PUC-SP

PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO PAULO

FACULDADE DE CIÊNCIAS HUMANAS E DA SAÚDE

Curso de Psicologia

Amanda Hassun Moreira

Trabalho de Conclusão de Curso

"Moana - Um Mar de Aventuras":

Uma análise através da Jornada do Herói

SÃO PAULO

2021

Amanda Hassun Moreira

Trabalho de Conclusão de Curso

“Moana - Um Mar de Aventuras”:

Uma análise através da Jornada do Herói

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisito para a obtenção do bacharel no curso de Psicologia da Faculdade de Ciências Humanas e da Saúde da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, sob a orientação da Profa. Dra. Flávia Arantes Hime.

SÃO PAULO

2021

Todas as obras do homem têm sua origem na fantasia criativa. Então, que direito temos de depreciar a imaginação?

- Carl Gustav Jung

Gostaria de iniciar agradecendo a meus pais, por me darem a oportunidade de vivenciar essa experiência incrível de entrar em contato com tantos temas, mundos e pessoas diversas dentro da Psicologia. E também por estarem sempre ao meu lado e me incentivarem a seguir meus sonhos, por mais loucos que sejam!

Gostaria de agradecer meus amigos Kalish, André, Luísa, Carol, Paulinha e Camila, que trilharam essa árdua jornada de 6 anos dentro da PUC ao meu lado – e que finalmente está chegando ao final! Foram longos anos de momentos de angústias, dúvidas e incertezas, assim como momentos de alegria, risadas e experiências incríveis.

Agradeço também a meus amigos do colegial que sempre me incentivaram em todos meus projetos pessoais, em especial meu melhor amigo Dany, Ana, Matheus, Thiago, Serrano e Isabella. E também ao meu namorado Gabriel, meu corretor ortográfico pessoal.

Agradeço também a minha psicóloga Gladys, que sempre me ajudou em minha caminhada pessoal e em meus momentos de insegurança.

Por último e não menos importante, agradeço a minha querida orientadora Flávia, que sempre me motivou a continuar escrevendo. Mesmo nos meus momentos de falta de inspiração!

E ao universo Disney, por nunca me deixar esquecer a mágica que é ser criança e viver no mundo da imaginação!

RESUMO

O presente trabalho tem como objetivo analisar o filme “Moana: Um Mar de Aventuras" (2017) usando como referencial teórico as 12 etapas da Jornada do Herói, desenvolvida originalmente na obra de Joseph Campbell (2007) e adaptada por Christopher Vogler (2015), assim como a teoria junguiana dos arquétipos, na análise dos personagens do longa de animação, tendo como base os principais arquétipos apresentados por Vloger (2015) em sua obra: a Heroína, a Velha Sábia, o Guardião do Limiar, as Sombras, os Aliados, o Pícaro, o Camaleão, entre outros. Além disso, vamos investigar outros aspectos que diferenciam Moana das princesas que a precedem, uma vez que quebra o paradigma de princesa da Disney por ser heroína. E, como os filmes são apenas um reflexo do contexto e da sociedade, relacionar essa mudança no papel feminino nos filmes da Disney, através da personagem Moana, com mudanças no papel da mulher dentro da sociedade atual. A personagem principal do longa faz parte da chamada Nova Era das princesas dos estúdios Disney, ao lado de personagens como Tiana (A Princesa e o Sapo) e as irmãs Anna e Elza (Frozen), se diferenciando das personagens femininas que vieram antes delas, ao valorizar as relações de amizade e familiares em detrimento das relações amorosas, quebrar os padrões de beleza e também apresentar novos traços de personalidade. Representações de princesas frágeis e que aguardam o príncipe encantado para salvá-las não conversam mais com a realidade atual, com o papel ocupado pelas mulheres. E por servirem como figuras de grande influência no desenvolvimento da subjetividade das gerações mais jovens, se torna necessário a presença de personagens femininas que tragam mais diversidade, pluralidade, sejam empoderadas e quebrem os padrões estéticos para povoar as histórias modernas.

PALAVRAS - CHAVE: Heroína; Arquétipos; Disney; *Moana.*

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 7

OBJETIVO 12

JUSTIFICATIVA 12

MÉTODO 13

I. A JORNADA DO HERÓI 14

II. A JORNADA DO ESCRITOR 23

III. ARQUÉTIPOS 30

SINOPSE DO FILME “MOANA – UM MAR DE AVENTURAS” (2017) 39

IV. ANÁLISE 40

V. DISCUSSÃO 59

CONSIDERAÇÕES FINAIS 68

REFERÊNCIAS 70

INTRODUÇÃO

A *The Walt Disney Studios*, mais conhecida como Disney, foi criada em 1923 pelos irmãos Walt e Roy Disney e, desde então, vem encantando a todos os consumidores da marca, desde crianças até adultos. O que surgiu como um pequeno estúdio pertencente à indústria de filmes de animação, hoje conta com um complexo de parques de diversões, hotéis, canais de televisão e de rádio, produtos exclusivos, entre outros empreendimentos. A Disney, com a ajuda de seu mais famoso personagem Mickey Mouse - que também ocupa o papel de símbolo da empresa - tornou-se uma marca conhecida mundialmente e que faz parte da infância e da juventude de muitas pessoas.

A Disney como um todo é reconhecida por sua magia, pelo seu propósito de alegrar as pessoas e criar um mundo onde todos possam se sentir crianças, independente de sua idade. Valores que permeiam todas as suas produções, desde seriados voltados para TV, filmes *live-action* e animações, como também todo o complexo de parques e hotéis. Construído com base nos sonhos, na imaginação e na criatividade, não importa sua idade e de qual parte do mundo você seja, é difícil encontrar alguém que não se emocionou assistindo um filme do estúdio ou mesmo uma criança que não deseja imitar o personagem principal de seu filme favorito. Vale lembrar a febre que tomou conta do mundo com o lançamento do filme *"Frozen* - Uma Aventura Congelante (2013)", onde grande parte das garotinhas queriam se fantasiar da personagem principal Elsa.

Desde os primórdios da *Walt Disney Studios*, os irmãos Walt e Roy focaram em produzir adaptações e releituras de diversos contos de fadas - uma fórmula que levou a Disney a se tornar uma das mais famosas produtoras de entretenimento do mundo. Seu primeiro filme lançado em 1937 foi a adaptação do conto da Branca de Neve e os Sete Anões, originário da tradição oral alemã e publicado pelos Irmãos Grimm.

Os contos de fada possuem uma importante função dentro da psique infantil. Estudados por diversos pensadores com o passar dos séculos, funcionam como pontes entre o imaginário e o real, possibilitando, desta forma, reflexões sobre a essência da condição humana, uma vez que retratam de forma simbólica questões universais do ser humano. Segundo Bilotta (2010), em sua dissertação de mestrado: "[...] a leitura de contos de fadas não só contribui para o desenvolvimento da imaginação da criança como lhe oferecem diversas perspectivas sobre o mundo que a cerca." (p. 35).

O psicólogo Bruno Bettelheim, famosos pelas suas obras que relacionam os contos de fadas e a psicanálise, amplia esse argumento ao pontuar que:

> Os contos de fadas, à diferença de qualquer outra forma de literatura, dirigem a criança para a descoberta de sua identidade e comunicação, e também sugerem as experiências que são necessárias para desenvolver ainda mais o seu caráter. Os contos de fadas declaram que uma vida compensadora e boa está ao alcance da pessoa apesar da adversidade - mas apenas se ela não se intimidar com as lutas do destino, sem as quais nunca se adquire verdadeira identidade (BETTELHEIM, 2002, p.32.).

Fica claro a influência que os contos de fada podem ter sobre a psique das crianças. Assim como os chamados mitos, estes funcionam como veículos de expressão simbólica do inconsciente coletivo.

Desta forma, com o passar dos anos e...

> ...produzindo filmes de animação que atraem cada vez mais espectadores, a indústria Disney se tornou pioneira na produção cinematográfica ao propor uma diferente formatação aos contos de fadas tradicionais. Por se configurarem como uma mídia essencialmente visual e dinâmica, Ruth Sabat (2001) aponta que essas animações, especificamente, constituem o modo mais verossímil de reprodução de realidade, conseguindo superar a literatura escrita e, até mesmo, a história contada (MONTEIRO; ZANELLO, 2014, p. 36).

E é no argumento da autora Ruth Sabat, conjuntamente com a ideia da influência que contos de fadas e longa metragens podem ter nos espectadores, que se encontra a importância de se estudar e analisar os filmes de animação do *The Walt Disney Studios*. Uma vez que estas obras não podem ser separadas da época e do contexto em que surgiram, os filmes, livros e até produções musicais nada mais são do que um reflexo da própria realidade. De acordo com Langer (2004), citado por Lima, Antunes e Pereira (2018), " [...] as produções são um recorte de uma realidade histórica e que por isso, devem ser interpretadas dentro desse contexto." (p.7).

Desta forma, com o intuito de analisar o filme "Moana: Um Mar de Aventuras", lançado em 2017 no Brasil, e produzido pelo *Walt Disney Animation Studios*, deve-se ter em mente o contexto em que o filme foi produzido e o possível reflexo deste contexto no próprio filme, que teve uma grande penetração dentro do público infantil e pré-adolescente. Em apenas 4 semanas em cartaz no Brasil, o filme levou 4,3 milhões de pessoas aos cinemas e faturou R$61,3 milhões no país, superando os números de "*Frozen* - Uma Aventura Congelante" e tornando-se a animação mais bem-sucedida da história da Disney no país, de acordo com a reportagem do Portal G1 (2017).

"Moana: Um Mar de Aventuras" é um longa metragem de animação musical que conta a história de uma jovem e sua busca por cumprir uma profecia. Filha do chefe de uma tribo polinésia e próxima a ocupar a liderança, Moana se vê mobilizada a ir além do recife para restaurar a fertilidade de sua ilha e salvar seu povo. Escolhida pelo próprio oceano, a protagonista deve cumprir uma profecia antiga que dizia que o escolhido deveria sair em uma

jornada para encontrar o semideus Maui, a muito tempo perdido, e juntos devolver o coração de Te Fiti, deusa que deu origem a toda vida. A aventura ultimamente leva Moana a desbravar o submundo e o oceano, enfrentar piratas, monstros e outros inúmeros desafios a fim de cumprir sua missão.

A jornada da personagem foi analisada nos trabalhos de Morais (2018), Maia (2017), Resende e Schmidt (2018) e Rocha e Barfknecht (2017). Através do referencial teórico junguiano, procuraram analisar a aventura e jornada da personagem principal através do monomito de Joseph Campbell (1997), descrito em sua obra "O herói de mil faces". Sendo que nos trabalhos de Maia (2017) e Resende e Schmidt (2018), os autores buscaram explorar mais a ideia do processo de individuação na busca do verdadeiro eu, através da voz do *self*, que orienta o sujeito em direção à sua verdadeira vocação, e o trabalho de Rocha e Barfknecht (2017), assim como o de Alcântara, Grangeiro e Nepomuceno (2018), focam em analisar a personagem Moana como uma quebra nos paradigmas de como são representadas as princesas no filmes de animação.

Assim como estes documentos, este trabalho se propõe a analisar o filme "Moana - Um Mar de Aventuras" através da teoria de Campbell, porém, de forma a se aprofundar e analisar as 12 etapas da Jornada do Herói dentro da animação - etapas desenvolvidas a partir da adaptação da obra original realizada por Christopher Vogler em seu livro "A Jornada do Diretor" (2015).

Em sua obra, Campbell (2007, p. 36) estabelece o monomito, isto é, "o percurso da aventura mitológica do herói", que consiste, basicamente, em uma "separação - iniciação - retorno" - que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito".

Em seu artigo, Denise Diniz Maia (2017), detalha um pouco mais essa teoria:

> O mito do herói fala do anseio arquetípico de se trilhar caminhos desconhecidos, pelo confronto das adversidades e da busca pela superação, trazendo a possibilidade da vida criativa e da transformação, com um novo sentido que confere à vida uma finalidade. Esse caminho exige de cada um a finalidade a si mesmo e o compromisso com a própria vida (MAIA, 2017, p. 5).

De acordo com Resende e Schmidt (2018), "Esse é o caminho do herói, cujo processo não acontece sem angústias, dúvidas e sofrimento. Há tarefas, lutas e conquistas a serem realizadas." (p. 8).

Em 2007, o roteirista da Companhia *Walt Disney*, Christopher Vogler, adaptou a teoria de Campbell sobre a Jornada do Herói para ser dividida em 12 passos, em sua obra "A jornada do escritor: estruturas míticas para contadores de histórias e roteiristas" onde, segundo Cordeiro (2017):

> [...] explica como é construída a influência da Jornada do Herói nas histórias de cinema. Vogler começou seus estudos sobre a narrativa cinematográfica, pois queria entender como uma boa história era criada. Após conhecer a metodologia estabelecida por Campbell, Vogler começou a utilizá-la na criação de seus roteiros para o cinema (TARANDOFF, 2014, *apud* CORDEIRO, 2017, p.587).

Além da Jornada do Herói, nos artigos apresentados anteriormente, também observa-se a presença de alguns arquétipos em personagens presentes no filme "Moana: Um mar de aventuras", como por exemplo a avó Tala, que para Maia (2017) representa o arquétipo da velha sábia: "A avó é uma representação do arquétipo misteriosos da mulher sábia, aberta aos desafios, espontânea, abrigando o tradicional e a possibilidade criativa inspiradora de viver plenamente a vida de acordo com sua capacidade." (p. 2). Este arquétipo fica encarregado de lançar luz sobre o caminho do herói.

Neste trabalho, além de observar a jornada, pretende-se investigar outros arquétipos representados pelos personagens além da avó Tala, como por exemplo o semideus Maui, o vilão Tamatoa, assim como a deusa Te Fiti e o deus Te Ka.

Para Moana, como apresentado nos trabalhos acima, em especial o artigo de Moraes (2018), lhe é conferida a identidade arquetípica de Heroína/Heroí. Como discute o autor:

> [No filme, a personagem Moana] o arquétipo de princesa, enraizado na cultura ocidental por meio da literatura e cinema, foi abandonado para dar lugar ao arquétipo de heroína (guerreira e aventureira) em sua jornada (MORAIS, 2018, p. 140).

Observa-se aqui como Moana acaba se diferenciando dos outros contos de fadas dos estúdios Disney, das chamadas princesas clássicas, como Cinderela, Branca de Neve e a Bela Adormecida, ao representar uma mudança no estereótipo do papel que a mulher ocupa nas produções cinematográficas da Disney. Mudança que pode estar relacionada também ao contexto em que o filme foi produzido.

Como mencionado antes, as produções nada mais são do que recortes de uma realidade histórica, desta forma, devem ser interpretados dentro desse contexto. De acordo com França (2004), mencionada por Antunes, Lima e Pereira (2018), "As representações sociais estão intimamente ligadas a seus contextos históricos e sociais por um movimento de reflexividade - elas são produzidas no bojo de processos sociais, espelhando diferenças e movimentos da sociedade." (p. 6). Ou seja, a transformação das protagonistas femininas da Disney faz parte de um sistema retroalimentado, no qual o questionamento a respeito da figura da mulher é absorvido pela indústria do entretenimento a partir da sociedade ao mesmo tempo em que a própria indústria é agente influenciador deste meio. Se essas personagens estão sendo retratadas de uma forma mais independente, autônoma, forte e corajosa, isso é apenas resultado de mudanças no contexto público.

Neste trabalho também vamos aprofundar nos aspectos que diferenciam Moana das outras princesas que vieram antes dela, além do fato de ser uma heroína decidida e guerreira, como por exemplo suas relações familiares, de amizade, suas características físicas e o contexto em que vive, sua ilha. Colocando em foco também a necessidade de mudanças e maior pluralidade na representação das personagens femininas nos filmes de animação da Disney, que se dão graças a mudanças observadas no ambiente público, como o ganho de força do movimento feminista e as conquistas obtidas pelas mulheres dentro da sociedade.

Desta forma, pensando em como os filmes tem o poder de influenciar seus espectadores e nada mais são do que um reflexo da própria sociedade, o presente artigo busca aprofundar as análises já realizadas do filme "Moana: Um Mar de Aventuras" a luz da Jornada do Herói, buscando evidências da presença das 12 etapas da Jornada descritas por Christopher Vogler. Além disso, investigaremos a presença de outros arquétipos nos outros personagens presentes no filme, além de tentar compreender o que mais faz de Moana uma princesa/heroína diferente das outras que vieram antes dela, como em aspectos de sua vida cotidiana e de sua própria personalidade. Por ocupar esse papel, o filme pode representar uma nova fase das produções da Disney, uma fase que indica uma mudança no papel da mulher nos filmes de animação, e por consequência, na própria sociedade. Assim, a personagem Moana pode causar uma influência positiva sobre seu público; mostrando a jovens meninas que elas não precisam de um príncipe encantado para salvá-las, elas podem fazer isso elas mesmas.

OBJETIVO

O presente trabalho tem como principal objetivo compreender como os desenhos atuais da *The Walt Disney Studios*, em especial o filme “Moana – Um Mar de Aventuras” (2017), refletem as transformações sociais nas relações interpessoais e na subjetividade da mulher contemporânea: uma análise sob a ótica e concepções da Psicologia Analítica.

Como objetivos específicos, o seguinte trabalho buscará:

- Ressaltar as principais concepções da Psicologia Analítica, que serão utilizadas para a análise do filme, como por exemplo: a Jornada do Herói de Campbell (2007) e sua adaptação por Vloger (2015), assim como o conceito de arquétipos;

- Realizar uma análise simbólica do filme “Moana – Um Mar de Aventuras" (2017), a partir da Psicologia Analítica;

- Compreender as transformações nas representações das personagens femininas ao longo dos tempos nos desenhos da *The Walt Disney Studios*, relacionando com movimentos como o feminismo e o empoderamento das mulheres nas últimas décadas.

JUSTIFICATIVA

Busco com esse trabalho aprofundar meus conhecimentos acerca da Psicologia Analítica através da análise simbólica do filme “Moana – Um Mar de Aventuras” (2017). Além disso, espero com meu trabalho contribuir com novas reflexões para o corpo de conhecimentos já existente desta intersecção entre aspectos relevantes do filme e concepções junguianas, aprofundando aspectos abordados em outros trabalhos e estabelecendo novas relações.

Pensando também como as produções artísticas são apenas um reflexo da subjetividade e das relações interpessoais presentes no mundo, procuro entender as mudanças que ocorreram relacionadas as representações de personagens femininas contemporâneas no mundo e no cinema, tendo em mente a trajetória do movimento feminista e as revoluções de empoderamento feminino, que possibilitaram as mulheres serem as protagonistas de suas próprias jornadas.

MÉTODO

O presente trabalho trata-se de uma pesquisa do tipo documental qualitativa, onde pretendemos analisar o documento/longa metragem “Moana: Um mar de Aventuras" (2017), produzido pela *Walt Disney Animation Studios*.

Em pesquisas qualitativas o procedimento de interpretação não segue um modelo pré-estabelecido, uma vez que valoriza a particularidade da observação como produto da relação entre sujeito pesquisador e o objeto de pesquisa.

O documento escolhido será analisado através da ótica e concepções da Psicologia Analítica.

Como afirma Tognini (2007):

> O método de investigação na Psicologia Analítica difere dos demais por abordar os fenômenos psíquicos de forma simbólica arquetípica [...] A compreensão dos fenômenos é alcançada através do pensamento simbólico que viabiliza o acesso a dimensão inconsciente da psique, de modo a possibilitar a integração entre consciente e inconsciente (TOGNINI, 2007, p. 131).

Os símbolos são carregados de energia e vistos como grandes organizadores da libido. Segundo Stein (2006):

> [...] emergem da base arquetípica da personalidade, o inconsciente coletivo. Não são inventados artificialmente pelo *ego* mas, pelo contrário, surgem de modo espontâneo do inconsciente, sobretudo em tempos de grande necessidade (STEIN, 2006, p. 79).

Além de possibilitar a conexão entre o mundo inconsciente e consciente, o símbolo permite também, como pontua Tognini (2007): “[...] a integração entre aspectos da subjetividade e da objetividade, do mesmo modo como entre individualidade e coletividade.” (p. 133).

De forma a assimilar e traduzir esse conteúdo inconsciente dos símbolos, busca-se a técnica de amplificação do símbolo, desenvolvida primeiramente por Jung na interpretação dos sonhos de seus pacientes, e segundo Penna (2003):

> O processo de amplificação simbólica proposto pro Jung consiste em ampliar e enriquecer os elementos do símbolo através de associações e analogias que fluem em uma cadeia contínua de similaridade, visando traduzir e interpretar o material desconhecido do símbolo.
>
> O ato de ampliar e enriquecer o símbolo, por meio de analogias diversas, favorece a compreensão de seu significado arquetípico pela diversidade de possibilidades oferecidas ao ego para captar o aspecto oculto do símbolo e encontrar o significado que faça mais sentido para a consciência atual (PENNA, 2003, p. 195).

Ainda segundo a autora, é dentro deste processo que: “[...] os motivos do símbolo são enriquecidos por imagens de lendas, mitos, contos ou qualquer outro material cultural disponível.” (p.195)

Outra característica essencial do processo de observação na abordagem junguiana diz respeito à postura participativa do pesquisador com relação ao seu objeto de estudo, ou seja, a dinâmica da relação que se desenvolve entre esses dois sujeitos. Como pontua Tognini (2007): "[...] o conhecimento é produzido pela troca entre o observador e observado e pela comunicação entre a esfera consciente e inconsciente de ambos." (p. 132).

Assim, para realizar esta pesquisa teórica optou-se por fazer um recorte, priorizando autores base como Joseph Campbell, Christopher Vogler, Murray Stein e também E. M. Meletínski para compreender a trajetória da heroína Moana. Embora a narrativa apresente uma infinidade de símbolos, a opção neste estudo foi seguir a trajetória de Moana com o embasamento destes autores citados. Para embasar os capítulos teóricos, será realizada uma pesquisa bibliográfica com artigos, teses e dissertações produzidas nos últimos 5 anos. Serão utilizadas as seguintes bases de dados: *Scielo*, Google Acadêmico, entre outros. As palavras chaves usadas nas pesquisas serão: *Moana*, Jornada do Herói, Arquétipos, Heroínas.

I. A JORNADA DO HERÓI

A obra de 1949 "O Herói de Mil Faces" do escritor e mitologista norte-americano Joseph Campbell é uma produção de mitologia comparada que reúne em um único volume mitos, lendas, contos folclóricos e histórias orais de todas as partes do mundo, de forma a desenvolver padrões e paralelos entre estas diversas narrativas.

Como pontua o próprio autor na introdução de sua obra:

> Há, sem dúvida, diferenças entre as inúmeras religiões e mitologias da humanidade, mas este livro trata das semelhanças; uma vez compreendidas as semelhanças, descobriremos que as diferenças são muito menos amplas do que se supõe popularmente (bem como politicamente). A esperança que acalento é a de que um esclarecimento realizado em termos de comparação possa contribuir para a causa, talvez não tão perdida, das forças que atuam, no mundo de hoje, em favor da unificação, não em nome de algum império político ou eclesiástico, mas com o objetivo de promover a mútua compreensão entre os seres humanos. Como nos dizem os Vedas: "A verdade é uma só, mas os sábios falam dela sob muitos nomes" (CAMPBELL, 2007, p. 12).

É então através de uma leitura simbólica, buscando o verdadeiro significado das figuras religiosas e mitológicas presentes nestas diversas narrativas, que Campbell entra em uma jornada para desvendar e apresentar ao leitor as verdades básicas que têm servido de parâmetros para o ser humano ao longo de toda existência, presentes nas várias tradições orientais e ocidentais, modernas, antigas e também primitivas. Permitem, assim, que os símbolos falem

por si mesmos, conectando-se com nosso inconsciente e com as partes mais profundas de nossos seres.

De acordo com C. Jung (1998) em seu livro "A Prática Psicoterápica":

> [...] as representações míticas, com seu simbolismo característico, atingem as profundezas da alma humana, os subterrâneos da história, aonde a razão, a vontade e a boa intenção nunca chegam. Isso porque elas também provêm daquelas profundezas e falam uma linguagem, que, na verdade, a razão contemporânea não entende, mas mobilizam e põem a vibrar o mais íntimo do homem (JUNG, 1998, p. 13).

Os mitos e figuras míticas acompanharam a humanidade durante toda sua jornada, desde os momentos iniciais de sua existência até a contemporaneidade, formados por símbolos que nada mais são do que produções espontâneas da psique, trazem em si o poder criador de sua fonte, todos originados de nosso inconsciente. Como diz Campbell (2007):

> Em todo o mundo habitado, em todas as épocas e sob todas as circunstâncias, os mitos humanos têm florescido; da mesma forma, esses mitos têm sido a viva inspiração de todos os demais produtos possíveis das atividades do corpo e da mente humana (CAMPBELL, 2007, p. 15).

Os mitos tocam e inspiram profundamente nossos centros criativos, e para compreender essa gramática dos símbolos que os compõem, se faz necessário o uso de uma ferramenta essencial: a Psicanálise. Nomeada pelo próprio autor como a moderna ciência da interpretação dos sonhos, para este: "O médico é o moderno mestre do reino do mito" (p. 19). Ele auxilia os pacientes que vêm em busca de sua ajuda para sanar seus sofrimentos através da compreensão verdadeira dos símbolos e suas marcas no inconsciente.

Embora a Psicanálise foque nos sonhos, como um dos caminhos para o acesso ao inconsciente, estes são em muito similares aos mitos. Hoje em dia já é sabido que tanto os padrões, como a lógica dos contos de fadas e dos mitos, correspondem aos dos sonhos. Como afirma Campbell:

> [...] o mito e o sonho simbolizam, da mesma maneira geral, a dinâmica da psique. Mas, nos sonhos, as formas são distorcidas pelos problemas particulares do sonhador, ao passo que, nos mitos, os problemas e soluções apresentados são válidos diretamente para toda a humanidade (CAMPBELL, 2007, p. 27).

Os mitos, diferentemente dos sonhos, não são produções espontâneas da psique, na verdade seus padrões são controlados, o que faz complementar sua função conhecida: servir como uma poderosa linguagem pictorial para fins de comunicação da sabedoria tradicional. Como diz o autor:

> Por conseguinte, para perceber o pleno valor de que se revestem as figuras mitológicas que chegaram até nós, faz-se necessário compreender que elas não são, tão-somente, sintomas do inconsciente (como o são efetivamente todos os pensamentos e atos humanos), mas também declarações controladas e intencionais de determinados princípios de cunho espiritual, que permaneceram constantes ao longo do curso da história humana, como a forma e a estrutura nevrálgica da própria psique humana (CAMPBELL, 2007, p. 254).

Assim, após anos de estudo, comparando diversas narrativas, o autor desenvolveu o que hoje se conhece pela Jornada do Herói, ou o monomito: o caminho e as etapas pelas quais os heróis devem passar para alcançar o avanço em seu espírito. Esta estrutura pode ser observada em diversas obras, literárias ou audiovisuais, e pode ser utilizada como uma ferramenta para a análise de narrativas.

Ao longo de sua obra, em diversos momentos, Campbell realiza paralelos entre o caminho do Herói e os chamados ritos de passagens, de forma a tecer a estrutura básica da jornada:

"O percurso padrão da aventura mitológica do herói é uma magnificação da fórmula representada nos rituais de passagem: separação - iniciação – retorno, que podem ser considerados a unidade nuclear do monomito." (p. 36).

Esses três momentos são nomeados pelo autor em seu livro como "A partida", "A iniciação" e "O retorno", que por sua vez são subdivididos em outras etapas.

E tanto os ritos como a mitologia possuem a função primária de fornecer os símbolos que levam o espírito humano a avançar, a realizar a perigosa tarefa do autoconhecimento. Como pontua o próprio autor:

> A agonia da ultrapassagem das limitações pessoais é a agonia do crescimento espiritual. A arte, a literatura, o mito, o culto, a filosofia e as disciplinas ascéticas são instrumentos destinados a auxiliar o indivíduo a ultrapassar os horizontes que o limitam e a alcançar esferas de percepção em permanente crescimento (CAMPBELL, 2007, p. 177).

Desta forma, fica claro que a jornada conversa diretamente com as limitações pessoais do denominado herói da narrativa, a busca pelo crescimento espiritual e o árduo caminho para ultrapassar os limites de seus horizontes. Ao longo desta trajetória o herói, diferentemente do que se acredita em um primeiro momento, não se torna um novo ser, mas sim recupera algo que já estava presente dentro de si desde o início. Como pontua Campbell (2007):

> A perigosa jornada não foi um trabalho de obtenção, mas de reobtenção, não de descoberta, mas de redescoberta. Os poderes divinos, procurados e perigosamente obtidos, segundo nos é revelado, sempre estiveram presentes no coração do herói (CAMPBELL, 2007, p. 42).

Este caminho pode ser comparado com o processo de Individuação, proposto por C. Jung. Na individuação, assim como durante a análise, o indivíduo passa por um processo onde torna-se verdadeiramente a si mesmo através da escuta da voz do *self*, que o guia para sua verdadeira orientação. Segundo Stein (2006): "[...] O todo ou a integridade é o termo-mestre que descreve o objetivo do processo de individuação, e é a expressão, no âmbito da vida psicológica, do arquétipo do si-mesmo." (p.167)

Assim, é de suma importância que apresentemos todas as etapas desta árdua jornada da alma, dos heróis que povoam nosso inconsciente, assim como as telas e páginas dos livros. A primeira parte desta é chamada de "A partida" ou a separação, como mencionado anteriormente. Neste primeiro ato encontram-se as etapas: "O chamado da aventura", "A recusa do chamado", "O auxílio sobrenatural", "A passagem pelo primeiro limiar" e o "O ventre da baleia".

Geralmente nosso primeiro encontro com o herói da narrativa acontece no chamado mundo ordinário, ou mundo cotidiano deste personagem. Este representa tudo o que o herói conhece, tudo o que lhe é familiar e de que se recorda, é o mundo em que este habita, onde realiza suas tarefas cotidianas e vivem seus conhecidos. Aos poucos observamos os ares das narrativas mudarem de rumo, surgem os primeiros indícios de que algo se sucederá, algo inesperado e que vai de encontro com este mundo familiar tão conhecido pelo nosso herói: seja o surgimento de um novo personagem desconhecido e misterioso, seja o acontecimento de alguma catástrofe ou acidente.

Em resumo:

> Esse primeiro estágio da jornada mitológica - que denominamos aqui "o chamado da aventura" - significa que o destino convocou o herói e transferiu-lhe o centro de gravidade do seio da sociedade para uma região desconhecida. Essa fatídica região dos tesouros e dos perigos pode ser representada sob várias formas: como uma terra distante, uma floresta, um reino subterrâneo, a parte inferior das ondas, a parte superior do céu, uma ilha secreta, o topo de uma elevada montanha ou um profundo estado onírico. Mas sempre é um lugar habitado por seres estranhamente fluídos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis (CAMPBELL, 2007, p.66).

Passamos então por uma mudança completa no cenário em que se dá a narrativa, observa-se agora que o que quer que seja que precise acontecer vai se dar no denominado mundo desconhecido. É necessário agora que o herói aceite sua missão de deixar para trás tudo que lhe é familiar e reconfortante e adentre neste novo mundo, mundo este que ao mesmo tempo o assusta e possuí uma atmosfera de fascínio e atração. Como pontua Campbell:

> Mito ou sonho, há nessas aventuras uma atmosfera de irresistível fascínio em torno da figura que aparece subitamente como guia, marcando um novo período, um novo estágio, da biografia. O elemento que tem de ser encarado, e que, de alguma forma, é profundamente familiar ao inconsciente - apesar de desconhecido, surpreendente e até assustador para a personalidade consciente -, se dá a conhecer; e aquilo que antes tinha sentido pode tornar-se estranhamente sem valor, [...]. Daí por diante, mesmo que o herói retorne, por algum tempo, às suas ocupações corriqueiras, é possível que estas se lhe afigurem sem propósito. E, então, uma série de indicações de força crescente se tornará visível, até que a convocação já não possa ser recusada (CAMPBELL, 2007, p.64).

Finalizado o chamado para a aventura, o herói pode se encontrar em um momento de dúvidas e incertezas com relação a aceitar ou não sua missão, seu destino, momento denominado “A recusa do chamado”. Seja porque não se sente pronto ou porque não possui

ainda o que é necessário para cumprir seu destino. O protagonista então passa pela chamada "O auxílio sobrenatural", um encontro quase que preparatório para trilhar seu caminho. Para Campbell (2007):

> Para aqueles que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora (que, com frequência, é uma anciã ou ancião), que fornece ao aventureiro amuletos que o protejam contra as forças titânicas com que ele está prestes a deparar-se (CAMPBELL, 2007, p. 74).

Este ancião, comumente chamado de Velho/a Sábio/a é uma figura muito presente em contos de fada. Geralmente entrega objetos e conselhos essenciais para que o herói prossiga em sua jornada. É o caso da fada madrinha da princesa Cinderela, que lhe dá um vestido, sapatos e uma carruagem para poder ir ao baile, artefatos necessários para a princesa continuar sua própria Jornada do Herói.

Tendo aceito o chamado, seu próprio destino: "[...] e prosseguindo corajosamente conforme se desenrolam as consequências, o herói encontra todas as forças do inconsciente do seu lado." (p. 76). Observa-se uma atmosfera quase complacente com nosso herói, tudo parece indiciar que este é o caminho certo a ser seguido, tudo se encaixa perfeitamente, empurrando o nosso protagonista cada vez mais fundo para dentro de sua aventura.

No momento denominado "A passagem pelo primeiro limiar" o vemos deixando seu mundo cotidiano para trás e entrando nesse novo mundo desconhecido, onde: "Além desses limites, estão as trevas, o desconhecido e o perigo [...] (pg. 82)". Como no filme "Procurando Nemo" (2003), Marlin deixa para trás o coral onde viveu sua vida toda para resgatar seu filho Nemo além do mar aberto. Ele não sabe que tipo de perigos o aguardam cruzando este limiar, só sabe que é diferente de tudo que já conheceu.

Como pontua Campbell (2007): "As regiões do desconhecido (deserto, selva, fundo do mar, terra estranha, etc.) são campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes" (p.83). Esse novo reino metafísico corresponde diretamente ao inconsciente.

Resumindo esta parte de nossa Jornada:

> A aventura é, sempre e em todos os lugares, uma passagem pelo véu que separa o conhecido do desconhecido; as forças que vigiam no limiar são perigosas e lidar com elas envolve riscos; e, no entanto, todos os que tenham competência e coragem verão o perigo desaparecer (CAMPBELL, 2007, p. 85).

Entramos então na última parte deste primeiro ato, "O ventre da baleia". Campbell diz que o princípio básico de toda mitologia é: o início do fim. Observa-se então:

> A ideia de que a passagem do limiar mágico é uma passagem para uma esfera de renascimento é simbolizada na imagem mundial do útero, ou ventre da baleia. O herói em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão que morreu (CAMPBELL, 2007, p. 91).

Trilhada esta primeira parte da Jornada do Herói, passamos então para o segundo ato de nossa aventura: “A iniciação” ou o estágio das provas e vitórias da iniciação. Esta é formada pelo: “O caminho de provas”, “O encontro com a deusa”, “A mulher como tentação”, “A sintonia com o pai”, “A apoteose” e “A benção última”.

É nesta parte que nosso personagem começa a sofrer transformações, quase como se fosse morrer para renascer novamente como seu eu verdadeiro, o herói que foi predestinado a se tornar. Como pontua Campbell (2007):

> Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. O herói é auxiliado, de forma encoberta, pelo conselho, pelos amuletos e pelos agentes secretos do auxiliar sobrenatural que havia encontrado antes de penetrar nessa região. Ou, talvez, ele aqui descubra, pela primeira vez, que existe um poder benigno, em toda parte, que o sustenta em sua passagem sobre-humana (CAMPBELL, 2007, p. 102).

Adentrado no mundo desconhecido, regido por uma aura de mistério e perigo, nosso herói se confrontará com diversos testes que colocarão à prova suas melhores habilidades e confirmarão que este é realmente o protagonista da história e da jornada. Uma vez que:

> A facilidade com que a aventura é realizada é aqui significativa que o herói é um homem superior, um rei nato. Essa facilidade distingue numerosos contos de fadas, bem como todas as lendas das façanhas de deuses encarnados. Onde o herói comum teria um teste diante de si, o eleito não encontra nenhum empecilho e não comete erros (CAMPBELL, 2013, p. 163).

A fase do “Caminho de provas” é o momento em que se consolida a aceitação do desafio; ao cruzar o primeiro limiar o nosso protagonista aceita que já não é mais o mesmo, e sim uma nova versão de sua identidade. Esta é a parte da história onde ele é testado, física, emocional e espiritualmente ao enfrentar os desafios que cruzam seu caminho, o que lhe permite desenvolver uma melhor compreensão de como funciona este novo mundo. E é neste pedaço do caminho que encontrará aliados e enfrentará inimigos.

Tomemos como exemplo do segundo ato de nossa aventura a narrativa do herói grego Hércules. Filho do chefe dos deuses Zeus com uma mortal, o jovem herói desde antes de seu nascimento despertou a ira de Hera, esposa do deus. Após sofrer um ataque de loucura causado pela mesma, o herói buscou auxílio do Oráculo de Delfos, de forma a redimir suas ações. Mandando-o entregar-se a Eristeus, rei da cidade de Micena, teve de cumprir as famosas 12 tarefas, de forma a se redimir perante as mortes que cometeu durante sua loucura e elevar-se a condição divina ao final de sua jornada, completando seu processo de individuação.

A execução das 12 tarefas, de certa forma, ilustra claramente o “O caminho de provas”, onde a força física de Hércules foi posta a prova, como por exemplo na tarefa de matar o Leão

de Neméia e carregar o Touro de Creta de volta a cidade, e também sua inteligência, em provas como na obtenção do Cinto de Hipólita .

Em diversas narrativas é possível identificar a fase do "O caminho de provas", sendo esta geralmente a parte mais longa das histórias e também a mais criativa, mobilizando diversos centros criativos e simbólicos nos expectadores e leitores.

É nesta parte de nossa aventura que, segundo Campbell (2007):

> A partida original para a terra das provas representou, tão-somente, o início da trilha, longa e verdadeiramente perigosa, das conquistas da iniciação e dos momentos de iluminação. Cumpre agora matar dragões e ultrapassar surpreendentes barreiras – repetidas vezes. Enquanto isso, haverá multiplicidade de vitórias preliminares, êxtases que não se podem reter e relances momentâneos da terra das maravilhas (CAMPBELL, 2007, p. 110).

Passamos então para o terceiro e último ato de nossa jornada, denominado "Transformações do herói", que é formado pela: "A recusa do retorno", "A fuga mágica", "O resgate com ajuda externa", "A passagem pelo limiar do retorno" ou retorno ao mundo cotidiano, "Senhor dos dois mundos" e por fim "Liberdade para viver". Nosso herói finalmente alcançará o triunfo macrocósmico, finalizando sua jornada da alma e levando consigo a benção de volta para seu mundo de origem, que no final, descobre-se que sempre esteve presente no próprio coração do herói.

Depois de deixar para trás seu mundo cotidiano e tudo o que lhe era familiar e reconfortante, mergulhando dentro do desconhecido em busca de seu objetivo, enfrentando diversos desafios, com e sem a ajuda de seus auxiliares, batalhando contra os mais poderosos e destemidos vilões, é chegada a hora de retornar. Segundo Campbell (2007):

> Terminada a busca do herói, por meio da penetração da fonte, ou por intermédio da graça de alguma personificação masculina ou feminina, humana ou animal, o aventureiro deve ainda retornar com o seu troféu transmutador da vida. O círculo completo, a norma do monomito, requer que o herói inicie agora o trabalho de trazer os símbolos da sabedoria, o Velocino de Ouro, ou a princesa adormecida, de volta ao reino humano, onde a benção alcançada pode servir a renovação da comunidade, da nação, do planeta ou dos dez mil mundos (CAMPBELL, 2007, p. 195).

Porém, como pontua o mitologista em sua obra, a responsabilidade de retornar para sua tribo com o símbolo obtido tem sido objeto de recusa para diversos personagens, muitos são os protagonistas que escolhem permanecer no mundo fantástico, deixando para trás seu passado.

E aqui chegamos a uma parte crucial do monomito, um último momento de tirar o fôlego, pois, de acordo com Campbell (2007):

> Se o herói obtiver, em seu triunfo, a benção da deusa ou do deus e for explicitamente encarregado de retornar ao mundo com algum elixir destinado a restauração da sociedade, o estágio final de sua aventura será apoiado por todos os poderes do seu patrono sobrenatural. Por outro lado, se o troféu tiver sido obtido com a oposição de seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva,

> e com frequência cômica, perseguição. Essa fuga pode ser complicada por prodígios de obstrução e evasão mágicas (CAMPBELL, 2007, p. 198).

Na maioria das histórias, narrativas e contos folclóricos o que acontece é a segunda opção, o símbolo é conquistado por nosso herói contra a vontade de seu guardião, obrigando o mesmo a fugir da ira do segundo.

Lembremos da famosa história de fantasia infanto-juvenil de Harry Potter. No primeiro episódio da saga, "Harry Potter e a Pedra Filosofal" (2001), na parte final, tanto obra escrita como cinematográfica, o protagonista encontra o símbolo da benção, a própria pedra filosofal, que se encontrava o tempo todo dentro de seu próprio bolso. Necessita então achar um jeito para escapar do vilão Voldemort, que assim como o jovem, estava em sua própria busca pelo objeto perdido. O desejo de Harry de retornar para seu mundo com a pedra não agrada aos deuses, neste caso ao antagonista da história, impedindo-o de completar o último estágio do ciclo mitológico e obrigando-o a realizar uma fuga. Um último clímax dentro do ciclo que está prestes a completar sua volta.

A fuga final de nosso herói das garras dos assustadores vilões acontece de formas diferentes em cada narrativa, porém, Joseph Campbell (2007) observou alguns modelos da mesma: "Uma variedade popular da fuga mágica é aquela na qual são deixados objetos no caminho para falarem pelo fugitivo e retardarem a perseguição." (p.200). O contrário também é possível: "[...] em que um número de objetos retardadores são espalhados no caminho pelo herói, em sua desesperada fuga." (p. 200). Dessa forma absorvem a força e os poderes do vilão, possibilitando o retorno seguro de nosso herói ao seu mundo cotidiano, ou pelo menos a um lugar seguro, com ou sem o símbolo resgatado.

Outro estilo de fuga apresentado pelo autor é o chamado "Resgate com auxílio externo", onde: "O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo." (p. 206). Um exemplo deste final de ciclo é observado na versão dos Irmãos Grimm da famosa história infantil "Chapeuzinho Vermelho". Onde, no final da jornada da heroína, esta é salva de dentro da barriga do Lobo Mau junto com sua avó graças a um auxílio externo, o caçador, que decide abrir a barriga do vilão, tirando as duas sã e salvas de lá.

Assim, chegamos ao ponto crucial do monomito, segundo Campbell (2007):

> Isso nos leva a crise final do percurso, para a qual toda a miraculosa excursão não passou de prelúdio – trata-se da paradoxal e supremamente difícil passagem do herói pelo limiar do retorno, que o leva do reino místico a terra cotidiana. Seja resgatado com ajuda externa, orientado por forças internas ou carinhosamente conduzido pelas divindades orientadoras, o herói tem de penetrar outra vez, trazendo a benção obtida, que não passam de frações, imaginam ser completos. Ele tem de enfrentar a sociedade com seu elixir, que ameaça o ego e redime a vida, e receber o choque do retorno, que

> vai de queixas razoáveis e duros ressentimentos a atitude de pessoas boas que dificilmente o compreendem (CAMPBELL, 2007, p. 213).

Ao iniciar seu retorno para o conhecido e familiar mundo cotidiano, nosso herói agora deve realizar sua passagem de volta pelo limiar do retorno, o que lhe possibilitará, mais adiante, criar uma ponte entre estes dois mundos, opostos entre si, mas que fazem parte da construção de sua subjetividade.

Para Campbell (2007):

> Os dois mundos, divino e humano, só podem ser descritos como distintos entre si – diferentes como a vida e a morte, o dia e a noite. As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante – e temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo -, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. O reino dos deuses é uma dimensão esquecida do mundo que conhecemos. E a exploração dessa dimensão, voluntária ou relutante, resume todo o sentido da façanha do herói. Os valores e distinções que parecem importantes na vida normal desaparecem com a terrificante assimilação do eu naquilo que antes não passava de alteridade (CAMPBELL, 2007, p. 213).

O herói pode neste retorno ter problemas para se readaptar a sua antiga realidade, em deixar para trás tudo o que viu e viveu em sua jornada, assim como em traduzir e compartilhar com seus conhecidos a sabedoria e o poder do símbolo recuperado. Como o próprio autor pontua: "[...] O primeiro problema do herói que retorna consiste em aceitar como real, depois de ter passado por uma experiência da visão de completude, que traz satisfação à alma, as alegrias e tristezas. Passageiras, as banalidades e ruidosas obscenidades da vida." (p. 215).

Porém, após seu retorno e finalizado o monomito, o protagonista ocupa um novo papel: o de se tornar o chamado "Senhor dos dois mundos". O que possibilita, de acordo com Campbell (2007):

> A liberdade de ir e vir pela linha que divide os mundos, de passar da perspectiva da aparição no tempo para a perspectiva do profundo casual e vice-versa – que não contamina os princípios de uma com os da outra e, no entanto, permite a mente o conhecimento de uma delas em virtude do conhecimento da outra – é o talento do mestre (CAMPBELL, 2007, p. 225).

Uma personagem que explicita de forma concreta esse novo papel ocupado pelo herói, o de "Senhor dos dois mundos", é a protagonista Perséfone, nomeada deusa do submundo na mitologia grega.

Ao final de sua jornada e da consumação de seu casamento com seu tio Hades, deus do submundo - também chamado mundo dos mortos - , esta acabou tendo que dividir seus anos de vida entre passar o período do inverno no submundo junto de seu companheiro e as outras 3 estações do ano, verão, primavera e outono na Terra, onde ficaria ao lado de sua mãe. Fica claro então sua habilidade e liberdade, por assim dizer, de atravessar o limiar que dividem estes dois

opostos, seu mundo cotidiano - a Terra, e o mundo desconhecido dos mortos, que de certa forma também passou a fazer parte de seu cotidiano, deixando para trás a aura de mistério e perigo antes existentes.

Finalizamos assim a trajetória de nosso herói. Este teve de abandonar seu Mundo Cotidiano, se jogar nas águas do desconhecido, onde enfrentou diversos desafios e teve de se provar e renascer para poder retornar com o Elixir sagrado a sua tribo. Trilhando não apenas uma aventura de ação, mas também de desenvolvimento pessoal; um caminho que possibilitou descobrir sua verdadeira vocação pessoal, reencontrar seu eu verdadeiro, que sempre esteve presente dentro de si.

Agora vamos conhecer e nos aprofundar em uma outra adaptação do monomito, realizada pelo autor e roteirista Christopher Vloger seguindo os caminhos entrelaçados por Campbell dentro do mundo dos mitos, da história e da psicologia.

II. A JORNADA DO ESCRITOR

Como mencionamos antes, a Jornada do Herói pode tanto ser utilizada como uma ferramenta para a análise de narrativas, como para a criação de novas histórias e aventuras. E foi isso que o celebrado autor e roteirista *hollywoodiano* Christopher Vloger fez; tomou em suas mãos a clássica estrutura do monomito de Campbell e adaptou-a para seus próprios.

Atuando como renomado professor de construção narrativas e também como consultor de histórias para grandes estúdios como a *Walt Disney Studios*, *20th Century Fox* e a *Paramount Pictures,* teve a oportunidade de colocar em prática os conceitos da Jornada do Herói na produção e criação de grandes clássicos do mundo cinematográfico. O que possibilitou também a Vloger desenvolver seu famoso livro "Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores" (2015), onde descreve esse conjunto de conceitos e elementos míticos conhecidos como A Jornada do Herói, que tem como origem a psicologia profunda de Carl G. Jung e os estudos míticos do celebrado Joseph Campbell.

Como o próprio autor pontua: "A jornada do escritor foi pensada como um guia prático para escritores, embora também possa ser lido como um guia de lições para a vida que foram cuidadosamente incorporadas às histórias de todos os tempos." (p.16). Assim, em sua obra, Christopher nos apresenta um modo de compreender as narrativas ao nosso redor de forma mais ampla, quando nos mostra que os mitos nada mais são do que modelos práticos para compreender como se viver a vida. Podemos identificar toda essa jornada, esse processo de

evolução pessoal e também a força vital que age nas narrativas dentro de nosso próprio mundo. Se pararmos para observar o nosso redor conseguiremos reconhecer obstáculos que temos de superar para atingir nossos objetivos, aqueles que seriam nossos ajudantes – nossos aliados - e que nos acompanhariam a trilhar esse caminho e os que se encontram contra nós - os vilões.

Vamos então iniciar nossa trajetória nesta nova e já familiar jornada, onde segundo Vloger (2015), vamos nos aventurar em: "[...] uma missão de descoberta, exploração e mapeamento das fronteiras fugazes entre o mito e a narrativa moderna." (p.31).

O autor inicia seu livro compartilhando com o leitor um pouco sobre a importância que histórias e contos tiveram ao longo de toda sua vida, assim como na vida daqueles que as vivenciam. Segundo o escritor:

> Boas histórias nos fazem sentir como se tivéssemos passado por uma experiência completa e satisfatória. Rimos, choramos ou fazemos os dois ao mesmo tempo. Terminamos a história com a certeza de que aprendemos algo sobre a vida e nós mesmos (VLOGER, 2015, p. 32).

O Capitulo 1 de sua obra, "Mapeamento da Jornada", funciona como uma revisão do seu "Guia Prático" - o memorando que deu origem a sua renomada obra - onde o autor descreveu a ideia principal da Jornada do Herói, exemplificando com filmes, e distribuiu entre os colaboradores de sua equipe durante seu período trabalhando para os estúdios Disney. Este capítulo funcionará como o mapa de nossa jornada, auxiliando-nos a compreender os passos trilhados por nosso herói e observar as diferenças existentes entre a jornada de Christopher Vogler e a original formulada por Joseph Campbell.

O autor também pontua a contribuição da obra de Campbell para a arte das narrativas ao observar que todas seguem os antigos padrões dos mitos. Como escreve o próprio autor: "Ele expôs pela primeira vez o padrão que existe por trás de todas as histórias já contadas." (p. 42).

Como já vimos na obra original, Vloger (2015) retoma:

> O padrão da Jornada do Herói é universal, recorrente em todas as culturas e em todas as épocas. Como a evolução humana ele é infinitamente variável e, ainda assim, sua forma básica permanece constante. A Jornada do Herói é um conjunto incrivelmente tenaz de elementos que brota incessantemente dos rincões mais profundos da mente humana; diferente em detalhes para cada cultura, mas fundamentalmente o mesmo (VLOGER, 2015, p.42).

Essas histórias são consideradas pelo próprio autor "verdadeiros mapas da psique", independente dos conteúdos que apresentam. E é nesse argumento que se justifica a importância dessas narrativas e de se observar esses padrões atemporais. Segundo Vloger (2015):

> Por essa razão, essas histórias têm força universal. Narrativas construídas segundo o modelo da Jornada do Herói contam com um apelo que pode ser sentido por todos, pois jorram de uma fonte universal do inconsciente compartilhado e refletem as preocupações universais (VLOGER, 2015, p.43).

Este inconsciente compartilhado nada mais é do que o inconsciente coletivo descrito na obra de Carl G. Jung. Este conceito anda lado a lado com a estrutura do monomito, pois os chamados arquétipos, encontrados nos diversos personagens das histórias, também se originam desta fonte - assim como a Jornada do Herói. Nos aprofundaremos acerca deste tema no próximo capítulo, onde apresentaremos os arquétipos que marcam presença no mundo da literatura e do cinema.

Retornemos para a obra de Vloger. O que o autor fez foi recontar o mito do herói a sua própria maneira, ao transformar e adaptar as 19 etapas desenvolvidas pro Campbell e descritas no capítulo anterior em 12 estágios.

Na Figura 1, retirada do próprio livro de Christopher Vloger (2015), encontra-se a comparação entre as jornadas dos dois autores: as etapas e seus estágios correspondentes, as mudanças que foram realizadas e também o que permaneceu igual.

Ambos os autores em suas obras também desenvolveram estruturas visuais do monomito, de forma que o leitor possa compreender de forma mais clara este conceito e suas etapas. Podendo também observar sua estrutura circular, já que nossos heróis, como já sabemos, iniciam e terminam suas jornadas no mesmo ponto, em seu Mundo Cotidiano. Estas estruturas, Figura 2 e Figura 3, foram retiradas das obras de Campbell e Vloger, respectivamente.

De forma a não nos tornarmos muito repetitivos, já que toda Jornada do Herói já foi apresentada de forma completa e detalhada no primeiro capítulo deste estudo, retomaremos esta rapidamente, agora colocando em foco as principais mudanças e adaptações realizadas por Vloger com relação à teoria original.

A jornada de nosso herói se inicia no primeiro estágio, denominado agora por Vloger (2015) como “O mundo comum”. O autor pontua que: “A maioria das histórias tira o herói de um mundo comum e trivial e o leva a um Mundo Especial, novo e estranho.” (p.47). O diferencial da obra deste autor é sua habilidade de exemplificar cada aspecto da teoria original com filmes conhecidos e queridos por nós leitores. Para ilustrar de forma clara esta primeira parte da nossa narrativa, por exemplo, traz a história de Dorothy:

> [...] em O mágico de Oz gasta-se um bom tempo para apresentar a vida monótona e normal de Dorothy no Kansas antes de ela ser arrastada por um furacão até o mundo maravilhoso de Oz. Nesse caso o contraste é maior, pois as cenas do Kansas são gravadas num preto-e-branco austero, enquanto as cenas em Oz são rodadas em Technicolor vibrante (VLOGER, 2015, p.48).

Depois de situado o ambiente cotidiano do nosso protagonista, que será contrastado com o mundo mágico do desconhecido ao longo do desenvolvimento da narrativa, adentramos ao segundo estágio da aventura: o “Chamado à aventura”. Onde, de acordo com o roteirista:

tabela um

COMPARAÇÃO DE ESQUEMAS E TERMINOLOGIA

A Jornada do Escritor	*O herói de mil faces*
PRIMEIRO ATO	**PARTIDA, SEPARAÇÃO**
Mundo Comum	Mundo Cotidiano
Chamado à Aventura	Chamado à Aventura
Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
Encontro com o Mentor	O Auxílio Sobrenatural
Travessia do Primeiro Limiar	A Passagem do Primeiro Limiar
	O Ventre da Baleia
SEGUNDO ATO	**DESCIDA, INICIAÇÃO, PENETRAÇÃO**
Provas, Aliados e Inimigos	O Caminho de Provas
Aproximação da Caverna Secreta	
Provação	O Encontro com a Deusa A Mulher como Tentação Sintonia com o Pai
	A Apoteose
Recompensa	A Bênção Última
TERCEIRO ATO	**RETORNO**
O Caminho de Volta	A Recusa do Retorno A Fuga Mágica Resgate com Auxílio Externo Travessia do Limiar Retorno
Ressurreição	Senhor de Dois Mundos
Retorno com o Elixir	Liberdade para Viver

Figura 1. Comparação de Esquemas e Terminologia

Fonte: A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores (2015, p. 44).

> O herói é apresentado a um problema, desafio ou aventura a empreender. Uma vez apresentado ao chamado à aventura, ele não pode mais permanecer para sempre no conforto do Mundo Comum (VLOGER, 2015, p.48).

Esta etapa deixa claro o objetivo do herói, a missão que deverá cumprir durante sua trajetória: o troféu que deverá obter ou o amor que deverá conquistar. O personagem então passa por um momento de insegurança, onde duvida de sua capacidade e de seus potenciais, na chamada "Recusa do chamado (O Herói Relutante)". De acordo com autor:

> Esse estágio é sobre o medo. Não raro, nesse momento o herói hesita no limiar da aventura, recusando o chamado ou manifestando relutância. Depois de tudo, enfrenta o maior de todos os medos: o terror frente ao desconhecido. O herói ainda não está totalmente comprometido com a jornada e talvez esteja pensando em desistir. Outra influência – a mudança nas circunstâncias, outro ataque à ordem natural das coisas ou o incentivo de um Mentor – é necessária para fazê-lo deixar para trás esse momento decisivo de medo (VLOGER, 2015, p.49).

Nesta parte da narrativa somos apresentados a um novo personagem, a um novo arquétipo que ocupa um importantíssimo papel em nossa aventura, o mentor ou velha/o sábia/o, que pode aparecer de diversas formas. Como por exemplo, quando chegamos à etapa de escrever nossos TCCs, nossos orientadores nada mais são do que nossos mentores, velhos sábios que vão nos ajudar a trilhar esse caminho e a conquistar o objetivo: finalizar nosso trabalho de conclusão de curso.

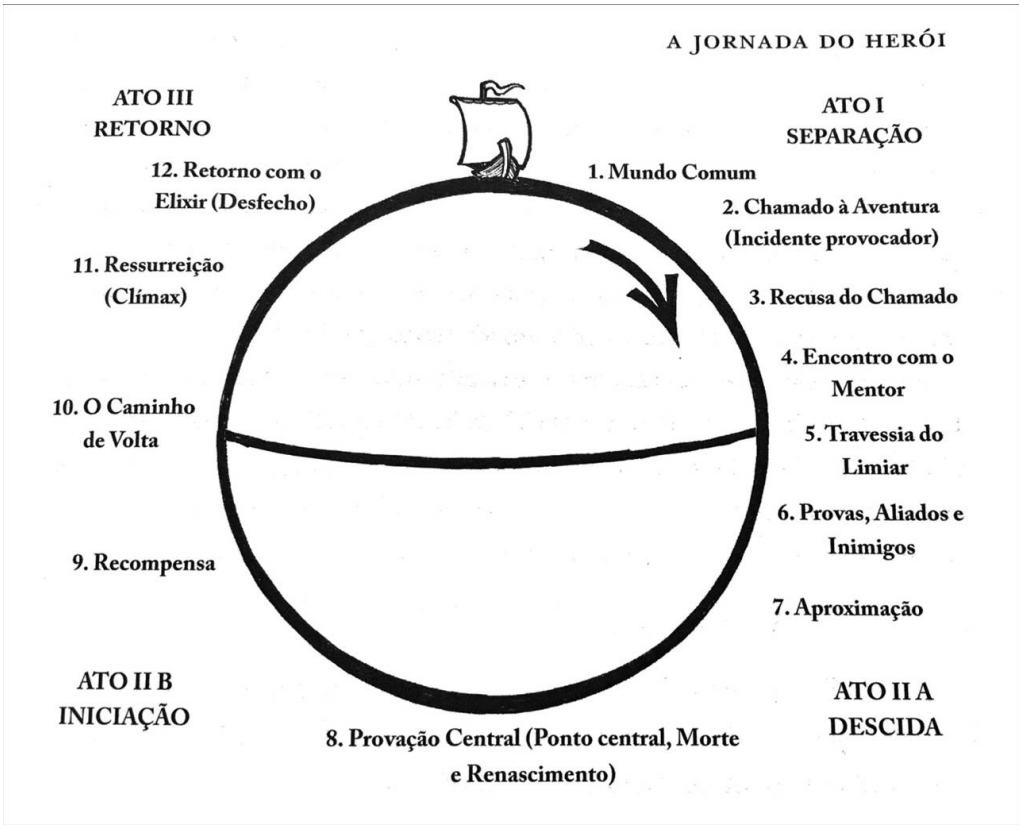

Figura 2. Esquema da Jornada do Herói, segundo Christopher Vloger

Fonte: A Jornada do Escritor: Estrutura Mítica para Escritores (2015, p. 47).

> O relacionamento entre o herói e Mentor é um dos temas mais comuns na mitologia e um dos mais ricos em valor simbólico. Representa o laço entre pai e filho, professor e aluno, doutor e paciente, deus e homem (VLOGER, 2015, p.50).

Já sabemos a partir do estudo de Campbell que a função dos mentores presentes no universo das narrativas nada mais é do que preparar o herói para enfrentar o desconhecido, podendo fazê-lo através de conselhos, palavras acolhedoras, orientação ou equipamentos mágicos. Este arquétipo prepara nosso protagonista para enfrentar o que está por vir, mas não o acompanha em sua jornada, esta o herói deve trilhar sozinho. Assim, ao realizar a "Travessia do primeiro limiar" – 5º estágio de nossa jornada – o herói finalmente adentra no Mundo Especial. Segundo o autor: "É o momento em que a história decola e a aventura realmente começa." (p. 50).

Embarcamos então no 6º estágio da Jornada: "Provas, aliados e inimigos". De acordo com Vloger (2015):

> Uma vez cruzado o Primeiro Limiar, o herói naturalmente encontra novos desafios e Provas, faz Aliados e Inimigos e começa a aprender as regras do Mundo Especial (VLOGER, 2015, p. 51).

É geralmente nesta fase do percurso que ocorre o desenvolvimento e evolução do caráter de nossos heróis, onde descobrimos outras facetas de sua personalidade: como reage à pressão, a dificuldades e outras situações extremas.

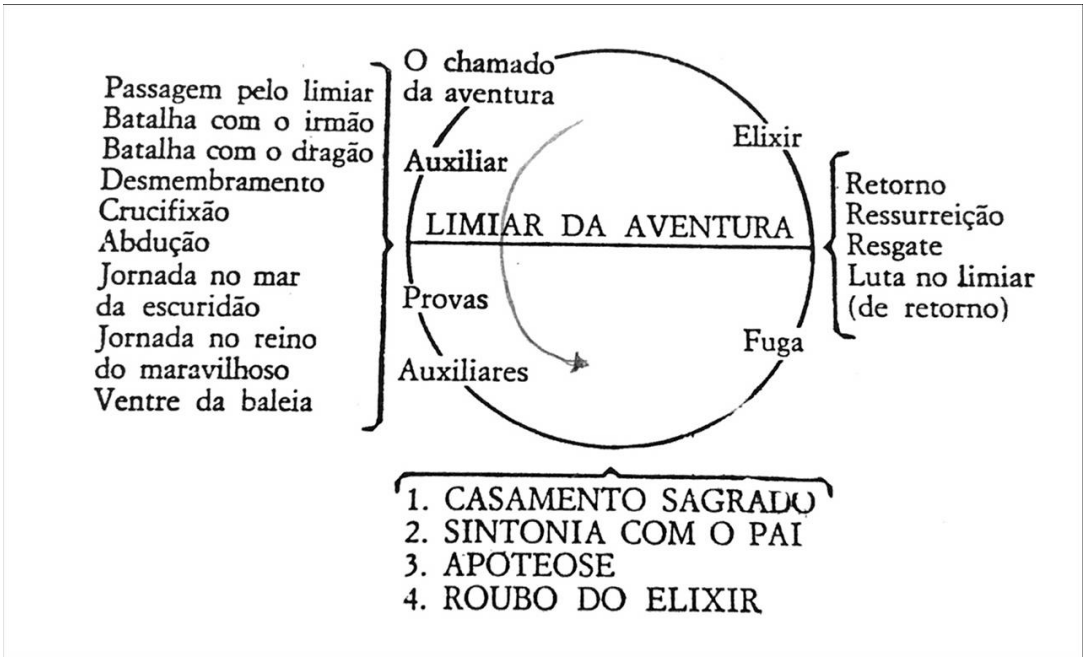

Figura 3. Esquema da Jornada do Herói, segundo Joseph Campbell

Fonte: O Herói de Mil Faces (2007), p. 241

Este então chega ao lugar mais perigoso do Mundo Especial, que dá nome a 8ª etapa da aventura: "Aproximação da caverna secreta". É chegada a hora de se provar e renascer, na etapa seguinte chamada de "A provação". Segundo o autor:

> Neste estágio, o destino do herói atinge o fundo do poço num confronto direto com seu maior medo – é aqui que ele enfrenta a possibilidade de morte e é levado a encarar uma batalha com forças hostis. A Provação é o "momento sombrio" para o público, pois somos mantidos em suspense e tensão, sem saber se nosso personagem viverá ou morrerá (VLOGER, 2015, p.53).

Esta é a parte do filme em que todos os espectadores se encontram com seu coração pulsando ao máximo. O público passa por esse momento angustiante junto de nosso herói para então poder celebrar a superação do mesmo, no estágio denominado "Recompensa (Empunhando a Espada)". É o momento em que nosso protagonista toma posse do que veio buscar: sua recompensa. Que pode ser tanto um objeto físico, como conhecimento e experiências que levam nosso herói a se desenvolver, auxiliando em seu processo de Individuação.

Neste momento nosso personagem ainda se encontra no Mundo Especial, não vamos nos esquecer, ou seja, ainda necessita realizar "O caminho de volta", momento onde vivenciamos cenas de tensão e perseguição. Segundo Vloger (2015): "Esse estágio marca a decisão de voltar ao Mundo Comum. O herói percebe que o Mundo Especial deve, no fim das contas, ser deixado para trás, e que ainda há perigos, tentações e testes pela frente." (p. 55).

Antes de retornar, no entanto, nosso herói deve passar por mais um desafio final, etapa denominada "A ressurreição", onde:

> Isso acontece em geral num segundo momento de vida e morte, numa quase repetição da morte e renascimento da Provação. A morte e a escuridão empenham-se numa última tentativa desesperada antes de serem finalmente derrotadas. Essa é uma espécie de exame final do herói, que precisa ser testado mais uma vez para garantir que tenha realmente aprendido as lições da Provação (VLOGER, 2015, p. 56).

Nosso herói pode então finalmente retornar para sua casa, para o Mundo Cotidiano no último estágio de nossa aventura denominada "Retorno com o elixir":

> [...] mas sua jornada não teria sentido se ele não trouxesse consigo algum 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 cura magicamente a terra ferida, ou simplesmente o conhecimento e a experiência que serão úteis para a comunidade algum dia (VLOGER, 2015, p. 57).

Finalizamos aqui a jornada desenvolvida por Christopher Vloger. O autor frisa a importância de não se levar tão a sério as etapas do monomito: os estágios podem acontecer em diferentes ordens, ser excluídos ou acrescentados, tudo sem que esses padrões atemporais percam sua força, possibilitando assim variações infinitas. Pois, afinal, o que a Jornada traz de

mais valioso são seus valores, suas imagens que povoam nossos inconscientes e enriquecem nosso imaginário, sendo estas experiências de vida universais.

Assim, chegado ao fim de nossa aventura, vamos conhecer os arquétipos que povoam nossos contos e histórias. Alguns já foram apresentados como o nosso Herói, seu Mentor e o Vilão, mas vamos descobrir que muitas outras dessas figuras ilustres também nos são familiares, vivem em nosso inconsciente e podem passar despercebidas se não pararmos pra observá-las mais de perto.

III. ARQUÉTIPOS

A teoria dos arquétipos - desenvolvida nas obras do período de 1909 a 1912 - é considerada uma parte crucial para quem deseja compreender a concepção global da psique proposta pelo psiquiatra e psicoterapeuta suíço Carl Gustav Jung.

Segundo o Glossário presente no final do livro de Murray Stein "Jung – O Mapa da Alma: Uma Introdução" (2006), arquétipo pode ser definido como: "Um padrão potencial inato de imaginação, pensamento ou comportamento que pode ser encontrado entre seres humanos em todos os tempos e lugares." (p. 205)

Tendo como base para sua teoria observações do material inconsciente - sonhos e fantasias - trazidos por pacientes e também recolhidos através de observações internas, chegou à famosa estrutura do inconsciente coletivo, povoada pelos arquétipos. Sobre ela, Stein (2006) pontua:

> [...] À camada mais profunda da psique humana deu o nome de "inconsciente coletivo" e concebeu o seu conteúdo como uma combinação de padrões e forças universalmente predominantes, chamadas "arquétipos" e "instintos". (STEIN, 2006, p. 83 – 84)

Esta camada de nossa psique é universal para todos os indivíduos, como a própria palavra "coletivo" propõe. Sobre os denominados arquétipos:

> [...] para Jung, o arquétipo é uma fonte primária de energia e padronização psíquica. Constitui a fonte essencial de símbolos psíquicos, os quais atraem energia, estruturam-na e levam, em última instância, à criação de civilização e cultura (STEIN, 2006, p. 81).

Em seus estudos sobre o caso de uma paciente, atrelados a seus conhecimentos sobre mitos, contos de fadas e narrativas religiosas de diversas partes do mundo, Jung compreendeu que existe um material presente no inconsciente que se encontrava lá desde o começo dos tempos, como pontua Stein. E tendo como origem um passado histórico antigo, é possível de ser encontrado no inconsciente de todos.

Esses padrões mentais básicos, em outras palavras, padrões universais psíquicos, voltam-se para o plano do coletivo, do igual, das semelhanças, não para o mundo do individual, das diferenças e aspectos que fazem dos homens únicos e singulares, como seria o caso do ego e da parte consciente da psique.

Esse mundo das semelhanças também foi muito explorado por Freud, porém, independente do autor, sabe-se atualmente que: "[...] a mente humana possui estruturas universais, tal como o corpo humano, e elas podem ser descobertas através de um método interpretativo comparativo." (p. 87). E foi isso que fizeram Jung e Campbell, entre outros seguidores, ao analisar a mitologia produzida por povos de diversas partes do mundo.

Outro pensador que se destacou pelos estudos ligados à poética histórica e à mitologia comparada foi o pensador russo Eleazar Mosséievitch Meletínski, importante figura das Ciências Humanas no país. Em sua obra do ano 1994, "Os Arquétipos Literários", se dedicou em particular à análise da teoria dos arquétipos, não apenas fundamentada por Jung e Campbell, mas por diversos outros autores de diferentes partes do mundo. Segundo a introdução de sua obra, escrita por Aurora Fornoni Bernardini na tradução da obra para a língua portuguesa em 1998, Meletínski acredita que o mito possui uma função diferente da postulada pelos junguianos:

> [...] sendo a função do mito a de harmonizar as relações do homem com a sociedade e o mundo que o envolve e não apenas a consciência individual com a subconsciência coletiva (BERNARDINI, 2019, p. 13).

O autor em sua obra retoma rapidamente a origem dos arquétipos com Jung assim como sua definição. Para este:

> Salta aos olhos que os arquétipos junguianos, em primeiro lugar, são antes imagens, personagens, papéis a serem desempenhados e, apenas em medida muito menor, temas. Em segundo lugar, que basicamente todos esses arquétipos representam etapas do que Jung chamou de processo da individuação, isto é, o destacar-se gradativo da consciência individual a partir do inconsciente coletivo, a mudança da correlação consciente/inconsciente na personalidade humana, até sua harmonização final no término da existência. De acordo com Jung, os arquétipos traduzem os acontecimentos anímicos inconscientes em imagens do mundo exterior (MELETÍNSKI, 2019, p. 19).

Para muitos autores, que têm como base o pensamento junguiano, os mitos de criação, também denominado mito básico ou fundamental, nada mais são do que a história do nascimento do "eu", a luta contra o inconsciente; o embate e a vitória do cosmos sobre o caos, que em diversas vezes é transposto na figura de monstros demoníacos e perigos naturais. Introduzindo o pensamento de E. Neumann (1949), Meletínski nos apresenta as seguintes ideias:

> Ocorre em seguida o afastamento dos pais (no sentido de a criança desligar-se deles), do pai e da mãe, depois do que surge propriamente o mundo, a consciência e a cultura e aparecem outras oposições. O desprendimento do "eu" consciente a partir do

> inconsciente é expresso pelo arquétipo da luta. O desprendimento dos pais, que ocorre no filho, é análogo à luta com o dragão. O "eu" se torna o herói ("primeira personalidade"), que é em princípio o precursor arquetípico da humanidade como um todo (MELETÍNSKI, 2019, p. 22).

O autor então cria uma relação entre o chamado processo de individuação proposto por Jung - o despertar da consciência - e os mitos de criação: "Poder-se-ia realmente aproximar o inconsciente coletivo do caos, e o consciente do cosmos (esta não é uma ideia de Jung, mas minha reflexão pessoal)." (p. 31).

A partir desta ligação observa-se um fenômeno muito comum na literatura e na filosofia, entre outros contextos: a influência recíproca entre a natureza e o meio social. Segundo Meletínski (2019): "[...] a natureza é muitas vezes pensada em termos humanos e a humanidade em termos naturais." (p.31).

Retornemos para o herói, o arquétipo primário das narrativas e mitos. Segundo o autor, este é pontuado como um herói cultural, que encarna e representa toda a sociedade humana, geralmente sua tribo em especial, diferenciando-se dos deuses e espíritos que simbolizam forças naturais.

> As personagens míticas do tipo dos heróis culturais representam a sociedade humana (étnica) perante os deuses e os espíritos, atuando como intermediários (mediadores) entre mundos míticos diferentes (MELETÍNSKI, 2019, p. 38).

Nossos heróis podem até contar com a ajuda dos deuses em diversos momentos de suas trajetórias, mas nunca podem ser colocados como iguais a estes, uma vez que não são divinos e por consequência não tem o poder de alcançar a imortalidade, no máximo podem ser descendentes diretos destes, como é o caso dos heróis da mitologia grega.

Assim como Campbell, o autor ressalta também a importância dos rituais como base dos próprios mitos e também dos temas mitológicos. Além da presença dos opostos nas narrativas e mesmo entre os arquétipos, como a anima e o animus, a persona e a sombra, o herói e o vilão e também símbolos luminosos e solares contra o mundo sombrio e escuro.

*

Apresentada a teoria dos Arquétipos formulada por Jung e a Jornada do Herói de autoria de Campbell, é possível encontrar semelhanças entre as duas, uma vez que ambas representam padrões atemporais; sendo encontrados em diversas narrativas e mitos ao longo de toda história da humanidade e na psique e material inconsciente dos homens, nos sonhos e no inconsciente coletivo – sendo este povoado pelos arquétipos. Podemos caracterizar ambos como heranças compartilhadas pela raça humana, de certa forma, e que se comunicam diretamente com o que temos de mais pessoal e íntimo: nosso processo de individuação e os papéis que ocupamos nesta caminhada. A respeito desse pensamento, Vloger (2015) pontua:

> O pensamento de Campbell segue em paralelo com o do psicólogo suíço Carl G. Jung, que escreveu sobre os arquétipos: personagens ou energias que se repetem constantemente e surgem nos sonhos de todas as pessoas e em mitos de todas as culturas. Jung sugeriu que esses arquétipos refletem diferentes aspectos da mente humana – que nossa personalidade se divide nesses personagens para desempenhar o teatro da vida. Ele percebeu uma forte correspondência entre as imagens oníricas de pacientes e os arquétipos comuns da mitologia. Aventou a hipótese de que ambos vinham de uma fonte mais profunda, o inconsciente coletivo da raça humana (VLOGER, 2015, p.42).

Em sua obra, Christopher Vloger se debruça sobre os arquétipos mais encontrados no mundo das narrativas e por consequência nos longas-metragens, estes são parte fundamental e essencial das histórias, uma vez que nada mais são do que os personagens que povoam e constroem os contos e mitos. Com auxílio de uma linguagem mais moderna e concisa, diferente dos autores clássicos como Campbell e Meletínski, o roteirista conta que:

> Assim que entramos no mundo dos contos de fadas e mitos, tomamos ciência de que há tipos de personagens e relacionamentos recorrentes: heróis aventureiros, arautos que os convocam à aventura, velhos sábios ou velhas sábias que lhes entregam presentes mágicos, guardiões do limiar que parecem bloquear seu caminho, viajantes camaleões que os confundem e ofuscam, vilões sombrios que tentam destruí-los, pícaros que perturbam a ordem estabelecida e trazem alívio cômico [...] (VLOGER, 2015, p. 61).

Quando paramos para analisar as características de heróis, mentores e vilões que estão presentes no nosso imaginário, encontramos traços de personalidade em comum entre estes, os heróis – independentemente da história ou do filme de que participam - sempre apresentam uma personalidade marcada por características como senso de justiça, humildade, alguém que leva em consideração seus valores em tudo o que realiza e também apresenta extrema bravura, enquanto o vilão é marcado por um egoísmo, um orgulho acima da média e também por ser misterioso. Estes personagens e seus traços não estão presentes somente nas narrativas, mas também em nossas vidas e por consequência em nossos sonhos e materiais inconscientes. Segundo Vloger (2015):

> Os personagens repetidos do mito mundial, como o jovem herói, o velho sábio ou a velha sábia, o camaleão e o antagonista sombrio, são as mesmas figuras que aparecem repetidamente em nossos sonhos e fantasias. Por isso os mitos e a maioria das histórias construídas segundo o modelo mítico são psicologicamente verossímeis (VLOGER, 2015, p. 43).

Além disso, o autor pontua que:

> Os mesmos tipos de personagem parecem ocorrer em escala pessoal e coletiva. Os arquétipos permanecem incrivelmente constantes com o passar do tempo e das culturas, nos sonhos e personalidades de indivíduos e na imaginação mítica do mundo inteiro (VLOGER, 2015, p.62).

Christopher Vloger nos apresenta uma característica muito importante dos arquétipos, sua plasticidade. Não devemos tomá-los como papéis rígidos, mas sim transitórios. Os personagens podem representar diversos arquétipos ao longo da trajetória narrativa: um aliado

pode se transformar em vilão ou mesmo em sombra em determinado ponto da história. Desta forma, deve-se ter em mente o seguinte pensamento do autor, quando estudamos e analisamos os arquétipos presentes em filmes e contos: “Os arquétipos podem ser pensados como máscaras, usadas pelos personagens temporariamente quando a história precisa avançar” (p.63).

Estes representam as diversas faces do herói e, por consequência, de nossas próprias personalidades. Segundo Vloger (2015):

> Para o narrador, certos arquétipos de personagem são ferramentas indispensáveis do ofício. É impossível contar histórias sem eles. Os arquétipos que ocorrem com mais frequência nas histórias, e que parecem ser os mais úteis para o escritor compreender, são: herói, mentor (velho sábia ou velho sábio), guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra, aliado, pícaro (VLOGER, 2015, p. 64).

O primeiro arquétipo sobre o qual vamos nos debruçar é o do Herói ou Heroína, escrito com H maiúsculo ao longo do capítulo da obra de Vloger, destacando sua importância dentro das narrativas como o arquétipo primário. Segundo o autor:

> A palavra herói vem do grego e em suas origens significa "proteger e servir". [...] Um Herói é alguém que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em favor dos outros [...]. Em sua raiz, a ideia de Herói está ligada a abnegação (observe que a palavra Herói descreve um personagem central ou protagonista de qualquer gênero) (VLOGER, 2015, pg. 68).

O herói representa o que é denominado como ego, o eu. Retrata uma busca contínua pela identidade própria, pela totalidade do eu. Esta busca se dá durante a Jornada do Herói desenvolvida por Campbell, é a passagem por estes estágios naturais da vida e de crescimento que possibilitam a evolução da alma.

Os heróis de todas as narrativas e contos possuem qualidades com as quais todos nós podemos nos identificar, e permitem que realizemos um processo de identificação e de certa forma de transferência com estes, o que fica claro quando assistimos um filme e acabamos vivendo esta jornada através da ótica deste arquétipo. Os heróis possuem motivações e impulsos universais, como salvar sua tribo, vingar um acontecimento, lutar contra desigualdades, entre outros, ao mesmo tempo que suas qualidades o tornam original.

Facilmente nos identificamos com as mudanças internas pelas quais este personagem passa, seu processo de crescimento e evolução de sua própria alma. Outra função marcante deste arquétipo dentro das narrativas é a de aprender e amadurecer. Segundo Vloger (2015): "Heróis vencem obstáculos e alcançam objetivos, mas também ganham conhecimentos e sabedoria. (p. 69)".

Este é um agente ativo, tem como impulso interno a necessidade de agir e realizar, seu desejo interior é o que movimenta a narrativa - desejos diferentes de acordo com a história.

Nosso herói é movido por uma sede pela aventura, pelo desconhecido e pelo autodesenvolvimento.

Sua disposição para o sacrifício é a sua verdadeira marca, o fato de estar disposto a abrir mão de sua própria vida para salvar sua tribo, por um bem maior, o que conversa diretamente com sua essência heroica honrada e também com sua ligação à morte, ao renascimento tanto físico quanto de seu espírito, a evolução. Os heróis são imperfeitos, humanos, lidam com questões e dilemas internos muito reais. No fundo são nós mesmos e de acordo com Vloger (2015):

> Todos os vilões, pícaros, amantes, amigos e inimigos do Herói podem ser encontrados dentro de nós mesmos. A tarefa psicológica que enfrentamos é a de integrar essas partes separadas em uma entidade completa, equilibrada (p.68).

Este arquétipo, como pontuado anteriormente, não deve ser visto como uma imagem fixa, engessada, o herói pode apresentar características de outros arquétipos, assim como o contrário pode ocorrer, uma vez que estes estão ligados diretamente a aspectos de nossa personalidade, que é fluída, diversa e inconstante.

Além disso, segundo Meletínski (1998): "O arquétipo do herói está, desde o início, intimamente ligado ao do anti-herói, o qual muitas vezes une-se ao herói, numa única pessoa. (p. 67)".

Estes geralmente se valem de sua astúcia para alcançar seus objetivos. São muito similares aos chamados *tricksters*, que geralmente gostam de causar problemas apenas para se divertir.

> Essa divisão em herói cultural sério e sua variante negativa demônico-cômica corresponde, no plano religioso, ao dualismo ético e, no plano poético, à distinção entre heroico e cômico (este, ainda não completamente diferenciado do princípio demônico). [...] Ao *trickster* assemelha-se muito o grego Hermes. Uma imagem resquicial do *trickster*, ou seja, do mitológico moleque-impostor pode ser vista no *epos* escandinavo em Loki (pendant do deus superior Odin, o herói cultural autêntico) e no Norte-caucásico Sirdon (correlacionado com Sosruko-Soslan, portador dos traços de herói cultural. [...] Mais tarde, o tipo do *trickster* passou a ser característico do conto de animais (cf. a raposa, na Europa) e da anedota, representando um precursor remoto do herói do romance picaresco (MELETÍNSKI, 1998, p. 69 – 70).

Os chamados *tricksters* atuam como alívio cômico, além de abordar a questão da duplicidade – muito presente na Jornada e nos resquícios arquetípicos:

> Em sua forma clássica, o trickster é gêmeo do herói cultural, sendo-lhe oposto não como o princípio inconsciente se opõe ao consciente, mas antes como o ingênuo, o tolo, o maldoso e o destrutivo se opõe ao sábio e ao criativo (MELETÍNSKI, 1998, p.71).

Este arquétipo é apresentado na obra de Vloger (2015) sob o nome de Pícaro. Segundo o autor: "O arquétipo do pícaro incorpora as energias da travessura e do desejo de mudança.

Todos os personagens que são essencialmente palhaços ou comparsas cômicos expressam esse arquétipo.” (p. 125).

Estes geralmente são secundários em nossas narrativas, de acordo Vloger (2015), em seus estudos e observações de longas-metragens: “Os pícaros podem ser serviçais ou aliados trabalhando para o Herói ou para a Sombra, ou podem ser agentes independentes com planos próprios deturpados.” (p.126). Geralmente renegam a sociedade e vão contra o status quo.

Outro importante arquétipo que faz parte da Jornada é o guardião do limiar, cuja principal função é a de testar o nosso herói, ao impedir que este ultrapasse uma determinada passagem ou parte do caminho que deve ser trilhado. Não necessariamente é corporificado em um personagem, podendo tomar forma de um objeto, um animal ou uma força da natureza que bloqueia e testa o protagonista. Segundo o autor:

> Todos os heróis encontram obstáculos na estrada para a aventura. Em cada portal para um novo mundo existem guardiões poderosos no limiar prontos a impedir que os indignos entrem. Eles mostram ao herói uma face ameaçadora, mas, se entendidos de forma adequada, podem ser vencidos, ultrapassados ou mesmo transformados em aliados (VLOGER, 2015, p. 91).

Os guardiões possuem além, de uma função dramática na trama da narrativa, uma função psicológica mais profunda apresentada pelo autor no seguinte trecho:

> Esses Guardiões podem representar os obstáculos comuns que todos enfrentamos no mundo ao nosso redor: intempéries, má sorte, preconceito, opressão ou pessoas hostis [...]. Porém, em um nível psicológico mais profundo, representam nossos demônios internos: as neuroses, cicatrizes emocionais, vícios, dependências e limitações auto impostas que impedem nosso crescimento e avanço (VLOGER, 2015, p. 92).

Esse arquétipo, assim como nossos demônios internos, colocam em prova nosso movimento em direção a mudança, se realmente estamos determinados a aceitar este desafio e buscar uma versão melhor de nós mesmos. Assim, Vloger discorre sobre a ideia de que devemos incorporar esses guardiões internamente, literalmente, devemos reconhecer essas resistências e obstáculos como fontes de força vital e não como momentos de enfraquecimento, mas oportunidades para evoluirmos e seguir em nosso processo de individuação.

O arauto é outro arquétipo ligado ao movimento, à mudança, sendo um novo tipo de energia que adentra nossa história, geralmente no Primeiro Ato da nossa Jornada, para apresentar um novo desafio para o herói. Segundo Vloger (2015):

> Uma nova pessoa, condição ou informação muda o equilíbrio do herói, e nada mais será igual. Ele precisa tomar uma decisão, agir, encarar o conflito. Um Chamada à Aventura é anunciado, não raro por um arquétipo do Arauto (VLOGER, 2015, p. 98).

Esses personagens ficam encarregados de uma importante função psicológica ligada a este novo movimento que inunda a narrativa. O autor pontua em sua obra que:

> Os Arautos têm a importante função psicológica de anunciar a necessidade de mudança. Algo bem no nosso íntimo sabe quando estamos prontos para mudar e nos

> envia um mensageiro, que pode ser um personagem num sonho, uma pessoa de verdade ou uma nova ideia que encontramos (VLOGER, 2015, p. 98).

Em síntese: “Os Arautos trazem motivação, oferecem ao herói um desafio e põem a história em movimento. Alertam o herói (e o público) que a mudança e a aventura estão a caminho.” (p. 98).

Outro arquétipo muito importante para a história, quase tão importante quanto o herói e o vilão, é o do mentor. A relação que este desenvolve com o personagem principal ocupa uma parte importante da narrativa: vários são os exemplos que vêm à nossa mente desta dinâmica, como Luke Skywalker e Obi Wan Kenobi, Alvo Dumbledor e Harry Potter e o clássico Sr. Miyagi e Daniel em Karate Kid. A respeito deste arquétipo, Vloger apresenta na Jornada do Escritor (2015):

> Um arquétipo encontrado com frequência em sonhos, mitos e histórias é o do Mentor, em geral um personagem positivo que ajuda ou treina o herói. O nome de Campbell para essa força é Velho Sábio ou Velha Sábia (VLOGER, 2015, p. 79).

Embora chamado por Campbell de Velho/Velha, o papel de mentor não fica tão engessado em sua aparência e características físicas, mas sim na função que ocupa. Função esta de ensinar e treinar nosso herói. Quando presenteia nosso protagonista com objetos e conselhos que servirão de auxílio em sua jornada, acaba ocupando também a função de doador ou provedor, seja de objetos físicos ou conhecimentos simbólicos. Suas características mais notáveis são sua sabedoria divina, seu entusiasmo e sua nobreza. Assim como o herói representa o ego, o mentor representa o *self*.

Para Vloger (2015): "Outra importante função do arquétipo do mentor é motivar o herói e ajudá-lo a superar o medo (p. 83).”: inspirando, orientando e treinando o mesmo, lhe dando as ferramentas necessárias para traçar sua Jornada e retornar vitorioso para o Mundo Cotidiano. Além disso, o mentor: "[...] simboliza o que o herói pode se tornar se persistir na Estrada dos Heróis. Mentores quase sempre são ex-heróis que sobreviveram às provações da vida e agora repassam seu conhecimento e sabedoria." (p.80).

Ligando essa figura à mitologia e as tribos, o autor pontua que:

> As figuras do mentor nas histórias estão intimamente ligadas à ideia de xamã: o curandeiro das culturas tribais. Assim como os Mentores guiam o herói através do Mundo Especial, os xamãs guiam seu povo pela vida (VLOGER, 2015, p.87).

Este pode também utilizar a máscara do arquétipo do Aliado em diversas partes de nossa narrativa. A dinâmica entre estes personagens e os heróis são tão renomadas e adoradas pelo público quando a relação com o mentor. Batman e Robin, Don Quixote e Sancho Pança e até Lilo e Stitch são exemplos clássicos desta dupla.

Segundo Vloger (2015): "Os heróis em jornada podem precisar de um companheiro de viagem, um Aliado que possa cumprir uma variedade de funções necessárias, como companheiro, parceiro de treino, consciência ou alívio cômico." (p. 118). Por diversas vezes o aliado tem o papel de humanizar nosso Herói, lhe dar conselhos e também mostrar novas dimensões da personalidade do mesmo, ampliando e descobrindo novas potências deste personagem.

Geralmente são figuras amigáveis que tem muito carinho do público e dos fãs, não sendo restritos a apenas um: Harry Potter, por exemplo, apresenta seus fiéis aliados, Rony e Hermione, que o acompanham durante toda sua saga de 8 filmes.

É comum encontrar aliados que não se enquadram como figuras humanas, como animais e almas ou seres divinos. Segundo Vloger (2015) representam partes não expressas ou mesmo não utilizadas e descobertas da personalidade, e também: "Aliados são capazes de representar forças internas poderosas que poderão vir em nosso auxílio numa crise espiritual. (p.122)".

Já falamos sobre nosso herói, sobre seu mentor e também aliados, mas está faltando uma peça chave para nossa Jornada: o nosso Vilão. De acordo com o autor: "O arquétipo conhecido como Sombra representa a energia do lado obscuro, os aspectos não expressos, desconhecidos ou rejeitados de alguma coisa. Em geral, é o lar dos monstros suprimidos de nosso mundo interior." (p.112).

A Sombra está diretamente ligada a qualidades próprias a que renunciamos, que não apreciamos em nós mesmos, que escondemos e oprimimos no fundo de nosso inconsciente. Essas características são projetadas nos personagens denominados vilões, antagonistas ou inimigos, cuja própria Jornada é mobilizada pelo desejo de derrotar nosso herói.

Para o autor: "A função da Sombra no drama é desafiar o herói e lhe dar um oponente digno de ser combatido. As sombras criam conflito e revelam o melhor de um herói ao deixá-lo numa situação de ameaça à vida." (p.112). Em uma boa história nosso vilão não possui apenas características negativas, ele deve ser humanizado e apresentar seus próprios dilemas internos, que justificam sua busca pela destruição do herói. Muitas vezes pode-se encontrar traços da Sombra dentro do próprio protagonista.

Por fim, o último arquétipo que povoa nossos mundos extraordinários é o Camaleão. Para Vloger (2015): "As pessoas têm problemas para entender o arquétipo ambíguo do Camaleão, talvez porque sua natureza seja de mudança e instabilidade. Sua aparência e características mudam assim que se examina com atenção."(p.103).

Esse é um arquétipo bem flexível, mutável e instável. Para o autor:

> Um objetivo psicológico importante do arquétipo do Camaleão é expressar a energia do animus e anima, termos da psicologia de Carl Jung. O animus é o nome que Jung dá para o elemento masculino no inconsciente feminino, o conjunto 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 de qualidades masculinas e femininas que são necessárias para a sobrevivência e o equilíbrio interno (VLOGER, 2015, p.104).

Seu aspecto duplo cumpre a função de trazer dúvidas e suspense para a narrativa, até que este afirme qual é seu verdadeiro papel e função: de que lado se encontra? Contra ou a favor do herói? Quais são suas verdadeiras intenções?. Porém, segundo o autor: "A história ensina que, se os heróis forem pacientes com os Camaleões, a verdade virá à tona no fim das contas. (p. 107)". É um personagem que pode ser caracterizado pela palavra flexibilidade; na verdade não é um personagem, mas sim uma máscara que pode ser utilizada em diferentes momentos por qualquer um dos personagens da narrativa.

Finalizamos aqui a apresentação dos arquétipos mais importantes que povoam nosso mundo das histórias. Devemos ter claro em nossa mente que esses personagens nada mais são do que funções ou máscaras[1], como mencionamos antes. Segundo Vloger (2015): "Numa visão ideal, todo personagem bem-acabado deve manifestar um toque de cada arquétipo, pois os arquétipos são expressões das partes que formam uma personalidade completa." (p.72).

Agora que retomamos todos esses conceitos e teorias, a Jornada do Herói de Campbell e Vloger, os arquétipos segundo Jung, Meletínski e Vloger, vamos utilizar essas ferramentas para analisar a obra cinematográfica do *Walt Disney Studios* "Moana – Um Mar de Aventuras", identificando as etapas da Jornada assim como as máscaras utilizadas pelos personagens ao longo da narrativa.

SINOPSE DO FILME "MOANA – UM MAR DE AVENTURAS" (2017)

"Moana: Um Mar de Aventuras" é um filme de animação musical estadunidense de 2016, com lançamento no Brasil em 2017, dirigido por John Musker e Ron Clements para a *Walt Disney Animation Studio* com distribuição pela *Walt Disney Pictures*. Com grande aceitação e elogios, tanto do público como dos críticos, concorreu a grandes prêmios como o

[1] 1 O termo máscara ligado aos arquétipos utilizado por Vloger (2015), se diferencia do termo utilizado quando se pensa no conceito de persona. Segundo Stein (2007): "A persona [...] é o nome inspirado pelo termo romano para designar a máscara de um ator. É o rosto que usamos para o encontro com o mundo social que nos cerca." (p.98). Enquanto aqui o termo se relaciona a interface social da pessoa, a parte de nossa personalidade que queremos mostrar ao mundo, máscara ligado ao conceito de arquétipo conversa com o papel e personagem que ocupamos em nossa Jornada do Herói, que pode mudar ao longo do tempo.

Oscar na categoria de “Melhor Animação” e também “Melhor Canção Original” na edição de 2017.

O longa conta a história da personagem que dá nome ao próprio filme. Filha do chefe da tribo *Motunui* que habita uma ilha na Polinésia, Moana, uma adolescente muito viva, já tem seu destino trilhado à sua frente: depois de seu pai Tui, esta será encarregada de ocupar o papel de líder de sua tribo. Porém, durante o início do filme, observamos que por mais que a personagem tente querer ocupar o papel de seu pai, algo dentro dela, lhe diz que seu lugar verdadeiro é dentro do mar. Sua avó Tala, conhecida pelos moradores como a louca da ilha, é a única que dá apoio à menina para seguir seu coração, seu instinto, enquanto seu pai Tui reprime fortemente seu desejo de explorar o oceano além do recife.

Quando os integrantes da tribo observam que a ilha está morrendo, os peixes desapareceram de todas as praias e os cocos colhidos das árvores estão todos estragados, voltam-se para o Chefe Tui em busca de suporte. Moana, impulsionada pelas últimas palavras de sua avó antes de morrer, decide sair da ilha para salvar seu povo e sua morada. A menina embarca em uma aventura para devolver o coração de Te Fiti, deusa que deu origem a toda vida e, como contam as lendas, teve seu coração roubado pelo semideus Maui, sendo este o único jeito de restaurar a fertilidade de sua ilha. Jornada esta que a leva a desbravar o oceano e o submundo, além de enfrentar diversos desafios, piratas e monstros.

IV. ANÁLISE

O filme "Moana - Um Mar de Aventuras" se inicia com a clássica entrada dos filmes da Disney, o castelo da Cinderela. Ao fundo ouvimos uma música de estilo tribal, marcada por tambores e cantos, que acaba por nos dar uma prévia do mundo em que iremos mergulhar, um mundo distante do nosso e diferente do que estamos acostumados, situado em uma ilha na antiga Polinésia.

O longa possui o que é denominado por Vloger (2015) de prólogo, ou seja, uma cena anterior à apresentação do Mundo Cotidiano. Nessa primeira cena somos introduzidos ao mito de criação da tribo *Motunui*, contada de forma oral pela avó da personagem principal, Tala.

"No início, havia só o oceano, até que a Ilha Mãe emergiu. Te Fiti. Seu coração tinha o maior de todos os poderes, o poder de criar a vida e Te Fiti dividiu isso com o mundo. Com o tempo, alguns cobiçaram o coração de Te Fiti. Acharam que se o possuíssem teriam o poder da criação. Então, um dia, o mais atrevido de todos cruzou o vasto oceano para pegá-lo. Era

o semideus da água e do ar, era um guerreiro, um trapaceiro, um ser transmorfo que podia mudar de forma com o poder do seu anzol mágico. E seu nome era Maui. Mas sem o seu coração Te Fiti começou a morrer, espalhando uma terrível escuridão. Maui tentou fugir, mas deu de cara com mais alguém que queria o coração. Te Ka, um demônio de terra e fogo. Maui foi golpeado no céu e nunca mais foi visto. Seu anzol mágico e o coração de Te Fiti se perderam no mar..."

O mito chega ao final e então somos apresentados pela primeira vez à protagonista da história, a jovem Moana Waialiki da tribo *Motunui*. Desde essa primeira cena já observamos que a heroína é diferente das outras crianças, não fica assustada com a lenda contada por sua avó, pelo contrário, seus olhos brilham quando Tala apresenta a profecia de que alguém no futuro deverá resgatar o coração perdido de Te Fiti e junto de Maui cruzar os recifes e o oceano para restaurar a vida da Ilha Mãe.

Esse mito inicial de origem e sabedoria tradicional da tribo, como pontuado por Campbell (2007), assim como qualquer representação mítica, tem o poder de atingir as profundezas da alma humana, vibrando com o que possuímos de mais íntimo e movimentando nossos centros criativos, o que fica claro na reação de Moana à lenda, sendo completamente mobilizada pela mesma.

Iniciamos então a Jornada do Herói, neste caso Heroína. A partir de agora vamos acompanhar todo o percurso da aventura mitológica de Moana, o chamado monomito. Uma jornada movida pela busca pelo desconhecido, que possibilitará à nossa personagem desenvolver um novo sentido à vida, uma nova finalidade. Este é um caminho árduo e que exige compromisso e comprometimento completo de nosso herói, de sua mente e alma, assim como de seu corpo físico.

Primeiro, segundo as etapas de Christopher Vloger (2015), somos apresentados ao Mundo Comum, ou Mundo Cotidiano, que compõem a primeira etapa da Jornada. Segundo o autor:

> Como muitas histórias são jornadas que levam os heróis e o público a Mundos Especiais, elas têm início com o estabelecimento de um Mundo Comum como uma base de comparação. O Mundo Especial da história apenas será especial se pudermos vê-lo em contraste com o mundo normal de assuntos cotidianos do qual o herói é enviado. O Mundo Comum é o contexto, a base e o histórico do herói (VLOGER, 2015, p. 138).

O Mundo Comum de Moana, a ilha paradisíaca de *Motunui*, nos é apresentada na primeira canção do longa metragem, com tradução para "Seu Lugar". Somos apresentados aos costumes da tribo como dançar ao som de músicas milenares, pescar peixes, fabricar cestas das folhas das árvores, suas moradias entre outros aspectos de sua cultura. A tribo valoriza muito

sua ilha assim como suas tradições, o que em um primeiro momento não encaixa com a personalidade de Moana, que tem sede pela aventura e fascínio pelo desconhecido que representa o oceano.

A heroína já tem seu destino decidido desde que nasceu, filha do chefe da tribo Tui, vai ocupar seu lugar depois dele. Frases da música como "*Moana, você notou a vila de Motunui? Tem tudo aqui*", "*O costume é o que nos une*", "*Moana é seu destino, ser chefe e governar (é o seu lugar)"* deixam explícito as responsabilidades colocadas sob a heroína.

Figura 1. Apresentação do Mundo Cotidiano de Moana.
Fonte: Longa metragem "Moana – Um Mar de Aventuras" (2017)

Porém, desde o início do filme sabemos que a jovem possui uma forte conexão com o oceano, não sabemos de onde vêm e nem o motivo, mas a heroína sente uma forte atração pelo mar. Atração que é reciproca, o que é observado na cena em que o oceano sussurra para a protagonista, ainda bebê, lhe convidando para brincar. Quase como se representasse um primeiro Chamado à Aventura, a menina encontra o coração de Te Fiti entre as ondas, mas é trazida de volta para seu mundo por um chamado de seu pai. Deixando claro que esta ainda não estava pronta para iniciar a Aventura, este não era o verdadeiro Chamado.

Embora tente aceitar seu destino de ser chefe, quando canta junto de seus pais a canção inicial, Moana não consegue romper sua ligação interna com o oceano. Este ao mesmo tempo

que lhe é desconhecido e perigoso - para seu consciente, é extremamente familiar para seu inconsciente.

Fugindo para a praia durante a música, encontra sua Avó Tala que canta: *"A vila me acha louca, diz que eu sonho até demais. Mas quem sabe ser feliz não volta mais"*. Somos apresentados aqui de forma clara ao arquétipo do Mentor, ou Velha/o Sábia/o segundo Campbell e Vloger, sobre o qual nos aprofundaremos mais para frente.

A avó de Moana observa a angústia interna da neta, em ter que seguir o caminho do pai e abrir mão do oceano, da aventura e de sua voz interior. Ela canta sobre isso: *"Respeite, mas siga sempre esse sonho que te atrai. A voz que diz num sussurro, que a estrela vai te guiar. Moana essa voz é sua, é o seu lugar."*. Tala, assim como todos os outros mentores do mundo dos filmes e narrativas, sabe o que é melhor para seu discípulo. A avó compreende que Moana deve ouvir e valorizar seu chamado interno, buscar seu verdadeiro eu através da voz do *self*, que acaba por orientar o sujeito à verdadeira vocação – processo denominado por Carl Jung de Individuação.

Até aqui já fomos apresentados às tradições e costumes do Mundo Comum, alguns arquétipos como a Velha Sábia e também alguns Aliados da heroína, como seu porquinho Pua e seu companheiro galo Heihei. Além disso, como pontua Vloger (2015), neste primeiro momento estão presentes os problemas e conflitos vivenciados pelo herói, tanto internos como externos. No caso de Moana, é busca pela sua identidade verdadeira, sua vocação e seu dilema entre seguir seu caminho já trilhado e se tornar chefe de sua tribo, ou seguir seu impulso interno de desbravar o oceano.

Moana é uma protagonista com quem o público facilmente se identifica, se apresenta como uma jovem garota decidida, aventureira, divertida, que busca ajudar sua tribo em tudo que pode, carinhosa com os animais e também com sua família. É uma heroína com características e conflitos internos com os quais facilmente nos identificamos, quem nunca ficou em dúvida de qual caminho seguir? O mais seguro, onde tudo já está praticamente encaminhado para nós? Ou o mais incerto e misterioso, mas que conversa com nossos anseios mais profundos?

No longa-metragem, ocorre o que Vloger (2015) nomeia como vários “Chamados à Aventura”, sendo esta a segunda etapa da Jornada da Heroína. Sentimos que algo está mudando na narrativa – surge uma nova energia que coloca a história em movimento - na cena em que uma moradora da ilha vem contar à Moana e seus pais que os cocos que colheu se encontram cinza por dentro, sem água ou carne. Depois, somos levados aos pescadores, que dizem que os

peixes se foram, não conseguem pescar mais nenhum. Claramente algo não está certo, algo está acontecendo na ilha, sua vida e sua fertilidade estão se esvaindo, deixando a tribo *Motunui* sem recursos para sobreviver.

Moana, ocupando o arquétipo de heroína, se coloca a disposição de sua tribo, quer tentar resolver os problemas indo além do recife para buscar respostas, o que deixa seu pai bravo. Este não compreende seu desejo ou mesmo ligação com o oceano. Descobrimos então que Tui age assim porque quando jovem perdeu seu melhor amigo para um mar impiedoso e ondas gigantes. Desta forma, tenta reprimir o desejo da filha, que um dia já foi o seu, para protegê-la.

Moana então canta a música "Saber Quem Sou" que resume todo seu dilema e aflições internas, questionando se deve ocupar seu lugar dentro de sua tribo ou seguir sua voz interna, em busca de sua verdadeira vocação e processo rumo à individuação que a leva para além do recife, para o Mundo Desconhecido que representa o oceano e suas profundezas.

"Aqui sempre, sempre à beira da água, desde quando eu me lembro não consigo explicar. Tento não causar nenhuma mágoa, mas sempre volto pra água, mas não posso evitar", "Tento obedecer, não olhar pra trás, sigo meu dever, não questiono mais, mas pra onde vou, quando vejo, estou onde eu sempre quis", "O horizonte me pede pra ir tão longe. Será que eu vou?", "Posso liderar o meu povo então e desempenhar essa tal missão, mas não sei calar o meu coração. Por que sou assim?". Essa é a música principal do longa de animação, que sintetiza todas as angústias vivenciadas por Moana ao longo de sua trajetória: embora saiba que não pode ignorar este chamado, se questiona o tempo todo se este é o caminho certo a seguir, se ela tem o que é preciso para se tornar a heroína de sua própria jornada e se sacrificar para salvar seu povo e a Ilha Mãe.

Finalizada a canção acreditamos que a jovem então optou por seguir sua voz interior e já iniciou seu caminho, em uma tentativa falha de adentrar ao mar em uma jangada junto de seu fiel aliado Pua. Porém, não consegue controlar seu barco e ambos acabam afundando e retornando a praia. Sem compreender o que aconteceu, questiona se o oceano é realmente seu verdadeiro destino.

Na beira do mar, à sua espera, encontramos a avó Tala, pronta para fornecer mais ferramentas e conhecimentos para encorajar a heroína, como uma boa Mentora. Inicia-se aqui a 4ª etapa da Jornada do Herói, o "Encontro com o Mentor". "*Toda vila tem uma louca, essa é minha função"* diz enquanto dança com as arraias na beira da praia. Fica claro aqui o que Vloger (2015) pontua em sua obra: "Como os xamãs, é a ponte entre seres humanos e os poderes

maiores da natureza e do universo. Mentores nas histórias não raro mostram que eles estão conectados à natureza ou alguma parte do mundo espiritual." (p.175-176).

Tala então leva Moana a uma caverna, onde mostra a verdadeira história dos ancestrais da tribo de *Motunui*, que diferente de seu pai Tui, em um passado não tão distante, não permaneceram atrás dos recifes, mas sim eram viajantes.

Dentro desta caverna, cuja a entrada é fechada com rochas, pronta para revelar à Moana profundos segredos que estavam esquecidos no inconsciente, se encontram as respostas para as perguntas que a jovem tanto faz a si mesma: descobrir o que nasceu para ser. Repleta de jangadas antigas equipadas com tambores, Moana se aventura tocando os instrumentos, quando é levada para o passado - quase como em um ritual espiritual - para a vida de seus ancestrais. A caverna toca em conjunto com a heroína, fogueiras são acesas e nas velas das jangadas, desenhos e pinturas mostram o passado da tribo *Motunui*. Somos levados a um outro tempo, onde uma frota de jangadas desbrava o mar revelando a tradição da tribo, sua ligação com o mar e a natureza. Crianças e adultos dançam e cantam "*É o nosso lugar, navegar"*, mostrando ao público como a tribo chegou na ilha. Utilizando os ventos, a lua e as estrelas a seu favor.

"Um rumo pra seguir e tantas ilhas para descobrir", Moana então descobre que sua tribo era viajante e fica extasiada com tal descoberta. Segundo a lenda que conta sua avó Tala, os chefes ancestrais tiveram de proibir as viagens para proteger a tribo de *Motunui* do mal e da escuridão que se alastrava por conta de Te Ka, depois do roubo do coração por Maui. Assim, acabaram esquecendo essa tradição e este lado da tribo foi se esvaindo, dando lugar a outras tradições da vida na ilha.

A Velha Sábia, depois de compartilhar com nossa heroína esse conhecimento que é essencial para que a jovem prossiga na Jornada, transmitindo-o para a próxima geração, continua a prepará-la agora com a entrega de um presente mágico essencial para a continuação da narrativa, o coração de Te Fiti, que esteve o tempo todo com Tala. Orienta Moana também com relação a sua verdadeira missão, de cruzar além dos recifes e junto de Maui restaurar o coração e o equilíbrio de toda a natureza. Ficamos sabendo então que a avó de Moana estava lá na cena em que esta, ainda bebê, encontra o coração no mar, e que Tala o pegou e guardou para o momento em que a heroína estivesse pronta para iniciar sua jornada. Moana foi escolhida pelo próprio oceano como heroína, cuja missão é restaurar a fertilidade da ilha e assim salvar sua tribo.

Segundo Vloger (2015): "O Encontro com o Mentor" é o estágio da Jornada em que o herói recebe os suprimentos, o conhecimento e a confiança indispensáveis para superar o medo

e dar início à aventura." (p. 173). Além de receber presentes e conhecimento, Tala também orienta a jovem com instruções para os próximos passos da jornada: seguir a constelação de estrelas que formam um anzol e indicam onde o semideus Maui se encontra. Observamos a energia da história agora se deslocando do Mundo Cotidiano para uma região nova e desconhecida para todos, campos livres para a projeção de conteúdos inconscientes.

Agora, certa do que deve fazer, Moana invade uma reunião da tribo que está acontecendo para contar seu plano, despertando a ira de seu pai que decide ir queimar os barcos. Enquanto caminham e discutem, os dois encontram a bengala de Tala jogada entre as gramas, sem sinal da avó por perto.

Somos então levados a uma cabana, onde a Avó Tala se encontra deitada e enferma. Sabemos que esse é o último e definitivo "Chamado à Aventura", que vai se dar através de uma perda importante para a protagonista: como pontua Vloger (2015), a perda de sua avó, de sua Mentora e anciã. Mas antes esta fala para Moana ir, ela já está pronta, já tem tudo o que precisa, sua Mentora já lhe entregou todas as ferramentas e conhecimentos necessários para que sua Jornada continue. Porém, a jovem hesita, representando aqui o 3º Estágio da Jornada, "A Recusa do Chamado" – mostrando que o longa mistura a ordem da 3ª e 4ª etapa da Jornada. É compreensível o herói hesitar perante o desconhecido, sentir medo, afinal a aventura é arriscada e este não sabe quais perigos vai encontrar em seu caminho.

Tala encoraja uma última vez sua neta e diz: *"Precisa, o oceano te escolheu!",* entregando para Moana um colar para servir como protetor do coração de Te Fiti. Fala que esta deve encontrar Maui e falar-lhe *"Sou Moana de Motunui e você vai embarcar no meu barco, cruzar o oceano e restaurar o coração de Te Fiti"*, com firmeza, tomando para si o papel de heroína desta jornada. Moana diz que não consegue. Encostando a testa na neta diz que não importa aonde ela esteja, sempre estará com Moana – sendo estas as últimas palavras para dar força vital para que a jovem embarque e abrace sua missão. Identificamos aqui outra característica do arquétipo do Mentor, sua influência passageira sobre o herói, como pontua Vloger (2015) em sua obra.

Tala também se utiliza da máscara de Arauto da Jornada – sendo responsável pelo Chamado - ao convidar e desafiar a heroína a enfrentar o desconhecido, isso porque sabe que esta é a verdadeira vocação da neta, que foi escolhida pelo próprio oceano como a verdadeira e única heroína da tribo *Motunui*. Este arquétipo tem como principal função colocar a história em movimento ao trazer um novo desafio para o nosso herói. Desta forma, assim como a avó em

suas últimas palavras, anunciou a necessidade de mudança para que a narrativa possa se desenrolar.

Moana então corre para longe, recolhe alguns suprimentos e vai em direção à caverna para escolher sua jangada e se jogar oceano adentro, dando início a sua aventura – a heroína finalmente está pronta para cruzar o "Primeiro Limiar". Sua mãe a ajuda a se preparar, pois no fundo também sabe que este é o verdadeiro destino de sua filha. Observamos aqui a jovem violando os limites estabelecidos por seu pai, o que é chamado por Vloger (2015) como Lei da Porta Secreta. O mar representa para a heroína um símbolo da curiosidade humana e a pulsão que a leva a conhecer todas as coisas ocultas e segredos que o mar esconde é mais forte do que a obediência com o chefe da tribo e seu pai Tui.

"Para o mar eu vou, encarar quem sou" canta Moana. Uma arraia luminosa simbolizando a morte da avó, sai da cabana primeiro em formato de vento, energia e se materializa no animal quando alcança o mar, passando pela jangada de Moana e cruzando uma grande onda, que podemos considerar como a 5ª etapa da Jornada "A Travessia do Primeiro Limiar" (vide Figura 2.). Cruzada a onda - que também acaba por ocupar o arquétipo do Guardião do Limiar como uma força da natureza -, a heroína deixa seu Mundo Cotidiano para trás e entra no Mundo Estranho ou Especial, desconhecido e cheio de incertezas - onde o restante de nossa aventura se desdobrará.

O Guardião do Limiar tem como principal função testar Moana, ao impedir que está passe por uma determinada parte de seu caminho. Já o tínhamos visto antes na tentativa falha da jovem de se lançar ao mar, onde a força da natureza acabou por impedi-la. Mas agora que esta preparada e aceita seu próprio destino, o Guardião se coloca quase como um Aliado, e a heroína consegue realizar a travessia sem problemas.

Neste estágio do caminho, segundo Vloger (2015): "A travessia do primeiro limiar é um ato voluntário no qual o herói se compromete de todo o coração com a aventura." (p. 185). Tudo se encontra a favor de Moana, diferente do episódio anterior, agora maneja com facilidade sua jangada, quebrando as ondas e seguindo seu caminho na noite estrelada, acompanhada e abençoada pelo espírito protetor de sua Mentora e avó. O espectador sente uma mudança tangível na energia da história.

Embora Moana tenha hesitado por um breve momento, querendo fugir de sua verdadeira vocação, ela é o que Vloger (2015) chama de heroína voluntária. Segundo o autor:

> Enquanto muitos heróis expressam medo, relutância ou recusa nesse estágio, outros não hesitam ou não dão voz a qualquer medo. Trata-se dos heróis voluntários, que aceitaram ou mesmo procuraram o Chamado à Aventura. Propp os chama de "buscadores", em oposição aos "heróis-vítimas". Contudo, o medo e a dúvida

> representados pela Recusa do Chamado encontrarão expressão mesmo nas histórias de heróis voluntários. Outros personagens manifestarão o medo, alertando o herói e o público daquilo que pode acontecer na estrada adiante (VLOGER, 2015, p. 167).

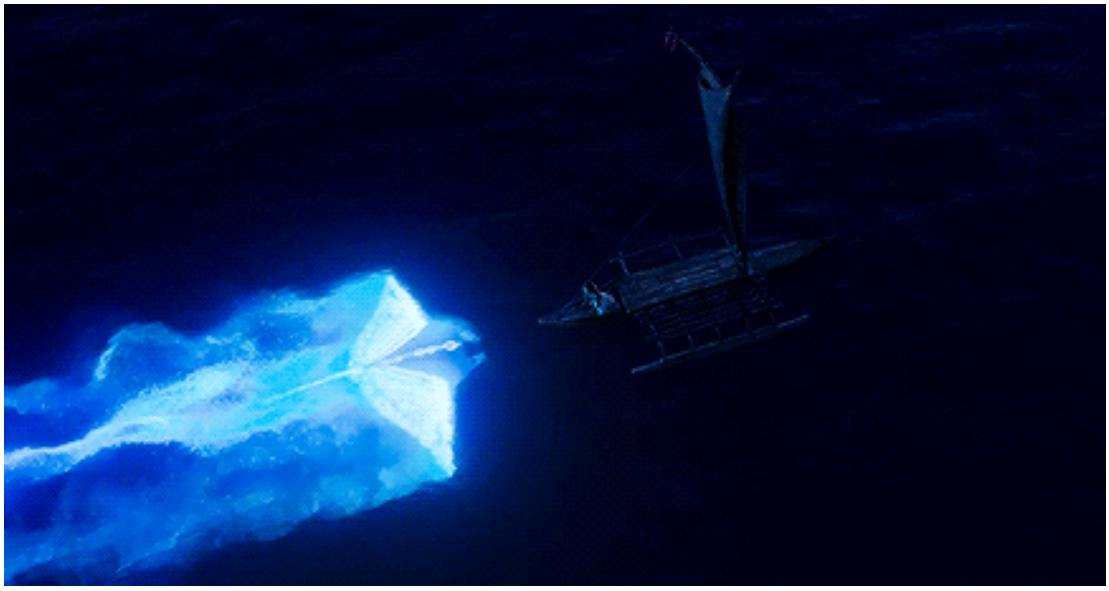

Figura 2. Representação simbólica do último encontro de Moana e sua Mentora e avó Tala.
Fonte: Longa metragem "Moana – Um Mar de Aventuras" (2017)

Nossa heroína, agora a bordo de sua jangada e navegando de encontro a ilha onde Maui está, descobre que seu Aliado Heihei também acabou entrando em seu barco sem querer, e será seu companheiro até o retorno ao Mundo Comum. Por ser um animal que não se comunica com a personagem, acaba atuando mais como alívio cômico do que como um ajudante em tarefas e missões.

Iniciamos aqui o 6º estágio da Jornada de nossa Heroína, chamada por Vloger (2015) de "Provas, aliados e Inimigos", de acordo com este:

> Agora o herói já entrou de cabeça no misterioso e empolgante Mundo Especial, que Joseph Campbell chamou de "uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual se deve sobreviver a uma sucessão de provas" (VLOGER, 2015, p. 193).

Uma tempestade leva os dois personagens a amanhecerem na pequena e deserta ilha onde Maui se encontra. Embora em um primeiro momento Moana fique brava com o oceano, acreditando que este não a ajudou, descobre que a fúria do mar a levou para a ilha correta. Essa humanização da natureza, em especial das águas do oceano, está presente em todo o filme, e é algo muito comum também em mitos e lendas.

Finalmente conhecemos o Semideus – um primeiro encontro além de suas aparições nas lendas contadas por Tala, personagem que se utiliza de diversas máscaras e arquétipos ao longo

da animação. Tudo o que sabemos sobre esta figura até este ponto da narrativa é que é um guerreiro, ou seja, ocupa o arquétipo de herói para os seres humanos e também um trapaceiro – segundo as palavras da anciã – ocupando também o papel de Pícaro ou *trickster*.

Maui se apresenta como uma figura excêntrica e em um primeiro momento bem convencido, pedindo para que Moana o chame de herói do mundo, ou melhor, do universo. Esta logo o corrige dizendo que ele não é seu herói. Este não compreende por que a jovem não gosta dele, já que o coração foi um presente que este pegou especialmente para os mortais.

Figura 3. Primeiro encontro da personagem Moana e do semideus Maui.
Fonte: Longa metragem "Moana – Um Mar de Aventuras" (2017)

Assim como a figura mitológica de Maui da cultura polinésia, nosso personagem também realizou diversos feitos para controlar as forças da natureza e obter a adoração dos homens. Ele decide então cantar uma música sobre suas aventuras como: levantar ilhas inteiras, domar os ventos para que os mortais pudessem navegar ou mesmo trazer o sol para mais perto da Terra dando origem assim a dias mais longos. Seu corpo é repleto de tatuagens que ilustram esses episódios e se movimentam interagindo com o personagem. Distraindo a jovem com seu número musical, leva Moana até uma caverna onde a tranca e depois foge com seu barco, mostrando aqui seu lado de Pícaro, ao valer de sua astúcia e malandragem para alcançar seu objetivo de obter a jangada. Seu pequeno eu tatuado funciona como sua consciência ou equilibrador de seu ego, ao se posicionar contra suas ações que visavam tirar vantagem de Moana.

Maui, assim como os Pícaros e outros *tricksters* presentes no mundo da literatura, incorpora as energias da travessura e atua também como um alívio cômico, principalmente na dinâmica entre este e seu "mini eu" em forma de tatuagem. Por acreditar que é o verdadeiro

herói e salvador do mundo, em decorrência de seu passado, este Pícaro age com muita arrogância e até um certo charme, que usa para conquistar o que quer. Fica claro que apresenta também uma certa ganância exacerbada, quando foi roubar o coração e acabou perdendo seu anzol no final da aventura – com o decorrer do filme acabamos por compreender melhor os motivos que o levaram a roubar o objeto.

Enquanto Maui já está na jangada, Moana está presa dentro da caverna. Fazendo uso de sua inteligência e agilidade consegue escapar e com auxílio do mar alcançar o barco - graças a sua conexão única com o mesmo - o quê chega até a surpreender o semideus. Aqui descobrimos que Maui também tem medo do coração e de seu poder, diz que este na verdade é uma maldição e que foi graças ao objeto que perdeu seu anzol. Maui se encontra relutante em ajudar Moana em sua jornada, em ocupar o papel de Aliado junto de Heihei, e durante essa discussão os personagens se veem diante de sua de primeira prova, o primeiro desafio da Jornada da Heroína: enfrentar uma tribo de piratas cocos chamados de Kakamora, que acabam cruzando o caminho destes e também desejam tomar posse do coração.

Como mencionamos antes, nos encontramos agora no 6º Estágio descrito por Vloger (2015) denominado "Provas, Aliados e Inimigos" e nesta parte da narrativa, nosso herói deverá passar por provas e desafios que tem a função de prepará-lo para as maiores provações que virão nos próximos estágios, além disso, fazendo Aliados e Inimigos ao longo do percurso, como por exemplo Maui e a tribo de piratas.

Embora fofinhos e cativantes, os piratinhas travam uma dura batalha com nosso trio para se apoderar do coração. Com auxílio de uma frota gigante de navios, obrigam Maui a fazer uso de suas habilidades de navegante, sua força e agilidade, e Moana de sua esperteza e coragem. Ao final, o semideus fica surpreso com as habilidades da jovem, mas mesmo assim continua relutante em ajuda-la a restaurar o coração, diz: *"Para ir até Te Fiti, precisa cruzar um oceano de maldade"*.

Moana então utiliza sua perspicácia para convencê-lo, falando que ele se tornaria um herói, jogando aqui a vaidade e egocentrismo contra o próprio Pícaro. Maui representa para os mortais somente alguém que roubou o coração e amaldiçoou o mundo, sua imagem está manchada, mas se devolver o coração, voltará a ser o herói de todos. Sua manipulação acaba por ser bem-sucedida, e então o Pícaro se torna Aliado de nossa heroína.

Os próximos passos da aventura são traçados: primeiro precisam recuperar o anzol mágico do semideus no covil de Tamatoa, para depois navegar ao encontro da ilha Te Fiti para salvar o mundo.

Nossos personagens cruzam o oceano e finalmente chegam a uma pequena ilha com uma grande torre de pedra ocupando-a por inteiro. No topo se encontra a entrada para Lalotai, também conhecido como o reino dos monstros. Maui reluta em aceitar Moana como heroína – o que também ficou claro no primeiro desafio enfrentado contra os piratas - e não permite que esta vá junto. Mas a jovem, decidida, desobedece às ordens e decide seguir o semideus. Maui também faz uso da máscara do arquétipo do Camaleão, uma figura muito confusa, ao mesmo tempo em que parece estar do lado da heroína, desdenha da mesma o tempo todo, para ele, ele é o verdadeiro herói da Jornada.

Aberta a entrada para o submundo, ambos personagens se jogam no túnel escuro, para mais fundo dentro do inconsciente, que depois se torna água, o oceano, para então caírem no covil do vilão. Descobrimos então mais um local do Mundo Especial, um mundo cheio de criaturas estranhas e assustadoras, pintado de azul escuro com detalhes em fortes cores neons – diferente de todos os locais explorados até então.

Em cima de uma pilha de objetos cintilantes se encontra o anzol mágico de Maui, que na verdade descobrimos que é o próprio casco de Tamatoa. Este representa a Sombra, é um enorme caranguejo acumulador de tesouros. Adora se gabar e falar de si, o que é utilizado contra o mesmo quando canta uma música sobre sua história para Moana, enquanto Maui tenta recuperar o anzol. Ele representa a ganância, a crueldade e em sua canção conta que faz tudo o que é necessário para ir atrás de objetos valiosos e brilhantes – aspectos estes que nós geralmente buscamos esconder dos outros e recalcar por serem negativos, e por isso são relacionados ao arquétipo da Sombra, nossa parte imperfeita[2].

Maui recupera seu anzol, mas não consegue utilizar os poderes mágicos para salvar a si mesmo e Moana das garras de Tamatoa. Assim, nossa verdadeira heroína, com auxílio mais uma vez de sua inteligência, engana a Sombra com um falso coração – uma craca pintada com algas fluorescentes – que acaba por atrasar o vilão e permitir que os dois personagens escapem do covil e retornem para a superfície. Esta é a fuga mágica com auxílio de objetos retardadores, mencionada anteriormente por Campbell (2007).

Maui então agradece Moana, com muita dificuldade, deixando de lado o arquétipo de Camaleão e mostrando suas verdadeiras intenções como Aliado da heroína. Agradecer para o semideus é algo que o envergonha, principalmente porque este não conseguiu salvar a dupla da Sombra e teve de ser salvo por uma "criança" que nem tinha o que fazer lá embaixo, em suas

[2] Segundo o glossário na obra de Stein (2006), o conceito de Sombra é: "Os aspectos rejeitados e inaceitáveis da personalidade que são recalcados e formam uma estrutura compensatória para os ideais de si-mesmo do ego e para a persona" (p. 206).

próprias palavras. O Aliado se encontra com seu ego ferido, admite para Moana que se nem conseguiu vencer Tamatoa, não possui chance alguma com Te Ka. Mostrando um lado vulnerável que ainda não conhecíamos do personagem.

Moana também acaba se abrindo, mostrando sua insegurança com relação a seu papel dentro desta Jornada, diz que não sabe o que está fazendo e o porquê de o oceano tê-la escolhido, mas que está ali porque sua ilha está morrendo. Fala também que gostaria de ajudar o semideus, mas que este precisa confiar nela.

Este acaba contando sobre seu passado traumático, em que foi abandonado pelos pais, acolhido pelos Deuses e depois retornou para os humanos, buscando o amor que nunca recebeu de seus progenitores através de seus grandes atos – incluindo capturar o coração de Te Fiti. Moana diz que quem faz de Maui um herói é ninguém menos que ele mesmo. Isso o motiva, observamos a energia vital retornar a nosso aliado, que se levanta e estende no ar seu anzol.

Os personagens então adentram no 7º estágio da Jornada, também chamada de "Aproximação da Caverna Secreta", que consiste basicamente em realizar as preparações finais para a provação principal da aventura. Segundo Vloger (2015): "A aproximação pode ser um tempo de maior reconhecimento e reunião de informações ou um período para vestir-se e se armar para a provação (p. 205).". Maui foca em treinar seus poderes de transformação com auxílio de Moana e também acaba se tornando Mentor da mesma, ao ensiná-la a navegar e utilizar a natureza a seu favor, os ventos e as estrelas.

Nesta cena fica claro como na relação entre os dois personagens, Moana agora passa a representar uma anima positiva para Maui, e o mesmo um animus positivo para a jovem. Estes são conceitos desenvolvidos por Jung e apresentados na obra "Jung: O Mapa da Alma", onde, segundo Stein (2006):

> [...] para os homens anima é uma figura feminina; para as mulheres, a figura interior equivalente - chamada animus - é masculina. Anima e animus são personalidades subjetivas que representam um nível do inconsciente mais profundo do que a sombra. Para melhor ou para pior, elas revelam as características da alma e conduzem para os domínios do inconsciente coletivo (STEIN, 2006, p. 116).

De acordo com Jung, citado por Stein (2006), estas são figuras arquetípicas da psique e por isso estão relacionadas ao inconsciente coletivo, ou seja, ao mundo interno do indivíduo. Além disso estão vinculadas ao ego, a imagem e experiência do si-mesmo, ao buscar realizar uma adaptação às tarefas e exigências da vida.

Porém, esse desenvolvimento da consciência, a experiência do si-mesmo, só se torna possível nas relações sociais e emocionais, ou seja, no contato com o outro. Como é o caso dos personagens do longa: Maui representa um animus positivo para Moana, ou seja, uma figura

masculina positiva, quando tenta lhe ensinar a navegar, diferente de seu pai Tui, que tentava reprimir esse desejo dentro da filha.

Já Moana é a projeção de uma anima positiva para Maui, uma figura feminina, quando acolhe suas angústias e o incentiva falando que ele é um herói de verdade, não por influência dos deuses, mas sim por quem ele é. Diferente das relações passadas entre o semideus e os mortais, baseada na adoração e no culto do mesmo, que em troca dava presentes para os povos - de certa forma comprando este carinho e afeto - Moana não olha para Maui como alguém superior, mas como um companheiro que tem muito para lhe ensinar. Se desenvolve, entre os dois, uma relação muito mais saudável e horizontal. Ao final da Jornada, será possível observar de forma ainda mais concreta como a projeção da anima positiva de Moana teve um grande impacto na experiência do si-mesmo de Maui, em seu processo de desenvolvimento interno.

Retornando para o nosso caminho, nossa dupla está se aproximando da caverna do dragão, é chegada a hora da crise principal da narrativa, chegamos a Te Fiti. Uma atmosfera densa recobre um oceano repleto de névoa que recebe nossos personagens. Maui e Moana ainda acreditam que o semideus é o verdadeiro herói e escolhido pelo destino para realizar a Jornada, então com o coração em sua mão e seu anzol inicia sua tentativa de restaurá-lo, travando uma luta com Te Ka, o monstro de lava na 8ª etapa denominada “A Provação”.

Sua tentativa é falha e os dois se veem afastados da ilha e da Sombra. O anzol de Maui acaba se quebrando, trincado na batalha, o deixando muito bravo e decidido a não retornar, já que sem seu anzol sente que não é nada – o anzol representa seu ego, o centro de sua consciência, seu “eu”. Dizendo que o oceano escolheu errado, o semideus se transforma em falcão e deixa Moana desolada sozinha em sua jangada.

Nossa heroína continua a questionar suas capacidades, conversando com o mar afirma que não é a pessoa certa, que este precisa escolher outra pessoa. Neste momento de extrema vulnerabilidade, Moana se defronta com a figura da raia luminosa que representa sua Mentora, sua avó Tala, que acaba aparecendo em forma de espírito, como um xamã que tem o poder de cruzar o limiar entre a vida e a morte. Surge para dar forças para a heroína neste momento de crise, reforça que se decidir voltar para casa, ela irá junto.

Figura 4. Encontro de Moana com o espírito de sua avó Tala**.**
Fonte: Longa metragem "Moana – Um Mar de Aventuras" (2017)

Nossa heroína, prestes a colocar seu remo na água e realizar o Caminho de Volta, hesita por um momento. Sua avó lhe canta perguntando quem é Moana de verdade, e esta lhe responde assimilando agora todas as faces de sua personalidade, de seu ser: ela é a filha do chefe, uma amante do mar, tem como herança de seu povo a tradição de velejar e desbravar mundos desconhecidos, o apoio de sua Mentora e todos os novos conhecimentos que aprendeu ao longo de sua Jornada e dos diversos encontros que realizou com Aliados – como seu aprendizado sobre velejar com Maui, Sombras, Pícaros e Camaleões. Moana está finalmente pronta para abraçar sua vocação e verdadeiro destino, grita para os 7 mares: "Eu sou Moana!", mostrando a concretização da busca por tornar-se si mesma, rumo à individuação.

Nos encontramos no 9º estágio de Vloger (2015), "A Recompensa", onde nosso personagem têm uma grande epifania, uma mudança interna ocorre em nossa protagonista: ela é a verdadeira Heroína da Jornada, não Maui e por conta disto ela é quem deve destruir Te Ka, ela é somente ela tem esse poder. Segundo o autor: "[...] Às vezes, os heróis vivenciam uma autopercepção profunda após enganar a morte: finalmente veem quem realmente são e como se encaixam no esquema das coisas e percebem como e quando foram tolos ou teimosos. (p.246)".

Saltando oceano adentro para recuperar o coração, a heroína já sabe o que fazer. Se preparando uma última vez para enfrentar a morte e renascer de verdade, remenda seu barco

que carrega as cicatrizes da última luta. Agora passamos para o 11º Estágio, “A Ressureição”, a confrontação final e decisiva contra a Sombra Te Ka. Os riscos são altíssimos, não somente para Moana, mas para todo seu povo, que sem a restauração do coração, não terão mais como sobreviver.

Estes últimos estágios da Jornada de Vloger (2015) ocorrem de uma forma diferente no longa metragem: a 8ª etapa “Provação” é realizada por Maui, e por não ser o verdadeiro herói de nossa aventura, nossa dupla não consegue obter o resultado que almejava – destruir Te Ka e restaurar a vida de Te Fiti. O símbolo da benção que obtiveram com esse primeiro renascimento foi o conhecimento e desenvolvimento interno de Moana, que lhe permite compreender que é a verdadeira e única escolhida para a missão. Segundo Vloger (2015): “O verdadeiro tesouro da viagem não são os suvenires, mas a mudança interior e o aprendizado duradouro. (p. 276)”.

Desta forma, a 10ª etapa “O caminho de volta” também acaba por não acontecer segundo os moldes estipulados pelo autor. Porém, lembremos que o mesmo pontuou que as etapas não ocorrem sempre exatamente da mesma forma nas narrativas e mitos dos diversos tempos e épocas, é necessária uma certa liberdade artística para que a narrativa e a energia da história se desenrolem do jeito que deve ser - não estipulando as etapas como uma fórmula a ser seguida cegamente.

Este é o verdadeiro Clímax de nossa história, o pico mais alto de energia e que precisa ser descarregado neste último encontro com a morte. Segundo Campbell (2007): “Toda a vida do herói é apresentada como uma grandiosa sucessão de prodígios, da qual a grande aventura central é o ponto culminante” (p. 331). Desta forma, fica claro que todos os outros desafios e provas pelas quais Moana teve de passar; desde ir contra os desejos de seu pai, convencer Maui a participar de sua jornada, lutar contra os piratas e a Sombra Tamatoa, funcionaram apenas como momentos preparatórios para sua batalha final.

Proclamando-se a verdadeira e única heroína da Jornada, diz: *“Eu sou Moana de Motunui, a bordo do meu barco cruzarei o oceano e restaurarei o coração de Te Fiti.”*. Lema que antes entoava para convencer Maui de realizar a tarefa.

Acompanhada somente por Heihei, retorna para Te Fiti e com sua bravura, inteligência e suas habilidades com sua jangada, inicia sua batalha final contra a morte, contra o monstro Te Ka. Maui retorna apenas para auxiliá-la nesta fase final, ocupando o papel de Aliado e Ajudante da escolhida, invés de Herói principal.

Figura 5. Moana descobrindo que a Sombra Te Ka na verdade é Te Fiti, personificação da mãe natureza.
Fonte: Longa metragem "Moana – Um Mar de Aventuras" (2017)

Descobrimos então que a Ilha Te Fiti não existe mais, que a mãe natureza na verdade é o próprio monstro de lava; desta forma, Moana deve restaurar o coração no centro da própria Sombra. Te Ka é a personificação da vaidade e da ganância humana perante a natureza e tudo o que esta tem a oferecer para os mesmos. Recordemos que a Sombra interna de Maui o levou a buscar e capturar o coração; mesmo já tendo entregado diversos presentes aos humanos e também domado diversas forças da natureza, seu impulso o levou a desejar mais, o levou a desejar ter a posse do poder de criar a vida. E foi este desejo que deu origem à Sombra Te Ka, que diferente de Te Fiti, que representa o elemento primal, acaba por personificar a destruição e os estragos realizados pelos homens quando tentam exprimir tudo o que podem tirar da natureza.

Em uma cena aterrorizante, Moana, abre o mar para dar passagem a Te Ka - que não consegue se locomover dentro da água. Rastejando e produzindo gritos agonizantes a Sombra se arrasta de uma ponta da praia até onde a heroína se encontra – que também caminha em sua direção. A calma e lirismo do caminhar de Moana com o oceano estático em seu fundo, contrasta com a fúria e crueza do arrastar da Sombra.

Posicionando o coração na fria e áspera pele de pedra de Te Ka, nossa heroína restaura toda a vida e natureza de Te Fiti, uma personificação da própria mãe natureza. Esta personagem está relacionada a simbologia ambivalente da figura da mãe; – presente em diversas teorias psicológicas - quando sob a forma de Te Ka, representa a mãe ruim, a mãe destruidora, enquanto sob a forma de Te Fiti, depois de sua transformação, conversa diretamente com a figura da mãe boa, que provê e que cura.

É finalizada a batalha final, nossos personagens enfrentaram a morte, renasceram e então se preparam para adentrar no último estágio da Jornada de Vloger: “O Retorno com o elixir”, que fechará todo o ciclo. Representando o retorno ao ponto de partida, a ilha, ao povo e Mundo Cotidiano de Moana.

Observamos aqui a unidade completa do monomito: “separação – iniciação – retorno”. Segundo Meletínski (2008):

> A iniciação implica isolamento temporário da comunidade, contatos com outros mundos e seus habitantes demônicos, provações dolorosas e mesmo a morte temporária e a subsequente ressurreição, sob novo *status*. (MELETÍNSKI, 1998, p. 43).

Figura 6. Encontro da deusa Te Fiti com os personagens de Moana e o semideus Maui.
Fonte: Longa metragem “Moana – Um Mar de Aventuras” (2017)

Vemos então como nossa personagem evoluiu e cresceu ao longo de toda a trajetória, porém Maui também aprendeu muito com Moana, o que fica claro na cena em que encontra Te Fiti e consegue ser humilde perante a deusa, lhe pedindo perdão por ter lhe roubado o coração. Além disso, também ganha uma nova tatuagem que representa toda a Jornada que viveu com Moana, marcada ao lado de outras partes significativas da sua história de vida.

Junto do elixir, o próprio poder de restaurar a vida – a fertilidade de Te Fiti e por consequência de todo o mundo, Moana retorna com o conhecimento que adquiriu em sua jornada da alma, onde buscou alcançar a plena expressão e manifestação de sua personalidade ao ouvir seu chamado interno, a voz de seu *self*. Acredito que é importante pontuar aqui que o processo de individuação é uma transformação contínua, ou seja, ele não tem um fim, por assim dizer, ocorre ao longo de uma vida inteira.

Um novo eu para um novo mundo, embora este ainda seja o mesmo de antes, um ciclo foi completado. Energias foram restauradas e novos significados adquiridos. Moana retorna para seu povo, pronta para liderá-los e auxiliá-los a abraçar seu verdadeiro destino e tradição de velejar. Nossa heroína se torna o que Campbell (2007) denomina de senhora dos dois mundos, adquirindo a liberdade de ir e vir entre estes dois reinos, que na verdade são apenas um único, sendo o Mundo Especial apenas uma dimensão esquecida do Mundo Cotidiano - foi necessário retirá-lo do inconsciente e trazê-lo para o consciente.

Figura 7: Cena final do filme "Moana – Um Mar de Aventuras"
Fonte: Longa metragem "Moana – Um Mar de Aventuras" (2017)

A última música do filme já conhecida pelo público – presente na cena em que a heroína, com auxílio de sua avó, descobre o passado de seu povo - representa uma mudança em um nível simbólico em seu pai Tui, que agora abraça essa tradição e aceita seu destino de ser um desbravador e viajante em alto mar.

A jornada de nossa heroína finalmente terminou, Moana apenas recuperou algo que sempre esteve presente dentro de si desde o início: seu verdadeiro "eu". Podemos até comparar sua jornada a um rito de passagem, nossa heroína teve de enfrentar os mais difíceis e árduos desafios para ver que estava pronta para liderar seu povo, e de certa forma, auxiliá-los em seu próprio processo de individuação, em sua própria jornada da alma, ao abraçar sua tradição de viajantes e desbravadores do mar.

V. DISCUSSÃO

Finalizada a análise do longa “Moana – Um Mar de Aventuras” (2017), foi possível observar a presença de quase todas as 12 etapas descritas por Vloger em sua obra “A Jornada do Escritor”, desenvolvidas primeiramente na obra de 1949 de Joseph Campbell “O herói de mil faces”.

Identificamos desde os diversos “Chamados da Aventura” durante o filme - como na cena em que os integrantes da tribo pedem auxílio para Moana e sua família para solucionar o problema da fertilidade da ilha, ao Chamado definitivo com a morte da avó Tala - , até a parte mais longa da narrativa, o chamado estágio de “Provas, aliados e inimigos” – onde Moana trava duras batalhas contra inimigos como os piratinhas de coco e a Sombra Tamatoa e realiza encontros com novos aliados como o semideus Maui – seguindo para o Clímax final da “Ressureição”, na batalha final contra o demônio de terra e fogo Te Ka.

Vloger (2015) pontua que esse caminho e as etapas pelas quais a heroína deve passar para alcançar o avanço em seu espírito podem ocorrer em diferentes ordens, o que foi observado no longa de animação - divergindo da ordem descrita por Vloger em sua obra. Este afirma que a exclusão, adição e mudança na ordem dos acontecimentos não faz com que esses padrões atemporais descritos por Campbell percam sua força: na verdade, isto acaba possibilitando uma infinidade de variações da Jornada - o que é apresentado na obra de mitologia comparada do autor, ao apresentar diversos mitos, lendas, contos folclóricos e histórias orais produzidos nas mais diversas regiões do mundo e tempos históricos e que possuem paralelos e semelhanças em suas estruturas e personagens.

Assim como as diferentes obras anteriores que analisaram “Moana - Um Mar de Aventuras”, como a de Morais (2018), Maia (2017), Resende e Schmidt (2018) e Rocha e Banfknecht (2017), mencionadas na introdução, buscamos analisar a história da jovem Moana através da lente da teoria junguiana da Jornada do Herói, porém, diferentemente deste autores, utilizando a adaptação feita por Christopher Vloger (2015) e suas 12 etapas, como pontuado acima, não através da Jornada original de Campbell. Além disso, assim como Maia (2017) e Resende e Schmidt (2018), relacionamos essa jornada ao processo de individuação na busca do verdadeiro eu empreendida pela heroína.

Também retomamos arquétipos que já haviam sido analisados nas obras, como o da Avó Tala como Mentora ou Velha Sábia e suas características similares às dos denominados xamãs, porém, nos debruçamos e analisamos de forma mais profunda os arquétipos de Arauto –

ocupado pela avó também – e de Guardião do Limiar – representado aqui pela onda. A relação entre Moana e Maui como representações de anima e animus positivos um para o outro também recebeu atenção neste trabalho, assim como a dualidade entre a figura da Sombra que é Te Ka – representando a ganância humana sobre a natureza; o mal - e a ilha Te Fiti – representando aqui o elemento primal e criador do universo assim como a Mãe Natureza; o bem - e a outra Sombra Tamatoa.

Além disso, pontuamos as diversas máscaras que os personagens vestem ao longo da Jornada, como Maui que ocupa o papel de Camaleão, Pícaro, Aliado, Herói e Mentor. O semideus é com certeza, ao lado de Moana, um dos personagens com mais profundidade psicológica e que teve um enorme desenvolvimento com o desenrolar da história. Em sua primeira aparição no longa, na ilha em que esteve preso por anos, se apresenta como um herói convencido, arrogante - querendo ocupar o principal papel da Jornada - para depois, com o passar dos estágios e a projeção da figura de anima positiva de Moana, abraçar suas vulnerabilidades e traumas do passado para aprender a ser mais humilde e ocupar seu verdadeiro papel de Aliado, amigo e mentor da heroína.

Foi pontuada também na Análise do filme a humanização da natureza, principalmente na relação que existe entre Moana e o oceano, que apresenta características humanas agindo de forma racional ao se comunicar com a jovem. E a função fundamental das músicas durante o longa, atuando como representações simbólicas dos anseios e angústias internas dos personagens, assim como ilustrações do Mundo Cotidiano e do Mundo Especial. A cultura e tradição da tribo permeiam todo o longa, diferenciando-o dos longas pautados pela tradição ocidental produzidos pelos Estúdios Disney.

*

Finalizada toda a aventura mitológica movida pelo desejo interior de Moana e a profecia de sua tribo, foi possível reforçar o ponto que foi apresentado nos trabalhos citados anteriormente: o de que Moana é diferente das outras princesas da Disney que vieram antes dela, já que na verdade é uma heroína, não uma princesa. Ao passar por todos os estágios do monomito, onde acaba por morrer e renascer, e retornar para seu Mundo Cotidiano carregando o elixir que conquistou: o poder de restaurar a vida - a fertilidade de sua ilha - e também todos os conhecimentos que adquiriu nesta jornada da alma, pode ser considerada uma verdadeira heroína.

Faz um bom tempo que as histórias que têm como foco principal a princesa frágil que espera passivamente pelo príncipe encantado não refletem mais a realidade do público

feminino, como pontua Cornachioni (2017) em sua matéria para o site Cinematecando. De acordo com a autora, as mulheres vêm ganhando força e determinação com o passar do tempo, desde os primórdios do movimento feminista no século XIX, cujo objetivo principal era alcançar a igualdade jurídica – o direito ao voto e ao trabalho -, o que inviabiliza a identificação com essa princesa estereotipada dos contos de fada de antigamente.

E por conta do estrondoso sucesso alcançado pelos estúdios, principalmente pelos seus filmes infantis de animação, segundo o argumento de Sabat (2002), mencionada por Bilotta (2010), torna-se considerável também o consumo dos valores que são constantemente produzidos e reproduzidos por suas personagens. Assim, é importante prestar atenção ao que está sendo retratado e reproduzido nas telas, uma vez que esses longas funcionam como importantes transmissores de valores e influências na formação de identidade.

Como um reflexo desta realidade, observa-se também uma tendência nas produções do *The Walt Disney Studio*s de empoderar as protagonistas femininas de seus filmes. Desde 1937, os estúdios vêm produzindo filmes que contam histórias de personagens femininas, princesas que se tornaram modelos para inúmeras crianças ao redor do mundo. Mas na época em que a primeira princesa foi lançada – o filme "Branca de Neve e os Sete Anões" de 1937 – o mundo era muito diferente daquele que temos hoje, assim como as expectativas da sociedade para as figuras femininas eram outras.

Embora nessa época – em 1937 - as mulheres já estivessem engajadas na luta pelos direitos trabalhistas e de igualdade jurídica - vale ressaltar que esta era apenas uma parcela da população feminina, majoritariamente branca de classe média, enquanto a população feminina negra já se encontrava dentro do mercado de trabalho, mas sem suporte algum de regulamentações trabalhistas, uma vez que precisavam lutar tanto pela igualdade de gênero, como de raça -, ainda esperava-se que desempenhassem um papel mais passivo, ocupando-se da educação dos filhos e das tarefas domésticas.

Segundo Bilotta (2010):

> [...] observa-se que paulatinamente houve o desenvolvimento da consciência feminina, principalmente a partir do século XX, quando houve um forte movimento das mulheres para transporem os limites impostos por papéis socialmente determinados. A inclusão da mão de obra feminina nas fábricas a partir da Primeira e Segunda Guerras Mundiais, o controle de natalidade via pílula anticoncepcional, a aceitação das mulheres em escolas e universidades, a abertura dos mercados de trabalhos urbanos, a legislação mais liberal para o divórcio, entre outros fatores que representam marcos decisivos para a o surgimento de uma maior lucidez sobre caminhos para a realização feminina no âmbito intelectual, psicológico e físico, auxiliando na manifestação de potenciais presentes na sua personalidade. (BILOTTA, 2010, p.4)

Essas diferentes expectativas perante o papel que as mulheres devem ocupar na sociedade ficam claras nas produções dos estúdios Disney. Observemos a categorização realizada na pesquisa produzida pelas linguistas da *North California State University* Carmem Fought e Karen Eisenhauer, mencionada no artigo de Antunes, Meira e Pereira (2018), onde os filmes de princesas dos estúdios Disney foram divididos em três eras cronológicas: Clássica, de Branca de Neve (1937) à A Bela Adormecida (1959); Renascentista, de A Pequena Sereia (1989) a Mulan (1998); e a Nova Era, de A Princesa e o Sapo (2009) a Frozen (2013).

Nos filmes que fazem parte da Era Clássica, observa-se a reprodução das imagens arquetípicas de princesa como uma personagem bela, bondosa, compassiva, ingênua e submissa, que precisa ser salva pelo príncipe encantado – muito similar às expectativas da época para as mulheres, onde a sociedade patriarcal pontuava que estas só seriam felizes através de relacionamentos amorosos e do casamento, adotando uma postura de passividade com relação à vida. Todas as princesas que fazem parte desta era, Branca de Neve, Cinderela e Aurora do filme "A Bela Adormecida" de 1959, apresentam histórias onde só encontraram a felicidade ao lado de um homem, do príncipe encantado que as salva, como pontua Cornachioni (2017) – embora os longas apresentem diferenças entres si.

Porém, com o passar dos anos e as mobilizações das mulheres na luta contra a dominação masculina através da conquista de direitos iguais, observa-se um distanciamento das personagens femininas representantes deste arquétipo de princesa. As coisas começaram a mudar, ainda que de forma lenta, na entrada da Era Renascentista das produções Disney. Até hoje a personagem Mulan ocupa um papel importante dentre as princesas Disney, uma vez que sua postura ativa de ir lutar na guerra vestida como homem para salvar seu país serviu de inspiração para muitas mulheres, indo contra os padrões da sociedade patriarcal. Embora acabe com um par romântico no final, o casamento e o relacionamento amoroso não são sua motivação primordial, mas sim poupar seu pai de lutar na guerra - sendo ela a primeira princesa guerreira dos estúdios.

E por fim, com a chegada da Nova Era das princesas fica clara a concretização desta mudança nas representações de personagens femininas, com as princesas Tiana (A princesa e o sapo), Rapunzel (Enrolados), Merida (Valente), Anna e Elza (Frozen) e também Moana e Raya, do último longa da Disney "Raya e o último dragão" (2021). Segundo Cornachioni (2017): "[...] Nesses filmes, as princesas são curiosas, aventureiras e independentes. Além disso, elas possuem vários objetivos que não incluem a necessidade de um casamento." Mudanças essas que estão intimamente relacionadas ao contexto em que esses filmes foram produzidos.

De acordo com Maia (2017): "Hoje nosso imaginário psíquico inclui outras atribuições às mulheres, princesas modernas, guerreiras destemidas - Mulan, Pocahontas, Merida, Moana, que lutam, buscam e encontram sua vocação, em um mundo cujo masculino ainda é preponderante." (p. 3).

Observa-se assim uma tendência das mulheres de não buscarem realização pessoal através apenas do casamento e da construção de uma família, mas terem a liberdade para seguir seu coração, seus desejos e anseios mais profundos, seja este de liderar uma empresa ou se tornar chefe de sua tribo. Assim, passaram a valorizar a independência, a individualidade e autonomia, ao invés de se realizarem e se definirem apenas pelos papeis relacionais.

Isso está presente em todas as histórias da Nova Era: Tiana tem o sonho de montar seu próprio restaurante no longa "A Princesa e o Sapo" - que também acabou por quebrar padrões normativos ao colocar como protagonista, pela primeira vez em toda a história dos estúdios Disney, uma princesa negra. No filme Valente, acompanhamos a história da jovem Merida que não quer se casar e por isso participa da competição cuja recompensa é sua mão em casamento. As aventuras das princesas e irmãs Anna e Elsa, cuja relação fraternal movimenta todo o longa "Frozen: Uma Aventura Congelante" – uma relação que até agora não havia sido explorada nos filmes de animação da Disney; as outras representações existentes desta relação eram pautadas por ciúmes e competição, como é o caso de Cinderela e suas meias irmãs. E por fim com a princesa Raya, do último longa lançado no Disney+, que diferentemente das outras princesas tem plena consciência de todo seu potencial e habilidades como guerreira.

Essa mudança da representação feminina nos filmes de animação da Disney, está presente nos artigos e pesquisas de Antunes, Lima e Pereira (2018), Aguiar e Barros (2015), Monteiro e Zanello (2014) e por fim Maia et. al (2020).

Na pesquisa qualitativa realizada por Lima, Antunes e Pereira (2018), sete meninas foram entrevistadas para explorar essas mudanças nas representações. E, de acordo com as entrevistadas, houve uma mudança nas princesas que eram as favoritas de algumas participantes quando no período da infância, para o momento atual. Antes as chamadas princesas clássicas, ocupavam o lugar de preferidas, como a Branca de Neve e a Cinderela, mas hoje em dia estas acabam ocupar o papel de preteridas das adolescentes, que levantaram alguns pontos que deveriam ser mudados com relação a estas personagens, como: a necessidade de tornar essas protagonistas mais atuantes, autônomas, fortes e desassociadas do par romântico. Alguns pontos levantados para justificar o porquê destas princesas agora ocuparem o papel de menos favoritas foram: a dependência delas dos outros agentes do filme, como o estereótipo de beleza do

hemisfério norte global que reproduzem, atrelado ao corpo magro, esbelto, de cor branca, ligado à ausência de imperfeições e variações estéticas.

As entrevistadas manifestaram preferências por personagens como Ariel, Merida e Mulan, todas princesas da Nova Era ou da Renascentista. Além disso, pontuaram como positivo personagens que apresentam mudanças na aparência em comparação com as princesas clássicas, como Pocahontas, Tiana, Merida e Moana – ponto sobre o qual vamos nos debruçar mais para frente.

Moana, que também faz parte da Nova Era da Disney e uma das favoritas do público, quebra os padrões por ser uma heroína, diferente de Tiana, Merida, Anna e Elza e mesmo Raya, que se autodenominam princesas ao longo de suas aventuras. Vale ressaltar que essa auto caracterização não diminui o impacto que essas princesas possuem como *role models* para as gerações mais novas, uma vez que mesmo sendo princesas, rompem com o estereótipo que circunda essas personagens em nosso imaginário, ligado principalmente ao conceito de fragilidade e ideal de beleza.

Porém, Moana não é uma heroína apenas por completar a Jornada do Herói de Vloger, mas também por suas características e sua essência. Segundo Morais (2018), a personagem "[...] rasga o papel social de mulher frágil, submissa e dependente para dar lugar a uma personagem forte, destemida e heroica, que sai do conforto de sua ilha e inicia uma jornada perigosa para salvar sua tribo." (p.140)

A própria personagem não aceita ocupar o papel de princesa. Na cena do filme em que o Maui e a jovem estão se dirigindo para o covil de Tamatoa, esta lhe pede para ensiná-la a navegar, e como resposta o semideus diz que somente aventureiros podem navegar, não Moana, já que ela é uma princesa de acordo com sua lógica, pois ela usa vestido e possui um bichinho de estimação - se referindo ao galo Heihei. A mesma não aceita este rótulo que lhe é atribuído: responde dizendo que não é uma princesa, e sim a filha do chefe. Fica claro que a personagem não deseja ocupar este papel, sua personalidade está ligada às suas origens, a tribo de *Motunui*.

Moana não se identifica com as características ligadas ao papel de uma princesa, sendo estas, de acordo com o semideus: não ser ativa, ágil e muito menos aventureira. Mas sim com o papel de filha do chefe, que em um futuro próximo ocupará um cargo de liderança. O é concretizado na cena final, quando posiciona sua concha em cima da pilha de rochas, que representam todos os chefes da tribo que vieram antes dela.

A personagem é a primeira líder mulher da tribo de *Motunui*, uma vez que o objeto escolhido para colocar na pilha é diferente dos demais. As rochas aqui representam a

masculinidade, suas características como dureza, estabilidade e rudimentaridade podem ser relacionadas ao modo de liderar dos homens, como é o caso de Tui e sua teimosia. Enquanto a concha, até mesmo por conta de o formato de sua abertura remeter ao órgão sexual feminino, simboliza a feminilidade, a delicadeza, a beleza, relacionadas à forma de comandar de Moana, que por ser mulher será diferente dos outros líderes. A jovem se aceita como garota e compreende que isso não a faz menos capaz para governar do que qualquer outro chefe que a tivesse antecedido.

Outra tendência que pode ser observada nas novas princesas é a valorização das relações fraternais e de amizade acima das relações amorosas, como na relação entre as irmãs Anna e Elza. O mesmo é observado no longa “Moana: Um Mar de Aventura", onde encontram-se presentes relações familiares e de amizade, enquanto as relações amorosas não.

Os desejos de Moana são de salvar sua ilha e tribo e também descobrir sua verdadeira vocação e seu destino, em nenhum momento suas relações amorosas fazem parte de seus anseios e angústias. Por outro lado, a relação entre a jovem e seus familiares ocupa um lugar de grande importância dentro de sua Jornada, assim como a valorização da cultura de sua tribo, o que incluí suas tradições e a valorização dos ancestrais, da memória. O atrito em seu relacionamento com seu próprio pai, uma vez que este não aceita o desejo interior da menina, e mesmo sua conexão especial e de extrema afetividade e carinho com sua avó e Mentora, causam um grande impacto, mobilizando a personagem a embarcar em sua Jornada, tanto externa, para recuperar a fertilidade da Ilha, quanto interna, para compreender quem é de verdade.

Outro importante relacionamento da animação, é a relação que se dá entre Moana e o semideus Maui. Este personagem masculino, diferente dos príncipes das outras obras da Disney, possui uma amizade com a protagonista, uma relação de cumplicidade dentro da aventura e, em certas partes do filme, o papel de Mentor e aprendiz. Mostrando um avanço quando a comparamos a princesas como Cinderela e Ariel, onde o foco de suas narrativas é o príncipe e o casamento até que a morte os separe como clímax final da história.

A mesma ideia é confirmada pelos próprios diretores e roteiristas do filme, John Musker e Ron Clements. O último, em uma notícia produzida pelo Portal G1, afirma:

"Nunca tratamos de incluir uma história de amor, ela é uma heroína em um filme de aventura, uma jovem que realiza uma viagem para salvar seu povo e para isso tem que passar por cima de seus medos e superar diversos obstáculos"

A valorização do amor e do casamento, ou seja, da conjugalidade, o ideal de beleza/estética que tornam a protagonista objeto de desejo do príncipe, traços relacionais idealizados com a ideia de feminilidade e também a valorização da submissão ao homem, pontos que foram apresentados como incômodos pelas entrevistadas da pesquisa antes mencionada, também são analisados nas pesquisas de Monteiro e Zanello (2014) e também Maia et al (2020).

O que se observa, como um todo, é a ideia de que

> [A indústria cultural, que acaba] criando um modelo feminino que espera ser seguido física e comportalmente, é obrigada a adaptar suas personagens e narrativas a um novo público, este que não se vê representado por figuras femininas frágeis, ingênuas e submissas ao homem (ANTUNES; LIMA; PEREIRA, 2018, p.2).

A personagem de Moana também vai contra os denominados padrões de beleza e estética, mencionados acima. Quando observamos a aparência e os traços físicos das princesas que povoaram a Era Clássica e mesmo a Era Renascentista, estas são em maioria mulheres brancas, com cintura fina e corpo magro, cabelos lisos e sempre arrumados, usam roupas femininas, sendo a maioria grandes e elegantes vestidos – com exceção de Mulan e Pocahontas – além de não apresentarem imperfeições. Enquanto a jovem Moana apresenta cabelos soltos e bagunçados, sempre molhados já que sua aventura se dá no oceano, pele morena, suas vestimentas são as roupas tradicionais de sua tribo, confortáveis e que lhe permitem correr, pular e colocar toda sua agilidade em prática. Sempre com os pés descalços, a personagem não apresenta um corpo tão magro como as outras, ou mesmo suas feições, são mais realistas e possibilitam uma maior identificação com o público.

A personagem também apresenta traços de personalidade que conversam mais com a mulher contemporânea. Antes as princesas eram marcadas por traços como: feminilidade, fragilidade, eram vistas como recatadas, delicadas, tímidas e com uma atitude mais passiva – em especial Cinderela e Branca de Neve. As novas princesas agora são caracterizadas por outros adjetivos. Ao longo de toda nossa análise do filme, utilizamos as seguintes palavras para caracterizar a personagem: aventureira, bravura, inteligência, divertida, ágil, determinada, exploradora, carinhosa, perspicaz, corajosa. Mostra-se aqui como a mudança na realidade das mulheres fez com que outras características passassem a ser valorizadas.

Vale ressaltar que a jovem não parece seguir algum tipo de padrão tradicional de gênero, uma vez que apresenta classes comportamentais de perseverança, coragem, liderança e ambição, que fazem parte de sua personalidade, apenas.

A jovem também apresenta as características do arquétipo de Heroína, como: disposição para o sacrifício, já que se coloca a serviço de toda sua tribo, abrindo mão de sua vida ao aceitar

o desafio de encarar os perigos e mistérios do Mundo Especial, e também aprender e amadurecer, ao passar pela jornada de alma e adquirir autoconhecimento.

Aguiar e Barros (2015), finalizam sua pesquisa com a seguinte ideia, que acaba sintetizando todo o percurso pelo qual as personagens femininas do universo Disney passaram:

> [...] o papel feminino passa por modificações significativas colocando a mulher num patamar de igualdade, desconstruindo a diferença de gêneros e apresentando uma nova identidade feminina: a mulher ativa, aguerrida, determinada e capaz de enfrentar a nova realidade social sem, necessariamente, precisar de um homem ao seu lado (AGUIAR; BARROS, 2014, p. 13).

Desta forma, retomando a ideia apresentada na Introdução deste trabalho, da influência que os filmes têm sobre os espectadores, fica clara a importância dessas mudanças nas representações pelas quais as princesas e protagonistas femininas dos filmes dos Estúdios Disney passaram ao longo dos anos. Mudanças estas que se iniciaram com as mobilizações das mulheres no XIX e permeiam todo o XXI, buscando uma ruptura dos padrões antes tomados como tradicionais; um período onde as representações de feminilidade eram reguladas a partir do masculino.

Atualmente as representações femininas estão ligadas a mulher contemporânea, a terceira mulher descrita por Santaella (2018):

> Trata-se de um novo modelo que comanda o lugar e destino social do feminino e que se caracteriza por sua autonomização em relação à influência tradicional exercida pelos homens sobre as definições e significações imaginário-sociais das mulheres. Em traços sintéticos, os dispositivos que constroem o modelo da terceira mulher são a desvitalização do ideal da mulher no lar, legitimidade dos estudos e do trabalho femininos, direito de voto, descasamento, liberdade sexual, controle da procriação: manifestações do acesso das mulheres à inteira disposição de si, em todas as esferas da existência (SANTAELLA, 2018, p. 108).

E, segundo Bilotta (2010), ao consumimos esses conteúdos – longas de animação dos Estúdios Disney:

> [...] especialmente por meio das personagens apresentadas ao público infantil, pode-se pensar que há uma contribuição para a constituição da auto-imagem (aquilo que o indivíduo pensa que é) e a da auto-estima (o valor que o indivíduo atribui a si próprio). (BILOTTA, 2010, p.36)

Fica claro que os personagens que povoam nossas histórias e narrativas favoritas acabam se tornando figuras de referência para o público: nos identificamos com suas características, personalidade e também angústias internas. Porém, se os grandes estúdios não se adaptam aos novos contextos, aos novos significados do que é ser mulher em pleno século 21, acaba se tornando difícil essa identificação. Este fato é importante principalmente em longas de animação, onde essas figuras causam um grande impacto na subjetividade e desenvolvimento da identidade de gerações mais jovens, em especial das meninas. Como no

exemplo apresentado na Introdução, da febre mundial com o lançamento de “Frozen – Uma Aventura Congelante”, e a identificação das crianças com as personagens de Anna e Elza.

Essas novas princesas, Tiana, Merida, Anna e Elza, Moana e também Raya, representam a necessidade de mudança, de uma maior pluralidade nas representações midiáticas da figura feminina. É necessário cada vez mais encontrar personagens diversas, em todos os âmbitos, em suas características físicas – de forma que sejam mais realistas, traços de personalidade relacionados à independência, inteligência e agilidade, suas angústias e crises, suas relações sociais e até mesmo a cultura em que se inserem.

Desde o lançamento de Mulan (1998), vemos a *The Walt Disney Studios* caminhando a pequenos passos na busca por representações de princesas mais independentes e empoderadas. Embora saibamos que esse processo de mudança é mobilizado pela indústria cinematográfica e pelo lucro, já que se os grandes estúdios continuassem desenvolvendo personagens antiquadas para o contexto presente, seus conteúdos não seriam mais consumidos pelos espectadores, isso não diminui a importância desse processo. Afinal, independentemente deste *background*, essa evolução e mudanças nas representações das figuras femininas acabam por reforçar a importância e o valor do movimento feminista e da luta pelos direitos conquistados pelas mulheres dentro de nossa sociedade, ainda muito marcada pela dominação patriarcal.

Essas princesas trazem consigo novos significados para as próximas gerações: a de que meninas e mulheres, ao redor do mundo todo, não precisam mais ocupar o papel de princesas frágeis à espera de salvação pelo príncipe encantado, elas mesmas podem se salvar, são livres para viver a vida do jeito que desejarem, seguindo seus sonhos e aspirações, independentemente de quais sejam.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como principal objetivo compreender como os desenhos atuais da The Walt Disney Studios, em especial o filme “Moana – Um Mar de Aventuras” (2017), refletem as transformações sociais nas relações interpessoais e na subjetividade da mulher contemporânea: uma análise sob a ótica e concepções da Psicologia Analítica.

Iniciamos este trabalho analisando o longa de animação musical através do referencial teórico da Jornada do Herói, em especial a adaptação em 12 etapas realizada pelo roteirista Christopher Vloger (2015). Foram identificadas passagens no filme que representam simbolicamente quase todos os estágios, representando assim uma variação da própria Jornada.

A personagem principal, Moana, por completar todo o ciclo do monomito e ter conquistado o elixir no final de sua trilha - o poder de restaurar a vida e também de buscar o autoconhecimento – acaba ocupando o papel de Heroína da história. Junto da Jornada, diversas passagens do longa foram relacionadas ao conceito de Individuação, a busca do verdadeiro self pela jovem – a partir da teoria desenvolvida pelo pensador e criador da Psicologia Analítica, Carl G Jung.

Além disso analisamos os diversos personagens que povoam esse universo à luz da teoria dos arquétipos, pensando nos principais apresentados por Vloger (2015) em sua obra: a Heroína, a Velha Sábia, o Guardião do Limiar, as Sombras, os Aliados, o Pícaro, o Camaleão, entre outros. Além de outras representações simbólicas presentes no longa, como por exemplo a humanização da natureza.

Moana faz parte da chamada Nova Era das princesas dos estúdios Disney, ao lado de personagens como Tiana (A Princesa e o Sapo), Merida (Valente), Anna e Elza (Frozen) e também a última princesa dos estúdios, Raya (Raya e o Último Dragão), se diferenciando das personagens femininas que vieram antes delas, ao valorizar as relações de amizade e familiares em detrimento das relações amorosas, quebrar os padrões de beleza e também apresentar novos traços de personalidade. Uma vez que ocupa o arquétipo de heroína e não de princesa.

Esta mudança nas representações destas personagens está atrelada ao desenvolvimento do próprio contexto da sociedade, da evolução do papel desempenhado pelas mulheres. Representações de princesas frágeis e que passivamente aguardam o príncipe encantado para salvá-las não conversam mais com a realidade atual, onde, graças aos movimentos feministas na luta por direitos iguais, o papel das mulheres mudou. Nosso conceito de felicidade não está mais atrelado somente a relacionamentos amorosos e à construção de uma família, mas sim ao âmbito profissional e pessoal. Somos livres e independentes para seguir nossos sonhos, não importa quais sejam. Vale ressaltar que ainda vivemos em uma sociedade extremamente patriarcal e machista, mas que já avançamos bastante, quando paramos para olhar para trás.

E como os filmes e as produções midiáticas são apenas um reflexo de nossa realidade, essas mudanças podem ser observadas nas personagens desenvolvidas pelos estúdios.

Desta forma, por servirem como exemplo e figuras de grande influência na subjetividade e no desenvolvimento individual das gerações mais jovens, *role models*, se torna necessário a presença de personagens femininas que tragam mais diversidade, pluralidade, sejam empoderadas e quebrem os padrões estéticos para povoar as histórias modernas.

Mostrando, assim, que as princesas e heroínas podem ser o que elas quiserem, independentemente de uma figura masculina.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Eveline L. de Castro; BARROS, Marina K. **A Representação Feminina nos Contos de Fadas das Animações Walt Disney: a Ressignificação do Papel Social da Mulher**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 17., 2015, Natal. *Anais eletrônicos...*Ceará: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2015.
Disponível em: < http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2015/resumos/R47-1959-1.pdf>. Acesso em: 7 jun. 2020

ALCÂNTARA, Beatriz B.; GRANJEIRO, Glaucenilda; NEPOMUCENO, Margarete A. **Das clássicas às contemporâneas: Moana e um novo paradigma de princesas Disney**. In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO NORDESTE, 21., 2019, São Luís. *Anais eletrônicos...*João Pessoa: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2019.
Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nordeste2019/resumos/R67-1399-1.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2020

ANTUNES, Amanda Almeida; LIMA, Isabel Cristina M. F.; PEREIRA, Cláudia da Silva. **Espelho espelho meu…: representação feminina e *re-design* das princesas dos filmes da Disney**. In: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41., 2018, Joinville. *Anais eletrônicos…* Rio de Janeiro: Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro, 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/nacional2018/resumos/R13-0554-1.pdf>. Acesso em: 7 de jun. de 2020

BILOTTA, Fernanda A. Heroínas - da submissão a ação: uma análise junguiana de personagens em filme de animação. 2010. 186f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2010. Disponível em: <https://sapientia.pucsp.br/handle/handle/15910>

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. Traduzido por Adail Ubirajara Sobral.14 ed. São Paulo: Editora Pensamento-Cultrix, 2007.

CORNACHIONI, Jaquelini. **A evolução das princesas da Disney**. Cinematecando. São Paulo, mar. 2017. Disponível em http://cinematecando.com.br/evolucao-das-princesas-da-disney/. Acesso em: 31 de maio de 2021.

CORDEIRO, Cristieli O. **A utilização da jornada do herói para análise de filmes**. In: EVINCI - Evento de Iniciação Científica, 7., 2017, Curitiba. *Anais eletrônicos...*UniBrasil.
Disponível em:
<https://portaldeperiodicos.unibrasil.com.br/index.php/anaisevinci/article/view/3420/3025>.
Acesso em: 24 jun. de 2020

JUNG, Carl. **A Prática da Psicoterapia: Contribuições ao Problema da Psicoterapia e a Psicologia da Transferência**. Traduzido por Maria Luiza Appy.6 ed. Petrópolis: Editora Vozes, 1998.

BARFKNECHT, Taíse S.; ROCHA, Róbson P. **A jornada de Moana: representação feminina na pós-modernidade.** In: CONGRESSO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO NA REGIÃO SUL, 18., 2017, Caxias do Sul. *Anais eletrônicos...*Passo Fundo: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. Disponível em: <http://portalintercom.org.br/anais/sul2017/resumos/R55-1308-1.pdf>. Acesso em: 24 jun. 2020

MAIA, Ana Claudia Bortolozzi et al. **Padrões de Beleza, Feminilidade e Conjugalidade em Princesas da Disney: uma Análise de Contingências**. Diversidade e Educação, [S.l.], p. 123 - 142, mar. 2020. ISSN 2358-8853. Disponível em: <https://periodicos.furg.br/divedu/article/view/9812>. Acesso em: 07 jun. 2020.

MAIA, Denise D. **"Moana, um mar de aventuras" em busca de sua vocação**. Self - Revista do Instituto Junguiano de São Paulo, v. 2, 3 mar. 2017.

MELETÍNSKI, E. M. **Os arquétipos literários**. Traduzido por Aurora Fornoni Bernardini, Homero Freitas de Andrade, Arlete Cavaliere. 3 ed. Cotia: Editora Ateliê Editorial, 2019.

MONTEIRO, Clara; ZANELLO, Valeska. **Tecnologias de gênero e dispositivo amoroso nos filmes de animação da Disney.** Revista Feminismos, Salvador, v. 2, n. 3, set./dez. 2014. Disponível em: <http://www.feminismos.neim.ufba.br/index.php/revista/article/view/159>. Acesso em: 7 jun. 2020

MORAIS, G. A. L. F. **De princesa a heroína - A transformação da personagem feminina em herói no filme *Moana: um mar de aventuras***. Olho d'água. São José do Rio Preto, v. 10, n. 1, p. 139-154, 2018. ISSN 2177-3807.

PENNA, Eloisa Marques Damasco. **Um estudo sobre o método de investigação da psique na obra de C. G. Jung**. 2003. 225 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2003.
Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/15789>. Acesso em: 15 out. 2020

RESENDE, Rodolfo Oliveira; SCHMIDT, Lorena Miranda. **O processo de individuação na teoria junguiana, uma análise do filme "Moana, um mar de aventuras"**. In: COLÓQUIO ESTADUAL DE PESQUISA MULTIDISCIPLINAR (ISSN-2527-2500) & CONGRESSO NACIONAL DE PESQUISA MULTIDISCIPLINAR, 3., 2018, Mineiros. Anais eletrônicos...Pesquisa UNIFIMES, 2018.
Disponível em: <http://publicacoes.unifimes.edu.br/index.php/coloquio/article/view/549>. Acesso em: 7 jun. 2020

STEIN, Murray. **Jung o mapa da alma: uma introdução**. Traduzido por Álvaro Cabral 5 ed. São Paulo: Editora Pensamento-Cultrix, 2006.

SANTAELA, Lucia. **Mulheres em tempos de modernidade líquida.** Disponível para consulta online em: https://goo.gl/NFFnfJ. Revista Comunicação & Cultura, nº 6, 2008, p. 105-113. Acesso em: 21 jun. 2021

TOGNINI, Michele Lopez. **Dor crônica e a vivência do feminino: redescobrindo-se através da dança do ventre**. 2007. 256 f. (Mestrado em Trabalho de Conclusão de Curso - TCC) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2007. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/18544>. Acesso em: 15 out. 2020

VOGLER, Christopher. **A jornada do escritor: estruturas míticas para escritores**. 3ed. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

REPORTAGENS

'Moana' é uma princesa 'diferente', dizem diretores do filme da Disney. **G1**, 2016. Disponível em: <http://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/2016/11/moana-e-uma-princesa-diferente-dizem-diretores-do-filme-da-disney.html#:~:text='Moana'%20%C3%A9%20uma%20princesa%20',filme%20da%20Disney%20%7C%20Cinema%20%7C%20G1&text='Ela%20%C3%A9%20uma%20hero%C3%ADna%20em,aventura'%2C%20define%20Ron%20Clements.>. Acesso em: 6 de jun. de 2020

'Moana' supera 'Frozen' e se torna a animação da Disney mais vista no Brasil. **G1**, 2017. Disponível em:

<https://g1.globo.com/pop-arte/cinema/noticia/moana-supera-frozen-e-se-torna-animacao-da-disney-mais-vista-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 24 jun. de 2020

Oscar 2017 – Todos os vencedores. EL PAÍS, 2017. Disponível em: https://brasil.elpais.com/brasil/2017/02/27/cultura/1488161406_349412.html. Acesso em: 10 maio de 2021