacrifício. Ele admite à neta de Rose ter passado três anos pensando no Titanic, mas nunca conseguiu realmente entender sua mensagem. Ele havia sido transformado pela provação, e suas recompensas são seu encontro e afinidade com a neta de Rose. Haverá ali o lampejo de um romance, uma chance de viver plenamente o amor mutilado de Jack e Rose em outra geração? Ele não encontrou o tesouro físico que buscava, mas terá Lovett, como Jack, encontrado um tesouro muito maior no novo mundo emocional?

A senhora Rose se aproxima da amurada do navio de pesquisa, lembrando a cena de voo na proa com Jack. Ela chega mesmo a subir no anteparo do convés, como fizera muitos anos antes. No instante final de suspense, não sabemos quais são suas intenções — ela irá saltar, unindo-se a Jack no mar, como uma tardia Julieta reencontrando seu Romeu na morte? Em vez disso, ela mostra o diamante na mão e, num relance, vemos a jovem Rose o achando em seu bolso sob a Estátua da Liberdade, um elixir recompensando a sobrevivência. Com um breve choro de último clímax dramático, a senhora Rose o lança ao mar onde, como Jack, a joia afunda em espiral dentro do mistério, um derradeiro sacrifício demonstrando que sua experiência e lembranças são mais importantes do que qualquer bem material. É este o elixir, a mensagem benéfica que o filme pretende transmitir aos espectadores.

A imagem então se dissolve e vemos a senhora Rose adormecendo, cercada

por fotografias de sua vida longa e plena. Neste ponto, após a provação final encontramos a recompensa final, a realização das profecias de Jack — Rose é uma aventureira: pilotou aviões, foi atriz, cavalgou nas praias da Califórnia, teve filhos, viveu a vida pelos dois; parte do elixir que trouxe consigo. As feridas sombrias da sua história familiar foram cicatrizadas.

Rose sonha e, naquele mundo especial, o Titanic e seus passageiros vivem novamente, uma ressurreição através do poder do inconsciente. Pelos olhos de Rose, passamos mais uma vez pelos guardiões de limiar do navio da White Star Line, penetrando no paraíso da primeira classe, onde todas as pessoas boas vivem eternamente. (Os vilões estão nitidamente ausentes, sem dúvida apodrecendo num inferno frio e úmido.) Jack está no lugar de antes, ao lado do relógio, um ser sobrenatural derrotando o tempo. Ele estende sua mão e ambos se tocam novamente, se beijam, e a tripulação do navio aplaude aquele último casamento sagrado. A câmera focaliza a cúpula do teto, a abóbada celestial, e sua pureza branca invade a tela. Rose conseguiu seu elixir.

O fim

O *Titanic* não é certamente um filme perfeito e poderia se encher um barco com os críticos que apontaram seus defeitos — uma certa rudeza no roteiro: uma tendência a terminar as cenas com expressões cruas e óbvias como *"Shit!"* (Droga!), *"Oh, shit!"* (Que droga!) e *"I'll be God damned!"* (Que os diabos me carreguem!). Por instantes, no início, o filme parece apresentar a Síndrome de Tourette. Há uma impressão de favorecimento à audiência moderna numa tentativa exagerada de tornar a história "oportuna" com diálogos contemporâneos e estilos de representação cênica; e existe uma qualidade unidimensional em alguns personagens, particularmente nos vilões sarcásticos e desprovidos de nuances.

Embora bem interpretado por Billy Zane, Cal é um dos papéis mais fracos do roteiro, e teria sido um rival mais eficaz se fosse mais sedutor, um melhor partido para Rose, um concorrente real para Jack, e não aquele monstro explícito. Assim haveria uma verdadeira disputa e não uma competição injusta entre o jovem mais atraente do mundo e um cara grosseiro e malicioso com uma bolsa de dinheiro numa das mãos e uma arma na outra.

A cena de perseguição na qual Cal atira em Jack e Rose, enquanto o Titanic naufraga, surpreendeu algumas pessoas, por ser desnecessária e absurdamente dramática, provocando um afastamento dos espectadores. Talvez atenda ao propósito da história — Cameron pode ter sentido que seus heróis precisavam

enfrentar mais um desafio a bordo do Titanic e utilizou Cal para isso —, mas um outro artifício, tal como a necessidade de voltar para salvar alguém, teria alcançado o mesmo efeito.

Talvez este novo desafio não fosse sequer necessário. O filme se beneficiaria com o corte e essa sequência de tensão parece repetitiva após eles já terem enfrentado tantos obstáculos. Toda a sequência parece ser estruturada para alcançar um clímax na tomada em que Jack e Rose fogem de um muro de água — um retrato icônico de sua luta com as forças da morte. Todavia, essa tomada é uma das ilusões menos eficazes do filme, pois as expressões dos atores estão fixadas com repugnância sobre os corpos dos figurantes através de alguma mágica eletrônica que carece de aperfeiçoamento. A sequência inteira poderia ter sido cortada ou editada — já existe suficiente tensão.

No entanto, não estamos aqui para enterrar César, mas para analisá-lo — como Cameron obteve sucesso, o que consegue superar as falhas na sua produção?

Uma história formidável

Em primeiro lugar, a sina do Titanic e de seus passageiros é, por si só, uma grande história épica e tem provocado fascínio desde o dia em que o navio afundou. Uma dramatização do desastre do Titanic, que só foi descoberta recentemente, produzida por uma companhia alemã, foi realizada semanas após a tragédia. Foi apenas o primeiro de vários documentários e longas-metragens, sem mencionar os incontáveis livros e artigos escritos sobre o desastre. Como a trágica história de conto de fadas da princesa Diana, os eventos envolvendo o naufrágio do Titanic se encaixam nos padrões dramáticos que se conciliam com imagens profundamente arquetípicas, compartilhadas e entendidas por todos.

Simbolismo do "Titanic"

Desde seu nome arcaico e arquetípico, o Titanic está carregado de simbolismo e significados. O nome do navio é uma escolha que revela muito sobre a psicologia de seus construtores. No filme, Rose pergunta a Bruce Ismay, o homem de negócios por trás do projeto do Titanic, porque escolheu esse nome. Ele responde que desejava um nome que invocasse algo magnânimo, levando Rose a comentar as notas de Freud sobre a preocupação do macho com a dimensão das coisas.

Entretanto, o filme não aborda as origens mitológicas da palavra "titânico", que, sem dúvida, eram conhecidas pelos cavalheiros ingleses de formação clássica que decidiram por este nome. O termo se refere aos imensos Titãs, os gigantes ancestrais, inimigos mortais dos deuses. Os Titãs representam uma força fundamental desde o início dos tempos — gananciosos, rudes e desumanos — e os deuses tiveram de travar uma grande batalha para derrotá-los e aprisioná-los sob a terra, antes que arruinassem e saqueassem tudo. Quando a imprensa da época chamou os passageiros da primeira classe, como Astor e Guggenheim, de "Titãs da indústria e do capital", estava sugerindo algo além do tamanho gigantesco de seus impérios.

Poucos anos antes de o Titanic ser construído, arqueólogos alemães escavaram um templo helenístico chamado Altar de Pergamon, que descrevia em relevos dramáticos a batalha entre os deuses e os Titãs. O monumento é praticamente um esboço de sequências *(storyboard)* feito em pedra para o que viria a ser um grande filme cheio de efeitos especiais. Os construtores do Titanic, que provavelmente haviam visto fotografias dessas imagens, resolveram se identificar, assim como seus clientes, não com os deuses, mas com seus antigos inimigos, os Titãs. Eles estavam de fato desafiando os deuses ao fazerem tal escolha. Muitas pessoas acharam, mesmo antes de o navio fazer-se ao mar, que os construtores estavam provocando o destino ao batizar o navio com um nome tão imponente. Mais grave ainda era declarar que ele nunca afundaria. Aquilo era uma estúpida blasfêmia, um desafio à força de Deus todo-poderoso. Uma aura de superstição envolvia o Titanic, algo como a maldição do túmulo do rei Tut, uma crença generalizada de que os construtores estavam invocando a cólera de Deus com sua arrogância e orgulho.

A história do Titanic tem afinidade estreita com um antigo conceito literário, A Nau dos Insensatos. Os contadores de histórias criaram essa forma satírica na época da primeira viagem de Colombo ao Novo Mundo. Uma de suas primeiras expressões encontra-se no poema expositivo de Sebastian Brant, *"Das Narrenschiff"*, impresso apenas dois anos após a bem-sucedida travessia do Atlântico pelo navegador. O texto narra a história de um navio rumando para Narragonia, a terra dos insensatos, e descreve severamente as loucuras daquela época. O poema foi amplamente traduzido e adaptado em livros e peças teatrais.

A Nau dos Insensatos é uma alegoria, uma história na qual todas as condições de vida e todos os níveis da sociedade são satirizados brutalmente na representação de um bando de patéticos passageiros embarcados. É um conto sarcástico, narrando de maneira crua os defeitos das pessoas e do sistema social da época.

O *Titanic* também opta por uma abrangente crítica social, retratando os ricos

e os poderosos como monstros insensatos, e os pobres como suas nobres vítimas desamparadas. As exceções são Jack, que é pobre, porém, não desampara-

do, e Molly Brown, que é rica, porém não monstruosa. Ela é a americana do tipo *nouveau riche* que ascendeu do mesmo nível de Jack e que representa talvez o lado saudável da experiência imigrante americana — ambiciosa, subindo na escala social, mas também dona de um bom coração, igualitária, generosa e justa. O filme *Titanic* é mais esperançoso e menos cínico do que *A Nau dos Insensatos,* sugerindo que alguns podem transcender sua insensatez e viver uma vida plena e expressiva.

A ironia em *A Nau dos Insensatos* deriva do ponto de vista e do conhecimento por parte da audiência de que as lutas travadas pelos passageiros são sem sentido e néscias, pois estão todos encurralados e condenados de qualquer maneira. No *Titanic* há um pouco desse traço irônico, quando Jack e Fabrizio ficam exultantes com sua sorte ao ganharem as passagens num navio que, nós sabemos, irá afundar. A ironia está presente numa história sobre um navio que, estamos cientes, está fadado à destruição.

A ideia de *A Nau dos Insensatos* pode ser resumida pela conhecida expressão: "Estamos todos no mesmo barco". Ela demonstra que, apesar de nossa tola atenção para as diferenças superficiais de origem, riqueza e *status,* estamos todos cercados pelos elementos absolutos da vida, todos igualmente sendo submetidos pelas forças inevitáveis da gravidade, destino, morte e impostos.

Um navio isolado no oceano efetuando uma longa viagem se torna um símbolo conveniente da condição humana, da passagem solitária da alma pela vida. 0 isolamento do Titanic no Atlântico Norte o transforma num pequeno mundo, num microcosmo, num modelo quase perfeito da sociedade de seu tempo, no qual os dois mil passageiros a bordo representam os milhões de viventes daquela época.

Como o próprio navio, a escala desta história é épica, maior do que a vida, grande o bastante para contar a história de toda uma cultura, neste caso a de todo o mundo ocidental naquele período. Esta vasta história se faz compreensível e digerível ao selecionar as vidas e mortes de um grupo que representa as qualidades e polaridades presentes até certo ponto em todos os membros da cultura.

Como seus predecessores épicos, a *Ilíada,* a *Odisseia,* a *Eneida,* os romances de rei Arthur, ou o *Ciclo do Anel,* de Wagner, *Titanic* conta parte de uma imensa história, uma ponte entres dois mundos. O Velho e o Novo Mundo. Dentro dessa história de dimensões imensas existem centenas de historietas e ciclos épicos, cada qual com sua própria estrutura e integridade dramáticas.

Nenhuma obra por si só será capaz de contar todas as ramificações, mas a história individual pode comunicar o sentido, os fatos dramáticos de toda a situação. O *Titanic* foi criticado por não dramatizar esta ou aquela historieta, tais como a chegada do Carpathia no local do naufrágio, as histórias dos Astor e dos Guggenheim, as dificuldades do telegrafista para transmitir o sinal de socorro etc. Mas nenhum filme poderia contar todas essas histórias secundárias. Os futuros contadores de histórias poderão escolher outros incidentes e personalidades a destacar. Seria necessária uma produção coletiva de vários artistas para contar integralmente a história do Titanic, assim como necessitou-se de Homero, Sófocles, Eurípides, Strauss, Kazantzakis, Hallmark Productions, Classic Comics e milhares de outros artistas para contar inteiramente a história épica da Odisseia, ela própria sendo apenas uma entre dezenas de ciclos épicos na história completa da Guerra de Troia.

Como história sobre uma rápida travessia pelo Atlântico, *Titanic* simboliza a preocupação de seu século com as viagens velozes e a crescente conscientização global. O filme fala de séculos de cultura europeia se transferindo para a América, vagas de imigrantes desaguando sobre o continente americano, atraídos pela sedutora promessa de liberdade. No filme, a Estátua da Liberdade é um símbolo recorrente do sonho dos imigrantes, um farol acolhendo os recém-chegados. Sem saber-se condenado, o pobre Fabrizio afirma conseguir enxergar a estátua quando ainda está em Cherbourg.

A Estátua da Liberdade, um presente do povo francês ao povo da América, é um exemplo colossal da antiga prática de enviar estátuas de deuses e deusas de uma cidade da metrópole para suas colônias, a fim de conectá-las por meio de laços físicos e vínculos religiosos. A França e os Estados Unidos viveram revoluções na mesma época e estão ligados pela devoção à liberdade, um entre os vários elos culturais entre o Novo e o Velho Mundo.

O contexto em que o filme *Titanic* foi lançado deve ser levado em conta na avaliação de seu sucesso. 0 lançamento veio numa época em que estávamos nos tornando mais cientes de uma sociedade global e dos laços entre Europa e América. Conflitos como a Guerra do Golfo, a queda do muro de Berlim e o colapso do comunismo na Rússia uniram-se às imprevisíveis mudanças do clima em todo o mundo para criar um tempo de incertezas, deixando fragilizada a nave da vida. Faltavam dois anos para o fim do século e estávamos dispostos a olhar para trás, para o começo.

O terreno ficou pronto para o novo filme sobre o Titanic quando, alguns anos antes, foi descoberto o local onde se encontravam os destroços do navio, no fundo do mar. O achado do Titanic representou um importante triunfo da ciência e um momento psicologicamente poderoso. Durante séculos, era impossível

encontrar navios naufragados em tal profundidade. O fato de o Titanic ter permanecido sepultado no mar por tanto tempo e então ser redescoberto produz uma forte simbologia de nossa capacidade surpreendente de resgatar lembranças do subconsciente. É algo divino poder ir ao fundo do oceano e ver o Titanic, e trata-se de uma verdadeira Jornada do Herói recuperar um tesouro perdido no subconsciente.

A descoberta gerou a ilusão de se poder içar o Titanic, como acontece no romance de Clive Cussler, *Raise the Titanic,* mas logo a fantasia se transformou numa possibilidade real. Os especialistas concordam que é possível içar pedaços do navio, e vários artefatos foram resgatados, mas por ora, o consenso indica que é melhor deixar os escombros onde estão. O drama espetacular de ver pela TV, ao vivo, os destroços do navio com seus vestígios humanos ajudou a criar o ambiente apropriado para relançar outro filme sobre o Titanic.

Foi de grande auxílio a inclusão de uma história de jovens apaixonados para intensificar o sucesso do filme. Uma espécie de artifício dramático de Romeu e Julieta, ou seja, uma história fácil de se contar sobre dois jovens de facções rivais que se apaixonam.

Cameron escolheu uma atmosfera romântica para apresentar a história do Titanic, e ao fazer tal escolha, tornou a trama convidativa para o sexo feminino. Poderia ter escolhido outros gêneros, contando a história do Titanic como um mistério, ou um enredo policial, uma caça ao tesouro, ou mesmo uma comédia. Por vezes, ele é tudo isso, mas o tema primordial e o princípio do projeto é o de um amor romântico, a estrutura é a mesma de uma história de amor. A partir desta escolha, o filme ganha uma fórmula definida com elevado grau de identificação para o público — um relacionamento triangular no qual uma mulher precisa ser salva da dominação de um homem mais velho e cruel através da intervenção de um libertador mais jovem.

Esse relacionamento de forma triangular é um padrão conhecido nos romances que narram histórias de amor e também na esfera do *film noire da* ficção policial. Ele oferece os três estágios importantes para criar conflito, ciúme, rivalidade, traição, revanche e resgate, assim como fazem as histórias de Guinevere e Lancelot, do rei Arthur, as ficções românticas em que a heroína tem de escolher entre dois homens, ou nos *films noirs* em que a moça precisa se decidir entre o chefão, o jovem vagabundo ou o detetive.

Leonardo DiCaprio interpreta o vértice vagabundo do triângulo no *Titanic.* O segredo de seus notáveis poderes de sedução pode ser ele transmitir a máscara arquetípica do rapaz sensível, capaz tanto de efetuar ações masculinas como de demonstrar sensibilidade feminina. Ele está bem escolhido para desempenhar o papel de Jack, um Peter Pan, um *puer aeternus* (eterna juventude) que

permanece jovem para sempre através de sua bela e sacrificai morte. Rose é uma outra Wendy, uma menina vestida em roupa de cama correndo pelo navio, esquivando-se de um malvado Capitão Gancho, enquanto o jovem eterno lhe ensina a voar e abraçar a vida. O *iceberg* e o passar das horas atendem ao mesmo propósito arquetípico do crocodilo que engoliu um relógio na história de Peter Pan. São projeções da Sombra, a força inconsciente que ameaça nos destruir, cedo ou tarde, se não a reconhecermos.

Voltando a nosso passado mítico, o personagem frágil e juvenil de Jack lembra Davi, o matador de gigantes e, em especial, os jovens deuses condenados como Adonis e Balder, que morreram de modo trágico ainda moços. Jack é também um gêmeo de Dionísio, deus da folia, paixão e embriaguez, que atrai o lado selvagem das mulheres, deixando-as loucas. A ébria dança nos porões do navio, na qual Rose fica totalmente encharcada de cerveja, é um verdadeiro festim dionisíaco e sua verdadeira iniciação nesses antigos mistérios, com Jack a conduzindo pela mão.

Jack é um herói, mas de um tipo especializado, um herói catalisador, um caminhante que não é muito modificado pela história, mas que provoca mudanças em outros personagens. Jack é etéreo, uma criação de outro mundo que não deixa rastos, a não ser no coração de Rose. Não há registro dele a bordo do Titanic e ele não deixa legado algum, sequer um vestígio, se excluirmos as lembranças da senhora Rose. Um outro personagem, Bodine, parceiro de Lovett e uma espécie de guardião de limiar para a senhora Rose, chega a sugerir que tudo aquilo poderia ser uma invenção romântica dela, uma história boa demais para ser verdadeira. Como todos os demais passageiros que viajam para o outro mundo, há de se ter fé em Rose.

O personagem da jovem Rose é uma manifestação do arquétipo da "donzela em perigo". Desta maneira, ela é irmã da Bela Adormecida e da Branca de Neve, princesas entre a vida e a morte e acordadas por um beijo; das Doze Princesas Bailarinas resgatadas de seu transe por um jovem que se torna invisível para acompanhá-las no seu mundo; de Psique apaixonada pelo misterioso deus alado Cupido (Eros); de Perséfone raptada para um inferno subterrâneo por um rei cruel; de Helena de Troia arrancada de seu marido violento por um jovem e sensual admirador; e de Ariadne salva de um infeliz casamento pelo ardente deus artístico, Dionísio.

As mulheres rechaçam o arquétipo porque ele perpetua os padrões de dominação e submissão, capazes de encorajar um comportamento passivo e uma atitude de vítima. Todavia, trata-se de um arquétipo que com facilidade proporciona identificação e empatia, representando os sentimentos de qualquer pessoa que já se sentiu impotente, encurralada, ou aprisionada. A "mulher em

perigo" é matéria-prima dos roteiros de cinema e televisão pois cria identificação e solidariedade imediatas, intensificando o envolvimento emocional dos espectadores. No *Titanic*, os espectadores podem tanto lamentar por Rose em seu confinamento quanto se divertir, vendo-a tornar-se livre e independente à medida que rasga a máscara da "donzela em perigo" e alcança a dimensão heroica.

Pode haver também outros fatores específicos no filme que atraiam as mulheres. *Titanic* é um filme cheio de efeitos especiais que não apela para ficção científica, guerra ou aventuras machistas. Ele oferece um espetáculo que não exclui ou ignora os interesses femininos, demonstrando sua dimensão humana através de um melodrama emocional que trata de questões sobre o amor e a fidelidade.

Para os homens, assim como para as mulheres, *Titanic* satisfaz outro contrato com o público, oferecendo uma oportunidade sem par de efetuar uma comparação. O filme oferece exemplos do comportamento humano num contexto de circunstâncias extremas e horrendas que os próprios espectadores podem avaliar. As pessoas podem gostar de especular, da segurança de suas poltronas, como agiriam em tal situação. Como eu teria lidado com o desafio do Titanic? Eu enfrentaria a morte com honra e coragem, ou entraria em pânico, reagindo com um furor egoísta? Eu lutaria pela vida ou me sacrificaria dando lugar às mulheres e crianças no bote salva-vidas?

O filme tem o fascínio de uma colisão de trem ou um desastre na autoestrada. É natural contemplarmos e compararmos quando vemos tais desastres, avaliar nossa sorte em relação à das vítimas. Assistimos com compaixão mas também com alívio, por não estarmos sofrendo. Procuramos lições e tiramos conclusões sobre o destino e a honra a partir do que vemos.

As pessoas descrevem certos filmes como espetaculares, mas se esquecem de que esta palavra vem dos antigos espetáculos romanos, que eram dramas, combates, corridas, jogos e competições ritualísticas apresentados nas arenas e anfiteatros em todo o império. Naquela época, a forma mais emocionante (e cara) de entretenimento era a "Naumaquia", a representação de grandes batalhas navais, na qual as arenas eram inundadas e os espectadores assistiam aos navios abalroando-se uns aos outros e afundando, afogando seus marujos e passageiros.

Titanic é um espetáculo nesta tradição. Vidas foram certamente sacrificadas no empenho de preparar esse espetáculo, e o próprio filme apresenta um banquete fatal, a morte de mil e quinhentas pessoas sendo outra vez encenada para nosso entretenimento e edificação. Há ainda algo de atraente em relação ao espetáculo de morte em tão grande escala, como nos combates dos gladiadores e nos sacrifícios ritualísticos do mundo antigo. Uma vasta quantidade de força vital está sendo descarregada toda de uma vez, e, de uma maneira quase

mórbida, nos deleitamos com isso. Diante da visão de pessoas sendo arremessadas de grandes alturas e se espatifando sobre enormes máquinas nossos olhos se arregalam, como se estivéssemos nos extasiando com a visão da morte. Observamos o mar repleto de rostos congelados em busca de indícios de como morreram e como será quando chegar nossa vez.

O *Titanic* joga com o medo, que tem elevado grau de identificação para o público — o medo universal das alturas, o medo de ser encurralado e aprisionado, medo de se afogar num mar sem fim, medo de fogo e explosões, medo da solidão e do isolamento.

O filme oferece um horror inimaginável. Poderia acontecer a qualquer um. Já que ele apresenta um espectro completo da sociedade de seu tempo, qualquer espectador pode encontrar ali uma identidade, como um próspero membro da classe dominante, como um operário, como um imigrante, como um sonhador, como um amante. E podemos contemplar o fato de que certas forças inexoráveis — natureza, morte, as leis da física, destino, acidente — afetam a todos nós, sem exceção. Por um instante, a história humana é reduzida a um só arquétipo — a Vítima.

Titanic tem um esquema coerente em parte porque observa as unidades de tempo, lugar e tema. O confinamento da história central no tempo em que o transatlântico navega em direção ao seu fim concentra toda a energia dramática. Esta concentração se intensifica na segunda metade do filme, que se segue à série de eventos em tempo real, momento a momento. Confinar a ação em um local, o mundo do navio solitário no mar, transforma-o num microcosmo da vida. Ele é uma ilha de vida num mar morto, assim como esta ilha Terra está à deriva no oceano do espaço. E as ideias e argumentos de *Titanic* são entrelaçados num tecido coerente ao se concentrarem num único tema — o amor nos liberta e transcende a morte.

Cameron abre os braços convocando o público a se identificar com sua história. Há espaço suficiente naquele navio para todos nós. Todos podemos nos identificar com detalhes como o do turco que, enquanto o barco afunda, tenta freneticamente ler um aviso no corredor do navio com a ajuda de um dicionário turco-inglês. Somos todos estrangeiros em algum lugar. Estamos todos no mesmo barco.

O filme tem a intenção de atrair uma ampla variedade de grupos etários. Os mais jovens podem se concentrar na história de amor, os mais velhos são convidados a se identificar com a senhora Rose, que ainda se encontra vivaz e ativa, e a geração do *baby-boom* é representada pelo explorador-cientista e pela neta de Rose.

O filme não chega a ser universal devido à falta de rostos negros ou

asiáticos. Certamente a experiência da escravidão é mencionada como uma metáfora do cativeiro emocional de Rose, embora seja neste ponto que a metáfora sucumbe — a vida mimada de Rose é bem distinta da dos cativos do tráfico negreiro nos porões do Amistad. Entretanto, os símbolos de *Titanic* parecem amplos o bastante para que praticamente todo mundo possa encontrar neles algo de si mesmo.

Cameron se supera como um poeta emocional e visual. *Titanic* é uma tapeçaria, uma tecelagem de tramas e fios. Ele acha poesia trançando a grande história com a pequena história. Ele articula muito bem as conexões, as conexões entre a pequena história de Lovett com a grande história da vida exuberante da senhora Rose, entre a pequena história de Jack e Rose e a grande história do Titanic, que é, por sua vez, parte de uma história ainda maior, a do século XX.

Ele organiza todas essas conexões ao encontrar um símbolo que as concentre e resuma, o estreito buraco de uma agulha por onde passam todos os fios. "O Coração do Oceano", reunindo em seu nome os fios do romance e do mar, é uma metáfora que amarra todas as linhas da trama, transformando-as num esquema coerente. (Cameron utiliza uma aliança de casamento para alcançar efeito semelhante em *O abismo.)*

A joia possui linhagem europeia, pois foi antes uma joia da coroa do desditoso Luis XVI e se apresenta como um ótimo símbolo do tesouro da experiência e sabedoria europeias, de sua arte e beleza, mas também de seus conflitos de classe e de seus derramamentos de sangue.

A atitude da senhora Rose atirando o diamante ao mar no final é uma imagem poética poderosa que reúne todas as linhas da trama para um verdadeiro desenlace, desfazendo todos os nós e oferecendo um acabamento agradável para todos os fios da narrativa. Lovett não consegue o tesouro, mas é tocado pelo amor; Cal tem seus planos frustrados e não consegue nem o coração de Rose, nem o diamante; e a senhora Rose guardou seu segredo e agora o devolve ao mar. Era algo particular entre ela e Jack, coube a ela conservá-lo por todos aqueles anos, cabe a ela agora devolvê-lo.

O público sente o valor material da pedra preciosa — ainda choca ver algo tão valioso ser atirado fora —, mas com este choque toda a experiência de *Titanic* se concentra num símbolo de apagamento da memória. As emoções, as substâncias inconscientes remexidas pelo filme podem retornar a seus lugares, embora a lembrança perdure. Quando a pequena pedra é jogada do navio, percebemos como o cineasta quis que nós víssemos o Titanic. Deixe-o onde está, como um mistério e um monumento à tragédia humana.

A senhora Rose, como todo herói retornando de uma jornada ao inconsciente, estava diante de uma escolha. Devo me exaltar e contar a todo

mundo sobre meu elixir, tentar explorá-lo ou sair pregando a seu respeito? Ou devo simplesmente continuar tocando minha vida, deixar que aquilo que aprendi irradie de mim e, inevitavelmente, mude, desperte e rejuvenesça os que estão à minha volta e, depois, o mundo inteiro? Devo escolher o caminho exterior ou interior para dar expressão a meu elixir? Obviamente, Rose escolheu a segunda opção, contendo e internalizando o tesouro do mundo especial, uma poética lição ensinada pelos contos celtas, nos quais os heróis que retornam e se gabam de suas aventuras no Mundo Subterrâneo só encontraram algas marinhas onde pensavam que achariam um tesouro encantado. Mas os raros, como Rose, guardam os segredos das fadas e vivem uma vida longa e feliz.

James Cameron reverencia seus ancestrais celtas com a música popular que toca sob o convés sempre que a emoção aumenta. Há um forte contraste em relação à música europeia palaciana e à música de igreja tocadas na primeira classe, contribuindo para o clima poético. Trata-se de uma narrativa épica do Titanic contada por um bardo celta, acompanhado de gaitas e harpas como nos tempos passados.

Tudo isso sustentado por uma poesia visual e por coesão estrutural, como o traçado sinuoso de um grafismo celta. Simples polaridades, proa e popa, convés e porão, primeira e terceira classes, luz e escuridão, oferecendo sólidos eixos simétricos para uma composição quase matemática. O esquema de Cameron fornece uma série de metáforas poéticas — o navio como um modelo do mundo, o diamante como um símbolo do valor e do amor, o relógio como um símbolo do tempo fugidio, a estátua de anjo na escadaria principal como uma imagem da inocência de Rose. Nos portentosos acordes de uma música *pop*, o filme oferece metáforas com as quais os espectadores podem se comparar, um conjunto de ferramentas para interpretarem as próprias vidas.

Finalmente, a catarse é o elixir que este filme fornece, o saudável expurgo das emoções que Aristóteles identificou e que o público ainda quer acima de tudo. As pessoas ficaram gratas a essa história por lhes dar a rara chance de sentir alguma coisa. Estamos todos protegidos contra as emoções, e o filme martela seus efeitos surpreendentes e sentimentos intensos até que o mais embotado e resistente espectador acabe tendo alguma reação, aliviando um pouco sua tensão. Cenas de passageiros em pânico lutando pelos barcos salva-vidas, cenas de Jack e Rose batalhando pela sobrevivência e as vítimas aterrorizadas caindo em direção a suas mortes horrendas levam a tensão a um ponto quase insuportável, e ainda assim, deve haver algo de recompensador e satisfatório nisso, pois as pessoas continuam sentadas em suas poltronas e muitas retornam várias vezes em outras sessões. As emoções irradiadas deste filme parecem nunca ser o bastante. Ele dá a oportunidade para sentirmos um arrepio

de horror e para chorarmos com vontade, sensações valiosas em qualquer idade.

A audiência testemunhando este espetáculo experimenta uma provação junto com os personagens. Joseph Campbell costumava dizer que o objetivo do ritual é desgastar e reduzir a pó suas defesas de modo a se abrir para uma experiência transcendente. Desgastar nossas defesas parece ser uma das estratégias de *Titanic*, fazendo-nos sentir um pouco do que os passageiros sentiram ao nos imergir no mundo do Titanic por tanto tempo.

Nestes tempos de cinismo e embotamento, é preciso coragem para ser tão abertamente emocional, tanto por parte do cineasta quanto da audiência. Filmes como *Titanic*, *O paciente inglês*, *Coração valente*, *Dança com lobos* e *Tempo de glória* correm o grande risco de se tornarem exageradamente sentimentais. A penumbra do cinema oferece alguma proteção ao público — que pode chorar em silêncio sem que outros testemunhem sua vulnerabilidade emocional. Mas os cineastas devem expor em público as emoções, sob a luz ofuscante de uma sociedade cínica, e merecem algum respeito por esse ato de coragem.

Nas águas do Titanic

Qual será o efeito a longo prazo de *Titanic* sobre a indústria cinematográfica? Seu sucesso mostra que as apostas altas às vezes compensam. Os valores investidos em grandes produções geralmente são recuperados a longo prazo — mesmo *Cleópatra*, *o* filme que quase afundou a 20th Century Fox nos anos 1960, finalmente acabou resgatando seus custos e é agora uma das joias da coroa para a companhia. *Titanic* obteve lucro muito rapidamente, e seu sucesso sem dúvida animará outros produtores a investir muito na esperança de ter a mesma sorte.

A curto prazo, porém, alguns executivos reagiram fixando limites severos em seus orçamentos. Embora os executivos da Fox e da Paramount tenham ganhado a aposta, eles não se divertiram muito com o período de suspense que antecedeu o lançamento do filme, e não querem sofrer outra vez daquele jeito. É claro que eles reservam a opção de produzir uma exceção da dimensão do Titanic ocasionalmente, se todos os principais executivos da empresa concordarem que vale a pena o risco num determinado projeto.

Provavelmente, serão feitos outros filmes da escala de *Titanic*, e mesmo maiores níveis de qualidade serão alcançados. Sempre haverá público para o espetáculo, em particular para aqueles que nos arrebatam emocionalmente. Por outro lado, os filmes de orçamentos pequenos, no outro extremo do espectro, podem ser mais lucrativos, se considerarmos seus custos. Os mais importantes

estúdios de Hollywood estão aprendendo com o exemplo de cineastas independentes, desenvolvendo filmes de orçamento menor que se destinam a determinadas audiências, de modo a continuar fazendo o lucro fluir enquanto apostam nas grandes produções.

É também provável que os cineastas venham a ser influenciados pela escolha de Cameron e criem roteiros em torno de uma história de amor, o que é amplamente considerado como um fator significativo no sucesso do filme. Está se tornando uma regra prática em Hollywood considerar que uma cara produção de época terá mais chances se apresentar um melodrama romântico, preferivelmente com jovens apaixonados para torná-la convidativa para a maior parte do público que frequenta as salas de cinema.

Alguns críticos temem que a fragilidade do roteiro se torne institucionalizada devido ao fato de *Titanic* ter feito tanto dinheiro, e os futuros roteiristas serão obrigados a reformular seus roteiros a fim de atrair uma grande audiência capaz de compensar os altos orçamentos. Isso não seria nenhuma novidade; estúdios e produtores sempre foram a favor de atrativos mais amplos em produções caras. Porém, pode haver um outro cenário, no qual os espectadores estejam ansiosos por maiores sofisticações e prestigiem os cineastas que mais se empenharem em tornar suas histórias mais inteligentes e universais do ponto de vista emocional.

Sinergia

James Cameron mencionou uma certa sinergia que funcionou com *Titanic*, uma combinação de elementos que, de alguma forma, reunidos, ultrapassam a soma de suas partes. Assim como determinadas combinações de elementos químicos às vezes produzem poderes e possibilidades inesperadas, da mesma maneira os elementos como interpretações, *sets* de filmagens, figurino, música, efeitos especiais, história, contexto, as necessidades do público e a perícia dos artistas envolvidos resultaram num todo misterioso e orgânico, capaz de uma força emocional e transformadora superior à soma das partes individuais.

Parte dessa sinergia é a utilização de motivos e arquétipos da Jornada do Herói, tais como testes, travessias, provações, suspense, morte, renascimento, resgates, fugas, perseguições, casamentos sagrados etc. Esses dispositivos dão à audiência pontos de referência na longa história e contribuem para tornar a trama coerente, visando a um maior efeito catártico. Seguindo a tradição da Jornada do Herói, *Titanic*

explora a morte, mas dá razões para nos entregarmos irrestritamente à vida.

No final das contas, o sucesso do filme é um mistério — um pacto secreto entre o público e a história. Como se estivéssemos dentro do minissubmarino, nós podemos lançar um pouco de luz sobre o mistério, mas no fim devemos simplesmente nos afastar, maravilhados.

O Rei Leão e outros problemas

No verão de 1992, executivos da Disney Feature Animation me pediram para revisar o material de um projeto chamado " Rei da Selva". Este acabou recebendo o título de O *Rei Leão*, que virou um dos desenhos animados mais bem-sucedidos da Disney até hoje, mas na época era apenas uma outra oportunidade para usar as ferramentas da Jornada do Herói e consertar os problemas da história.

Quando me dirigia para o "país da animação" num bairro industrial anônimo de Glendale, Califórnia, resumi mentalmente o que eu sabia sobre o projeto até aquele instante. Tratava-se de um empreendimento incomum, afastando-se da tradição da Disney de adaptar clássicos da literatura popular infantil. Pela primeira vez, tínhamos uma ideia original de história, fabricada por Jeffrey Katzenberg e sua equipe de desenhistas dentro de um jato da companhia. Eles estavam voltando de Nova York de avião, após assistirem à pré-estreia de seu trabalho mais recente, *A Bela e a Fera*.

Katzenberg, recentemente convertido e entusiasta do desenho animado, envolveu os desenhistas numa discussão sobre o instante em que sentiram pela primeira vez a chegada da vida adulta. Ele relatou sua própria experiência quando pressentiu que se tornara um homem e todos se deram conta de que se tratava de algo interessante, capaz de virar um filme. Começaram então a conversar sobre formatos e locações que poderiam sustentar aquela história e acabaram chegando à ideia de fazê-lo inteiramente no mundo dos animais africanos. A Disney não havia realizado um desenho animado exclusivamente sobre animais desde *Bambi*, em 1942, portanto a ideia parecia fresca e também capaz de atrair a simpatia do público pela vida selvagem. Evitariam dessa forma alguns dos problemas inerentes à animação de seres humanos. Para desenhar personagens humanos, é preciso representar um grupo étnico particular e escolher determinadas cores de pele e cabelos, dados que podem impedir o público com características diferentes de se identificar plenamente com os personagens. Grande parte dessas limitações foi eliminada com o uso de animais, tornando menos relevantes as preocupações humanas em relação à raça e à genética.

Uma história de pai e filho foi desenvolvida inspirada em *Hamlet.* Katzenberg queria sustentar os desenhos animados com elementos da trama de várias fontes, de maneira que o tratamento dado à *Odisseia* ou a *Huckleberry Finn* fosse alinhavado aos temas e estrutura de /Aconteceu *naquela noite* ou *48 horas. O Rei Leão* tinha elementos de *Bambi*, mas ficou mais rico e complexo ao adotar alguns elementos da trama de *Hamlet.* Entre eles, o tio invejoso que elimina o pai do herói e assume injustamente o trono, e um jovem herói despreparado, que aos poucos ganha força e contra-ataca.

Uma das minhas primeiras tarefas, após ler o "Rei da Selva" foi ler *Hamlet* cuidadosamente e extrair elementos que poderiam ser usados no roteiro. Efetuei uma análise da Jornada do Herói em *Hamlet* para ilustrar seus pontos e movimentos cruciais, em seguida, relacionei várias de suas frases memoráveis que os roteiristas poderiam utilizar à vontade, a fim de evocar as conexões shakespearianas. Os desenhos animados da Disney foram concebidos para funcionar em todos os níveis da audiência, com *gags* físicos para as crianças mais novas, ações e tiradas irreverentes para os adolescentes e piadas subliminares para os adultos. Algo de Shakespeare entrou no roteiro, especialmente através do personagem de Scar, o vilão, dublado pelo ator inglês Jerermy Irons. Ele forneceu referências desfiguradas de Hamlet de um modo cômico e irônico, dando uma piscadela cúmplice para o público adulto.

Ao chegar no complexo de desenho animado da Disney, ingressei no mundo especial que se tornaria O *Rei Leão.* Em todos os compartimentos onde trabalhavam os desenhistas havia fotos e desenhos colados nas paredes com imagens de safáris africanos a fim de lhes oferecer inspiração. Os *storyboards* foram apresentados e eu me reuni com os desenhistas e projetistas para assistir à mais recente apresentação dos diretores, Rob Minkoff e Roger Ailers.

Lá estava uma oportunidade para testar algumas ideias da Jornada do Herói num projeto importante. Eu era um no meio de literalmente centenas de pessoas dando suas opiniões sobre a história, mas por um instante tive a chance de influenciar o produto final através de minhas reações e argumentos. Fiz algumas anotações enquanto os desenhistas expunham a história que iria se tornar *O Rei Leão.*

Ao ritmo de *"The Circle of life"* (o ciclo da vida), os animais africanos se reúnem para homenagear o nascimento de um jovem leão, Simba, cujo pai é Mufasa, que governa a região de Pride Rock. Um dos convidados da cerimônia é um velho e estranho babuíno, Rafiki, que é expulso pelo conselheiro do rei, um pássaro atarantado chamado Zazu. Simba se torna um leãozinho atrevido que canta "O que eu quero mais é ser rei". Desobedecendo seu pai, ele escapa e vai explorar um fantasmagórico cemitério de elefantes com sua amiguinha, a leoa

Nala, e lá são aterrorizados por três hienas comicamente assustadoras, capangas do invejoso irmão de Mufasa, Scar. Mufasa os socorre mas repreende severamente Simba por tê-lo desobedecido.

Simba está começando a aprender as lições da realeza com seu pai, quando este é cruelmente morto num estouro de uma manada de antílopes, graças a uma ardilosa intervenção de Scar. Scar faz com que Simba pense ter sido o responsável pela morte do próprio pai e o leãozinho, temendo ser assassinado por Scar, foge para o deserto, como Hamlet deixou a corte da Dinamarca depois de seu tio matar seu pai.

No segundo ato, Simba, atormentado pela culpa, chega ao mundo especial de uma viçosa área da floresta onde encontra dois companheiros engraçados, o tagarela suricato Timão e o rechonchudo javali Pumbaa, representando Rosenkrantz e Gildenstern na trama. Para ajudá-lo a livrar-se daquele sentimento de culpa, eles lhe ensinam a filosofia "cuca fresca" de "Hakuna Matata" e lhe mostram como viver na selva desfrutando um interminável banquete de insetos. Simba cresce e se transforma num saudável leão adolescente e, um dia, se depara num encontro tenso com outro leão que estava ameaçando Pumbaa. No entanto, percebe que se trata de Nala, que virou uma bela e vigorosa leoa. O amor surge entre os dois num dueto romântico. Mas Nala tem uma missão. Ela conta para ele como Scar tornou-se um tirano em Pride Rock, escravizando os animais e tentando se acasalar com ela. Ela implora seu retorno para assumir seu lugar de direito como rei. Assombrado pela culpa e inseguro quanto à sua força, Simba hesita. Como vários heróis, ele não está ansioso por deixar os prazeres do mundo especial. Porém, o espírito de seu pai aparece (como o fantasma do pai de Hamlet no primeiro ato da peça) e o encoraja a encarar seu destino.

No terceiro ato, Simba se livra de sua culpa, volta à Pride Rock e enfrenta Scar. Uma batalha feroz é então travada. A "virilidade" de Simba e seu direito de ser rei são colocados à prova. Os aliados de Simba vêm em seu auxílio e Scar perde o poder com um toque de justiça poética, lembrando o modo como ele provocou a morte de Mufasa. Simba assume o lugar de seu pai e o "Ciclo da Vida" prossegue.

Ao término da apresentação, não foi difícil perceber os elementos da Jornada do Herói em *O Rei Leão.* Simba é um herói clássico cujo mundo comum é o do privilégio e da certeza de que um dia será rei. Seu primeiro chamado é o pedido de seu pai para que cresça e encare as responsabilidades do reinado. Conquistar o direito de governar sua terra como rei é uma metáfora para a idade adulta em muitas fábulas e contos de fada. Sua insolência e desobediência constituem uma recusa do chamado. Ele recebe outros chamados — a tentação de explorar as zonas proibidas, um chamado do amor infantil de Nala e, mais

drasticamente, a morte de seu pai que o insta a ingressar numa outra fase da vida na qual ele precisa fugir para sobreviver.

Simba tem vários mentores ao longo da história. Seu pai é seu primeiro grande professor, mostrando-lhe o caminho para o reino e o Ciclo da Vida, mas Simba também aprende diplomacia e a arte de governar com Zazu, e algumas coisas sobre o aspecto mágico da vida com Rafiki. No segundo ato seus mentores são Timão e Pumbaa, ensinando-lhe seu estilo de vida Hakuna Matata. Ao final do segundo ato, Nala vem e ensina-lhe sobre o amor e a responsabilidade, e o espírito de seu pai é um mentor sobrenatural encorajando-o a enfrentar sua sina. No clímax, Nala, Timão e Pumbaa se tornam seus aliados contra Scar. Nala se revela também uma espécie de camaleoa do ponto de vista de Simba, deixando drasticamente de ser uma leoazinha brincalhona para se transformar numa esbelta e poderosa leoa, apresentando-lhe uma face do amor, mas também exigindo que faça algo para salvar seu reino.

A energia da sombra se manifesta em Scar e seus serviçais, as hienas. Scar representa o lado sombrio do reinado, totalitário e insensível. Ele pode ser interpretado como um modelo rude da idade adulta, na qual as primeiras feridas causadas pela vida se tornam desculpas para inveja, cinismo, sarcasmo e um complexo de vítima que se transforma em tirania, quando a vítima de toda uma vida finalmente alcança o poder. Ele representa as possibilidades sombrias em nosso herói, Simba. Se Simba não se libertar de sua culpa e assumir suas responsabilidades, poderá ficar igual ao tio, um macho velhaco vivendo amargamente nas margens, à espera de um mais fraco a quem explorar. As hienas são uma forma de vida inferior à dos leões, vivendo de carniças em vez de caçarem com nobreza. São rufiões que seguem prontamente o tirano porque se divertem atormentando e submetendo suas vítimas.

Rafiki, o babuíno maluco que é um misto de médico e feiticeiro, era um dos personagens mais interessantes no roteiro, combinando elementos de um mentor e de um pícaro. Nas primeiras versões da história, senti que sua utilidade não estava clara. Ele era usado para efeito cômico, como um cara lunático que aparecia para fazer ruídos mágicos mas que não merecia respeito. O rei o via como um estorvo e Zazu, o pássaro conselheiro do rei, o afugentava cada vez que tentava se aproximar do pequeno Simba. Ele tinha pouca função no roteiro após a primeira cena, e aparecia basicamente para dar um relevo de comicidade à história, mais um pícaro do que um mentor. Na reunião que se seguiu à apresentação do *storyboard*, sugeri que o levássemos um pouco mais a sério como mentor. Talvez Zazu ainda se mostrasse desconfiado e tentasse afastá-lo, porém, Mufasa, mais sábio e compassivo, o deixaria se aproximar do filhote. Tive o impulso de acentuar os aspectos ritualísticos do momento, fazendo

referência aos rituais de batismo, ou às cerimônias de coroação nas quais o novo rei ou rainha recebe na testa a aplicação de um óleo sagrado. Rafiki poderia abençoar o leãozinho, talvez com um suco de frutos silvestres ou outra substância da selva. Um dos desenhistas disse que Rafiki já possuía uma bengala com estranhas cabaças amarradas a ela e teve a ideia de que Rafiki poderia quebrar uma delas num gesto enigmático e marcar a fronte do pequeno leão com um líquido colorido.

Pensei também nos rituais iniciáticos de várias religiões, nos quais livros, imagens e artefatos sagrados são expostos para veneração. Lembrei-me das igrejas católicas que frequentei quando era jovem, que elas tinham vitrais nas janelas estrategicamente colocados para criar efeitos surpreendentes, quando os raios de luz colorida caíam sobre o altar. Ocorreume que, quando Rafiki ergue o bebê leão para mostrá-lo aos animais ali reunidos, um raio de sol poderia surgir no meio das nuvens e iluminar o filhote, conferindo uma chancela divina à singularidade daquele bebê e à linhagem real de Mufasa. A energia concentrada na sala de reunião naquele instante foi tanta que parecia estalar no ar. Aquela imagem alcançou várias mentes de uma vez e eu experimentei o *frisson,* o arrepio nas costas que sempre me mostra quando uma ideia exprime a verdade da história.

Uma questão calorosamente discutida nesta etapa foi a morte de Mufasa. Alguns membros da equipe julgaram que a representação gráfica da morte de uma figura paterna (ainda que se tratasse de animais) era por demais intensa. Nos *storyboards,* Mufasa fica encurralado e morre num estouro de uma manada de antílopes e o jovem Simba é visto se aproximando, cutucando e cheirando o cadáver, procurando sinais de vida, mas por fim entendendo que seu pai morreu. Algumas pessoas acharam que isso era forte demais para as crianças.

Outros argumentaram que a Disney sempre mostrou os lados sombrio, trágico e brutal da vida, e que, embora muito criticada por isso, tais cenas fazem parte da tradição da companhia, desde a morte da mãe de Bambi até a morte de *Old Yeller* (no Brasil, *O meu melhor companheiro),* o cão da família no filme de mesmo nome. Walt enfrentou uma rajada de controvérsias em relação à morte de Old Yeller e mais tarde percebeu que a morte de um personagem querido seria uma quebra de seu contrato com o público. Quando essa questão voltou à tona com a adaptação para desenho animado de *O livro da selva,* Walt determinou: o urso não morre!

Ao final, foi decidido que *O Rei Leão* confrontaria a morte diretamente, e a cena foi filmada como havia sido desenhada no início. Os argumentos que prevaleceram foram de que o filme estava almejando o realismo de um documentário sobre a natureza, que o público estava acostumado a ver

abordagens realistas da violência animal, e estávamos fazendo um filme para todo o espectro de espectadores, não apenas para crianças que poderiam ficar traumatizadas com a cena. Concordei com essa escolha, considerando que era algo autêntico do mundo animal o que estávamos tentando descrever, mas fiquei um tanto decepcionado quando o filme então se desgarra do realismo no segundo ato, com uma comédia despreocupada tomando o lugar do que deveria ter sido uma luta pela sobrevivência.

Eu me senti incomodado com um elemento estrutural no primeiro ato — a excursão ao assustador Cemitério dos Elefantes. Instintivamente, achei que, embora a ideia desse uma boa cena, aquele não era o lugar adequado. É uma visita sombria no país dos mortos, e ficaria mais apropriada como um estágio para a provação no segundo ato. O primeiro ato já estava bastante sobrecarregado com a morte do pai de Simba, e achei que a sequência do Cemitério de Elefantes não só tornava o primeiro ato longo demais como também o oprimia com uma energia funesta. Sugeri que guardássemos a cena do cemitério como uma caverna oculta para uma crise central de morte e renascimento no segundo ato, e substituíssemos a cena do primeiro ato por qualquer outro tipo de transgressão por parte de Simba, testando a paciência do seu pai, porém, num tom mais leve, menos mórbido. Esta sugestão não foi aceita e quem poderá dizer se teria feito alguma diferença?

Sinto, contudo, que o filme ficou enfraquecido pela virada que dá no segundo ato. O realismo quase fotográfico das cenas dos animais no primeiro ato é substituído por um estilo mais ultrapassado de desenhos da Disney, especialmente a participação cômica de Timão e Pumbaa. Simba é um carnívoro em crescimento e não há nada de realístico na sua dieta de insetos. Penso que o filme perdeu uma ótima oportunidade de prosseguir com o que prometera ao final do primeiro ato: uma série autêntica de testes, conduzindo a uma provação com risco de vida, no ponto central. Alguém deveria ter ensinado a Simba técnicas reais de sobrevivência, como rastejar sua presa, caçar e lutar pelo que é seu. Eu ofereci várias possibilidades. Timão e Pumbaa poderiam lhe ensinar essas coisas, ele poderia encontrar um outro leão que o ajudasse a adquirir técnicas de sobrevivência, ou então Rafiki poderia aparecer e dar continuidade aos ensinamentos de Mufasa. Insisti que criássemos uma cena em que Simba fosse de fato testado, uma verdadeira provação na qual descobriria sua força madura numa briga com um crocodilo, um búfalo, um leopardo, ou outro temível adversário.

O desenvolvimento de Simba, passando de um filhote amedrontado para um garboso leão adolescente foi tratado de modo muito rápido, na minha opinião, com pouca passagem gradual da idade até o vermos, mais velho, atravessando o

rio sobre um tronco de madeira. Uma montagem com cenas mostrando como aprendeu a caçar, primeiro de maneira cômica, depois com maior segurança, teria resultado numa narrativa mais eficaz. Timão e Pumbaa fornecem o tão necessário alívio cômico à história, mas falham na dramatização dos estágios de desenvolvimento de Simba e das lições individuais que este precisa aprender. Eles lhe ensinam como relaxar e se divertir, mas não lhe dão aquilo de que realmente precisa. As lições aprendidas no segundo ato (deite-se, acalme-se, curta a vida, não se estresse, seja um pouco infame e vulgar, reconheça o amor quando se deparar com ele) não preparam Simba para a provação que terá de enfrentar no final.

Na minha opinião, contudo, Rafiki tinha mais coisas a fazer nesta história. Queria que ele fosse mais como Merlin, um personagem sábio e experiente que talvez tivesse sido o conselheiro do rei no passado, que finge ser louco para parecer inofensivo ao usurpador, e que está encarregado de tomar conta do jovem príncipe, treinando-o para o momento em que estará pronto a assumir o trono que lhe é de direito. Sugeri trazê-lo para o segundo ato como mentor que acompanha Simba no mundo especial, dando ao herói algo de que precisa para concluir sua jornada e enfrentar a morte. Rafiki era necessário para ensinar-lhe lições verdadeiras de sobrevivência, aquelas que Timão e Pumbaa eram incapazes de transmitir. Eu previa Rafiki surgindo logo após a chegada de Simba ao mundo especial para guiá-lo na série de testes que o prepariam para quando se defrontasse com Scar. Evidentemente, Timão e Pumbaa ainda estariam presentes com seu agradável alívio cômico.

O personagem de Rafiki cresceu de maneira significativa durante o restante do processo de desenvolvimento. Os desenhistas acabaram transformando-o num verdadeiro mentor, um mestre zen um tanto rude, que orienta Simba com conselhos importantes e críticas severas, assim como lhe dá o dom da inspiração, conduzindo-o à visão do espírito de seu pai. Ele não está tão ativo ou presente como eu gostaria, embora algumas breves cenas tenham sido acrescentadas na primeira metade do segundo ato. Rafiki testemunha a devastação que Scar promove em Pride Rock e, acreditando que Simba está morto, pinta melancolicamente sua imagem na parede da caverna. Mais tarde, os poderes xamanísticos de Rafiki lhe dirão que Simba ainda está vivo e, após adicionar uma juba de leão ao desenho, ele parte para convocar o jovem herói a assumir seu destino.

Rafiki realmente entra em ação ao final do segundo ato, ao levar Simba em busca de uma visão que possui elementos de um chamado e de recusa, e de uma provação, na qual Simba tem um encontro com a morte (o fantasma de seu pai) e conquista a recompensa na forma de uma autoconfiança e uma determinação

mais acentuadas.

O encontro com o fantasma de seu pai é outro "empréstimo" feito a *Hamlet,* embora na peça de Shakespeare o jovem herói encontre o fantasma de seu pai no primeiro ato. Isso resultou numa cena poderosa de O *Rei Leão,* apesar de ter ficado confuso para crianças de menor idade. Quando assisti ao filme, ouvi crianças na plateia perguntando a seus pais questões como "Ele não estava morto antes?" e "Ele ficou vivo novamente?". A aparição do pai-fantasma é dramática e comovente, porém, funciona basicamente nos níveis verbal e intelectual. Simba recebe conselhos encoraja-dores, mas as lições não são dramatizadas sob a forma de testes. O ensinamento de Rafiki é mais satisfatoriamente concreto e físico — o babuíno xamã dá-lhe um tapa na cabeça para ensiná-lo a deixar seus enganos para trás.

No momento da apresentação do *storyboard,* os detalhes sobre o retorno de Simba para Pride Rock ainda não haviam sido elaborados. Várias opções foram discutidas. Simba poderia deixar o mundo especial com Nala, Timão e Pumbaa, concordando em enfrentar Scar juntos. Simba e Nala poderiam ir juntos, depois de se despedirem de Timão e Pumbaa, que poderiam reaparecer mais tarde, tendo mudado de ideia. A decisão final foi deixar Simba partir sozinho durante a noite, deixando Nala, Timão e Pumbaa acordarem no dia seguinte e descobrirem que ele se fora. Rafiki lhes conta que Simba partiu para retomar o trono e eles correm para alcançá-lo.

O terceiro ato avança rapidamente para o clímax, embora pareça um tanto pesado por conta da persistente culpa que persegue Simba, acreditando ter sido responsável pela morte de seu pai. Scar faz com que essa culpa volte a atormentá-lo, na esperança de colocar os demais leões contra Simba, ao forçá-lo a admitir sua responsabilidade pela morte de Mufasa. Acho que os roteiristas pegaram pesado nesse ponto, fazendo a história parecer túrgida e excessivamente melodramática, além de transformar Simba num herói moderno movido pela angústia, mais apropriado a um romance do que a um desenho animado sobre a vida selvagem. Todavia, isso oferece um momento de ressurreição no qual Simba enfrenta um teste final ao aceitar a responsabilidade pela morte de seu pai, em vez de fugir dela.

O Rei Leão pode ser acusado de dar mais importância aos personagens machos e deixar de lado a energia das personagens fêmeas. Nala é bem resolvida, mas a mãe de Simba é pouco utilizada e passiva. Ela poderia ter sido mais importante, ajudando a treinar Simba no primeiro ato e resistindo a Scar no segundo. Este desequilíbrio foi abordado na versão teatral de Julie Taymore de *O Rei Leão,* que dá mais peso e ação às personagens fêmeas e transforma Rafiki numa xamã.

Houve um suspense considerável envolvendo o lançamento de *O Rei Leão.* Nenhum de nós da produção sabia como a plateia reagiria ao filme. Os desenhos animados de longa-metragem da Disney estavam ganhando popularidade desde *A pequena sereia* e *A Bela e a Fera,* e muitos se perguntaram se *O Rei Leão* conseguiria superá-los. Para o alívio de todos, ele se saiu ainda melhor, tornando-se o desenho animado de longa-metragem mais bem-sucedido até hoje, e o filme mais lucrativo da história. Por quê? Em parte, porque as pessoas adoraram o desenho dos animais e a exuberante música de ritmo africano, mas também graças ao poder universal dos padrões da Jornada do Herói na sua história. O desafio de crescer e reivindicar seu lugar de direito no mundo é um motivo clássico da Jornada do Herói que naturalmente toca em algo profundo dentro de várias pessoas. Os ciclos habituais da Jornada não foram os únicos princípios que orientaram *O Rei Leão* — na verdade, algumas vezes, eles foram superados por outros fatores, como a comédia rasteira e o puro divertimento —, mas posso dizer que se trata de um caso em que eles foram aplicados conscientemente para tornar a obra mais ao gosto de uma ampla audiência e mais satisfatória do ponto de vista dramático.

A Jornada do Herói em *Pulp Fiction: Tempo de violência*

Com referências ao roteiro de Quentin Tarantino, baseado em histórias de Tarantino e Roger Roberts Avary

Nos últimos anos, o filme que mais despertou o interesse do público jovem foi *Pulp Fiction.* As pessoas quiseram saber como era possível encontrar a estrutura da Jornada do Herói naquele filme. Seu desafio às convenções de estrutura, conteúdo, enquadramento, diálogo e edição intrigou a todos. Foram apreciados sua intensidade apaixonada e seu humor sarcástico. Alguns se sentiram ofendidos pela sua vulgaridade e pelas cenas de violência, mas a maioria admirou o filme por comprovar que um assunto heterodoxo e um estilo intransigente poderiam entreter e fazer muito sucesso. Entretanto, apesar das qualidades inovadoras, *Pulp Fiction* pode ser interpretado com as velhas e confiáveis ferramentas da mítica Jornada do Herói. Visto assim, o filme de fato apresenta pelo menos três jornadas distintas para três heróis diferentes: Vincent, Jules e Butch.

O espelho pós-moderno

Os jovens podem ter reagido favoravelmente a *Pulp Fiction* porque o filme

reflete a sensibilidade artística pós-moderna com a qual cresceram. O pós-modernismo é resultado de um mundo despedaçado, fragmentado em milhões de pedaços por um século de guerra, dilaceração social e rápidos avanços tecnológicos. As portas da percepção foram arrombadas pelas máquinas e pelo ritmo frenético da era eletrônica. Os jovens agora se conscientizam através de um bombardeio de alta intensidade de imagens aleatórias e breves segmentos de histórias arrancados de todos os estilos anteriores de arte e literatura. Esses fragmentos podem possuir uma consistência interna e obedecer algumas regras do mundo das histórias antigas, mas eles tomam de assalto a consciência dos jovens sem nenhuma ordem aparente.

Os jovens percebem o mundo como reflexos num espelho estilhaçado, ou surfam pelos canais de televisão cortando por si só as histórias, ou assistem às histórias picotadas para eles pelas edições em estilo MTV. Estão acostumados a fazer um malabarismo com os diálogos das histórias, os períodos de tempo e os gêneros numa velocidade desconcertante. Por causa da natureza arquivista da televisão, constantemente misturando imagens e eras, os jovens pós-modernos vivem uma multiplicidade de estilos. Essa geração consegue se habituar com tendências que vão dos *hippies* dos anos 1960 aos fanáticos por *heavy metal,* dos caubóis aos surfistas, dos *gangsta* aos *grunges* e aos WASP, a elite branca americana. Eles dominam idiomas e atitudes de todas essas opções e até mais. Em seus computadores multimídia-interativos, ficam à vontade selecionando fragmentos aleatórios de entretenimento e informação, sem se preocuparem com as antigas noções de tempo e sequência.

O filme *Pulp Fiction* reflete a condição pós-moderna, tanto no estilo quanto no conteúdo. O pós-modernismo fica mais aparente em sua estrutura incomum, que ignora o respeito convencional do cinema por um tempo linear. As sequências parecem ter sido fatiadas pela espada de um samurai e lançadas ao ar, embora, na verdade, a ordem das cenas tenha sido cuidadosamente selecionada para desenvolver um tema coerente e produzir um efeito emocional definido. Os sinais de pós-modernismo estão também presentes no conteúdo do filme. A boate onde Vincent e Mia dançam é um microcosmo pós-moderno perfeito. Os personagens contemporâneos se encontram num ambiente povoado por ícones de eras passadas — Marilyn Monroe, James Dean, Elvis Presley, Jayne Mansfield, Ed Sullivan, Buddy Holly, Dean Martin e Jerry Lewis. A maioria dessas pessoas está morta, mas elas seguem vivendo misteriosamente através de suas imagens imortais. Vincent e Mia executam danças que eram novidade nos anos 1960 ao som

de músicas que há trinta anos não eram ouvidas no cinema. *Pulp Fiction* faz parte da corrente da cultura *pop,* emanando do inconsciente coletivo atual,

saturado de imagens e sons de épocas anteriores.

Relatividade e cultura global

Pulp Fiction é também pós-moderno em seu senso de relatividade cultural. Embora o filme se passe na América, ele foi rodado com as lentes de uma cultura mundial e com um ponto de vista global. Os personagens estão constantemente comparando uma cultura à outra, um conjunto de padrões ao outro. Jules e Vincent discutem o modo peculiar como o *fast-food* americano é nomeado e consumido em outros países, e se admiram com as leis antidrogas de outras terras. Butch, o boxeador americano, faz comparações com uma motorista de táxi sul-americana sobre os nomes das pessoas em culturas diferentes — o nome hispânico dela é poético e cheio de significados, "ao passo que na América", diz ele," nossos nomes não significam absolutamente nada". Esta conscientização de outras culturas pode ter contribuído para a popularidade mundial do filme.

Os personagens em *Pulp Fiction* estão envolvidos num debate sobre os sistemas de valores, refletindo a noção pós-moderna de que não existe mais um único código de ética que seja adequado. Jules e Vincent questionam o significado moral das massagens nos pés e a importância cósmica de um padrão de buracos de balas. Onde Vincent vê um acidente sem sentido que não exige nenhuma reação, Jules vê um milagre divino, exigindo uma mudança total de comportamento. No universo pós-moderno, tudo é relativo, e os valores morais são as mais relativas de todas as coisas. Embora os espectadores tenham visto Jules como um frio assassino, ele pode parecer um herói comparado àqueles que o rodeiam. A história parece dizer que os estreitos julgamentos de valores da sociedade ocidental em relação à moralidade estão ultrapassados. No novo mundo, cada um deve selecionar seu código moral, defendê-lo ardentemente e viver ou morrer por ele.

O Eterno Triângulo em Pulp Fiction

Uma das correntes da cultura *pop* mais exploradas por *Pulp Fiction* é a tradição do *film noir* e suas fontes, os livros policiais dos anos 1930 e as revistas do gênero publicadas em papel jornal (daí a associação com polpa, *pulp)* da década de 1940. Como em *Titanic,* o filme emprega o poderoso arquétipo do Eterno Triângulo. O chefão de *Pulp Fiction* é Marsellus Wallace, misterioso

manda-chuva do mundo do crime; a Mocinha é Mia, esposa de Marsellus; e Vincent é o Mocinho que, como de costume, acaba se apaixonando pela Mocinha, sendo colocada à prova a fidelidade deles ao chefão. Vincent passa pela sua provação sem trair o chefão, como um cavaleiro em busca do Graal que se recusa a entregar-se às intensas tentações carnais. Mas, como veremos, em outra esfera, numa outra ramificação de sua Jornada do Herói, Vincent fracassa num teste mais espiritual.

"Prólogo" — Um Mundo Comum

No segmento inicial de *Pulp Fiction*, chamado de "Prólogo", dois jovens estão sentados conversando num desses restaurantes populares e tradicionais de Los Angeles. 0 que poderia ser mais comum do que esse mundo? No entanto, acontece que este rapaz (Pumpkin) e esta moça (Honey Bunny) estão discutindo os prós e contras de várias formas de assalto à mão armada. É um tipo diferente de mundo comum, um submundo de criminosos de baixa categoria, o mundo que a maioria de nós não gosta de imaginar. É horrível pensar que à nossa volta estão legiões de ladrões estúpidos esperando uma oportunidade para nos roubar ou matar, talvez um deles sentado diante de nós em nosso restaurante preferido de estilo anos 1950.

As primeiras palavras de Pumpkin são características de uma recusa — "Não, esqueça, é muito arriscado. Não quero mais fazer isso." Aparentemente, Honey Bunny acabou de emitir um chamado propondo-lhe roubarem outra loja de bebidas, o ramo criminal em que atuam (seu mundo comum). Enquanto refere-se de modo aviltante aos asiáticos e judeus que administram as lojas de bebidas, com seu sotaque britânico, Pumpkin tenta convencer a si mesmo e a Honey Bunny a roubarem aquele restaurante em que estão, onde não há seguranças ou câmeras, e onde os empregados não têm necessidade de bancar o herói. Ele cita um mentor qualquer, lembrando a história de um assalto a um banco em que os assaltantes usaram apenas o terror e a malandragem para controlar a situação. À força de se excitarem mutuamente,

Pumpkin e sua namorada maluca fazem a travessia do limiar, sacando suas armas e levantando a possibilidade de disseminar uma matança imediata. Então, com o som retro de uma banda de *surf music,* aparecem os créditos e entramos na parte central do filme.

A sequência inicial exercita uma regra cinemática que diz que a "desorientação leva à sugestionabilidade". Você não sabe se esses marginais são os heróis da história ou, como se verá, meras "molduras". A intenção do cineasta é deixá-lo um pouco desorientado, se perguntando sobre a importância deles no

filme. Você também fica imaginando qual será o destino daqueles dois personagens coléricos e o das pessoas no restaurante.

Vincent e Jules

Agora, pela primeira vez, vemos nossos dois protagonistas, Vincent Vega e Jules Winnfield, rodando num enorme carro americano. Eles, também, estão em seu mundo comum tendo uma conversa mundana sobre as sutis diferenças entre cardápios de *fast-food* e entre costumes nos países da Europa. Vincent passou algum tempo na Europa, onde as coisas são diferentes — um Big Mac é chamado de Le Big Mac na França, e as leis sobre drogas em Amsterdã são outras. Ele esteve num mundo especial e tem o ar experiente de um herói revivendo uma aventura anterior.

Vincent e Jules param num prédio e apanham suas armas no porta-malas do carro. A impressão é de que se trata apenas

de mais um dia de trabalho no escritório, uma tarefa de rotina em seu mundo comum.

À medida que se aproximam do apartamento onde irão realizar sua missão, a conversa é direcionada para Mia (uma camaleoa), esposa do homem que comanda a rede criminosa, Marsellus Wallace (o chefão). Este é o primeiro sinal de um chamado à aventura para Vincent, que foi colocado numa posição difícil ao ser designado por Marsellus para acompanhar sua esposa numa saída enquanto este estiver na Flórida. O risco desse Chamado fica claro (uma forma de recusa) na complexa discussão filosófica sobre massagens nos pés. Jules comenta que um gângster de Samoa, chamado Antwan Rockamora, foi atirado de sua varanda só porque massageou os pés de Mia. Jules considera o castigo desproporcional ao crime, mas Vincent sabe muito bem que uma massagem nos pés pode ser uma experiência sensual capaz de acabar com a vida de uma pessoa. Assim mesmo, ele aceita o Chamado e acompanhará Mia. Ele promete não se meter em encrenca com Mia e nega que se trate de um verdadeiro encontro, mas Jules se mostra cético.

Após uma longa pausa ao lado da porta, eles efetuam a travessia de um limiar, entrando no apartamento de Três Rapazes que estão "obviamente numa enrascada". Eles têm algo que Marsellus Wallace quer para si, e aparentemente eles tentaram enganá-lo num negócio envolvendo o conteúdo de uma mala misteriosa. Jules ameaça o líder dos três, Brett, e o intimida comendo seu *fast-food* e lhe questionando sobre o lugar onde o comprou. Não é um hambúrguer do Wendy's ou do McDonald's, é um Big Kahuna. Kahuna é uma magia havaiana, o que sugere a aproximação de uma grande mágica. Sem dúvida, é mágico o que

se encontra dentro da mala, cujo conteúdo brilha hipnotizando Vincent, quando este a abre para verificar o que há no seu interior. O que contém a mala? Não importa, pois trata-se apenas de um MacGuffin (artifício para o desenvolvimento de uma trama, termo inventado por Hitchcock) e, seguindo a tradição do mestre do suspense, Tarantino nunca se dá ao trabalho de revelar o que é realmente. Basta que seja alguma coisa importante para os personagens, algo pelo que valha a pena arriscar a vida. É um Santo Graal ou o Velocino de Ouro, um símbolo de todos os desejos que levam os heróis à sua procura.

Diante dos jovens apavorados, Vincent e Jules são os arautos trazendo um chamado fatal, agindo nesse momento como aliados da Morte, serviçais da sombra. Eles são agentes de Nêmesis, a deusa da retribuição, que castiga aqueles que desrespeitam a ordem divina. O deus, neste caso, é Marsellus Wallace. Brett e Roger ofenderam o chefão ao tentarem trapaceá-lo num negócio envolvendo a mala. Jules manifesta seu poder atirando em Roger sem mais nem menos. Antes de executar Brett, Jules realiza seu ritual, recitando uma passagem da Bíblia, Ezequiel 25:17, que é sua marca registrada:

"O caminho do homem honrado é cercado por todos os lados pelas iniquidades do egoísmo e pela tirania dos homens maus. Abençoado aquele que, em nome da caridade e da boa-vontade, protege os fracos no vale das trevas, pois ele é o verdadeiro defensor do irmão e o descobridor de crianças perdidas. E descarregarei sobre eles grande vingança e furiosos castigos se tentarem envenenar e destruir meu irmão. E saberás que sou o Senhor quando tiver executado minha vingança sobre vós."

Trata-se, de fato, de uma declaração do tema do filme, uma complexa declaração que pode ser interpretada de várias maneiras. Com esta leitura, Jules parece se identificar somente em parte com a mensagem, a parte sobre a "grande vingança e furiosos castigos" pois ele e Vincent descarregam suas armas em Brett quando o discurso chega ao fim.

Então ocorre um milagre. Enquanto o amigo de Jules, Marvin, que estava ali o tempo todo, resmunga no chão, um quarto rapaz irrompe dentro da sala, disparando fogo pesado sobre Jules e Vincent. 0 milagre é que as balas parecem não fazer efeito. O Rapaz é arremessado para longe com o impacto dos tiros com que Jules e Vincent revidam.

Esta sequência estabelece o Mundo Comum para os protagonistas deste fio da história. Eles são executores de ordens de um poderoso gângster, estão um ou dois graus acima do nível do jovem casal no restaurante, pouca coisa.

Estão tentando elaborar um sistema ético entre si, e se preocupam com os limites da honra e do dever. Os heróis gêmeos estão viajando pela mesma estrada até então, mas seus caminhos irão em breve se separar por causa das diferentes

reações que terão em relação ao milagre que acaba de acontecer.

"Vincent Vega e *a esposa de Marsellus Wallace"*

O título acima, que vemos surgir na tela, esclarece que o prólogo ou a peça estrutural está concluída e o primeiro dos contos de *pulp fiction* está prestes a começar. Entretanto, antes de reunir Vincent e Mia, a narrativa introduz dois novos personagens, Marsellus Wallace e Butch Coolidge, fazendo uma referência antecipada à história de Butch. Marsellus, descrito como um "cruzamento entre um gângster e um rei", está sentado falando com Butch, um pugilista atravessando uma fase ruim. Na Jornada do Herói de Butch, ele está em seu mundo comum, recebendo um sombrio chamado para disputar uma luta.

Marsellus é ao mesmo tempo um arauto e um mentor, divino, visto somente pelas costas, dotado de uma sabedoria de mentor e de uma filosofia de vida definida. Talvez significativamente, ele tem um *band-aid* na nuca. Terá apenas se cortado ao raspar sua cabeça perfeitamente calva, ou aquele curativo esconde algo mais sinistro — como os implantes nos cérebros dos alienígenas, no clássico de 1950, *Marte atacai* Como acontece com o cintilante conteúdo da mala, é proposto um enigma que o cineasta se recusa a resolver.

Marsellus aconselha Butch a engolir seu orgulho e desistir da sua pretensão de se tornar campeão mundial dos pesos-pena em troca de algo mais garantido. Butch não hesitou em aceitar seu chamado para se deixar vencer na luta, mas na verdade, como veremos mais adiante, ele está planejando a recusa desse Chamado particular, pretendendo em vez disso ganhar e faturar uma grana, pois apostará em si mesmo.

Vincent e Jules entram com a mala, mas estão vestidos de modo bem diferente. Trajam camisetas e bermudas, que parecem algo inadequadas dentro do bar. Em seguida, entenderemos que vários dias transcorreram desde a última vez que os vimos, e nesse tempo eles passaram por algumas provações importantes.

Vincent entra em colisão com Butch, zombando dele como sendo um lutador medíocre e derrotado, num confronto típico da fase de testes, aliados, inimigos. Vincent lança um desafio, mas Butch não topa. O encontro casual com Butch é um teste que revela uma falha em Vincent, a falta de respeito pelos mais velhos. Ele deveria saber que Butch é um herói experiente, um potencial mentor que poderia lhe ensinar algumas coisas, mas em vez disso ele o trata com escárnio. Mas a recusa de Butch em encarar o desafio mostra que ele é maduro e cauteloso. Pode perceber que Vincent é um amigo de Marsellus e sabiamente decide ignorá-lo — por ora. De qualquer maneira, um aliado potencial foi

transformado num inimigo pela arrogância de Vincent.

Passamos então a acompanhar Vincent, que anteriormente recebera o chamado para sair com Mia. Conservando o tema do submundo, Vincent se aproxima de seu tipo de mentor — o traficante de drogas, Lance — antes de efetuar a travessia do limiar para se encontrar com Mia. A toca do Mentor fica numa velha casa em Echo Park. Este Mentor, como um xamã equipando um caçador com poções mágicas e ervas medicinais, apresenta-lhe um mostruário de opções de heroína para sua escolha. Vincent paga o máximo pela melhor.

Depois de se aplicar uma dose, ele segue feliz e entorpecido em busca de Mia. Neste ponto, outra falha de Vincent — ele é enfraquecido pelo seu vício. Vincent executa a travessia do limiar ao entrar na casa de Marsellus. Ele passa por estranhas esculturas metálicas, como guardiões de limiar de alguma cultura primitiva. Tem-se a impressão de que os deuses observam tudo.

Lá dentro, Mia se movimenta no reino do chefão, se divertindo com os brinquedos de Marsellus. Como o chefão em muitos filmes do gênero *noir,* ela observa tudo de um quarto oculto no alto, manipulando Vincent pelo controle remoto com sua voz incorpórea. As regras são diferentes neste mundo especial. No mundo comum de Vincent, ele e seu revólver são os soberanos absolutos. Ali, uma mulher descalça tem o poder da vida e da morte. Ela escolhe o tom e seleciona a música temática para a noite.

Avançando mais ainda no mundo especial, Vincent leva Mia a um estranho café decorado como nos anos 1950 para uma cena de testes, aliados, inimigos. O Jackrabbit Slim’s é um modelo do mundo pós-moderno, em que imagens do passado recente são continuamente picotadas, recicladas e reaproveitadas em novas funções. Rostos lendários como os de Marilyn Monroe, Elvis e Buddy Holly agora são garçons e garçonetes servindo hambúrgueres nas mesas.

Numa cena típica de bar do Estágio Seis da Jornada do Herói, Mia e Vincent testam um ao outro. A escolha no cardápio assume grande importância como pistas que revelam o caráter. Cigarros fálicos são enrolados e acesos. Eles se avaliam através de um diálogo suave, mas penetrante. Vincent se arrisca testando Mia ao lhe perguntar sobre seu relacionamento com o cara que foi atirado de sua varanda. Ele passa nos testes de Mia ao usar de diplomacia em suas perguntas, sem presumir que ela fizera algo de errado. Os dois se tornam aliados.

Eles estão ligados de uma outra maneira, quando Mia se levanta para ir "empoar o nariz", ou seja, cheirar cocaína. Como Vincent, ela é enfraquecida pelo seu vício e isso a levará a outra provação.

A sugestão para entrar no concurso de dança é uma aproximação, levando-os a ficarem mais perto desta questão de vida e morte que é o sexo. Da maneira

que se afinam dançando, fica claro que fariam um sexo fantástico. Os movimentos da dança e os gestos das mãos refletem o arquétipo do camaleão, visto que eles experimentam várias máscaras e identidades na aproximação ao amor.

Vincent e Mia voltam para casa dela e enfrentam a provação suprema. Mia parece muito sedutora, e Vincent se recolhe ao toalete para tomar coragem. Ele fala com sua própria imagem no espelho, convencendo a si mesmo a não fazer sexo com Mia. Neste ponto, ao menos, ele passa num teste importante, permanecendo leal ao seu patrão, apesar da forte tentação. Sua motivação pode não ser tão nobre assim — ele sabe que Marsellus provavelmente descobrirá e o matará se ele se engraçar com Mia —, mas, assim mesmo, ele passa no teste.

Enquanto isso, Mia descobre a heroína no bolso do casaco de Vincent e, pensando se tratar de cocaína, cheira-a avidamente e perde os sentidos. Vincent a encontra com o nariz sangrando e entra em pânico. Ele aqui não enfrenta apenas a morte de Mia, mas a sua própria — pois certamente será assassinado se Mia morrer. Foi sua heroína, sua fraqueza que causou o problema, juntamente com a avidez da própria Mia por novas sensações.

Vincent corre para a casa de seu Mentor (o caminho de volta) onde tem início uma busca frenética num livro de medicina, que acaba com uma caneta marcando a pele da moça e uma enorme injeção de adrenalina penetrando seu corpo. Vincent reúne todas as suas forças para buscar a coragem do herói a fim de enfiar a agulha no coração de Mia. Numa estranha reversão da cena clássica dos filmes de vampiro, ao enfiar uma estaca no seu coração ele está na verdade trazendo-a bruscamente à vida, causando uma ressurreição. Vincent, como Lancelot, possui o poder divino de trazer uma pessoa da terra dos mortos de volta à vida.

Vincent leva Mia de volta à sua casa (retorno com o elixir), onde, pálida e abatida, ela lhe dá uma espécie de elixir, um programa piloto medíocre, para a TV, em que ela aparece. Eles se separam com um outro elixir, um sentido de amizade e respeito mútuos, resultado da provação que enfrentaram juntos. Eles prometem a si mesmos não contar o que ocorreu a Marsellus. Temos a impressão de que, se algo acontecesse um dia a Marsellus Wallace, os dois provavelmente ficariam juntos.

A história de Butch

A história agora passa a acompanhar outro fio narrativo, a Jornada do Herói Butch, o lutador de boxe. Somos levados de volta ao antigo mundo comum de

Butch, uma cena de sua infância no subúrbio, quando ele assiste a um desenho do *SpeedRacer,* na TV, em 1972.

Um chamado à aventura é emitido pelo arauto ou mentor, capitão Koons, o oficial da Força Aérea que traz o relógio de ouro que pertenceu a seu pai e ao pai de seu pai. Num longo monólogo, Koons descreve a tradição do relógio que sempre pertenceu aos soldados americanos da família de Butch. Ele narra a provação que ele próprio e o pai de Butch enfrentaram nas prisões vietnamitas. O relógio se torna um emblema de uma tradição valorosa que o conecta a símbolos como as espadas mágicas que os heróis herdavam de seus pais. No entanto, somos bruscamente devolvidos à realidade com o detalhe terreno sobre o local onde o pai de Butch escondeu o relógio durante cinco anos, e o capitão Koons usou esconderijo semelhante durante dois anos, após a morte do pai de Butch. Atendendo à função de doador de um mentor, o oficial dá o relógio a Butch.

Somos, em seguida, atirados de volta ao presente, onde vemos Butch recebendo outro chamado — desta vez de seu empresário, convocando-o para se dirigir ao ringue, onde deverá supostamente se deixar nocautear.

"O relógio de ouro"

Um novo título de apresentação na tela agora deixa claro que estamos seguindo um fio importante de uma outra Jornada do Herói. Descobrimos, através do rádio que toca dentro de um táxi na rua que, em vez de perder a luta, conforme combinado com Marsellus, Butch a venceu e matou o outro boxeador. Ele recusou o chamado de Marsellus, mas respondeu a outros chamados — o chamado de seu próprio espírito para lutar com vontade e bem, e o chamado da tentação para enganar Marsellus e ganhar um bocado de dinheiro.

Butch realiza a travessia de um limiar quando pula de uma janela e cai dentro de uma caixa coletora de lixo. Ele embarca num táxi e começa a se despir dos atributos de um boxeador, deixando para trás parte de sua vida. Numa cena de

testes, aliados, inimigos, sua atitude é aprofundada através de uma conversa com Esmeralda Villalobos, a motorista do táxi, que é colombiana. Ela explica que seu nome tem um significado belo e poético e Butch diz que seu nome, como o da maioria dos americanos, não significa nada. Mais uma vez soa uma nota de relatividade cultural. Ela está morbidamente curiosa para saber como ele se sente após matar um homem. Em vez de sentir-se horrorizada, isso parece deixá-la excitada. Tudo é relativo. O próprio Butch oferece uma racionalização

por ter matado o outro lutador. Se fosse um melhor boxeador, ainda estaria vivo. Ele faz de Esmeralda um aliado e conquista sua promessa de nada contar à polícia.

Com essa atitude, ele transformou Marsellus e seus subordinados em inimigos. Vemos Marsellus mandar seus capangas caçar Butch, até a Indochina, se necessário.

Numa fase de aproximação, Butch telefona para certificar-se sobre seus ganhos. Depois, vai ver sua namorada francesa, Fabienne, num motel e eles fazem planos de fugir do país tão logo ele ponha a mão no dinheiro. A conversa romântica que travam, característica de cenas de aproximação íntima, parece ir além do bate-papo aparentemente banal que marca as cenas anteriores entre Vincent e Jules. Ela possui o mesmo sentido de relatividade cultural e de sistemas de valores distintos. Neste ponto as distinções versam sobre as fronteiras entre os gêneros, uma vez que a moça tenta fazer Butch compreender sua opinião sobre as barrigas das mulheres. Eles fazem amor e a noite chega ao fim com uma falsa impressão de que tudo ficará bem.

Um novo e imediato chamado à aventura é proclamado na manhã seguinte, quando Butch descobre que sua namorada não trouxe o relógio do seu pai, esquecendo-o no apartamento em que ele morava. Sem consultar nenhum Mentor, ele supera seu medo de ser apanhado por Marsellus e vai atrás do relógio. Sua ida ao apartamento representa uma travessia do limiar para um mundo especial de perigo crescente.

Após uma cautelosa aproximação de seu apartamento, Butch recupera a posse do relógio, apanhando a espada. Contudo, ele se depara com um guardião de limiar enviado por Marsellus para liquidá-lo. É Vincent, que está lendo um livro no banheiro (o *thriller* de espionagem em quadrinhos *Modesty Blaise*, de Peter O'Donnell). De maneira ridícula, cometendo um erro trágico e fatal, Vincent subestimou seu adversário e deixou sua arma sobre a pia da cozinha. Butch escuta a descarga do banheiro, apanha a arma e mata Vincent. É uma provação quase mortal para Butch, porém, é o clímax dramático de Vincent, que foi destruído por uma de suas falhas — o desrespeito pelos mais velhos. Ele é castigado com uma verdadeira justiça poética, e de forma humilhante, sendo surpreendido desarmado ao sair do banheiro. Ainda não sabemos, mas Vincent parece estar também pagando o preço por não ter reconhecido o milagre de conseguir escapar das balas do quarto rapaz algumas cenas antes. Sua morte nesta altura parece um castigo divino por ter se recusado a admitir aquela santa intervenção.

Com a recompensa do relógio no bolso, Butch toma o caminho de volta, tentando alcançar sua namorada. No trajeto, ele esbarra literalmente em sua

sombra, Marsellus, atropelando-o com o carro ao vê-lo atravessando a rua. Entretanto, Butch fica ferido e aturdido também, quando o carro colide com outro veículo, numa rápida reversão. Marsellus, que parecia morto para o espectador, volta à vida (ressurreição) e avança na direção de Butch com um revólver.

Butch entra cambaleando numa loja de armas, a Mason-Dixon Gunshop, e Marsellus vai atrás dele (uma perseguição típica do caminho de volta). Butch derruba Marsellus e está a ponto de matá-lo quando é impedido pelo dono da loja, Maynard, armado com um rifle.

Butch e Marsellus não se dão conta de que caíram dentro de uma caverna oculta mais sinistra do que qualquer coisa que já encontraram, um mundo subterrâneo abaixo do submundo em que vivem. Maynard deixa Butch inconsciente e pede o auxílio de seu irmão, Zed, como ele, uma projeção da sombra do pior aspecto da cultura masculina branca americana. Marsellus e Butch acordam amarrados e amordaçados dentro de uma caverna ainda mais profunda, uma masmorra embaixo da loja.

Zed traz uma criatura toda vestida de couro, O Coxo, de um buraco ainda mais profundo sob o chão da masmorra. Seja um irmão retardado deles ou uma pobre vítima enlouquecida pela tortura, 0 Coxo sugere os horrores que espreitam Marsellus e Butch. Marsellus é o primeiro a ser escolhido como vítima dos sádicos e cruéis irmãos, sendo então levado para uma sala que já havia sido ocupada por outra vítima, Russel. Revela-se neste ponto a impressão de que outros passaram por lá antes e perderam sua luta contra a morte. Butch ouve os sons dos dois irmãos violentando Marsellus, uma terrível provação que conduz sua virilidade à morte. (Nessas cenas, novamente, há um senso de relatividade. Não importa a crueldade com que julguemos Marsellus e Butch por seu comportamento, existem vilões ainda piores e círculos ainda mais inferiores do inferno. Marsellus e Butch parecem vilões ou sombras do ponto de vista da sociedade, mas comparados com esses dois irmãos na loja de armas, eles são heróis.)

Butch consegue escapar, derrubando O Coxo, que cai e acaba enforcado na própria coleira. Butch sobe a escada e já está com a mão na maçaneta da porta, pronto para partir, porém, tem uma crise de consciência. Decide então fazer um verdadeiro sacrifício de herói, arriscando sua vida ao voltar para resgatar Marsellus, ainda que este queira matá-lo por não ter perdido a luta. Ele escolhe uma espada de samurai entre as várias armas disponíveis (literalmente apanhando a espada) e desce novamente à caverna oculta para sua derradeira PROVAÇÃO.

Butch mata Maynard e Marsellus consegue pegar uma arma e alveja a

virilha de Zed. Marsellus está livre, tendo escapado de uma morte quase certa, uma ressurreição. A atitude heroica de Butch compensa a dívida moral que tinha, por ter matado o outro pugilista. Marsellus é transformado pela experiência e concede um privilégio a Butch, poupando sua vida e permitindo que fuja, desde que não conte a ninguém o que aconteceu e que fique longe de Los Angeles. Em seguida ele chama um mentor, Mr. Wolf, para ajudá-lo a resolver o problema.

Assim, Butch está apanhando a espada, podemos dizer, ao levar a motocicleta que pertencia a um dos monstros motoqueiros. Em seu corcel, o herói toma o caminho de volta para encontrar sua amada. Embora talvez não consiga apanhar o elixir do dinheiro da aposta, o herói foi recompensado com um maior elixir de vida. Ele se vai com Fabienne na moto, que traz o sugestivo nome de "Grace" (Graça), um elixir oferecido àqueles que fazem as escolhas morais corretas na Jornada do Herói.

"A situação de Bonnie"

Agora, retomamos o fio de Vincent e Jules outra vez, no momento em que Jules recita uma passagem da Bíblia no apartamento dos Rapazes, e ouvimos pela segunda vez as escrituras. O Rapaz surge atirando neles, uma nítida provação que lida com a morte. O certo seria eles estarem mortos, mas de algum modo sobrevivem e as balas enchem de buracos a parede atrás deles.

Os dois jovens reagem de modo bem diferente às suas escaramuças com a morte. Vincent minimiza o acontecimento, considerando-o apenas um golpe de sorte ou coincidência, mas Jules tem uma experiência de apoteose. Ele está profundamente comovido e reconhece naquilo um milagre, um ato de Deus, um sinal que requer uma mudança de atitude. As reações dos dois são como um teste pelo qual Vincent não passa e Jules parece vencer com triunfo. Jules ganha uma recompensa dessa experiência, uma maior consciência espiritual, mas Vincent não ganha nada com isso.

(O fato de já termos visto Butch matando Vincent torna esta cena uma espécie de ressurreição para Vincent; nós o vimos morrer, mas agora o vemos outra vez vivo. Esta é mais uma manifestação da noção de tempo fragmentado na cultura pós-moderna, que afirma ser a noção do tempo linear apenas uma convenção arbitrária.)

No caminho de volta de seu momento de morte-e-renascimento, Vincent comete um erro fatal, outra vez por causa de sua falta de respeito. Falta-lhe também respeito pelas ferramentas da morte e, agitando seu revólver com a mão, acidentalmente, mete uma bala na cabeça de seu cúmplice Marvin, sentado no

banco traseiro.

Jules concorda que precisam limpar aquela sujeira e se dirige para a casa de seu amigo e aliado Jimmy Dimmick, interpretado por Quentin Tarantino. Ele parece um cara da classe média cujas ligações com o mundo do crime nunca ficam claras. Jimmy está preocupado sobre a indignação moral de sua esposa, Bonnie, que logo voltará para casa de seu trabalho noturno. (Neste ponto, o cineasta está criando um contraste entre o submundo criminoso e o mundo burguês no qual a maior parte de nós vive. A ironia é que ele está com mais medo da irritação de Bonnie do que do risco de a polícia acusá-lo de homicídio.)

Jules e Vincent tentam se limpar, mas só conseguem fazê-lo parcialmente. Jules repreende Vincent por sujar de sangue as toalhas dos convidados, mais um sinal de que Vincent é descuidado e desrespeitoso, traços que, nós sabemos, acabarão por levá-lo à morte. Ele corre o risco de transformar um outro aliado, Jimmy, num inimigo. Jules pede ajuda a Marsellus e este, por sua vez, dirige-se a um mentor e aliado na forma de Winston Wolf, interpretado por Harvey Keitel. Seu nome o associa à Esmeralda Villalobos, Esmeralda dos Lobos, uma Aliada em outro fio da história. Eles preenchem algumas das mesmas funções desempenhadas pelos Animais Ajudantes em várias lendas populares.

Wolf parece ser um especialista em resolver problemas, experiente na arte de se livrar de evidências inconvenientes. Ele chega numa velocidade sobrenatural e assume o comando, dando ordens de forma autoritária. Entretanto, mais uma vez Vincent é desrespeitoso com os mais velhos e queixa-se por ser tratado daquele modo. Wolf reage com bom humor, mas também com inquestionável autoridade, deixando claro que Vincent não deve transformar em inimigo um aliado seu.

Wolf supervisiona enquanto Vincent e Jules limpam o sangue do carro. Toda essa sequência é delineada como uma ressurreição para os jovens, na qual eles e seu carro são purificados antes do retorno. Enquanto isso, Jimmy tem de fazer um sacrifício, entregando lençóis e toalhas para a faxina, mas Wolf imediatamente o retribui com uma recompensa em dinheiro para comprar móveis novos.

Em seguida, agindo exatamente como um xamã que conduz os guerreiros numa provação purificadora de ressurreição, Wolf manda Vincent e Jules retirarem suas roupas manchadas de sangue. Depois, faz com que Jimmy os lave usando uma mangueira de água gelada enquanto eles se ensaboam. Então, Jimmy lhes traz roupas limpas, bermudas e camisetas, consideravelmente infantis. Eles parecem alunos de uma escola ou de uma faculdade e não gângsteres durões. Como caçadores retornando para casa, eles enfrentaram um ritual de morte-e-renascimento que lhes devolve sua pueril inocência. Agora

podem reingressar no mundo comum, purificados das mortes que tiveram de encarar. Durante esse tempo todo, eles guardaram a misteriosa mala, um elixir que trouxeram de volta da provação no apartamento dos quatro rapazes.

Wolf os escolta até um cemitério de automóveis onde o carro e o cadáver serão desovados. Ele se despede e vai embora com sua jovem namorada, Raquel, filha do dono do depósito, demonstrando como um Mentor experiente desfruta de seu elixir, conquistado através de um comportamento "correto" segundo as regras do universo deste filme. Ele cumprimenta Jules por respeitar os mais velhos, um sinal de caráter.

"Epílogo"

Finalmente, a narrativa retorna à cena inicial do restaurante para seu epílogo, a última palavra sobre o assunto. Enquanto Pumpkin e Honey Bunny preparam seu assalto, Jules e Vincent recapitulam o que aconteceu. Vincent, como de hábito, recusa, mas Jules insiste que o que viram foi um milagre. Ele decide viver de uma maneira diferente doravante, "caminhando sobre a terra" como Cain na série de TV *Kung-fu.* Isso parece significar sair andando por aí, fazendo o bem e buscando a paz, no lugar daquela vida criminosa. Ele de fato passou por uma transformação e por uma ressurreição moral. Vincent não dá valor algum a isso e levanta-se para ir ao banheiro, a mesma ação que por fim o levará à morte.

Como um teste final para a decisão de Jules, Pumpkin e Honey Bunny começam a berrar agitando suas armas. Pumpkin tenta apanhar o elixir da mala misteriosa, abrindo-a e curvando-se aos seus encantos, mas Jules o tem sob a mira de seu revólver. (A tentativa de Pumpkin lembra o motivo do conto de fadas do Falso Pretendente, que aparece no momento em que o herói está pronto para reivindicar sua recompensa.)

Jules fala de maneira calma porém enérgica com Pumpkin e Honey Bunny. Faz um acordo com Pumpkin, dando-lhe o dinheiro que traz na carteira desde que a mala não seja levada. É um momento decisivo no qual nos equilibramos entre a vida e a morte. Jules recita a passagem da Bíblia pela terceira vez, embora esta leitura apresente um significado totalmente distinto para ele. Antes, ele se identificava com a face colérica de Deus, negociando a morte para o injusto, e agora se identifica com a mão piedosa e justa, tentando ser o bem-aventurado "que, em nome da caridade e da boa vontade, guia o fraco pelo vale das trevas". Ele mudou seu foco, passando de um assassino imprudente a um novo nível de ação heroica, a partir do qual poderá usar sua habilidade de

guerreiro para o bem. Ele é capaz de desarmar a situação potencialmente mortal e ir embora com o elixir na mão. Um confronto que normalmente deixaria pelo menos uma pessoa morta foi controlado com uma delicadeza digna de um Mr. Wolf. Jules cresceu, deixou de ser uma sombra, um matador implacável, para ser um verdadeiro herói. Pumpkin e Honey Bunny vão embora com o elixir de suas vidas, que conquistaram ao tomar a decisão acertada e manter a calma sob as ordens de Jules. Se forem espertos, vão se aperfeiçoar e poderão se preparar para aventuras do mesmo nível de Jules e Vincent. Vincent e Jules se vão com o elixir dentro da mala. A narrativa "acaba", embora saibamos que, em tempo linear, ainda há muita história pela frente. Jules e Vincent irão então entregar a mala para Marsellus no bar, Vincent se mostrará desrespeitoso com Butch e enfrentará uma provação com Mia, Butch não perderá propositadamente a luta e matará Vincent antes de sobreviver à provação com Marsellus. O verdadeiro final, se esses eventos fossem reorganizados em sequência linear, é o momento em que Butch e sua namorada partem de motocicleta.

O tema de *Pulp Fiction* parece ser testar os homens através de provações. Personagens diferentes reagem de modos distintos em seus respectivos confrontos com a Morte. Apesar do tom relativista do filme, os contadores dessa história parecem ter um ponto de vista moral. Eles se sentam na cadeira de Deus, decidindo o castigo mortal para Vincent, que transgride o código moral do filme, e recompensam Jules e Butch com a vida por terem feito suas escolhas certas segundo o esquema do filme. Nesse ponto, os realizadores da obra, apesar do aparente anticonformismo, são bastante convencionais, obedecendo a um código moral tão estrito quanto o de um filme de John Ford ou Alfred Hitchcock.

O caso mais interessante é o de Vincent, que enfrenta provações em duas esferas completamente diferentes, com resultados diferentes. Na esfera do amor e da lealdade, no seu encontro com Mia, ele se comporta com fidalguia e coragem, como um cavaleiro de antigamente, e, por conta disso, é recompensado com uma breve sobrevida. Mas na esfera de respeito aos Poderes Superiores e aos seus semelhantes mais idosos, ele falha, e é prontamente castigado. Soa mais uma vez uma nota relativista, sugerindo que a superioridade em uma área da vida não significa necessariamente uma superioridade em todos os aspectos.

O entrelaçamento das Jornadas do Herói de Vincent, Jules e Butch apresenta todo um espectro das possibilidades heroicas, abrangendo o dramático, o trágico, o cômico e o transcendente. Como a definição do mito de Joseph Campbell, *Pulp Fiction* é uma "história camaleônica, embora maravilhosamente constante (...) que possui uma persistente e provocadora sugestão de que ainda resta mais para ser experimentado do que jamais seremos capazes de dizer ou saber".

Ou tudo ou nada

Na extremidade oposta do espectro do *Titanic* há um pequeno filme que a Fox produziu ao mesmo tempo, através da sua divisão Searchlight. Dentro do espírito de um filme independente e iconoclasta, ele produz um bom contraste com a velha escala épica de Hollywood do *Titanic*, e ainda assim ambos os filmes exibem indicações nítidas da Jornada do Herói. *Ou tudo ou nada* expressa isso numa escala mais íntima, mas assim mesmo os elementos sobressaem no filme.

O filme Ou *tudo ou nada* narra as aventuras cômicas de um grupo de homens cujo mundo comum é a sombria cidade industrial de Sheffield. Os homens são diferentes uns dos outros, o *gay* e o heterossexual, o gordo e o magro, divididos em classes sociais e raças, ainda assim unidos pelas novas condições impostas pela sociedade. No passado, segundo a otimista e hilária descrição promocional dos anos 1960, Sheffield era um próspero centro da indústria metalúrgica, uma cidade onde os homens cuidavam de tudo, ganhando salários e comandando seus lares. Agora o mundo ficou de pernas para o ar. As usinas foram fechadas, os homens estão desempregados e surgiu uma economia de prestação de serviços, na qual as mulheres parecem ser as principais fontes de renda.

Gaz é o protagonista principal, um homem infantil cuja imaturidade o isola de seu filho e de sua ex-mulher. Seu problema externo é arranjar algum dinheiro, seu desafio interno é conquistar o respeito de seu filho e aprender a respeitar a si próprio. Ele recebe seu chamado à aventura quando vê sua ex-mulher com as amigas exercendo seu direito de liberdade e indo assistir a um *show* de *strip-tease* masculino. Ele concebe então a ideia de ganhar dinheiro apresentando ele mesmo um *show* de *strippers*, para o qual recrutará um grupo entre os homens rejeitados de Sheffield.

Acontecem muitas recusas por parte de seus amigos e parceiros céticos, que não estão a fim de se expor. Esses homens, como todos, têm muitos segredos a proteger e esconder. Gaz não quer que os outros saibam que andou cumprindo pena na cadeia. Seu amigo com excesso de peso, Dave, oculta sua falta de interesse sexual, o que leva sua esposa a pensar que ele está tendo um caso. Gerald, antigo chefe de Gaz na usina metalúrgica, esconde da sua esposa o fato de ter perdido o emprego há vários meses. Lomper, segurança da usina, esconde o fato de ser *gay*, talvez dissimulando o fato para si mesmo. Guy é um cara que não sabe dançar, mas concorda com a proposta revelando um segredo: é o mais bem-dotado de todos. Sua autoexposição voluntária serve como exemplo para os

homens que irão, lentamente, se revelando ao longo do filme. Horse é o melhor dançarino de todos e se torna uma espécie de mentor para os demais, junto com Gerald, que tem tido lições de dança de salão com a esposa. Contudo, até Horse tem um segredo — a razão desse nome — e este nunca será revelado.

O mentor constante de Gaz em sua busca é seu filho Nathan, um Sábio Rapaz que exprime um desejo de seu coração no começo da história: "Por que não podemos fazer coisas normais de vez em quando?" Ele tenta manter Gaz honesto e nos eixos e, no final, lhe dá coragem para encarar a exposição suprema, o teste final de seu comprometimento com algo na vida.

Gaz realiza sua travessia do primeiro limiar quando prepara um teste para seu *show* de *strippers* masculinos. Ele transforma um inimigo em aliado, recrutando seu antigo supervisor que, no início, não queria saber do projeto. Os homens aos poucos se revelam e experimentam o mundo especial que é, para eles, confiar um no outro, se dando o direito de serem honestos e vulneráveis.

Sua aproximação é uma fase de preparação e ensaio, na qual eles aprendem mais sobre si mesmos. Um encontro com a Morte marca a provação central, quando Dave começa a ter várias dúvidas e resolve deixar o empreendimento, e a mãe de Lomper morre. Além disso, os homens são presos por atentado ao pudor quando ensaiavam, flagrados por uma câmera de segurança na fábrica. Tudo indica que estão acabados. Mas de imediato sobrevém uma recompensa, uma fase em que Gaz fica mais confiante sabendo que está todo mundo falando do seu *show;* ser detido pela polícia foi bom para a publicidade. Lomper e Guy também colhem uma recompensa, descobrindo que se preocupam um com o outro, ao fugirem da polícia.

Num outro fio da trama, Dave enfrenta uma provação de honestidade, revelando à sua esposa a verdadeira razão para seu desinteresse em fazer sexo. Sua recompensa é saber que ela o ama assim mesmo, o que o encoraja a voltar para o grupo de *strip-tease.* No caminho de volta ele se une aos demais, que fazem os acertos finais para o grande momento.

O bar se enche de mulheres barulhentas. A ressurreição é representada quando Gaz treme ante a ideia de se expor no palco, não somente para as mulheres, mas também para alguns homens que conseguiram se infiltrar no bar. Seu envolvimento com o grupo parece morrer por alguns instantes, quando os outros vão para o palco sem ele. Mas seu filho o anima a ir em frente e ocorre então seu renascimento com uma tardia entrada no palco, passando pelo teste final de compromisso e honestidade. Os homens se revelam inteiramente, fazendo seu retorno com o elixir do autoconhecimento, cooperação, compreensão e amor-próprio. Encontraram um novo modo de serem homens na nova sociedade.

O filme *Ou tudo ou nada* atrai o público por causa de seu bom humor contagiante e sua música e dança animadas, que se harmonizam bem com as locações realistas e os personagens, autênticos e verossímeis. É um filme que faz você "se sentir bem" e transmite uma impressão de que os autores gostam da gente e acreditam que, embora complexas e atormentadas, as pessoas são basicamente boas e capazes de mudar. O público experimenta a identificação e a satisfação de torcer pelos oprimidos. O filme tem uma inventividade visual que oferece vários toques poéticos, como a imagem de Dave e Gaz encalhados num canal dentro de um carro abandonado que está afundando, enquanto o filho sensato de Gaz, Nathan, escapa correndo pela margem. Ao mesmo tempo, a trama multifacetada, que conta pequenas histórias sobre seis homens e um garoto, é organizada formando uma experiência dramática coerente através da utilização dos motivos e dispositivos da Jornada do Herói. Com suas atitudes dentro desse contexto, esses homens comuns são transformados em heróis para a edificação e diversão dos espectadores. E devido ao reconhecimento universal do padrão da Jornada do Herói, as plateias de todo o mundo puderam encontrar algo de si nesta história.

Guerra nas estrelas

Antes de concluir este livro sobre as permutações da Jornada do Herói nos filmes populares, devo reconhecer o impacto duradouro provocado pela série Guerra nas Estrelas. O filme *Guerra nas estrelas* foi lançado quando eu estava começando a digerir as ideias de Joseph Campbell e se revelou uma expressão inteiramente desenvolvida de seu conceito de Jornada do Herói. O filme me ajudou a elaborar a teoria e testar minhas próprias ideias. E logo se tornou um desses eventos cinematográficos de suma importância, quebrando recordes e estabelecendo padrões mais elevados para os filmes. Quando comecei a ensinar "estrutura mítica", *Guerra nas estrelas* me forneceu um exemplo conveniente e amplamente conhecido para demonstrar os movimentos e princípios da Jornada do Herói, no qual as funções das partes eram simples, nítidas e vividas. O filme usou linguagem comum da cultura *pop*, oferecendo metáforas, símbolos e frases úteis que exprimiam como nos sentimos em relação ao bem e ao mal, à tecnologia e à fé. A película gerou uma indústria bilionária de continuações, acessórios, franquias e objetos de coleção. Gerações inteiras cresceram sob sua influência e o filme inspirou inúmeros artistas a pensarem com maior ousadia e perseguirem seus sonhos de criatividade. Como ocorreu com os velhos mitos, o filme preencheu as mesmas funções para milhões de pessoas, oferecendo

padrões comparativos, fornecendo metáforas e significados.

Se *Guerra nas estrelas* fosse um filme sem sequências, seu impacto cultural ainda seria considerável, mas sua influência foi triplicada pela continuação da série com *O império contra-ataca* e *O retorno de Jedi.* O mais interessante, do ponto de vista mítico, é o contínuo desenvolvimento do tema pai-e-filho desde o primeiro filme. Em *Guerra nas estrelas,* o órfão Luke Skywalker aceita o sabre de luz que pertenceu a seu pai, entregue por uma figura substituta do pai, Obi Wan, que sugere que seu pai é um homem nobre, um cavaleiro Jedi. Luke procura a verdade sobre seu pai e sobre si mesmo, e enfrenta Darth Vader, uma figura de Sombra que parece a encarnação do mal incorrigível.

No segundo filme, *O império contra-ataca*, Luke se surpreende ao descobrir que Vader e seu pai idealizado são a mesma pessoa. O quadro bem definido entre o bem e o mal no primeiro filme se torna mais nebuloso. 0 mal pode um dia ter sido o bem, e se o pai pode perder a bondade, o filho também o pode. Numa visão psicologicamente mais madura, o herói se dá conta de que possui em si sementes do mal, como todos nós. No clímax do filme, Vader alcança seu maior grau de maldade, ao tentar seduzir seu filho para o lado negro da Força. Porém, quando é derrotado e está morrendo, as sementes da bondade que traz em si despertam e ele procura o perdão e a reconciliação com seu filho.

No terceiro filme, a reversão e a redenção de Vader são completas. Na morte, ele foi transformado num espírito benigno, fazendo parte de uma trindade espiritual, juntamente com Obi Wan e Yoda, mentores de Luke. Luke perdoou os pecados da geração anterior e incorporou a figura paterna a seu caráter. O mal ainda está lá para ser combatido na forma do Imperador e suas legiões, porém, os conflitos internos e familiares foram por ora solucionados.

Agora, rumores sugerem que a 20th Century Fox vai produzir os próximos episódios da série, o primeiro dos três filmes que narrarão fatos que acontecem cronologicamente antes da história contada na trilogia original. Por fim, o plano é produzir nove filmes, uma visão ainda mais grandiosa e mais abrangente do que a do *Ciclo do Anel* de Wagner. Esta série trará os fascínios da origem, retornando ao início das coisas como a Força, os Cavaleiros Jedi e a amizade entre Obi Wan e Darth Vader. Será interessante ver como esses eventos primitivos e juvenis serão apresentados do ponto de vista de um George Lucas que já atingiu a maturidade artística. Como os mitos sempre fizeram, o filme nos levará às fontes, de modo que possamos relembrar o passado, nos orientar no presente e nos projetar no futuro. E é um futuro emocionante, no qual os ritmos, as associações poéticas e os *insights* psicológicos da Jornada do Herói continuarão se desdobrando, conduzindo-nos por labirintos de mundos desconhecidos e dando sentido a nossas novas vidas.

A Jornada do Escritor

A beleza do modelo da Jornada do Herói é que não apenas descreve um padrão nos mitos e contos de fadas, mas também é um mapa muito exato do território que se deve percorrer para ser um escritor. Ou, aliás, um ser humano.

A Jornada do Herói e a Jornada do Escritor, no fundo, são uma só. Qualquer pessoa que se decida a escrever uma história logo encontra todos os testes, dificuldades, provações, alegrias e recompensas da Jornada do Herói. Encontramos todas as suas Sombras, Camaleões, Mentores, Pícaros e Guardiões de Limiar na paisagem interior. Escrever, muitas vezes, é uma viagem perigosa para dentro de nós mesmos, enfrentando as profundezas de nossas almas na tentativa de trazer de volta o Elixir da experiência — ou seja, uma boa história. Pouca autoestima ou confusão sobre nossos próprios objetivos podem ser as Sombras que amedrontam nosso trabalho. Um editor ou nosso próprio juízo crítico podem ser os Guardiões de Limiar que tentam nos barrar a entrada. Acidentes, problemas com o computador e dificuldades de tempo e disciplina podem nos atormentar e provocar, como se fossem Pícaros. Sonhos irrealistas de sucesso ou distrações podem ser os Camaleões que nos tentam, confundem e dispersam. Prazos fatais, decisões editoriais ou a luta para conseguir vender nosso trabalho podem representar os Testes e Provações que parecem nos matar, mas dos quais Ressurgimos para voltar a escrever.

Mas não perca as esperanças, porque escrever é uma coisa mágica. Mesmo o simples ato físico da escrita é quase sobrenatural, na fronteira com a telepatia. Imagine só: fazemos algumas marquinhas abstratas num pedaço de papel, as marcas ficam ali dispostas numa certa ordem, e alguém do outro lado do mundo (ou dali a centenas de anos) poderá conhecer os nossos pensamentos mais profundos. Os limites do espaço e do tempo, e mesmo as limitações da morte, podem ser superados.

Muitas culturas acreditaram que as letras do alfabeto eram muito mais do que apenas símbolos de comunicação, mero registro de transações ou relato da história. Acreditavam que as letras eram símbolos mágicos poderosos, que podiam ser usados para lançar sortilégios ou predizer o futuro. As runas nórdicas e o alfabeto hebraico são letras que servem para soletrar palavras, mas são também símbolos profundos, de significação cósmica.

Esse sentido mágico preserva-se na palavra inglesa usada para ensinar as crianças a manipular as letras que formam palavras: *spelling.* Quando alguém soletra *(spell)* uma palavra corretamente, na verdade está lançando um encantamento *(spell,* em outro significado da palavra na língua inglesa), que

carrega esses símbolos arbitrários e abstratos de sentido e de poder. Podemos menosprezar algo dizendo que "são só palavras", ou dizer que "palavras o vento leva", mas sabemos muito bem que não é tão simples assim, que as palavras têm o poder de ferir ou de curar. As simples palavras de uma carta, telegrama ou telefonema podem ter a força de uma martelada. São apenas palavras — marcas no papel, vibrações no ar —, mas, às vezes, bastam algumas como "Culpado!", "Preparar, apontar, fogo!" "Aceito", ou "Queremos comprar seu roteiro" para nos condenar, nos amarrar, nos trazer felicidade. Podem nos ferir ou curar com seu poder mágico.

O poder de cura das palavras é seu aspecto mais mágico. Os escritores, assim como os xamãs ou curandeiros das culturas antigas, têm em potencial o poder de tratar de feridas e de curar.

Escritores e xamãs

Os xamãs já foram chamados de "curandeiros feridos". Como os escritores, eles são pessoas especiais, separadas das outras, devido a terem sonhos, visões, experiências únicas. Como muitos escritores, os xamãs que se preparam para seu ofício enfrentam provações terríveis. Podem ter uma doença perigosa, ou caírem de um rochedo e se quebrarem todos. Podem ser mastigados por um leão ou esmagados por um urso. São despedaçados e, depois, juntam seus pedaços de novo, de uma nova maneira. Em certo sentido, morreram e renasceram, e essa experiência lhes dá poderes especiais. Muitos escritores só descobrem sua vocação depois de terem sido abalados pela vida de alguma maneira.

Os escolhidos para serem xamãs muitas vezes são identificados por seus sonhos especiais, ou visões, durante os quais os deuses ou espíritos transportam-nos para outros mundos, onde eles enfrentam provações terríveis. São postos numa mesa para que todos os seus ossos sejam tirados e quebrados. Diante de seus olhos, os ossos e órgãos são despedaçados e rearrumados em nova ordem. São sintonizados numa nova frequência, como aparelhos de rádio. Então, como xamãs, podem receber transmissões de outros mundos.

Voltam a suas tribos possuidores de novos poderes. Podem viajar a outros mundos e trazer de volta histórias, metáforas, mitos que guiam, curam e dão sentido à vida. Escutam com atenção os sonhos confusos e misteriosos de seu povo, e os devolvem sob a forma de histórias que oferecem linhas-mestras para se viver corretamente.

Nós, escritores, de certa forma compartimos esse poder divino dos xamãs. Não apenas viajamos para outros mundos, mas os criamos, em outro tempo e

espaço. Quando escrevemos, realmente viajamos a esses mundos de nossa imaginação. Qualquer pessoa que tenha tentado escrever a sério sabe que é por isso que precisamos de solidão e concentração. Na verdade, estamos viajando a outro tempo, outro lugar.

Como escritores, essas viagens não são apenas um ato de sonharmos acordados, e sim o de viajarmos como xamãs, com o poder mágico de engarrafar esses mundos e os trazermos de volta sob a forma de histórias, para compartilhar com os outros. Nossas histórias também têm o poder de curar, de fechar feridas, de fazer o mundo ficar novo outra vez, e de oferecer às pessoas metáforas através das quais elas podem compreender melhor a si mesmas e a suas vidas.

Quando nós, escritores, empregamos essas ferramentas antigas dos arquétipos e da Jornada do Herói, estamos nos apoiando, de pé, sobre os ombros dos criadores dos mitos e dos xamãs de antigamente. Quando tentamos curar nosso povo, através da sabedoria do mito, somos os xamãs modernos. Fazemos as mesmas perguntas que não têm idade, perguntas primordiais e infantis, que os mitos levantam: Quem sou eu? De onde vim? O que acontece quando eu morrer? O que isso significa? Onde é que eu me encaixo? Para onde estou indo, em minha Jornada de Herói?

APÊNDICES

Filmografia

À beira do abismo (The Big Sleep)
A Bela Adormecida (Sleeping Beauty)
A Bela e a Fera (Beauty And The Beast)
A dama de Shangai (The Lady From Shanghai)
A escolha de Sofia (Sophie's Choice)
A força do destino (An Offtcer And A Gentleman)
A guerra do fogo (Quest For Fire)
A morte lhe cai bem (Death Becomes Her)
A mulher faz o homem (Mr. Smith Góes To Washington)
A primavera de uma solteirona (The Prime Of Miss Jean Brodie)
A primeira noite de um homem (The Graduate)
A sombra de uma dúvida (Shadow Of A Doubt)
A testemunha (Witness)
Aconteceu naquela noite (It Happened One Night)
Adeus, Mr. Chips (Goodbye, Mr. Chips)
Adivinhe quem vem para jantar (Guess Who's Corning To Dinner)
Amigos, sempre amigos (City Slickers)
Arabesque
As aventuras de Robin Hood (The Adventures Of Robin Hood)
Atração fatal (Fatal Attraction)
Barbarosa
Branca de Neve e os sete anões (Snow White And The Seven Dwarfs)
Butch Cassidy (Butch Cassidy And The Sundance Kid)
Casablanca
Chinatown
Cidadão Kane (Citizen Kane)

Contatos imediatos de terceiro grau (Close Encounters Of The Third Kind)
Corpos ardentes (Body Heat)
Dança com lobos (Dances With Wolves)
De volta para o futuro (Back To The Future)
...E o vento levou (Gone With The Wind)
E.T.: O extraterrestre (E.T.: The Extraterrestrial)
Excalibur
Fantasia
Fugindo do inferno (The Great Escape)
Furacão (Hurricane)
Fúria de Titãs (Clash Of The Titans)
Gente como a gente (Ordinary People)
Ghost: Do outro lado da vida (Ghost)
Guerra nas estrelas (Star Wars) Gunga Din
Henrique V (Henry V)
Homens brancos não sabem enterrar (White Man Can' t jump)
Instinto selvagem (Basic Instinct)
Interlúdio (Notorious)
Intriga internacional (North By Northwest)
Ivanhoé, o vingador do rei (Ivanhoe)
Juventude transviada (Rebel Without A Cause)
King Kong
Ladrão de casaca (To Catch A Thief)
Lawrence da Arábia (Lawrence Of Arábia)
Loucuras de verão (American Graffiti)
Mad Max 2: A caçada continua (Mad Max 2: The Road Warrior)
Matar ou morrer (High Noon)
Meu ódio será tua herança (The Wild Bunch)
Moby Dick
Moscou contra 007 (From Rússia With Love)
Mudança de hábito (Sister Act)
Nas montanhas dos gorilas (Gorillas In The Mist)
Negócio arriscado (Risky Business)
No tempo das diligências (Stagecoach)
Noivo neurótico, noiva nervosa (Annie Hall)
Num lago dourado (On Golden Pond)
O caçador de assassinos (Manhunter)
O canhoneiro do Yang-Tsé (The Sand Pebbles)
O conde de Monte Cristo (The Count Of Monte Cristo)

O estranho (The Stranger)
O exterminador do futuro (The Terminator)
O exterminador do futuro 2: O julgamento final (The Terminator 2: Judgement Day)
O gavião do mar (The Sea Hawk)
O império contra-ataca (The Empire Strikes Back)
O inimigo público (The Public Enemy)
O intrépido general Custer (They Died With Their Boots On)
O Mágico de Oz (The Wizard Of Oz)
O médico e o monstro (Dr. Jekyll And Mr. Hyde)
O pescador de ilusões (The Fisher King)
O poderoso chefão (The Godfather)
O preço do desafio (Stand And Deliver)
O príncipe das marés (The Prince Of Tides)
O reencontro (The Big Chill)
O Rei Leão (The Lion King)
O retorno de Jedi (Return Of The Jedi)
O selvagem (The Wild One)
O silêncio dos inocentes (The Silence Of The Lambs)
O tesouro de Sierra Madre (The Treasure Of The Sierra Madre)
O último dos moicanos (The Last Of The Mohicans)
Os bons companheiros (Goodfellas)
Os brutos também amam (Shane)
Os caçadores da arca perdida (Raiders Of The Lost Ark)
Os doze condenados (The Dirty Dozen)
Os imperdoáveis (Unforgiven)
Ou tudo ou nada (The Full Monty)
Pacto sinistro (Strangers On A Train)
Paixão dos fortes (My Darling Clementine)
Perdidos na noite (Midnight Cowboy)
Peter Pan
Pinóquio (Pinocchio)
Pulp Fiction: Tempo de violência (Pulp Fiction)
48 horas (48 Hours)
Quero ser grande (Big)
Rain Man
Rastros de ódio (The Searchers)
Relíquia macabra (The Maltese Falcon)
Rio vermelho (Red River)

Robin Hood, o príncipe dos ladrões (Robin Hood, Prince Of Thieves)
Rocky: Um lutador (Rocky)
Roy Bean, o homem da lei (The Life And Times Of judge Roy Bean)
Sangue de herói (Fort Apache)
Scarface: A vergonha de uma nação (Scarface)
Sem saída (No Way Out)
Suspeita (Suspicion)
Tempo de glória (Glory)
Thelma & Louise
Titanic
Tomates verdes fritos (Fried Green Tomatoes)
Trocando as bolas (Trading Places)
Tubarão (Jaws)
Tudo por uma esmeralda (Romancing The Stone)
Um casamento de alto risco (The In-Laws)
Um corpo que cai (Vertigo)
Um tira da pesada (Beverly Hills Cop)
Uma cilada para Roger Rabbit (Who Framed Roger Rabbit)
Uma linda mulher (Pretty Woman)
Vidas amargas (East Of Eden)
Willow: Na terra da magia (Willow)
007 contra Goldfinger (Goldfinger)

Plano da Jornada

A Jornada do Herói

1. Mundo Comum
2. Chamado à Aventura
3. Recusa do Chamado
4. Encontro com o Mentor
5. Travessia do Primeiro Limiar
6. Testes, Aliados, Inimigos
? Aproximação da Caverna Oculta
8. Provação
9. Recompensa (Apanhando a Espada)
10. Caminho de Volta
11. Ressurreição

12. Retorno com o Elixir

Arquétipos

Herói Mentor
Camaleão
Pícaro
Arauto
Aliados
Sombra
Guardiões de Limiar
Bibliografia

Benet's Reader's Encydopedia. Harper & Row, 1987.

BOLEN, Jean Shinoda. *Os deuses e o homem: uma nova psicologia da vida e dos amores masculinos.* São Paulo: Paulus, 2002.

_____. *As deusas e a mulher: nova psicologia das mulheres.* São Paulo: Paulus, 1990.

BULFINCH, Thomas. *Myths Of Greece And Rome.* Penguin Books, 1981.

CAMPBELL, Joseph. *O herói de mil faces.* São Paulo: Pensamento, 1995.

CAMPBELL, Joseph & MOYERS, Bill. *O poder do mito.* São Paulo: Palas Athena, 1990.

DAVIDSON, H.R. Ellis. *Deuses e mitos do norte da Europa*. São Paulo: Madras, 2004.

GRAVES, Robert. *Mitos gregos.* São Paulo: Madras, 2004.

HALLIWELL, Leslie. *Filmgoer's Companion.* 8. ed. Charles Scribner's Sons, 1983.

HOMERO. *Odisseia.* Rio de Janeiro: Ediouro, 2001.

JOHNSON, Robert A. *We: a chave da psicologia do amor romântico.* São Paulo: Mercuryo, 1993

_____. *He: a chave do entendimento da psicologia masculina.* São Paulo: Mercuryo, 1993.

_____. *She: a chave do entendimento da psicologia feminina.* São Paulo: Mercuryo, 1993.

KNIGHT, Arthur. *The Liveliest Art.* New American Lybrary, 1957

LATTIMORE, Richmond. *The Iliad Of Homer.* Chicago: University of Chicago Press, 1967

LEEMING, David. *Mythology.* Nova York: Newsweek Books, 1976.

LEVINSON, Daniel J. *The Seasons Of A Mans Life.* Nova York: Ballantine Books, 1978.

LUTHI, Max. *The Fairytale As Artform And Portrait Of A Man.* Indiana University Press, 1987

MAST, Gerald. *A Short History of the Movies.* Bobbs-Merrill, 1979.

MURDOCK, Maureen. *The Heroine's Journey: Woman s Quest For Wholeness.* Shambala, 1990.

PEARSON, Carol S. O *despertar do herói interior.* São Paulo: Pensamento, 1995.

PROPP, Vladimir. *Morphology Of The Folktale.* University of Texas Press, 1979.

WHEELWRIGHT, Philip. *Aristotle.* The Odyssey Press, 1955.

Christopher Vogler é o presidente da Storytech, uma empresa de consultoria literária que auxilia escritores, produtores e executivos de estúdio a elaborar projetos. A Storytech fornece uma ampla gama de serviços, inclusive análise de roteiros, romances e temas; anotações detalhadas do desenvolvimento narrativo;

e análise de histórias para processos legais na área de direitos autorais. Para preços e outros serviços, contatar:

vogstory@aol.com