

**ESTRUTURA LITERÁRIA**  
**A Jornada do Herói no Cinema e na Literatura**  
Eduardo Spohr

## ▶ ARQUIVO 1 – ESTRUTURAÇÃO E ORGANIZAÇÃO

### ◇ Estruturação

📖 **Prepare o guideline.** Antes de começar a escrever, é bom ter a história toda estruturada para não se perder no meio da narrativa. Embora alguns escritores contraiam esta técnica, ela já se mostrou eficiente e o protege contra os famosos bloqueios criativos. Assim, MESMO que a história mude ao curso do trabalho de escrita, você já terá uma *guideline* que o guiará até o final, um mapa do caminho, para que não fique à deriva.

- » **Passo 1 – Brainstorm.** Pegue uma folha branca e escreva tudo o que lhe vem à cabeça.
- » **Passo 2 – Sinopse.** Algumas pessoas preferem textos corridos. Tente fazer uma sinopse de três parágrafos. Neste ponto inicial, a sinopse é praticamente um “gancho”, uma ideia vaga de como começar a “aventura”.
- » **Passo 3 – Organograma.** Tente desenhar um organograma, com os caminhos que a sua história deverá traçar.
- » **Passo 4 – Detalhamento de capítulos.** O ideal é, no final deste trabalho e criação, você ter um documento com um detalhamento completo de cada capítulo. O padrão é dois parágrafos por capítulo, explicando para você mesmo o que deverá acontecer em cada trecho.

### 📖 O que eu preciso para preparar a *guideline*?

- » **O mito da inspiração.** Inspiração não existe. São as **referências** que vão te ajudar a encontrar suas ideias. A falta de inspiração é a desculpa que aqueles que não desejam (ou não conseguem) trabalhar dão para não ir à frente com suas obras.
- » **Referências.** É necessário se cercar e ir atrás de referências.
- » **A Jornada do Herói e os Arquétipos.** São ferramentas que não devem limitá-lo e sim **ajudá-lo** quando estiver perdido. Você pode usar essas fórmulas como um mapa para começar. Pronta a história, fique então à vontade para perverter essas regras. A jornada sozinha não faz nada, é o artista que faz.

### 📖 Não basta talento, tem que trabalhar.

- » **Empenho, motivação e disciplina.** Como tudo na vida, para chegar a um bom resultado você precisa se empenhar.
- » **Não vale só pensar, tem que pôr no papel.** Ficar com a ideia na cabeça não leva a lugar algum. A sua história (seja de qualquer mídia) só vai nascer quando você transpor a chamada “barreira onírica”, ou seja, deixar a mente e pôr no papel (ou no

computador, que seja), na forma de texto. É como um grande relógio que só precisa de um empurrãozinho para funcionar, mas você precisa dar corda. Às vezes a energia acaba, e você tem que dar corda novamente para que os ponteiros fiquem sempre rodando e na hora certa.

» **Na psicologia.** É comum essa ideia que só de você falar sobre seus problemas já resolve muitos deles. Daí aquelas críticas sarcásticas de psicólogos que não dão uma só palavra durante a sessão. A realidade é que quem resolve os problemas no divã é sempre o paciente. E quem vai fazer sua história é você, mas é preciso “colocar para fora”.

📖 **Conflito.** Há alguns elementos que toda boa história deveria ter, e o primeiro deles é o CONFLITO. O conflito não tem a ver com luta física, é o embate de situações ou ideias. É o que dá a TENSÃO à obra. É o que nos deixa tensos e torcendo pelos personagens. Quando um filme está chato e “nada acontece”, pode estar certo: falta conflito.

» Os conflitos são as dificuldades pelas quais o herói passa, seus novos desafios.

» Quando os conflitos se resolvem, a história termina. Não vale a pena mostrar o “não-conflito”.

📖 **Personagens.** Como criar bons personagens.

» **Arquétipos.** O estudo dos arquétipos do Jung, especialmente filtrada a partir da leitura de “A Jornada do Escritor”, de Christopher Vogler, pode nos ajudar a ter ideias para personagens.

» **Observe pessoas reais.** As pessoas são as matérias-primas de nossas histórias. Imita-as.

» **Poucos personagens.** O escritor e roteirista José Louzeiro ensinava que devemos ter poucos protagonistas – no máximo quatro. Quanto menos personagens, mais marcantes eles se tornam. Muitos personagens confundem a narrativa e diluem a atenção do público. É lógico que numa saga você pode ter dezenas de personagens, mas secundários.

📖 **RPG como laboratório.** O RPG (especialmente quando você atua como Mestre) nos dá a prática de criar e apresentar histórias em tempo recorde e testar situações. O curioso é que as melhores histórias nascem assim, da improvisação. É a analogia do relógio. Aqui, você é OBRIGADO girar a corda. E sempre acaba conseguido, de uma forma ou de outra.

📖 **Camadas.** Como tornar a sua obra memorável? A utilização de várias “camadas” narrativas pode tirar a sua história do lugar comum, fazer com que ela não seja “apenas outra história”. É a multiplicidade de camadas que faz uma obra de arte propriamente dita. Matrix e Star Wars são exemplo de obras que vingaram por conta de suas múltiplas camadas.

» **Diversão.** A diversão é o chamariz. É a camada superficial. Mas se for só isso, sua obra será tal qual um filme, como se diz, “Sessão da Tarde”.

» **Ensine enquanto escreve.** Dan Brown é mestre em fazer isso. Embora muitos de seus ensinamentos sejam questionáveis, o leitor aprende alguma coisa.

» **Utilize metáforas.** Para tal, é preciso o autor buscar também conhecimento em outras fontes, filosóficas e mitológicas.

» **Faça o público pensar.** Isso fará com que sua obra fique por muito na cabeça das pessoas.

📖 **Pesquisa.** A pesquisa é necessária para tornar a história (mesmo a mais fantástica) verossímil. Mas a pesquisa nunca pode suplantar a trama nem a trajetória dos personagens. Lembre-se que isto é um romance, não um livro didático. Se você se prender religiosamente aos fatos, o resultado será uma obra enfadonha.

» **Xógum, a Saga do Japão.** Escrito por James Clavell. É o melhor exemplo disso. Ele foi condenado pelos historiadores por ter trocado os nomes de personagens históricos, contudo nunca uma obra fez as pessoas conhecerem tanto sobre a cultura japonesa. No fundo, o que vale é tocar o coração das pessoas.

♦ **No prefácio de Gai-Jin,** seu segundo livro sobre o Japão, Clavell rebate os críticos com o seguinte texto: “Gai-Jin, que significa estrangeiro, transcorre no Japão, em 1862. Não é história, mas ficção. Muitos dos acontecimentos não ocorreram, segundo os historiadores e livros de história, que nem sempre relatam o que de fato aconteceu. Reis, rainhas e imperadores são corretamente indicados, assim como uns poucos generais, e outras pessoas de posições elevadas. Além desses, joguei com a história – o onde, como, quem, por que e quando – para atender à minha própria realidade, e talvez contar a verdadeira história do que aconteceu.

📖 **Coerência interna.** A falta de coerência é a única coisa a que se pode chamar de “erro” na literatura. Até a falta de pontuações é aceita, bem como supostos erros gramáticos, mas não se pode ter trechos desconexos. Existe no mercado um serviço chamado **preparação de originais**, que tem por tarefa vasculhar o texto e saber se há algo incoerente.

» **Até Monthy Python tem coerência interna.** Na Vida de Brian, o personagem Brian é aquilo que prende o espectador à realidade. Em O Guia do Mochileiro, é o terráqueo Arthur Dent.

## ♦ Rotina

📖 **Aja como profissional, mesmo que não seja.**


» **Escreva todos os dias.** Um profissional escreve 8 horas por dia, mas se você quer concluir não só uma obra mas qualquer coisa deve se empenhar e criar uma ROTINA. Tente escrever *pelo menos uma hora por dia*. Isso te deixa em contato com a obra e você não perde o “fio da meada”, grande inimigo dos escritores.


» **Cerque-se de referências,** mesmo durante a feitura do texto. Se o seu próximo capítulo incluir uma cena de perseguição, veja filmes e leia livros sobre isso. Essa técnica o ajudará a não se “desempolgar” com uma obra que pode levar até um ano para ser finalizada.

» **Jogue RPG nos fins de semana.** Para quem gosta, é um exercício de criatividade e ajuda a manter o “relógio” girando.

### **Trabalhe com pequenas metas.**


» Concentre-se na sua tarefa imediata e mire a conclusão desta, não da obra como um todo. Pense em terminar o brainstorm, ou terminar o organograma, depois vá lentamente seguindo de capítulo em capítulo.

 **Organização.** Só te ajuda, nunca te atrapalha. Te auxilia a cumprir suas metas. Abra pastas (físicas e virtuais). Estabeleça horas do dia para trabalhar. Fixe uma meta de páginas (ou parágrafos diários).

 **Não se preocupe se o texto “está bom”, preocupe-se em escrever.** Não há problema se a sua obra não ficar boa.

» **Escute, respeite mas NÃO DESANIME** com as críticas dos seus amigos e nem com suas autocríticas. Não tem jeito. Sem TRABALHO não há melhora.

» **Não pare. Você precisa treinar.** Suas primeiras obras não serão nenhuma beleza – mas irão te dar experiência para desenvolver algo melhor depois. Em geral, as primeiras obras são colagens de referências.

 **Um livro só começa a ser escrito quando é reescrito.** Não se iluda! Ao terminar seu trabalho, esse que você virou noites e noites escrevendo, tudo o que terá é um **rascunho**, uma escultura BRUTA. É ao reescrever que o livro ganha vida, que as pontas soltas são amarradas e as extremidades, “lapidadas”.

» **Roteiro.** Em linguagem cinematográfica, isso é chamado de “tratamento”. A maioria dos roteiros têm 5 a 10 “tratamentos”, e com outras mídias não é diferente.

» **Vá em frente.** Não empaque nos capítulos. Se um determinado trecho não estiver bom, siga adiante e arrume tudo depois, ao reescrever.

» **Isso é trabalho!** Lembre-se que escritores profissionais reescrevem dezenas de vezes seus livros. Ernest Hemingway, considerado um gênio da literatura, dizia que escrevia seus livros ao menos 20 vezes. Não se abata. Não é um trabalho fácil, tem que ter persistência.

### **Dicas finais.**

» **Planeje seus rascunhos sempre no papel.** Parte da arte de você escrever reside em enganar sua mente. Escreva seus textos no computador, mas para rascunhar e organizar as ideias **use sempre o papel**. No computador você tem o hábito de apagar o que não serve. Já no papel as ideias supostamente ruins continuarão gravadas, ainda que sob rabiscos. Isso tem um efeito psicológico importante, que pouca gente percebe. O papel, que você pode tocar, amassar e sentir, dá uma sensação psicológica de que você está construindo algo concreto, não apenas virtual.

» **Não há realização sem sacrifício.** Escreva um pouco a cada dia, nem que seja por uma hora, senão você perde o ritmo. Não há desculpa para a falta de tempo. Se você

não se dispuser a sacrificar nem uma hora do seu dia para escrever, certamente não conseguirá realizar a sua obra.

## ▶ ARQUIVO 2 – MITOLOGIA E FILOSOFIA

### ◇ Conceitos

📖 **Adolf Bastian.** (Alemanha 1826 – 1905). Os estudos do próprio Joseph Campbell (ver abaixo) começaram com um antropólogo chamado **Adolf Bastian**, que viajou pelo mundo observando várias culturas e concluiu que existem dois tipos de idéias.

» **Elementares** (presentes em todas as culturas): **Poderes espirituais, Deus** e perguntas como “de onde venho” e “para onde vou”.

» **Étnicas** (varia em cada cultura): **Cenários e detalhes** mudam, assim como a sua referência.

📖 **Joseph Campbell** (EUA 1904 – 1987) é considerado o maior estudioso de mitologia e religião comparada do mundo. Seu livro mais famoso é “O Heróis de Mil Faces”, onde ele apresenta a teoria de que as **histórias se repetem em várias culturas porque o homem é basicamente o mesmo em toda parte**. Tornou-se famoso na grande mídia depois de que cineastas como **George Lucas declararam usar seus estudos para delinear suas histórias. Star Wars foi claramente feito tendo “O Herói de Mil Faces”** como manual de roteiro.

» O **Monomito** é a idéia do “mito único”. De uma **estrutura narrativa não com etapas em comum** observadas em todas as culturas ao redor do mundo. O monomito se baseia na **nossa experiência, na visão e percepção humanas sobre a vida**. Sua forma básica, como veremos adiante, é representada por um ciclo: **partida, realização e retorno**. E essa é a experiência que temos sempre.

📖 **Carl Jung** (Suíça 1876 – 1961). Famoso psiquiatra, fundador da psicologia analítica, introduz conceitos como **inconsciente coletivo**. O seu estudo sobre os arquétipos do inconsciente, que veremos adiante, reforça a teoria de Campbell sobre o Monomito. **Enquanto Campbell delineou a jornada observando os mitos e lendas, Jung explorou os arquétipos**, analisando o funcionamento da mente humana.

» Os **arquétipos** são **padrões de personalidades observados em todos os seres humanos**. São **facetas da nossa própria personalidade**. No nosso caso, na vida real, somos mais complexos, compostos de uma **mistura de todos esses arquétipos**.

» Jung disse que os arquétipos são **mapas da psique, guias** úteis para **desvendar a natureza da mente**, seus problemas e conflitos internos (assim como a **Jornada é um mapa para** entender e lidar com **as fases e conflitos externos** da vida).

» Existem arquétipos **universais** (relativos todos nós), **sociais** (de cada sociedade) e até **individuais**.

📖 **Christopher Vogler. Escritor, roteirista** e dono de uma companhia que presta **consultoria de roteiro** para vários estúdios de Hollywood. Ficou famoso após escrever uma espécie de **memorando para auxiliar os roteiristas da Disney**. Seus trabalhos incluem a análise de filmes como “A Pequena Sereia” e “A Bela e a Fera”. Em 1990 lançou seu livro “**A Jornada do Escritor**”, onde pega os estudos do **Campbell** e os “**traduz**” para uma **linguagem prática**.

📖 **O que são os mitos?**

» **Mitos são metáforas**. São **histórias**, muitas vezes de heróis e heroínas, que nos **servem de modelo** e nos ensinam **como devemos agir diante das questões inevitáveis da vida**: das alegrias, das decepções, dos sucessos, dos fracassos e finalmente da morte. São **guias para nos ajudar a viver decentemente** em sociedade, e o herói é aquele que cumpre essa jornada com perfeição.

» Assim como o conceito de **Deus**, que é puramente **subjetivo**, ou seja, ninguém pode vê-lo, prová-lo ou alcançá-lo a não ser através da fé, os **mitos estão nesta categoria de pensamento que não pode ser alcançado pelas nossas palavras**.

» **Como surgem os mitos?** No passado, os mitos **eram criados (ou interpretados) por pessoas** especialmente dotadas, como sacerdotes e xamãs, **sensíveis o bastante para captar os signos daquela sociedade** e traduzi-las nas formas de histórias.

📖 **Os signos**. É claro que, no passado, esses xamãs não apenas “inventavam” histórias mirabolantes. Eles supostamente as **traduziam a partir de visões ou sonhos**. O ser humano compreende uma variedade de signos. Existem signos comuns a toda a espécie humana, **signos sociais e signos pessoais, que só você entende, baseados em experiências individuais**.

» Esses **signos pessoais aparecem sobretudo nos sonhos** e um dos trabalhos do psicólogo é interpretá-lo. Os **signos sociais e universais são usados para construir um mito**. Então pode-se dizer que **sonhos são mitos pessoais; mitos são sonhos coletivos**.

» A diferença entre uma **história ou conto de fadas para um mito é que este último está sintonizado perfeitamente e inspira a sociedade**. Já lendas e contos são formas de divertimento, normalmente para crianças. Mas cumprem uma função semelhante, que é passar uma mensagem através de metáforas.

📖 **Mitos populares**. Por que Star Wars, por exemplo, nos emociona tanto? É essa sensação sublime que o artista consegue quando **emprega a jornada do herói e a encaixa em uma obra original, com os símbolos apropriados à sua época**. Quando você consegue fazer isso, alguma coisa acende nas pessoas e elas **escutam a sua história** exatamente **como os antigos escutavam os mitos**.

📖 Hoje, como o **mundo muda muito rápido**, é muito difícil um mito pegar. As nossas referências se transformam muito rapidamente. **Star Wars e Matrix** são exemplos: **mesma estrutura, mas cenários completamente diferentes**.

📖 **O Monomito.** Após observar e estudar a fundo os **mitos de várias religiões**, Campbell espantou-se ao notar as **semelhanças entre eles**. Ele então enumerou os pontos comuns nessas histórias mitológicas e sintetizou a famosa **Jornada do Herói**.

📖 **Porque todos os mitos têm pontos em comum?** Há duas teorias.

» Uma é a teoria da “**difusão**”, que sustenta que todas as culturas surgiram a partir de dois grandes centros antigos (Tigre-Eufrates no Ocidente e Ganges, no Oriente) e herdaram essas idéias.

» A outra, defendida por Campbell em “O Herói de Mil Faces”, é que esses mitos **surgem a partir de sentimentos que são comuns ao ser humano, não importa a cultura**. Por pertencerem à mesma espécie e terem os mesmos órgãos todos os homens têm desejos, conflitos, traumas, medos e sonhos semelhantes.

📖 O monomito se baseia também na nossa experiência, na visão e percepção humanas sobre a vida. Sua forma básica é representada por um ciclo: **partida, realização e retorno**. O homem antigo saía para caçar. Nós acordamos, vamos trabalhar (realizamos) e voltamos para casa.

📖 **Herói de Mil Faces.** Por isso o nome. Um mesmo herói, em várias culturas diferentes. O mesmo personagem, com as mesmas etapas da aventura. O cenário, ou seja, a “face” é que muda.

📖 Este “modelo” é **instintivo** e foi usado não só nos mitos como em diversas **histórias populares** ou de ficção no mundo todo. Esse modelo já era experimentado e usado pelos contadores de história nos tempos **pré-históricos**.

📖 **A Jornada do Herói na vida.** A jornada do herói representa, na nossa vida, a busca pela nossa essência. O **elixir**, que o herói consegue no final é, **em última instância o encontro com a sua felicidade** suprema.

## ▶ ARQUIVO 3 - OS ARQUÉTIPOS

📖 **Máscaras.** Os arquétipos nem sempre são absolutamente fixos. Outros **arquétipos ou determinados personagens podem desempenhar funções**, ou seja, **vestir a “máscara”** de outro arquétipo. Ou então podem ter **qualidades de mais de um arquétipo**.


» É comum um personagem acumular a função de **arauto e mentor**, por exemplo.

» **Obi-Wan, Gandalf e Morpheus** são mentores que **se sacrificam**, vestindo a máscara do herói.

» **Michael Corleone começa como herói**, mas vai **assumindo funções típicas de sombra**, especialmente quando mata o irmão. O protagonista pode ser uma sombra, mas **deve haver**, no final, uma **moralidade, uma punição**. Michael no Poderoso Chefão 3 vive atormentado por ter assassinado Fredo e acaba perdendo sua filha.

» **Hanibal Lecter** é uma **sombra** que assume o papel de **mentor**.

» Há ainda os **vilões com motivações heróicas**, resultando em belos personagens, como **Magneto. Tiamat**, de Caverna do Dragão, é um vilão que mostra aos meninos como se livrar do Vingador, assumindo o **papel de mentor**.

 **Herói.** Do grego *heros* – proteger e servir.

» **Sacrifício.** Aquele que está disposto a se **sacrificar por algo maior** do que ele ou alheio a ele. Qual é o significado do sacrifício?

- O ser humano só sobreviveu por ter o **cérebro avantajado e trabalhar em conjunto**. O homem não é páreo para as criaturas da selva, para um leão ou um tigre. Desde o começo ele entendeu que é um animal social e **depende da sociedade**.

- **Tornar-se uno com sua tribo**, sua sociedade. **Não pensar só no individual** (vou morrer), mas lembrar que o povo é que importa. Fazendo sacrifícios simples (como ajudar uma velhinha a atravessar a rua) **você age como parte de um grupo**, com cidadania, e o ser humano é um **animal social**.

» **Identificação.** O público deve se identificar com ele.

» **Aprendizado.** O herói típico é aquele que aprende e aplica suas lições ao longo da aventura.

» **Trilhando o caminho.** O herói é aquele que trilha o seu caminho, e no final encontra a sua essência, a sua felicidade. Metáfora pela busca da identidade. **Quem sou eu realmente?**

» **Ação.** O herói é geralmente aquele que age, toma decisões.

 **Motivação do herói.**

» **Ativos.** Buscam eles próprios a aventura. **Asterix. Telêmaco.** Acordam um dia, a partir de um **sonho ou de uma realização, e decidem sair em missão**. Muitos deles já estão empenhados em uma tarefa ou são **soldados** aguardando a ordem de um mestre. Típico herói oriental: **samurai a serviço de um mestre**.

» **Relutantes.** Mais comum das culturas ocidentais, especialmente celta. É o herói que **recusa o chamado, até que uma força externa ou alguma ação traumática o empurra** à luta. Constitui a maioria. Luke, Harry Potter, Rei Artur.

 **Tipos de herói.**

» **Herói clássico.** Voltado para o grupo. É o **representante de uma sociedade contra uma força que ameaça seu povo**.

» **Herói trágico.** É o herói que, em vez de ser um “campeão”, é cheio de defeitos. **Em vez de sentir admiração, sentimos pena**, como Édipo.



» **Anti-herói.** Ao contrário do que se pensa, **não é o contrário do herói.** O anti-herói é aquele **que pode ter uma boa motivação, mas é voltado mais para ele mesmo.** Suas ações geralmente resultam em coisas boas, mas o que os motiva é **a busca por um bem individual:** pode ser desde dinheiro a auto-conhecimento. Muitas vezes eles **estão contra a sociedade e por isso nos identificamos com eles.** **Representam a nossa revolta com o mundo cruel e opressor em que vivemos.** Às vezes é melhor fazer as coisas da nossa própria maneira do que de acordo com as leis. São marginais tais como piratas e detetives particulares. Muitos começam como anti-heróis e acabam como heróis (Wolverine, Han Solo, Robin Hood).

» **Herói falido.** Ocorre quando o **protagonista toma as decisões erradas na vida e vira algo semelhante a uma sombra.** Só não é a sombra porque ele é o centro da história. Nesses casos, o elixir no final é uma punição, como Michael Corleone, que vive atormentado com a morte do irmão e acaba perdendo a filha.

📖 **Mentor.** O nome vem da Odisséia. Odisseu deixou esse personagem, Mentor, para tomar conta de seu filho Telêmaco quando partiu para a Guerra de Tróia.

- » Serve para indicar o caminho e dar um **compromisso psicológico.**
- » Representa o **deus dentro de nós, o nosso lado sábio.** Quando decidimos não cometer um ato precipitado, estamos agindo como um mentor.
- » **Ensinar e proteger** o herói.
- » Dar **presentes, armas.**
- » Servir de **inspiração para o herói,** um modelo para o que ele pode vir a ser tornar. Isso cria uma ligação do herói com o mentor e do mentor com o herói. Obi-wan e Morpheus.
- » Muitas vezes remete a uma imagem materna ou paterna. Merlin cria Arthur.

• **Exemplos:** Obi-Wan Kenobi, Morpheus, Gandalf, Proximo, Marreco.

📖 **Guardião de Limiar.** “O que não nos mata nos fortalece” – Nietzsche.

- » **Obstáculos no caminho** do herói. Podem ser capangas do vilão, mercenários, traidores, enigmas, armadilhas ou qualquer dificuldade. Em **“A Procura da Felicidade” é o preconceito.** A pobreza é a sombra.
- » **Objetivo é testar o herói,** para que ele aprenda algo que usará na grande batalha final contra a sombra. Três tentações de Buda e Cristo.
- » **Função psicológica.** Representa as dificuldades de nossas vidas.
- » **Como ultrapassá-los?** Com força, astúcia ou sabedoria.

• **Exemplos:** Stormtroopers, nazgul, policiais de Matrix, Cypher, gladiadores inimigos.

📖 **Arauto.** O nome “arauto” denota “**mensageiro**”. Na Idade Média, era aquele que trazia notícias de guerra ou paz, que anunciava vitórias e derrotas.

» **Anuncia mudanças.** Princesa Leia.

» Função dramática: **dar motivação** ao herói.

» É geralmente a força que, no primeiro ato, **traz ao herói o Chamado à Aventura** ou a pista para um chamado.

» Normalmente é uma **pessoa do sexo oposto, para atrair o herói**, como Leia em Star Wars. **Trinity.**

» Nas nossas **vidas são momentos de mudança que anunciam a chegada de uma nova condição.**

» Não precisa ser uma pessoa, **pode ser uma situação.**

» Pode ser uma **força positiva** (tal como a Leia), **negativa** (um serviçal do rei maligno avisando para os aldeões de mudarem) ou **neutra.**

• **Exemplos:** Leia, Trinity, Hermes, Gandalf (que também é um mentor), Quintus (Gladiador), Zé Pequeno.

📖 **Sombra.** Nome técnico para o vilão.

» É a **energia do lado obscuro**, e psicologicamente **representa o lado negro em cada um de nós.** Todos gostamos de vilões em alguns aspectos. É aqui que o escritor se liberta e se permite fazer o que quiser, ao mesmo tempo que dá uma lição de moral. Apollyon.

» Sua missão é sempre **destruir o herói.**

» Representa ainda **características que renunciamos**, que ficam escondidas na obscuridade da mente.

» Sua função dramática é **desafiar o herói e despertar** nele o caráter heróico, **o que há de melhor em nós.** Melhor exemplo é o Thulsa Doom (Conan).

» Deve ser um **oponente à altura do herói**, um inimigo forte que te obriga a crescer, treinar, para poder vencê-lo.


» Se diferenciam dos guardiões porque são **psicoses que não apenas nos atrapalham, mas que podem nos destruir.** Não são obstáculos da vida, e sim psicoses e traumas que podem nos levar à destruição.

» Muitos **vilões são heróis de sua própria história**, como o **Dr. No.**

» Podemos **humanizá-los** também, como o **Coringa**, criando motivos para ele chegar onde chegou. É um **herói que tomou as decisões erradas** (Vader).

» Pode ser um personagem ou uma situação. Em **“A Procura da Felicidade”**, o preconceito é um guardião, enquanto a **pobreza** é a sombra, aquilo que pode realmente destruí-lo.

• **Exemplos:** Thulsa Doom, Vader, Commudus, Agente Smith, Zé Pequeno, Saruman.

 **Pícaro.** Palhaço, vigarista. Age como o **alívio cômico**, mas não é apenas isso.

» Função é **tirar o herói da seriedade** e mostrar a ele que o mundo não é feito apenas de dureza e seriedade. Somos humanos. Critica a hipocrisia.

» É o nosso lado palhaço, brincalhão. **Desejo de brincar e pregar peças.**


» Desejo de mudança, **balançar e quebrar o status quo**. Campbell e o **mito do chapéu** na Nigéria.

» Quebra os egos. **Mouse** convida Neo para ter um encontro com a mulher de vermelho. Os outros criticam e ele diz a frase que o define como Pícaro: **“Negar os nossos instintos é negar aquilo que nos faz humanos”**. Vocês podem parecer sérios, mas eu sei que no fundo também têm seus desejos e defeitos, só não têm coragem para demonstrar.

» São comuns no folclore, que são histórias para **divertir**. **Saci-pererê** é o exemplo clássico, confunde Chico Bento.

• **Exemplos:** Loki (mitologia nórdica), Pernalonga, Pica-pau, Pipin e Merry (“para onde nós vamos”), Mouse, Coringa. Qualquer um que questione a condição humana.

• **Heróis picarescos.** Quando um protagonista é um pícaro, ele é chamado de herói picaresco, e são adoráveis. **Eddie Murphy** em “Um Tira da Pesada” (**chama os policiais para o bar de streep tease**), Buscapé, que é atrapalhado e medroso. Bilbo. Você se identifica não pelo heroísmo, mas pelos defeitos e brincadeiras.

 **Camaleão.** Tal qual o animal, **vive mudando**, pelo menos aos olhos do herói. Arquétipo difícil de identificar, porém mais comum do que a gente imagina.

» Pergunta-chave: **é possível confiar nele?**

» Esses são **personagens inconstantes**, que mudam ao longo da história. O ideal é que nem o público saiba sua motivação.

» Função dramática: **trazer suspense** e mistério à história.

» Função psicológica: representa essa **face volátil da nossa personalidade**. Na vida real, não somos totalmente bons nem totalmente maus. Agimos segundo a nossa perspectiva.

» Podem ser **aliados que traem o herói ou inimigos que se tornam aliados**.

- **Exemplos:** Bond Girls (Pussy Galore), Elsa (“Indiana Jones 3”), Kate (“Lost”), Glen Close em “Atração Fatal”, Han Solo, Lucilla (“Gladiador”).
- **Exemplos errôneos:** Cypher (todos sabemos desde o início que ele é um traidor, então não há MISTÉRIO), Saruman (também se declara vilão no início do filme).

## ▶ ARQUIVO 4 – A JORNADA DO HERÓI

📖 Resume-se em **partida, realização e retorno**.

» Aplicar a Jornada, usando arquétipos e etapas, **torna a sua história mais universal**. Pessoas na Índia, Estados Unidos, Brasil ou Zâmbia vão compreender e serem tocadas. Quanto menos você **aplica esta fórmula, mais especializada fica a sua narrativa**, mais voltada para os signos daquele grupo.

📖 Estrutura básica, extraída do livro “A Jornada do Escritor”, aqui adaptada a roteiros de cinema. **Vogler simplificou a jornada** de Campbell e nos deu uma **fórmula prática**, que veremos em detalhes a seguir.

📖 Primeiro Ato

📖 **Prólogo.** Pode ser interessante uma cena ou cenas introdutórias **para despertar a curiosidade** do público antes de apresentar o Mundo Comum. Como identificar um prólogo?

- » Geralmente o **herói não aparece**.
- » **Pode ser removido** que não altera significativamente a história.

● **Exemplos:** Cena da nave sendo atacada em Star Wars. Prólogo de “A Sociedade do Anel”.

📖 **Mundo Comum.** É o mundo sem aventura para o herói, onde ele **se sente em casa**. Pode ser um mundo banal, como o **Harry Potter na casa dos tios**, ou um mundo agitado, mas regular, como **Maximus no exército romano**.

- » Função principal é criar uma **identificação com o público**. O espectador relaciona o Mundo Comum do herói com sua própria vida, seu trabalho, sua casa, sua vida em família. Todos nós ansiamos por uma grande aventura.
- » **Contraste.** Quanto mais diferente for o Mundo Comum do Mundo Especial, melhor. Exemplo: “**Alice no País das Maravilhas**”. “Matrix”.
- » **Cenário:** A aventura deve se passar em **um campo não conhecido pelo herói** ou pelo expectador. Florestas ocultas, fossas espaciais inexploradas, cadeias perigosas. É **um lugar de desafios**.
- » **Apresentação do herói.** O momento em que o herói é apresentado é importante e deve **criar empatia com a platéia**. Uma forma de fazer isso é **abordar problemas de uma vida comum**, como em “O Homem-Aranha”.

» **Arauto.** Este é um bom momento para o arauto aparecer e indicar que o chamado da aventura está próximo.

» **O que está em jogo?** Quanto mais coisas estiverem em jogo nesta aventura que virá, melhor. O herói deve **não apenas salvar a aldeia, mas encontrar uma poção para curar o seu pai.** É bom haver um tempo determinado para os heróis cumprirem a missão. **Cria mais conflito.**

• **Exemplos:** Luke na fazenda, Harry Potter na casa dos tios, Maximus no exército, Frodo no condado, Neo na Matrix, na empresa.

📖 **Chamado à aventura.** É quando algo ou alguma situação se apresenta e o chama ao Mundo Especial.

» O chamado pode ser apresentar por meio de um **personagem** (pode ser o arauto, o mentor, ou até a sombra), uma **situação**, o **destino**, uma **missão**.

» **Sem opção.** Às vezes não há como ignorar o chamado, quando **Conan é abandonado por seu dono** ou quando o herói é expulso de seu Mundo Comum, como acontece com **Maximus. Na vida** acontece quando somos **convocados para uma guerra**, ou nossos pais nos transferem para uma **nova escola** sem nos consultar.

» **Heróis relutantes.** Muitos heróis **resistem não apenas a um, mas a vários chamados** para a aventura. **Rambo resiste até o final**, quando finalmente sente-se obrigado a reagir. Isso é até bom e **umenta a expectativa.** Quando o herói finalmente se compromete, a platéia vibra. Mas cuidado para não se alongar muito nesta parte.

• **Exemplos:** Obi-Wan chama Luke para Alderan, Marcus Aurelius convida Maximus a ser o imperador, Gandalf pede a Frodo para portar o anel, Morpheus chama Neo ao telefone.

📖 **Recusa do Chamado.** A maioria dos heróis recusa o chamado quando se depara com ele, seja por **medo, insegurança ou apego ao mundo comum.** É importante para comunicar ao espectador o **grau de risco envolvido.**

» **Função psicológica.** Representa os **desafios das nossas vidas e como tendemos a ficar na segurança**, na “zona de conforto” daquilo que já conquistamos.

» **Veteranos ou novatos?** Enquanto os novatos recusam o chamado por insegurança, os **veteranos recusam por experiência anteriores fracassadas** ou traumáticas. Ex: Rock Balboa, Rambo, Clint Eastwood em “Os Imperdoáveis”.

» **Recusa persistente leva à tragédia.** Recusar o chamado múltiplas vezes pode ser perigoso para o herói. **Tio Ben, de “O Homem-Aranha”, acaba assassinado.**

» **Heróis voluntários.** Como Asterix, alguns heróis, especialmente os soldados comprometidos com suas missões, **não recusam o chamado.** Daí você precisa de outros **indícios para mostrar o quão grande é o risco**, já que o herói “não tem medo”. É aí que entrem **guardiões de limiar para assustar o herói.**

• **Exemplos:** Luke se recusa a ir a Alderaan, Neo decide não andar pelo parapeito, Frodo oferece o anel a Gandalf. Nas comédias românticas, é comum o herói ou a heroína não querer se envolver.

📖 **Encontro com o mentor.** Também chamado pelo Campbell de “ajuda espiritual”, é o **empurrão que faltava para o herói se comprometer**. O mentor deve preparar o herói para enfrentar o mundo especial.

» Nesse ponto, o mentor deve fornecer ao herói: **compromisso, segurança, orientação, treinamento, presentes e armas**.

» O herói já pode ter **conhecido o mentor anteriormente**, mas é aqui que ele desempenha a sua verdadeira função.

» Na vida, está **associada à figura do pai**, que te dá dinheiro e educação para você encarar a “aventura” da vida adulta.

» O mentor **não precisa ser uma pessoa**, mas alguma situação ou objeto que dá ao herói o **conhecimento necessário para ele encarar a jornada**. Pode ser um **mapa, um livro**, ou qualquer coisa assim.

» O **centauro Quíron** é um belo exemplo de mentor. Foi o mentor de vários heróis gregos. Sendo **mistura de homem (racional) e animal (instinto)** pode ajudar os humanos a descobrirem seu lado instintivo, sua natureza, sua **essência**. É um ser da natureza. Obi-Wan fala para Luke: “**Esqueça seu lado consciente e aja por instinto**”. É no instinto, no coração, na **humanidade que está a nossa essência**, não na racionalidade fria.

• **Exemplos:** Obi-Wan dá as armas para Luke e explica sobre a Força. **Morpheus liga novamente** para Neo e diz que ele é o **Escolhido**.

📖 **Travessia do Primeiro Limiar.** Finalmente o herói decide se comprometer com a aventura, agir e enfrentar todos os desafios.

» Esta é a hora que o cavaleiro parte para a floresta. A história decola. A **aventura propriamente dita começa agora**.

» Também é chamado de “ponto de virada”. O **herói**, mesmo os relutantes, **ficam sem opção** de continuar no Mundo Comum.

» **Guardiões** costumam aparecer para **impedir que você atravesse este limiar**, como os Stormtroopers barrando a entrada de Mos Eisley (“**Estes andróides não são os que procuram**”). Isso é emblemático. Na mitologia, o cão de três cabeças, Cérbero, defende a entrada do submundo.

• **Exemplos:** Obi-Wan e Luke entram em Mos Eisley, Neo é desplugado e retirado da Matrix, hobbities deixam o condado, Maximus decide lutar e entra na primeira arena, onde mata pela primeira vez como gladiador, coisa que antes não queria.

📖 Segundo Ato

☰ **Testes, aliados e inimigos.** Após ultrapassado o primeiro limiar, o herói ingressa no Mundo Especial e encontra novos desafios.

- » **Cantinas, bares, saloons e tavernas** são lugares perfeitos. Aqui o **herói é testado**, conhece seus inimigos e aliados. É o **ponto de partida**.
- » Aqui o herói vai ser pressionado pela primeira vez, e **terá que agir sob tensão**. Qual será a sua reação neste mundo estranho? **Neo é testado ao pular do prédio**.
- » Ele precisa entender que este não é o seu mundo, é **um mundo novo**, e as **regras aqui são outras**. (“Seus andróides terão de esperar lá fora”). **Maximus** descobre que aqui não é o bastante matar, deve **divertir** o público.
- » É a **hora de fazer amigos e aliados**. Geralmente é bom ter mais personagens para ajudar o herói, mas **você deve se concentrar em 2 ou 3**.
- » É também a **hora de fazer inimizados**. Os testes que o herói enfrenta podem ter a ver com esses guardiões de limiares, que podem voltar depois, aliados do inimigo. **Solo ignora Jabba, que volta para pegá-lo no “Império Contra-Ataca”**.
- » Bom momento para **apresentar um rival** (não uma sombra) ou um **camaleão, como Han Solo**.
- » **Na vida**, quando ingressamos em um **novo emprego, ou uma nova escola**. Precisamos aprender as regras e fazer novos amigos. Há sempre aquela sensação de novidade que nos assusta.

● **Exemplos:** Luke na cantina e depois, sendo treinado na nave. Neo conhece a tripulação do Nabucodonosor e luta com Morpheus. Maximus tem sua primeira batalha como gladiador. Frodo junta-se a Passolargo na taverna de Bri, conhece os Nazgul.

☰ **Aproximação da caverna oculta.** Após ter sido treinado, estar comprometido e ter as armas em mãos, o herói finalmente parte para o confronto se aproxima da zona de perigo, onde a sombra se esconde.

- » Essa caverna oculta é uma **zona de perigo**, o domínio do mal. Pode ser uma fortaleza inimiga (como a Estrela da Morte), uma floresta assombrada ou a própria Matrix.
- » Esta também é chamada de **“Travessia do Segundo Limiar”**. Muitas vezes os heróis param diante do “portão” para pensar como entrar. Aqui, **Solo e Luke** matam os guardas e **roubam suas armaduras**, para se infiltrarem na Estrela da Morte.
- » A caverna oculta, a qual os personagens estão se aproximando, fica bem no **centro do Mundo Especial**. **Na vida**, quando você tem **uma noite de estudos antes da prova**, está “se aproximando da caverna oculta”.

● **Exemplos:** Neo volta à Matrix para falar com o Oráculo; Millennium Falcon é dragada pela Estrela da Morte; Maximus volta a Roma; Aragorn e os hobbitos ingressam nos ermos.

☰ **Provação.** O herói chega ao centro da fortaleza inimiga, ao centro o Mundo Especial. Aqui, ele enfrenta seu maior medo e é testado ao extremo.

» A provação é um momento da **crise**, em que o herói se depara cara a cara com a morte. É o momento de **suspense**, em que a **platéia não sabe se o herói vive ou morre**. A dica é essa: o **público deve achar que o herói vai morrer**.

» A diferença daqui para “testes, aliados e inimigos” é que **aqui é para valer**.

» Alguns gostam de explicar este momento como **morte e renascimento**, mas eu acho que **confunde com a etapa da Ressurreição**. Na verdade o **objetivo do herói** não é morrer e renascer aqui, e sim **sobreviver**.

» Também é chamado de “**O Ventre da Baleia**”, como **Jonas, do Antigo Testamento**. É a descida ao Inferno, à mais profunda e escura câmara do inferno.

» A função da provação é **testar o herói seriamente**. Sua vitória o dará uma **arma ou um ensinamento que será essencial para ele enfrentar a sombra** no final.

» **Na vida**, precisamos ir ao fundo do poço para enfim encontrarmos o nosso caminho. Precisamos **passar por uma crise para sair da zona de conforto e enxergar a luz**.

» Em alguns mitos, é aqui que os heróis são testados. **Tentações de Buda e Cristo**.

• **Exemplos:** Luke no compactador de lixo. Cypher encurrala Neo e Trinity e todos acham que ele vai morrer. Jonas no ventre da baleia. Frodo é envenenado. Perseu enfrenta a medusa.

📖 **Recompensa.** Ou “Apanhando a Espada” ou “o local de beber água”. Após sobreviver a morte, o **herói ressurge mais forte**, com uma **experiência necessária para encarar a batalha final** contra a sombra.

» Essa força pode ser uma **arma**, uma **experiência**, um **conselho**.

» É o momento de **preparação para a batalha**. Reunir forças. Hora dos encontros amorosos e **reconciliações**.

» Este conhecimento, esta “espada”, dá ao herói o **reconhecimento do grupo**, necessário para ele liderar um exército, por exemplo. Ele agora é uma **pessoa respeitada no Mundo Especial**, não apenas um novato.

» Nos **rituais de iniciação**, é neste momento que os **meninos tornam-se adultos**.

• **Exemplos:** Perseu consegue a cabeça da medusa; Frodo entrega o anel a Elrond; Luke volta à base rebelde com os planos; Neo regressa ao Nabucodonosor com o conselho do Oráculo.

📖 Terceiro Ato

📖 **Caminho de volta.** Surgem as conseqüências do herói ter se confrontado com o lado obscuro.

» É a **batalha final**.



» Armado e **recuperado da provação**, o herói precisa **regressar ao coração da fortaleza inimiga para derrotar a sombra** e enfrentar o desafio final.

» Este é também chamado de **Travessia do Terceiro Limiar**. Eles decidem mais uma vez **continuar na aventura** e aqui pode haver uma segunda recusa, como Han Solo, que fez a sua parte e vai embora.

» Muitas vezes o herói **pensa em terminar a aventura** aqui, uma vez que “já fez a sua parte”, como Frodo que já levou o anel a Rivendel. É o famoso “você já fez a sua parte”. Mas é aí que entra, muitas vezes, **um segundo chamado para a aventura**. Algo deve acontecer para lembrar o herói que ainda não acabou. A **sombra ainda não foi derrotada e poderá voltar**. O triunfo é enganador.

• **Exemplos:** Neo volta à Matrix para salvar Morpheus; Luke ataca a Estrela da Morte; Buscapé volta à favela; Frodo parte para Mordor.

📖 **Ressurreição ou “Iluminação”.** Este é o **clímax** da narrativa. Identifique o clímax e você identifica a ressurreição – ou o contrário. Aqui o **herói morre, mesmo que simbolicamente, para renascer com outra experiência**.

» Heróis **morrem e renascem** com uma nova visão do mundo.

» Heróis não morrem. **Vencem o inimigo, mas aí devem aprender a assimilar este poder**, como Siegfried, que mata o dragão, mas prova seu sangue, escutando o som da natureza – o dragão é um ser da natureza. **Neo “assimila” Agente Smith**.

» Heróis **trágicos morrem neste ponto, mas continuam vivendo através de seu legado** para aquela comunidade. Morrem, mas deixam sua marca, como Maximus.

» Tem que ficar claro que o herói sofre uma **transformação com a ressurreição**. Nada será como antes. O personagem **não age com a mente, mas com o coração**, com sua essência.

» É a hora do herói limpar o seu sangue e **se pacificar com o mundo**. Toda aquela **ansiedade infantil que ele sentia é saciada**, e ele agora é um **sábio**, uno com sua natureza, tal como Buda.

» Numa **comédia romântica**, por exemplo, a Ressurreição pode ser a hora em que o herói (ou heroína) **deve escolher entre várias altivas, mostrando o que aprendeu** ao longo da jornada. Ele agora age como um sábio.

» **Última chance**. Este também é o momento de redenção, a última chance de o herói ou outro personagem mudar de atitude. **Solo retorna e salva Luke**.

» **Sacrifício / abnegação**. Geralmente a Ressurreição implica em um sacrifício para o herói. Tradicionalmente é a sua própria vida, mas pode ser deixar a casa dos pais para viver com a mocinha. Em “**Exterminador 2**”, Arnold deve ser destruído. O herói **deve mostrar que está livre das tentações**, mas a quebra deste clichê também é legal, como quando **Banderas volta o carro para recuperar suas armas** em “A Balada do Pistoleiro”.

• **Exemplos:** Neo volta à vida; Luke desliga o computador – a **essência material é deixada de lado em prol da essência espiritual**. A Força faz o que nem o computador era capaz de fazer.

📖 **Retorno com o elixir.** Esta é a hora em que a aventura termina e o herói volta ao Mundo Comum, com a salvação que foi buscar.

» Essa salvação pode ser uma **arma**, um **remédio**, um **conhecimento**, uma **iluminação**, ou qualquer coisa **essencial para o bem** daquela **comunidade**.

» **Retorna** como um verdadeiro messias, iluminado, **acima das pessoas comuns**. Agora sim ele é um herói.

» Os **anti-heróis**, voltados para si, **re encontram a paz e sua própria cura**. Pode ser felicidade ou dinheiro, como nos filmes de faroeste.

» A sensação é de que **nada será como antes**, como no final de “O Retorno do Rei”.

» **Finais em aberto**. Comum nas histórias orientais. Esta etapa pode ser o **início de uma nova aventura**, o gancho para uma nova história a partir deste novo mundo remodelado.

» **Punição do vilão**. O castigo para a sombra deve ser proporcional às suas maldades. Se for menos, haverá uma sensação de injustiça; se for mais, o espectador vai achar que o herói tornou-se pior do que o vilão.

» **Elixir**. Dinheiro, paz, felicidade, amor, fama, poder, conhecimento, sucesso, etc. Há o motivo do **ouro dos tolos**, que se desfaz quando saem da floresta. A moral aqui é: o verdadeiro tesouro é o conhecimento, a amizade que os personagens cultivaram na jornada, o aprendizado.

» **Amarrando a trama**. O Retorno com o Elixir também pode ser a última chance de finalizar as tramas secundárias, que não foram fechadas na etapa da Recompensa. Em “O Retorno do Rei”, Faramir aparece enamorado por Éowyn.

• **Exemplos:** Neo volta à Matrix como uma figura superior; Luke é aclamado na base; os gladiadores herdam o legado de Maximus; Buscapé ganha o emprego.