

# A Jornada do Herói Mitológico

por Luiz Eduardo Ricón

Muitos consideram que um dos mais importantes livros do século XX foi “O Herói de Mil Faces”, de Joseph Campbell. Paralelamente às teorias de Carl Jung sobre os arquétipos e o inconsciente coletivo, Campbell trabalha a noção de que as histórias (todas elas) estão ligadas por um fio condutor comum. Assim, desde os mitos antigos, passando pelas fábulas e os contos de fadas até os mais recentes estouros de bilheteria do cinema americano, a humanidade vem contando e recontando sempre as mesmas histórias.

Esta “história oculta” dentro de outras histórias é chamada por Campbell de “A Jornada do Herói Mitológico”, e tem servido de base e orientação para profissionais que estudam e se dedicam às diversas formas do

“storytelling” (o contar histórias), desde psicólogos, escritores e contadores de histórias, dramaturgos, roteiristas e críticos de cinema e até mesmo entre autores e mestres de RPG.

Segundo Campbell, seria possível estruturar qualquer história a partir do roteiro básico da “Jornada do Herói”, e vice-versa, ou seja, é possível “desmontar” as histórias, identificando nelas os passos que constituem a “Jornada”.

Partindo dos conceitos de Campbell, Christopher Vogler estruturou um esquema semelhante à “jornada do herói”, só que mais adequado às narrativas contemporâneas (cinema, TV etc.). Em seu livro “A Jornada do Escritor”, ele indica os seguintes passos para a criação de uma história que siga a estrutura da “jornada” de Campbell:

## ROTEIRO DE CHRISTOPHER VOGLER

(a partir de Joseph Campbell):

### PRIMEIRO ATO – APRESENTAÇÃO

MUNDO COMUM	Conhecemos o Herói em seu mundo cotidiano e ordinário, uma pessoa comum.
CHAMADO À AVENTURA	Algo impele o nosso “Herói” na direção de uma BUSCA, uma JORNADA, uma AVENTURA.
RECUSA DO CHAMADO	O Herói reluta em empreender a jornada.
ENCONTRO COM O MENTOR	O Herói recebe um conselho, item ou ajuda de um “MENTOR”.
TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR	O Herói diante do “PONTO SEM RETORNO”, o portal que leva ao mundo oculto. O Herói atravessa o portal, cai, é arrebatado, transportado ou transformado. O Herói deixa o seu mundo e se aventura no mundo desconhecido.

### SEGUNDO ATO – CONFLITO

TESTES, ALIADOS E INIMIGOS	O Herói tem de enfrentar “TESTES” que vão “QUALIFICÁ-LO” como digno de vencer.
APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA	De posse da “ARMA MÁGICA”, o Herói se aproxima do COVIL DO INIMIGO.
PROVAÇÃO SUPREMA	O embate com o ANTAGONISTA.
RECOMPENSA	O Herói conquista sua vitória e o “PRÊMIO”

### TERCEIRO ATO – RESOLUÇÃO

CAMINHO DE VOLTA	O Herói inicia a jornada de volta para casa.
RESSURREIÇÃO	O Herói é revivido por poderes sobrenaturais
RETORNO COM O ELIXIR	O Herói emerge do mundo inferior com a “SOLUÇÃO MÁGICA”.

### Observações:

- O esquema acima pode e deve ser alterado para cada história. Os mapas devem servir à necessidade da história e não o contrário. Eles são extremamente flexíveis.

- Apesar das muitas variações possíveis da “jornada do herói”, no fundo, no fundo podemos concebê-la como uma única jornada

“Um herói sai de seu seguro mundo comum para se aventurar num mundo hostil e estranho.”

- A “jornada do herói” pode ser externa ou interna, ou seja, pode ser uma aventura física propriamente dita, com mocinhos, bandidos, etc ou uma história que se passa na mente e/ou coração do personagem.

A seguir, comenta-se cada etapa da jornada do herói, seguindo o roteiro de Christopher Vogler

## 1. O MUNDO COMUM

A maioria das histórias leva o personagem principal para fora do seu mundo comum, cotidiano, em direção a um mundo especial, novo e estranho. A idéia de peixe fora d’água gerou muitas e muitas histórias de filmes. Exemplo: Guerra nas Estrelas, O Fugitivo, 48 horas, O Mágico de Oz, Excalibur.

Antes de mostrar alguém fora de seu ambiente costumeiro, obviamente primeiro deve-se mostrá-lo em seu mundo comum, para traçar um contraste nítido entre esse universo ordinário e o mundo especial no qual adentrará.

Em Guerra nas Estrelas, primeiramente vemos o herói Luke Skywalker em sua vidinha na fazenda, cheio de tédio antes de embarcar na aventura contra o império galáctico.

No emocionante Thelma & Louise, primeiro conhecemos as duas personagens em suas vidas cotidianas. Uma é garçonzete e a outra é dona de casa. Somente depois dessa apresentação é que embarcamos no mundo especial, no qual elas serão fugitivas da polícia.

## 2. CHAMADO À AVENTURA

Ao herói é apresentado um chamado à aventura, um desafio de grande risco. Uma vez apresentado esse chamado, o herói não pode mais permanecer indefinidamente em seu mundo comum. A terra pode estar morrendo, como nas histórias do Rei Arthur em busca do cálice graal. Em Guerra nas Estrelas, o chamado acontece quando Luke vê, ao lado de Ben Kenobi, o holograma da princesa Leia pedindo ajuda.

Nas comédias românticas, o chamado à aventura pode ser o primeiro encontro com alguém especial e, normalmente no cinema americano, uma pessoa irritan-

te que o protagonista passa a perseguir e enfrentar.

O chamado à aventura estabelece o objetivo do jogo e deixa claro qual é o objetivo do herói. Será que Luke conseguirá salvar a princesa Leia? Será que Thelma & Louise conseguirão escapar impunes do crime que cometeram?

## 3. RECUSA DO CHAMADO

É normal qualquer herói sentir medo após ser chamado à aventura. Luke recusa-se a viajar para Alderaan e a ajudar a princesa Leia. Nas comédias românticas o herói pode relutar em deixar-se envolver.

Quando o herói recusa, é necessário que em algum momento surja alguma influência para que ele vença esse medo. Pode ser um encorajamento do mentor; uma nova mudança na ordem natural das coisas. Quanto maior for o medo do herói em entregar-se à aventura, maior será o vínculo emocional do espectador.

Quando Luke recusa o chamado de Ben Kenobi e volta para casa, vê seus tios mortos pelas tropas do império. Com isso, Luke não hesita mais e determina-se a embarcar na aventura com Ben. A recusa do chamado acontece sempre no início da história? NÃO. Lembre-se de que o mapa da jornada deve ser moldado ao propósito da história. Em O Retorno de Jedi o mocinho Luke recusa o chamado para enfrentar Vader desde os 45 minutos de filme até mais ou menos os 75 minutos.

## 4. ENCONTRO COM O MENTOR

Nesse ponto da história, o herói já deve ter encontrado um mentor. A relação entre o mentor e o herói é um dos temas mais comuns na mitologia. Representa o vínculo entre pai e filho, mestre e discípulo, Deus e o ser humano. Um dos mais famosos mentores é o Mago Merlin da história do Rei Arthur e os Cavaleiros da Távola Redonda. Nos filmes, o mentor pode aparecer como um sábio Jedi (Guerra nas Estrelas), um sargento exigente (A Força do Destino), ou mesmo o código de honra e moral do herói (os personagens de John Wayne).

A função do mentor é preparar o herói para enfrentar o desconhecido quando ele atravessar o primeiro limiar. Ben Kenobi instrui Luke nos caminhos da Força. O mentor pode ensinar ou até mesmo dar “presentes”, como o velho agente Q nos filmes de James Bond.

O mentor só pode ir até certo ponto com o herói, a partir do qual o herói deve prosseguir sozinho ao encontro do desconhecido. Para tanto, algumas vezes o mentor pode dar um empurrãozinho ou até mesmo um belo chute na bunda.

É importante frisar: um herói pede ter vários mentores.

## 5. TRAVESSIA DO PRIMEIRO LIMIAR

Finalmente o herói se compromete com sua aventura e entra plenamente no mundo especial ao efetuar a travessia do primeiro limiar. Dispõe-se a enfrentar o desafio do chamado à aventura. Este é o momento em que a história decola e a aventura realmente tem início. É o Ponto de Virada (Plot Point do paradigma de Syd Field). A partir desse ponto o herói não tem mais como voltar atrás. É o momento em que Luke e Ben vão à cantina procurar por um piloto (Han Solo) para levá-los a Alderaan.

## 6. TESTES, ALIADOS E INIMIGOS

No momento em que o herói entra no mundo especial, encontra novos desafios, testes, faz aliados e luta contra inimigos. Os bares são muito úteis para essa etapa da jornada. Luke e Ben são testados, fazem um aliado e enfrentam inimigos na cantina.

Essa etapa da jornada pode se repetir várias vezes durante a história, ainda mais se for um filme de ação propriamente dito. Nesses filmes o herói é testado a todo o momento, há inimigos por toda parte e recorrem à ajuda de aliados em diversos momentos da história.

## 7. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA OCULTA

Aqui o herói chega a fronteira de um lugar perigoso onde está o objeto de sua busca. Pode ser o quartel general de seu maior inimigo, como a Estrela da Morte. A caverna oculta é o ponto mais ameaçador do mundo especial. Quando o herói entra nesse lugar temível, ele atravessa o segundo limiar.

Nas histórias do Rei Arthur, a caverna oculta é a Capela Perigosa onde se encontra o cálice graal. Em Indiana Jones e a Última Cruzada, a caverna oculta é o templo onde estão aquelas dezenas de cálices e um deles é o graal.

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

## 8. A PROVAÇÃO SUPREMA

A provação suprema é o momento crítico nas histórias. O herói enfrenta a possibilidade de morte. Em Guerra nas Estrelas esse é o momento em que Luke, Han e Leia ficam presos no compactador de lixo.

Na provação suprema, o herói tem que morrer para renascer em seguida. Você pode interpretar isso ao pé da

letra ou metaforicamente. Neo, em Matrix, é surrado pelo agente Smith, e foge para não morrer. Nas comédias românticas essa morte é o fim de um relacionamento amoroso e o renascimento pode ser a retomada de um namoro.

Em O Exterminador do Futuro II, o T-800 é “morto” pelo T-1000, que lhe crava uma estaca metálica nas costas. Momentos depois, o T-800 “renasce”.

## 9. RECOMPENSA

Após sobreviver à morte, derrotar o dragão e salvar a princesa, o herói e o espectador têm motivos para celebrar. O herói, então, pode se apossar do tesouro que veio buscar, sua recompensa. Pode ser uma arma especial, um símbolo como o cálice graal, ou ainda simplesmente o ganho de experiência, sabedoria e/ou reconhecimento.

Nas comédias românticas pode ser a reconciliação do casal. Em O Retorno de Jedi é a reconciliação entre Vader e Luke, pai e filho. Dorothy escapa do castelo da Bruxa Malvada com a vassoura da bruxa e os sapatos de rubi. O T-800, John e Sarah conseguem capturar o chip e o braço mecânico que futuramente servirá para a construção de exterminadores.

## 10. CAMINHO DE VOLTA

O caminho de volta é onde começa o terceiro ato da história. O herói ainda está no mundo especial e corre perigo. As forças do mal se reorganizam e preparam um último ataque, a batalha final.

Luke, Leia e Han são perseguidos pela força do Império depois de fugirem da Estrela da Morte. John, T-800 e Sarah fogem do T-1000. Esta etapa da jornada marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. Mas a volta será difícil.

## 11. RESSURREIÇÃO

O herói deve “renascer” e, assim, purificar-se antes de voltar ao mundo comum. Isso até pode ser um segundo momento de vida e morte, ainda mais intenso que a provação suprema. Essa etapa é uma espécie de exame final do herói, para ver se realmente aprendeu as lições.

O herói se transforma graças a esse momento de morte e renascimento e, assim, pode voltar à vida comum como um novo ser, mais evoluído, experiente, com um novo entendimento. Quantas vezes, nós em nossas vidas reais, não sofremos um acidente, corremos perigo ou coisa semelhante e, após sobreviver a esse apuro, nos sentimos mais vivos, vemos tudo com cores diferentes, nos sentimos mais leves, PUROS? Se o herói não se limpar de toda sujeira, corrupção, ódio e sangue do mundo especial, ele pode voltar com sérios problemas psicológicos para o mundo comum. Isso aconteceu com os soldados americanos quando retornaram da guerra do Vietnã.

Em Guerra nas Estrelas a nave de Luke quase é destruída pela nave de Vader, porém, Han Solo salva-o no último momento e Luke destrói a Estrela da Morte. A Ressurreição é o último momento de perigo para o

herói e, por isso, deve ser o mais forte, o momento que o leva mais próximo da morte.

Neo, em *Matrix*, morre quase ao final do filme e ressuscita como o “escolhido”, um novo ser purificado. Chris, em *Platoon*, está para ser morto pelo sargento Barnes quando um avião lança uma bomba perto deles. Uma enorme explosão. A tela fica branca. Na cena seguinte, vemos Chris caído no chão. Pensamos que ele está morto, mas momentos depois, ele acorda, vivo.

É importantíssimo que, após essa etapa, o herói adquira uma nova personalidade, menos egoísta, mais experiente e sábio. Ele deve deixar para trás toda a impureza, todo o trauma do mundo especial e guardar para si somente a experiência e a sabedoria adquiridas.

## 12. RETORNO COM O ELIXIR

O herói retorna ao mundo comum, mas toda a jornada não tem o menor sentido se ele não trazer consigo um elixir. Elixir é uma poção mágica com poder de cura. É o que Indiana Jones usa para curar o seu pai em

A Última Cruzada. Pode ser um grande tesouro como o cálice graal, ou simplesmente um conhecimento ou experiência que poderá ser útil à comunidade ou ao próprio herói. Muitas vezes, o elixir é simplesmente um amor conquistado, liberdade de viver ou a volta para casa com uma boa história para contar.

### Em resumo:

1. O Herói é apresentado no mundo comum, onde recebe um chamado à aventura.

2. Primeiro recusa o chamado, mas num encontro com o mentor é encorajado a fazer a travessia do primeiro limiar e entrar no mundo especial, onde encontra testes, inimigos e aliados.

3. Na aproximação da caverna oculta, cruza um segundo limiar onde enfrenta a provação suprema.

4. Ganha sua recompensa e é perseguido no caminho de volta ao mundo comum.

5. Cruza então o terceiro limiar, experimenta uma ressurreição e é transformado pela experiência.

6. Chega então o momento do retorno com o elixir, a benção ou o tesouro que beneficia o mundo comum.

---

### BIBLIOGRAFIA:

CAMPBELL, Joseph. *O Herói de Mil Faces*. São Paulo, Editora Cultrix/Pensamento, 1995.

VOGLER, Christopher. *A Jornada do Escritor*. Rio de Janeiro, Ampersand Editora, 1997.