

Pedro Moreira Lopes    **O Monomito na curta-metragem *Rafeiro***

**MCA. 2016**

Dissertação para a obtenção do grau de Mestre  
em Comunicação Audiovisual  
Especialização em Produção e Realização Audiovisual  
Professor Orientador, Mestre Miguel José Moreira  
Professora Coorientadora, Doutora Maria João Cortesão

**MCA. 2016**

Dissertação para a obtenção do grau de Mestre  
em Comunicação Audiovisual  
Especialização em Produção e Realização Audiovisual  
Professor Orientador, Mestre José Miguel Moreira  
Professora Coorientadora, Doutora Maria João Cortesão

Outros Docentes da Unidade Curricular de Dissertação  
Professor, Mestre Nuno Tudela  
Professor, Doutor Marco Conceição  
Professor, Pedro Negrão

“Todos nós precisamos de contar a nossa história”

Joseph Campbell

## **agradecimentos**

Para começar, gostaria de agradecer aos meus pais, pelo apoio e força que me deram para seguir os meus objetivos.

À Liliana, pela paciência e pela ajuda. Sem ela, nada disto seria possível.

À minha família, avós, tios e primos, pelo constante apoio e preocupação.

Aos 'verdadeiros', sem eles este mestrado não teria sido o mesmo. Espero que façamos muitos mais filmes.

Ao professor José Miguel Moreira, que me guiou nesta Jornada. Sem ele tudo teria sido bem mais complicado.

Aos professores Nuno Tudela, Maria João Cortesão, Marco Conceição e Pedro Negrão, pela sua prontidão em ajudar na melhoria deste ensaio.

**palavras-chave**

*Monomito*, arquétipos, Campbell, Jornada do Herói, anti-Herói

**resumo**

O presente ensaio tem como propósito fundamentar a eficácia da utilização do Monomito, um conceito desenvolvido por Joseph Campbell, na curta-metragem *Rafeiro* (2016), um filme realizado no âmbito do Mestrado em Comunicação Audiovisual, especialização em Produção e Realização Audiovisual e, ao mesmo tempo, sendo o protagonista do *Rafeiro* um anti-herói, ao contrário do habitual na Jornada do Herói, iremos procurar compreender as consequências desta variação da composição da personagem, no Monomito em geral e no *Rafeiro* (2016) em particular.

**keywords**

*Monomyth*, archetype, Campbell, Hero's journey, antihero

**abstract**

This essay intends to showcase the efficiency of the use of Joseph Campbell's *Monomyth* in the short-film *Rafeiro* (2016), made under the master's degree in Audiovisual Communication, speciality in Production and Directing. Given the fact that, unlike the usual Hero's Journey, the film's protagonist is an antihero, we will try to understand the consequences of this variation in the character's properties, as well as in the general organization of the *Monomyth*, and in the particular case of this short-film.

Pedro Moreira Lopes

O Monomito na curta-metragem *Rafeiro*

## Índice:

Índice de figuras.....	2
Índice de tabelas.....	3
Índice de figuras.....	2
Índice de Tabelas.....	3
1 Introdução .....	4
2 Estruturas narrativas .....	8
2.1 Estruturas narrativas no cinema clássico.....	9
2.2 Estruturas alternativas no cinema – <i>Miniplot</i> e <i>Antiplot</i> .....	12
3 Monomito .....	14
3.1 Etapas da jornada do herói .....	15
3.2 Ritos de passagem e o mito do herói.....	19
3.3 Arquétipos .....	20
4 Herói vs. Anti-Herói.....	24
5 Arco de transformação no Monomito.....	27
6 O <i>Monomito</i> no cinema de massas.....	30
7 O Monomito na curta-metragem <i>Rafeiro</i> .....	34
7.1 O Rafeiro enquanto rito de passagem.....	35
7.2 Etapas da jornada de <i>Rafeiro</i> e o seu arco de transformação.....	37
7.3 Jogos de máscaras com os arquétipos em <i>Rafeiro</i> .....	41
8 Conclusão .....	44
9 Bibliografia .....	47
10 Webgrafia.....	48
11 Filmografia .....	49

## Índice de figuras

FIGURE 1: PARADIGMA DE SYD FIELD. ....	10
FIGURE 2: <i>ARCHPLOT</i> DE ROBERT MCKEE. ....	11
FIGURE 6: RAFEIRO (2016).....	36
FIGURE 7: RAFEIRO (2016).....	36
FIGURE 8: RAFEIRO (2016).....	39
FIGURE 9: RAFEIRO (2016).....	40

## Índice de Tabelas

Tabela 1: Etapas da Jornada do Herói.....	16
Tabela 2: Fases do Arco de transformação.....	27
Tabela 3: Etapas da Jornada do Herói na curta-metragem <i>Rafeiro</i> (2016).....	37
Tabela 4: Personagens e os respectivos arquétipos em <i>Rafeiro</i> (2016).....	41

# 1 Introdução

Enquanto realizadores de um filme, sobretudo quando a sua ficção é alicerçada num forte pendor narrativo, é inevitável que seja na respetiva intriga o nosso investimento principal. Contudo, mesmo sabendo que um tema interessante e bem definido, juntamente com uma ideia motriz forte e original, são elementos que nos catapultam para um *plot* de qualidade e dramático, eles são insuficientes para chegarmos a um bom filme e a um bom argumento cinematográfico. A chave é, inevitavelmente, o ‘como se conta a história’, aspeto talvez até mais decisivo do que a própria história. É o discurso que irá determinar o sucesso artístico e/ou comercial do nosso filme. Daí a necessidade de identificarmos uma série de ferramentas que irão permitir contar a nossa intriga da forma mais dramática possível, sendo a gramática da narrativa, os seus elementos constituintes, e sobretudo os seus modelos estruturais, os conceitos que deveremos ter em conta nessa nossa tarefa criadora.

Após identificado o nosso tema e definida com exatidão a nossa ideia a partir da qual nascerá a narrativa, é fundamental, tendo em conta as suas necessidades intrínsecas, identificar a estrutura mais adequada à nossa história. Daí, retomando a questão inicial, tão ou mais importante do que saber qual é a história a narrar, é saber qual deverá ser a estrutura narrativa mais adequada a ela.

É esta a principal questão que este ensaio procura responder: perceber a eficácia de uma estrutura narrativa num filme e no seu argumento, mais propriamente aquela que se designa de ‘clássica’ e, mais pormenorizadamente, sendo ele a génese desse modelo narrativo paradigmático, e a base de curta-metragem *Rafeiro* (2016), perceber a eficácia da utilização do *Monomito*, o célebre conceito desenvolvido por Joseph Campbell.

Ao mesmo tempo, e sendo o protagonista da nossa curta-metragem *Rafeiro* (2016) uma espécie de Anti-herói - o que inverte o conceito de Herói que caracteriza habitualmente a chamada Jornada do Herói, postulada pelo especialista norte-americano em mitologia e religião - no nosso projeto prático que acompanha o ensaio escrito, iremos procurar compreender algumas das consequências desta variação da composição da personagem, no *Monomito* em geral e no filme *Rafeiro* (2016) em particular. Ou seja, identificar e compreender o chamado arco de transformação da personagem principal ao longo da curta-metragem em causa.

Iremos fazê-lo sem pretender menosprezar outros tipos de estruturas narrativas, que apesar de tudo serão menos paradigmáticas e usuais no cinema industrial e, eventualmente, até no cinema mais autoral. O *Monomito* como modelo estrutural pareceu-nos o mais adequado para esta história em particular, não com o intuito de o aplicar de

forma mimética, mas porque se encontra nele a génese das opções de estrutura narrativa que acabaram por determinar o filme *Rafeiro* (2016), tudo justificado por uma série de razões que iremos explicar durante o nosso ensaio.

Quando, em 1949, Joseph Campbell publica o livro *The Hero With a Thousand Faces*, onde desenvolve o seu conceito de *Monomito* e os seus elementos constituintes, o mitólogo acabou por nos oferecer um modelo estrutural que posteriormente foi utilizado com grande eficácia no meio cinematográfico, sobretudo no norte-americano, permitindo a todos os seus sucessores, fossem eles argumentistas, realizadores, professores de argumento, ou mesmo teóricos da narratologia, um modelo que pode ser padronizado e, logo, na prática, tornar-se num paradigma reutilizável, independentemente dos múltiplos géneros e distintos enredos dos filmes realizados.

Campbell reuniu e analisou um vasto conjunto de mitos e contos, oriundos de diferentes épocas e de todas as partes do mundo, e identificou uma série de elementos em comum entre eles que depois designou de Jornada do Herói, ou mais especificamente de *Monomito*. Entre outros aspetos que fundamentaram o seu estudo, iremos debruçar-nos sobre alguns instrumentos de decifração psicanalítica que o autor utilizou nessa sua compilação, mais propriamente nos estudos acerca dos arquétipos realizados por Carl G. Jung, o famoso psiquiatra suíço.

Mais tarde, esse modelo estrutural veio então a tornar-se moda em Hollywood, impulsionado pela sua mediática aplicação em filmes como *Star Wars* (Lucas, *et al.*, 1977), de George Lucas, na altura amigo de Campbell, e, sobretudo, com o posterior ‘memorando de Vogler’, o nome pelo qual ficou conhecido o texto *A Practical Guide to The Hero With a Thousand Faces*, um memorando corporativo de sete páginas, escrito por Christopher Vogler a pedido da *Disney*, para esclarecer os seus argumentistas sobre a obra do antropólogo Joseph Campbell, aplicada com eficácia ao cinema industrial de Hollywood.

Mais como uma necessidade dramática e não tanto como forma de evitar mais uma das repetições parcialmente fiéis do *Monomito* tal como Campbell o postulou e que se sucederam na indústria cinematográfica (mesmo que de uso menos comum nas curtas-metragens), decidimos, no caso do filme *Rafeiro* (2016), em vez de usar o habitual Herói, utilizar uma sua variação: o Anti-herói.

Assim sendo, esta nossa decisão de alteração da composição do Herói obrigou-nos a uma construção e a um entendimento mais pormenorizado da nossa personagem o que implicou alguns desvios do arquétipo típico do protagonista, enquanto personagem principal.

Para fundamentar a eficácia da utilização do *Monomito* na curta-metragem *Rafeiro* (2016), a estrutura do nosso ensaio seguirá os seguintes passos:

- Primeiro iremos analisar conceitos gerais de narratologia, sobretudo, aqueles que são mais específicos nas estruturas narrativas cinematográficas, bem como a evolução dessa área de reflexão que, oriunda da literatura, foi aplicada ao cinema. Apresentaremos por isso algumas das estruturas narrativas comuns no cinema clássico, vindas de autores como Sid Fyeld e Robert Mckee, sem contudo, deixar de identificar igualmente outras estruturas alternativas que, aparentemente, fogem ao paradigma, nomeadamente o *Miniplot* e o *Antipplot*.

- De seguida, iremos debruçar-nos sobre o referido *Monomito*, desenvolvido por Joseph Campbell. Faremos primeiro uma breve introdução do conceito, seguido da respetiva contextualização histórica, para depois nos centrarmos nas chamadas etapas da jornada do herói, tanto aquelas apresentadas por Campbell como as propostas por Vogler, analisando a sua relação com os ritos de passagem estudados por Otto Rank e Arnold Van Gennep. Da mesma forma, faremos um estudo idêntico sobre os arquétipos, desde a sua génese, até à sua aplicação no cinema narrativo de ficção, começando por expor os arquétipos mais comuns encontrados nos filmes, sem esquecer a explanação do conceito e ainda uma breve introdução sobre os estudos desenvolvidos por Carl G. Jung acerca deste assunto.

- Posteriormente, num outro capítulo, iremos aprofundar o arquétipo do Herói e as suas variações de composição, nomeadamente o caso do Anti-herói, para percebermos as consequências de tal alteração na jornada mitológica do *Monomito*. Analisaremos o conceito de 'arco de transformação' da personagem, tentando compreender o que leva o Herói (e o Anti-herói) a deixar de ser 'um dos membros' na sua sociedade e passar a ser 'o escolhido' para a aventura, julgado capaz de regressar com o elixir e trazer assim a salvação para o seu povo e para ele próprio, um ser já transformado, terminada que foi a sua iniciação.

- Após compreendermos o porquê do *Monomito* se apresentar como um modelo tão eficaz e valorizado, a ponto de atualmente Hollywood usufruir da sua aplicação em grande escala, iremos estudar e exemplificar, de forma esquemática, mas essencial, três filmes que comprovam a eficácia desta estrutura monomítica. Duas das opções recaíram nos chamados filmes comerciais, nomeadamente *The Lion King* (Dewey *et al.*, 1994), realizado por Roger Allers e Rob Minkoff, e *The Matrix* (Berman, *et al.*, 1999), realizado por Lana Wachowski e Lilly Wachowski. O outro dos filmes escolhidos será *L'enfant* (Bronckart *et al.*, 2005), realizado por Jean-Pierre Dardenne e Luc Dardenne, e sera utilizado como exemplo de um cinema que utiliza o *Monomito* de forma mais subtil, um pouco distante do modelo usado pelos grandes estúdios americanos sem contudo dele fugir. *L'enfant* (Bronckart *et al.*, 2005) servirá, por isso, para exemplificar, por um lado as possibilidades elásticas do

*Monomito*, ao mesmo tempo que justifica a tese de que esta estrutura narrativa é, ao contrário do que muitos teóricos opinam, de aplicação mais geral do que pode transparecer, mesmo quando falamos de cinema independente.

- Por fim, como uma súpula de tudo o que foi explanado no último capítulo deste ensaio, iremos fazer a análise da estrutura narrativa do *Rafeiro* (2016), que nos servirá de *case study*, fundamentando a eficácia da utilização do *Monomito* no filme em questão, mesmo contando com as suas variações, quer da personagem, quer do próprio modelo estrutural, devido às especificidades da nossa proposta de curta-metragem.

Terminada a introdução, relembra-se o propósito claro de quem realiza ou escreve um argumento para cinema, alicerçado neste modelo paradigmático: de que a verosimilhança de um filme, onde todas as 'peças' se encaixam de forma orgânica e aparentemente justificadas por uma relação de causa e efeito que permite a imersão do espectador no mundo ficcional, tem como base uma estrutura narrativa racional, onde nada acontece por acaso, apesar de o aparentar aos olhos lúdicos do espectador emocionado.

## 2 Estruturas narrativas

“As necessidades da história sempre irão ditar qual a sua melhor estrutura” (VOGLER, 2006: 95).

Ao tratarmos o *Monomito* como uma estrutura narrativa de possível utilização para qualquer linguagem que tenha em vista o uso das narrativas, ficcionais ou não, pareceu-nos necessário iniciar o presente ensaio com a apresentação preliminar de dois conceitos essenciais ao tema: ‘narratologia’ e ‘estrutura narrativa’.

Por narratologia podemos compreender a área de reflexão que se concentra no estudo de narrativas, quer em obras literárias, quer em obras não literárias, como o cinema, a banda desenhada e o teatro. Esta ciência aborda as narrativas com uma perspetiva organicista, ou seja, procura “descrever de forma sistemática os códigos que estruturam” os seus objetos de estudo, bem como os signos a que esses códigos estão associados (REIS & LOPES, 2007: 285).

Numa tentativa de aproximar o estudo artístico, muitas vezes associado a um carácter subjetivo, ao estudo científico, de carácter objetivo, aplicou-se uma abordagem estruturalista ao estudo de narrativas, procurando assim uma validade universal nas suas conclusões. Assim sendo, Roland Barthes<sup>1</sup>, Algirdas Julien Greimas<sup>2</sup> e Tzvetan Todorov<sup>3</sup> influenciados pelos formalistas russos e pelos estudos linguísticos de Ferdinand de Saussure<sup>4</sup>, iniciam, na década de sessenta, a sua abordagem estruturalista aos estudos narrativos (PAGNAN, 2007: 65). O que estes autores obtiveram foi a redução da narrativa à sua forma mais simples e elementar, ao seu ‘esqueleto estrutural’. Após a leitura dos seus estudos, podemos resumir as suas conclusões dizendo que para haver narrativa é apenas necessário uma relação cronológica e lógica entre os eventos e os personagens.

Acerca dos estruturalistas, Carlos Reis e Ana Cristina M. Lopes acrescentam ainda que para eles, “qualquer elemento passa a desempenhar uma função, e essa função determina o seu significado” (2007: 145). À ideia de narrativa está ligada uma noção de forma que, por sua vez, está ligada à função. Cada elemento do ‘esqueleto estrutural’ tem um propósito na narrativa e um local próprio, sendo influenciado pelos elementos anteriores a ele e influenciando os elementos seguintes.

O desenvolvimento desta ideia tem a sua génese sobretudo no trabalho do estruturalista russo Vladimir Propp<sup>5</sup>, nomeadamente na sua obra *Morfologia do Conto*

---

<sup>1</sup> Roland Barthes (1915-1980) foi um escritor, sociólogo, filósofo e crítico literário francês.

<sup>2</sup> Algirdas Julien Greimas (1917-1992) foi um linguista lituano.

<sup>3</sup> Tzvetan Todorov (1939) é um filósofo e linguista búlgaro.

<sup>4</sup> Ferdinand de Saussure (1857-1913) foi um conhecido linguista e filósofo suíço. Falta de onde tiraste estas notas se foi na net deves colocar o site nem que seja a wikipédia juntamente com a data em que acessaste o site.

<sup>5</sup> Vladimir Propp (1895-1970) foi um académico Russo que ficou conhecido pela análise que fez a contos folclóricos russos aqui referida.

*Maravilhoso* (1928), onde o autor analisou uma centena de contos folclóricos do seu país e compreendeu que todos eles poderiam derivar de um modelo composto por 31 funções (PROPP, 2001: 36, 114). Observou também que “muitas vezes os contos emprestam as mesmas ações a personagens diferentes. Muitas são as situações, quando comparamos contos diferentes, que se resumem numa mesma ação na qual o que muda são os nomes e os atributos das personagens, mas não suas funções”<sup>6</sup> (VIEIRA, 2001: 599).

Duas décadas depois, autores como Ricoeur e Goodman condenaram esta abordagem que prima pelo ordenamento sequencial dos acontecimentos, achando-a redutora. Para estes autores, o que os estruturalistas estavam a fazer era contrariar o sentido em que se dirigia o saber sobre o homem, numa tentativa de o retirar do centro do seu estudo e colocar no seu lugar estruturas inconscientes, onipresentes e “onideterminadas”<sup>7</sup>.

Como consequência desta via de contrariedade, criada nos anos oitenta, o estruturalismo foi perdendo força no meio literário e filosófico. Contudo, a sua relação com o cinema tem vindo a aumentar<sup>8</sup>. Isso pode dever-se ao alto investimento financeiro necessário para a elaboração de uma obra cinematográfica e à sua relação com a impossibilidade de adivinhar o respetivo sucesso artístico e, sobretudo, o seu sucesso comercial. Sendo assim, produtores apoiam-se na eficácia comprovada da utilização de estruturas narrativas como base dos argumentos cinematográficos que levam ao grande ecrã.

## 2.1 Estruturas narrativas no cinema clássico

“But if you genuinely want to make films, then write screenplays. (...) It’s only through writing scripts that you learn specifics about the structure of film and what cinema is” (KUROSAWA, Akira)<sup>9</sup>

Com o surgimento da Nova Vaga Francesa<sup>10</sup>, o título de autor dado ao argumentista durante o cinema clássico foi perdendo força. Em 1954, François Truffaut publica nos *Cahiers du Cinéma* o artigo *Une certaine tendance du cinéma français*, onde defende o realizador como o verdadeiro autor da obra cinematográfica. Apesar de concordarmos com Truffaut, o facto é que, a importância dada à escrita de argumentos foi

<sup>6</sup> Esta ideia será também desenvolvida por Campbell em relação aos arquétipos.

<sup>7</sup> Disponível em: <http://profpaulomazarem.blogspot.pt/2015/04/paul-ricouer-na-mira-do-estruturalismo.html>

<sup>8</sup> Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/disciplinas/filosofia/estruturalismo-quais-as-origens-desse-metodo-de-analise.htm>

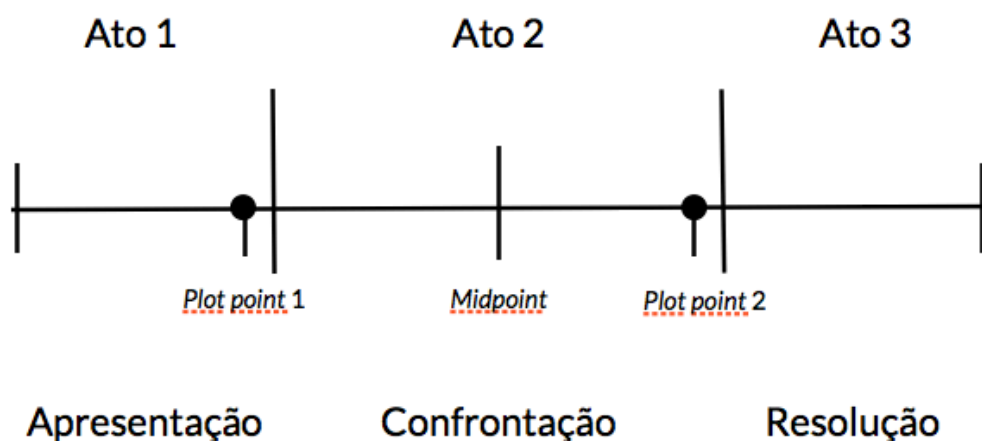
<sup>9</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r-McmgQbee0>

<sup>10</sup> Corrente artística que se deu no cinema francês no final da década de cinquenta. Foi assim designada por Françoise Giraud na revista L'Express, no ano de 1958, e tinha como base uma série de jovens cineastas, entre eles, Alain Resnais, François Truffaut e Jean-Luc Godard, que procuravam transgredir as normas do cinema clássico comercial.

diminuindo e os próprios profissionais dessa área foram perdendo a vontade de “querer combater uma ordem das coisas que lhe parece imutável e incontornável” (ALTIER, 2004: 6-10).

Contudo, a partir de 1979, com a publicação de *Screenplay - The foundations of the screenwriting*, da autoria de Syd Field<sup>11</sup>, passou-se a dar mais atenção à escrita de argumentos e à sua análise. Field, juntamente com Robert Mckee<sup>12</sup>, autor do livro *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting* (1997), criaram modelos de estruturas narrativas com abordagens idênticas às dos estruturalistas.

Syd Field, na sua obra acima referida, apresenta-nos uma estrutura a que chamou de paradigma da estrutura dramática, mais conhecido somente por paradigma (figura.1). Nele, o autor divide a narrativa em três atos, designando-os por Apresentação, Confrontação e Resolução, respetivamente. Na passagem do primeiro para o segundo ato encontra-se o primeiro ponto de viragem onde a personagem muda de direção também designado por *plot point*, e na passagem do segundo para o terceiro encontra-se o segundo *plot point* (FIELD, 2005:21).



**Figure 1: Paradigma de Syd Field.**

Field vai ainda mais longe na sua estruturação, definindo o número de páginas referente a cada ato. Assim, pressupondo que um argumento tem cento e vinte páginas (cada página representa um minuto de filme), o primeiro e o último ato devem ter trinta páginas cada um e o segundo ato deverá ter sessenta páginas. No primeiro ato o argumentista deverá fazer a apresentação da história, das personagens, da relação entre elas e ainda da premissa dramática. No segundo ato é onde ocorrem todos os obstáculos

<sup>11</sup> Syd Field (1935-2013) foi um argumentista, professor e teórico americano.

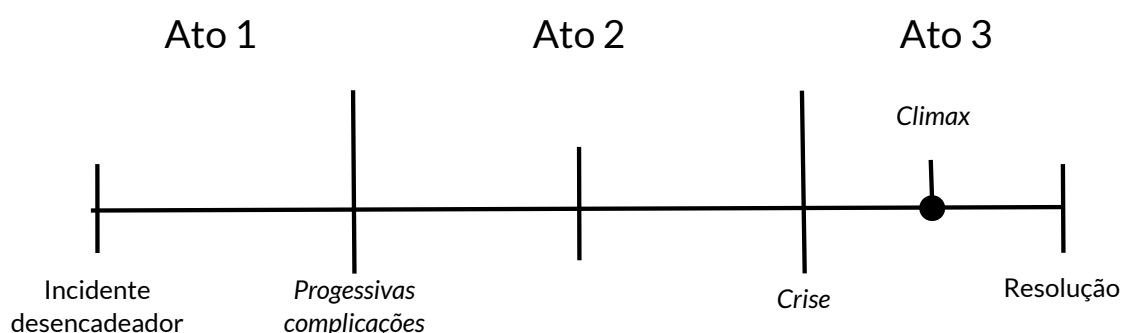
<sup>12</sup> Robert Mckee (1941) é um professor e teórico americano.

que o protagonista deve ultrapassar para alcançar o seu objetivo e no terceiro ato o protagonista irá resolver o seu problema.

Robert Mckee seguindo as ideias dos estruturalistas, na obra acima referida, afirma que se entende por estrutura uma seleção de “eventos” da vida da personagem, organizados estrategicamente para despertar emoções e expressar uma visão específica da vida. Para além de dividir o argumento igualmente em três atos, Mckee divide a estrutura em cinco elementos: *Beat*; Evento; Cena; Sequência; Ato. (MCKEE, 1997: 31-41)

Por ‘*Beat*’ entendemos o mais pequeno elemento da estrutura. Ele corresponde à mudança de comportamento das personagens resultado da ação/reação. Vários *Beats* levam à mudança de *story values* (valores do enredo) no ‘Evento’. Consequentemente, por Evento podemos entender uma mudança de valor na personagem. Esse valor pode ser positivo ou negativo e altera de um para o outro, de Evento a Evento. Mckee diz que, idealmente, cada Cena seria um Evento, no entanto, isso nem sempre acontece. Por ‘Cena’ entendemos uma ação que decorre num espaço em tempo contínuo. Várias Cenas compõem uma ‘Sequência’. Esta termina com uma cena de grande impacto na narrativa. Como resultado, um conjunto de Sequências formam um ‘Ato’, o elemento maior da estrutura. Da mesma forma, o Ato culmina numa cena que leva a uma alteração dramática de valores que terá consequências com um maior impacto que qualquer outra Cena ou Sequência anterior.

Estas ideias de Mckee são aplicadas ao que ele chama de *Archplot* (figura. 2), ou seja, aos argumentos que têm como base um arco dramático com crescimento da personagem principal ou pelo menos com a sua alteração. A narrativa inicia-se com um acontecimento desencadeador, algo que faz com que a aventura daquela personagem se inicie. No segundo ato dão-se as progressivas complicações para o protagonista atingir o seu objetivo. Na passagem do segundo para o terceiro ato temos a crise, seguido do *clímax*. No final do filme dá-se a resolução do problema.



**Figure 2: Archplot de Robert Mckee.**

Este género de *plot* pode ser facilmente identificado na maioria dos filmes existentes sobretudo no cinema de estúdios de Hollywood. Além deste, podemos identificar mais dois tipos de *plot*: o *Miniplot* e o *Antiplot*.

## 2.2 Estruturas alternativas no cinema – *Miniplot* e *Antiplot*

Se numa narrativa de estrutura clássica podemos identificar a existência de um protagonista ativo que, na procura de atingir o seu objetivo, tem de lutar contra forças externas antagónicas, num tempo contínuo, onde existe uma noção de causalidade e verosimilhança nos acontecimentos que irão conduzir a um final fechado, o mesmo não podemos esperar nas estruturas alternativas que divergem da definição clássica.

Mckee aplica uma série de conceitos gerais a cada uma das três estruturas, tornando mais fácil a identificação das suas diferenças. Sendo assim, no *Archplot* podemos encontrar conceitos como: casualidade, final fechado, tempo linear, conflito externo, protagonista único, realidade consistente e protagonista ativo.

O *Miniplot* está relacionado com: final aberto, conflito interno, vários protagonistas e protagonista passivo. Por sua vez, no *Antiplot*, os conceitos são ainda mais antagónicos aos do *Archplot*: coincidência, tempo não-linear e realidades inconsistentes (MCKEE, 1997: 57).

Podemos então identificar como sendo de estrutura *Miniplot*, filmes que contenham um ou mais protagonistas de atitude passiva, que se encontram perante um conflito interno em que, no final do filme, este conflito pode, ou não, ser resolvido. Conclui-se assim que, filmes como *Il Deserto Rosso* (Antonioni & Guerra, 1964) e *Blow Up* (Ponti & Rouve, 1966), do italiano Michelangelo Antonioni, podem ser considerados de estrutura *Miniplot*.

No caso do *Antiplot*, tal como o nome indica, trata-se da ausência total de *plot*, opondo-se por completo ao *Archplot*. Esta estrutura pode ser identificada em filmes onde não existe uma relação de causa-efeito, onde reina a não linearidade temporal, bem como o 'absurdo' na realidade apresentada. Filmes como *Weekend* (Baum & Senné, 1967), de Jean-Luc Godard, e *Discreet Charm of the Bourgeoisie* (Silberman & Buñuel, 1972), de Luis Buñuel, partilham estas características.

Apresentados os conceitos relacionados com estruturas narrativas, quer a sua origem, quer a sua aplicação ao cinema, iremos debruçar-nos sobre o importante conceito estrutural que é o *Monomito*. Iremos ver as semelhanças que ele apresenta com as

estruturas clássicas acima referidas, bem como a sua irrefutável abrangência, considerada por muitos, como muito mais profunda que as estruturas anteriormente apresentadas.

### 3 Monomito

“As histórias construídas segundo o modelo da Jornada do Herói exercem um fascínio que pode ser sentido por qualquer um, porque brotam de uma fonte universal, no inconsciente que compartilamos, e refletem conceitos universais. Tratam de questões universais e simples, que podem até parecer infantis. Quem sou eu? De onde vim? Para onde vou quando morrer? O que é bem e o que é mal? Como devo agir com o bem e o mal? Como será o amanhã? Para onde foi o ontem? Será que tem alguém lá em cima?” (VOGLER, 2006: 35)

O *Monomito*<sup>13</sup> é o resultado do estudo de mitos ancestrais realizado pelo mitólogo americano Joseph Campbell, apresentado no seu livro *The Hero With a Thousand Faces* (1949). Nele, o autor apresenta-nos um modelo do herói e defende a sua presença em todas as culturas, de todas as épocas. Acrescenta ainda que, quer a tipologia do Herói, quer a sua cultura de origem, nunca alteram o facto de este apresentar poucas variações no plano essencial (ALTIER, 2004: 46). Ou seja, Campbell descobriu que todas as narrativas que estudou podem ser analisadas segundo os termos da jornada do herói.

Contudo, como em qualquer modelo, o *Monomito* tem os seus prós e contras. O fascínio e eficácia por detrás do seu modelo advém da sua universalidade. Universalidade essa que está diretamente relacionada com as ideias de inconsciente coletivo e de arquétipo, apresentadas pelo psiquiatra suíço Carl G. Jung. Este defende que, a par do inconsciente pessoal que tem como origem as nossas experiências e aquisições, existe também, numa camada mais profunda da psique humana, o inconsciente coletivo que “possui conteúdos e modos de comportamento, os quais são ‘*cum grano salis*’, os mesmos em toda parte e em todos os indivíduos” (JUNG, 2002: 15).

Quanto ao conceito de arquétipo, Jung defini-o como o conteúdo do inconsciente coletivo, ou seja, símbolos com um significado identificável por qualquer ser humano. No entanto, esse conceito, quando aplicado ao ensinamento tribal (mito), já não pode ser apenas definido como conteúdo do inconsciente coletivo, pois, é transformado numa fórmula consistente, transmitida segundo a tradição (CAMPBELL, 1972: 145).

Com o *Monomito*, Campbell defende que os mitos podem ser comparados aos sonhos, pois as suas figuras têm origem no mesmo lugar, o referido inconsciente coletivo; no entanto, a sua criação não é espontânea como é a dos sonhos. A sua produção é consciente e criada para provocar determinada sensação. São, então, metáforas para transmitir sabedoria ancestral utilizada durante milénios.

Campbell, em defesa da universalidade do *Monomito* e da sua relação com o inconsciente colectivo, diz:

---

<sup>13</sup> Campbell apodera-se do termo Monomito, criado por James Joyce no seu último romance, o inescrutável *Finnegans Wake*, publicado pela primeira vez em 1939.

“Você tem o mesmo corpo, com os mesmos órgãos e energias que o homem de Cro Magnon tinha, trinta mil anos atrás. Viver uma vida humana na cidade de Nova Iorque ou nas cavernas é passar pelos mesmos estágios da infância à maturidade sexual, pela transformação da dependência da infância em responsabilidade, própria do homem ou da mulher, o casamento, depois a decadência física, a perda gradual das capacidades e a morte. Você tem o mesmo corpo, as mesmas experiências corporais, e com isso reage às mesmas imagens” (1990: 49)

Se por um lado temos a universalidade do modelo, por outro temos as implicações negativas que todos os modelos apresentam: a sua aplicação repetitiva. Esta é uma consequência real no caso da Jornada do Herói. A confiança excessiva por parte de muitos argumentistas fez com que surgissem, ao longo dos anos, ‘produtos descuidados e estereotipados’.

A utilização do *Monomito* como base estrutural de uma narrativa é uma ferramenta poderosa para o seu sucesso. Contudo, é muito fácil os argumentistas caírem no erro de reproduzir fielmente a Jornada apresentada, quer por Campbell, quer por Vogler. No entanto, ambos os autores explicam que se deve considerar os seus estudos como pontos de partida e não como fins. A jornada do Herói apresenta uma infinita possibilidade de conjugação entre os seus elementos constituintes. Tanto as etapas da jornada como os arquétipos podem e devem ser trabalhados consoante as necessidades da história que se pretende contar, e não o contrário.

### **3.1 Etapas da jornada do herói**

Todos nós já vimos centenas de filmes que nos fascinam com as suas histórias acerca de Heróis. Contudo, e apesar das suas variadíssimas diferenças, todas essas histórias não passam de jornadas. Jornadas onde o Herói entra num mundo desconhecido e, após compreender as suas regras, através de uma série de eventos, enfrenta o seu antagonista. O Herói sai vitorioso desse confronto, podendo assim regressar com o seu objeto de busca.

Quer a jornada seja mais direcionada para uma espécie de ação física, quer seja uma jornada mais interior, ambas seguem um mapa da jornada onde cada etapa tem uma relação lógica com a que lhe sucedeu e com a que lhe sucederá.

Campbell apresenta-nos a Jornada dividida em dezanove etapas, no entanto, Christopher Vogler, em 1993, publica o livro *The Writer's Journey* onde faz uma adaptação das ideias de Campbell em função da escrita de argumentos, passando assim a jornada para doze etapas (tabela 1). Por essa razão, e sendo este ensaio sobre cinema, iremos debruçar-nos com maior incisão sobre as etapas apresentadas por Vogler, o qual divide a jornada em três atos, “formando assim uma estrutura ternária, elemento dramaturgicamente fundador da retórica contemporânea” (ALTIER, 2004: 47-48).

Etapas da Jornada do Herói	
Joseph Campbell	Christopher Vogler
Partida, Separação	Primeiro ato
Mundo Quotidiano	Mundo comum
Chamado à aventura	Chamado à aventura
Recusa do chamado	Recusa do chamado
Ajuda sobrenatural	Encontro com o Mentor
Travessia do primeiro limiar	Travessia do primeiro limiar
Barriga da baleia	
Descida, Iniciação, Penetração	Segundo ato
Estrada de provas	Testes, inimigos e aliados
Encontro com a deusa	Aproximação da caverna oculta
A mulher como tentação	Provação
Sintonia com o pai	
Apoteose	
A grande conquista	Recompensa
Retorno	Terceiro ato
Recusa do retorno	Caminho de volta
Voo mágico	
Resgate de dentro	
Travessia do limiar	
Retorno	
Senhor de dois mundos	Ressurreição

Etapas da Jornada do Herói	
Liberdade de viver	Retorno com o elixir

**Tabela 1: Etapas da Jornada do Herói.**

A primeira etapa da jornada designa-se por ‘Mundo comum’ e tem como objetivo mostrar o Herói no seu ambiente natural, permitindo assim criar um contraste com o ‘novo mundo’, onde se irá desenrolar a jornada após a passagem para o segundo ato. De seguida, dá-se o ‘Chamado à aventura’. Nela, o Herói depara-se com um problema causador de ‘desequilíbrio’ no mundo comum e, conseqüentemente, dificulta a permanência confortável do Herói no seu *habitat* natural. Nesta etapa é apresentado o objetivo do Herói. Como consequência da etapa anterior, a terceira etapa consiste na ‘Recusa do chamado’. Habitualmente o Herói recusa iniciar a sua viagem para o ‘novo mundo’, onde está subjacente o confronto com o seu medo do desconhecido. A etapa seguinte serve para acabar com a relutância do Herói em partir à aventura e designa-se por ‘Encontro com o Mentor’. Como o seu nome indica, esta etapa consiste no encontro do Herói com um velho sábio, o Mentor. Ele tem como dever preparar o Herói para que este entre no ‘mundo novo’, enfrentando assim o seu medo. A quinta etapa da Jornada é a ‘Travessia do primeiro limiar’. Aqui o Herói aceita o chamado à aventura e entra no ‘mundo novo’ e desconhecido. É nesta etapa, a última do primeiro ato, que a aventura tem o seu verdadeiro início.

O segundo ato começa com a etapa ‘Testes, aliados e inimigos’. Nesta etapa, o Herói aprende as regras deste mundo e é também aqui que encontra os seus aliados e os seus inimigos. Na maioria dos filmes, esta etapa é geralmente uma das mais longas, sendo composta por várias cenas, permitindo assim ao Herói uma melhor adaptação a este mundo. Na ‘Aproximação à caverna oculta’, a sétima etapa, é quando o Herói se aproxima do local misterioso e perigoso onde se encontra o objeto da sua busca. Ao entrar nela, dá-se a passagem para uma espécie de segundo limiar, a transição para uma fase ainda mais perigosa neste ‘novo mundo’ e, ali, o Herói irá enfrentar a morte ou um grande perigo. Na etapa seguinte, a ‘Provação’, o Herói irá enfrentar o seu maior adversário e terá de morrer metaforicamente para assim ressuscitar. Havendo desde logo uma identificação do espectador com o Herói, este momento é de grande tensão. Ao renascer, o Herói já pode adquirir o objeto da sua busca, dando-se assim a nona etapa da jornada, a ‘Recompensa’. Este objeto, tanto pode ser uma espada, um objeto especial ou

simplesmente o conhecimento, e este será útil para o Herói regressar ao mundo comum, passando assim para o terceiro ato da Jornada.

Este último ato inicia-se com a etapa 'Caminho de volta' e, estando ainda o Herói no 'novo mundo', ele terá de lidar com as consequências do confronto com o seu maior adversário, ocorrido na 'Provação'. Nesta etapa, o Herói decide regressar ao mundo comum, contudo, o caminho do regresso ainda contém muitos perigos. De seguida dá-se a 'Ressurreição'. Aqui, tal como os caçadores o faziam antes de regressarem a casa após as suas caçadas, limpando o sangue das suas mãos, o Herói terá de se purificar antes de regressar ao ceio da sua comunidade. Geralmente esta etapa contém um segundo momento de quase morte, idêntico ao da 'Provação', permitindo assim ao Herói regressar como um novo ser, mais sábio e experiente. A última etapa da Jornada designa-se por 'Retorno com o elixir' e, nela, o Herói regressa ao mundo comum com o objeto da sua busca. Com já dito anteriormente, esse objeto pode representar diversas coisas, sendo um bem maior para a sociedade desse mundo e, ao mesmo tempo, poder e sabedoria para o Herói. Existem casos em que, ao não conquistar algo na Caverna Oculta, o Herói esteja destinado a iniciar uma nova Jornada.

Em resumo, o que a jornada nos narra é: uma personagem (o nosso herói) vive uma vida normal (Mundo comum) e é forçado a sair da sua zona de conforto (Chamado à aventura) e a entrar num mundo desconhecido. No início o herói recusa o chamamento (Recusa do chamado), mas depois, ao encontrar-se com uma outra personagem, mais sábia do que ele (Encontro com o Mentor), ele parte à aventura, aceitando-a (Travessia do primeiro limiar). No novo mundo, o herói não conhece as suas regras, tendo de passar por uma série de testes. É nesse momento que ele descobre os seus oponentes e os seus aliados (Testes, inimigos e aliados). Já com alguma compreensão desse novo mundo, ele aproxima-se do local onde está o objeto da sua busca (Aproximação da caverna oculta). Nesse local, o nosso herói quase que morre, literal ou metaforicamente (Provação). Após sobreviver, ele consegue adquirir o objeto da sua busca, podendo assim regressar à sua origem (Recompensa). No entanto, esse regresso não será fácil, pois, ele ainda está no mundo novo e os seus inimigos perseguem-no (Caminho de volta). Ao ocorrer uma batalha final, o herói tem uma segunda experiência de quase morte, 'ressuscitando' assim como uma nova pessoa (Ressurreição), pronta para regressar à sua origem, levando com ele o objeto da sua busca (Retorno com o elixir).

É importante sublinhar que a Jornada do Herói é apenas uma estrutura, um esqueleto, que deve ser preenchido com os elementos que cada história, individualmente, necessita (VOGLER, 2006: 47). Cada contador de histórias deve ter noção de que a Jornada é flexível e que nem todas as intrigas necessitam de ter todas as etapas acima

explanadas. Elas podem ser misturadas, ou mesmo eliminadas, tendo em conta as necessidades da história que será contada.

### 3.2 Ritos de passagem e o mito do herói

“(…) somos todos heróis ao nascer, quando enfrentamos uma tremenda transformação, tanto psicológica quanto física, deixando a condição de criaturas aquáticas (...), para assumirmos, daí por diante, a condição de mamíferos que respiram o oxigênio do ar, e que, mais tarde, precisarão erguer se sobre os próprios pés” (CAMPBELL, 1990: 138)

Quando falamos em ritos de passagem remetemos para cerimônias que promovem a transição de um estado a outro, quer seja social, espiritual ou até mesmo sexual. Falamos por isso da passagem para uma realidade até então diferente para o Herói. Daí que todo o rito de passagem represente metaforicamente o renascimento. Para que a jornada seja benéfica para o Herói, é necessário que ele efetue uma proeza física como por exemplo, vencer uma batalha, mas igualmente que ganhe algo no plano espiritual. Este segundo prêmio é até mesmo o mais importante que ele alcança, pois, o Herói fica apto a atingir um nível de vida superior (CAMPBELL, 1990: 137). Por essa razão, consideramos cada jornada um rito de passagem, algo que, através de sacrifício e do esforço, transporta o herói de um *status* mais básico para outro superior.

Campbell, no desenvolvimento do *Monomito*, observou a semelhança que existe entre os mitos e os ritos de passagem. À custa disso, ‘apropriou-se’ do trabalho de dois estudiosos dos ritos de passagem, o antropólogo francês Arnold Van Gennep<sup>14</sup> e o psicanalista austríaco Otto Rank<sup>15</sup>.

Arnold Van Gennep, após fazer um estudo sistemático de diversos ritos de passagem, identificou as três fases que compõem essas cerimônias - a Separação, a Margem e a Agregação (RODOLPHO, 2004: 143).

A primeira fase (Separação) representa o afastamento do herói dos seus pais, bem como do ego infantil. A segunda fase (Margem) seria a procura das suas capacidades de adulto e, de certa forma, de como ser autônomo. A terceira e última fase (Agregação) mostra o seu regresso como adulto completo e dotado do domínio de si próprio (AMADO: 3).

Esta estrutura está também presente na Jornada do Herói e tal não é por acaso. Para Campbell, o rito de passagem é uma encenação mítica. Daí que ele tenha dividido o *Monomito* igualmente em três fases, com todas elas a terem propósitos idênticos àquelas

---

<sup>14</sup> Arnol Van Gennep (1873-1957) foi um antropólogo francês conhecido pelas suas descobertas acerca dos ritos de passage.

<sup>15</sup> Otto Rank (1884-1939) foi um psicanalista professor, escritor e terapeuta austriaco.

identificadas por Van Gennep – A Partida, Separação; Descida, Iniciação, Penetração; Retorno.

Em 1909 Otto Rank publica o livro *The Myth of the birth of the Hero*, onde apresenta a análise que fez dos mitos de Moisés, Édipo, Perseu, Hércules, Jesus, entre outros. Nessa sua análise, ele destaca diversos símbolos recorrentes em todos eles, e ressalva que, para os compreendermos é necessária “a faculdade da imaginação individual” e a compreensão semiológica (AMADO: 1).

Estando nos dramas infantis a origem dos mitos, o incesto é a base do mito do herói. Segundo Freud, a revolta do herói contra o pai tem como objetivo o amor da mãe, desenvolvendo assim o complexo de Édipo. No entanto, Otto Rank explica-nos que essa revolta pode não ser apenas para conquistar a mãe, mas também, para obter independência, eliminando assim o ego infantil na passagem para a idade adulta.

Tal como Otto Rank defende o trauma como origem do mito, também Campbell defende que o herói é escolhido para a sua jornada, não apenas pelas qualidades que tem, mas principalmente pelas que não tem, sentindo-se assim deslocado da sociedade em que ele está inserido. Sendo assim, a sua jornada é feita tanto para readquirir o que foi perdido na sociedade, como para encontrar o seu lugar nela. Através da proeza física, o herói irá atingir a proeza espiritual, passando da imaturidade psicológica para a coragem da autorresponsabilidade, ou seja, morte e renascimento.

### 3.3 Arquétipos

“(…) a psique humana é essencialmente a mesma, em todo o mundo. A psique é a experiência interior do corpo humano, que é essencialmente o mesmo para todos os seres humanos, com os mesmos órgãos, os mesmos instintos, os mesmos impulsos, os mesmos conflitos, os mesmos medos. A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipo, que são as ideias em comum dos mitos” (CAMPBELL, 1990: 62)

O famoso psiquiatra suíço Carl G. Jung, após ouvir as descrições dos sonhos dos seus pacientes, identificou uma série de elementos que, para além de serem recorrentes em vários sonhos, também o seu significado era idêntico. Assim, Jung decidiu designar esses elementos de arquétipos. Apesar de ter havido algumas críticas por parte de alguns colegas da área, o conceito foi-se espalhando e, por vezes, até utilizado de forma bem mais superficial do que aquela que Jung pretendia (JUNG, 1964: 67). Para ele, os arquétipos são, ao mesmo tempo, uma imagem à qual não se pode desassociar uma emoção.

Campbell, ao iniciar o seu estudo que culminaria na sua mais emblemática obra, *The Hero With a Thousand Faces* (1949), reconheceu uma série de personagens que surgem recorrentemente nas narrativas por ele analisadas. A essas personagens ele designou-as por arquétipos, designação que foi buscar ao psicanalista anteriormente referido. Se a ideia de arquétipo começou como um motivo, ou uma função, ela passou a ser integrada numa personagem introduzida num enredo. Vogler, por sua vez, identifica os seis arquétipos, para além do modelo do Herói, que surgem mais frequentemente nas histórias, como sendo: o Mentor, o Guardiã do limiar, o Arauto, o Pícaro, o Camaleão e o Sombra (ALTIER, 2004: 51-52). Apesar do autor identificar este número limitado de arquétipos, ele afirma que existem muitos mais personagens que podemos considerar arquétipos, contudo, dependem do género em que determinada narrativa se insere. (VOGLER, 2006: 51). Por exemplo, o xerife corrupto ou a mulher fatal são personagens recorrentes em *westerns* e filmes *noir*, respetivamente.

É usual que, num estado ainda prematuro, se interprete um arquétipo como algo fixo. No entanto, como vimos nas Etapas da Jornada, tal adjetivo não se aplica aqui. Como Vladimir Propp descobriu, se diversas vezes as personagens em contos diferentes têm a mesma função, também podemos reconhecer que uma mesma personagem pode ter funções de mais do que um arquétipo.

Para a compreensão total do arquétipo, como parte integrante de uma narrativa, temos de ter em conta duas coisas: a sua função psicológica e a sua função dramática. Por função psicológica podemos compreender que parte da personalidade do Herói é representada por um determinado arquétipo. Já por função dramática entendemos o objetivo da existência de determinado arquétipo na história ou o que é suposto ele fazer de concreto na narrativa. Iremos agora apresentar a função psicológica e a função dramática de cada arquétipo, com exceção do Herói que será desenvolvido mais aprofundadamente num capítulo à frente.

O Mentor é uma das personagens secundárias mais importantes da Jornada e serve de guia do Herói na sua aventura pelo mundo desconhecido. A sua função psicológica é representar as aspirações mais elevadas do Herói, aquilo que ele pretende ser no final da sua Jornada. Devido à sua sabedoria, representa também uma espécie de deus dentro de nós, ligado a todas as coisas. Este arquétipo pode também ser um substituto à ausência de um ou de ambos os progenitores do Herói. Como funções dramáticas, o Mentor tem várias que vão desde ensinar, motivar, a consciencializar o Herói. São também doadores de presentes e veículos de passagem de informações que serão úteis para o Herói ultrapassar os obstáculos na sua Jornada. Porém, esses presentes e informações terão de ser merecidos.

O arquétipo do Mentor pode ser colocado em qualquer altura da narrativa, sempre que seja necessário para o Herói. Contudo, o mais usual é este arquétipo surgir no primeiro ato da história.

O Guardião do Limiar surge principalmente na etapa de travessia do primeiro limiar. É normal surgir este arquétipo sempre que o Herói ultrapassa um 'nível' nesse mundo especial. Este arquétipo tem como função psicológica a neurose e representa os medos do Herói pelo desconhecido. Ele também serve para questionar se o Herói está motivado o suficiente para levar a sua Jornada adiante. Como função narrativa, surge para testar o protagonista da história, levando-o a ter de tomar decisões. Muitas vezes, depois de derrotado, o Guardião do Limiar torna-se um aliado ou até mesmo um Mentor.

O arquétipo do Arauto surge no primeiro ato da história, nomeadamente na etapa 'Chamado à aventura', e representa a força que irá alterar por completo o equilíbrio do Herói no 'Mundo comum'. A sua função psicológica é informar a necessidade de mudança. O Arauto pode ser uma voz num sonho, uma personagem ou até mesmo uma ideia que surja ao Herói e faça com que nada volte a ser o que era antes. Como função dramática, este arquétipo tem de motivar, lançar um desafio ao Herói, desenvolvendo assim a narrativa.

O Pícaro tem duas funções psicológicas: diminuir os 'egos', habitualmente desajustados, e trazer o Herói e os espectadores de volta à realidade. Ao nos fazer rir, faz-nos questionar os problemas que estão à nossa volta, como a hipocrisia e a injustiça. Daí a sua função dramática ser o alívio cómico. Através do humor, dá-se o alívio dos momentos de *suspense*, seguindo a velha regra do teatro "Faça-os chorar muito, faça-os rir um pouco" (VOGLER, 2006: 87).

O arquétipo do Camaleão é dos arquétipos mais difíceis de identificar, pois, é da sua natureza estar constantemente em mudança. É comum este arquétipo ser do sexo oposto ao do Herói, pois a sua função psicológica é expressar o *animus* ou *anima* dele. Por *animus* ou *anima* podemos compreender o elemento masculino no interior do inconsciente feminino e o elemento feminino dentro do inconsciente masculino, respetivamente (TRAPP, 2007: 15-16). Uma pessoa de um respetivo sexo tem uma série de imagens, quer positivas, quer negativas, acerca do sexo oposto, e essas imagens são necessárias para a sua sobrevivência. A função dramática do Camaleão é colocar o Herói com dúvidas e trazer *suspense* à história. O arquétipo de mulher fatal de que falámos anteriormente é, muitas vezes, também ele um Camaleão. A máscara do Camaleão pode 'cair' ou ser utilizada por um outro arquétipo. Muitas vezes, um Mentor que achamos ser bom, no final de contas, é o próprio Sombra.

Por Sombra, podemos entender os vilões. Ele representa os monstros reprimidos no interior do Herói. A sua função psicológica é representar os maiores medos do Herói, o

seu lado obscuro com o qual ele está constantemente a lutar. É possível o arquétipo Sombra ser também um Camaleão, como por exemplo, os lobisomens, que tanto são bons como, quando se transformam, se tornam vilões. A sua função dramática é ser um opositor à altura do Herói. Quando ambos se encontram em conflito e o Herói sai vitorioso, a sua Jornada está quase terminada, estando o seu arco de transformação quase terminado

## 4 Herói vs. Anti-Herói

O Herói é o arquétipo central do *Monomito*. A Jornada contada é a sua e é com ele que o espectador se tem que identificar. Com raiz na língua grega, o seu significado é proteger e servir. Sendo assim, o Herói clássico está disposto a sacrificar-se por um bem maior, colocando de parte as suas próprias necessidades. A sua função psicológica é representar o ego, ou seja, a parte da personalidade que, segundo Freud, se separa da mãe e procura ultrapassar as limitações inerentes a ele (VOGLER, 2006: 52-52).

Freud, tendo como base o relato que os seus pacientes fizeram acerca das suas fantasias, dividiu a mente humana em três instâncias: id, ego e superego (CUNHA, 2008: 1). Id é a instância que contém os impulsos que nascem com o indivíduo e é composta por energias biológicas que, não conhecendo qualquer norma social, procura saciar incondicionalmente as necessidades e desejos mais primitivos do indivíduo. Sendo o id a única instância inata da mente, tanto o ego como o superego são desenvolvidos ao longo das vivências pessoais. Por ego, que significa 'eu', entendemos a instância que mantém contacto com o mundo e as pessoas que rodeiam o indivíduo, portanto, a instância que conhece as regras sociais e que procura filtrar as 'vontades' pulsadas pelo id. A última instância, o superego, é uma espécie de depósito onde estão inseridas as normas e princípios morais do grupo social em que o indivíduo está inserido. Essas regras, de origem cultural são, num primeiro nível transmitidas pela família e posteriormente, interiorizadas de forma a que o indivíduo viva regendo-se por elas.

No início, o Herói é apenas ego. A sua jornada consiste, após o seu afastamento do Mundo Comum, na procura da sua identidade e é idêntica à separação da mãe, vivenciada pelo bebé à sua nascença. Todos nós somos Heróis na procura de nos tornarmos um ser mais completo. Dai, a identificação com o arquétipo do Herói ser tão importante. Se a sua função psicológica é representar o ego, uma das suas funções narrativas é exatamente essa identificação. De forma a facilitá-la, o Herói deve ser composto por qualidades, emoções e motivações, presentes em todos nós, sem esquecer os defeitos, tornando-o assim mais complexo e humano. Outra função narrativa do Herói passa pelo seu crescimento. Este tem de terminar a jornada sendo mais forte e/ou sábio, consequência dos obstáculos que ultrapassa durante a jornada.

Apesar da existência de diversos derivados do arquétipo do Herói, consequência de ligeiras alterações na sua composição, o que mais nos interessa é, devido à sua relação direta com o nosso case-study, o Anti-herói.

A figura de Herói clássico foi mais que repetida e canonizada, no entanto, com o passar das épocas e com as alterações tecnológicas, socioeconómicas e,

consequentemente, de mentalidades, começou-se a ver que essa figura, portadora de tal nobreza, já não fornecia a identificação pretendida com as pessoas. Sendo assim, esse Herói foi alterando de qualidades, ao longo dos séculos (ARANTES, 2008: 24). O surgimento do Anti-herói, consequência dessa procura de identificação, deu-se ainda na tragédia grega, no entanto, foi no século dezanove, início do século vinte, que, através da literatura, o Anti-Herói foi ganhando espaço, pela mão de autores tão diversos como Fiodor Dostoevsky e Charles Dickens (KADIROGLU, s.d.: 5).

Contudo, por Anti-herói não devemos entender o oposto de Herói, mas sim, alguém que, apesar de ser um marginal ou até mesmo um vilão do ponto de vista da sociedade, consegue a simpatia dos espectadores. Conseguimos dividir os Anti-heróis em dois tipos: os 'cínicos' e os trágicos (VOGLER, 2006: 58).

Pelos 'cínicos', podemos entender Heróis idênticos aos convencionais, contudo, portadores de um forte tom cínico na sua forma de ver a vida. Como exemplo desse Anti-Herói, temos muitas das personagens interpretadas por Humphrey Bogart em filmes como *Maltese Falcon* (Blanke & Wallis, 1941) ou *The Big Sleep* (Warner & Hawks, 1946)<sup>16</sup>. A sua jornada em nada altera a do Herói clássico, simplesmente não são portadores do seu lado mais íntegro e correto.

No segundo caso, o do Anti-herói trágico, as coisas já não são tão simples. Ele não consegue ultrapassar os seus demónios interiores, sendo controlado por eles. Muitas vezes as histórias centradas neste género de Anti-herói têm como tema a sua autodestruição e, no final delas, ele pode 'aprender com os seus erros' ou, como acontece em muitos dos casos, ser completamente consumido por eles (VOGLER, 2006: 58-59).

A este tipo de Anti-herói advém três significantes alterações à jornada. A primeira, e mais visível, dá-se na etapa 'Chamado à aventura', ou seja, a razão pela qual ele parte à aventura, a segunda é, devido à sua natureza, provocar uma alteração no arquétipo do Mentor, e a terceira, devido ao carácter deste arquétipo e à consequência das outras duas alterações, é a mudança do arco de transformação do Herói.

Enquanto o Herói clássico parte à aventura com uma atitude altruísta, procurando um bem maior para a sua comunidade e, ao mesmo tempo, saciar a sua vontade de autoconhecimento e realização pessoal, o Anti-herói trágico aceita a sua aventura apenas com intenções egoístas, através de meios ilícitos, procurando assim atingir os seus fins. Este derivado de Herói não se preocupa com o bem comum da sociedade onde está inserido. Daí que, se consideramos o herói clássico apenas ego, no início da sua Jornada, ao Anti-herói trágico podemos considerar como sendo apenas Id, pois ele procura

---

<sup>16</sup> *The Maltese Falcon* (Blanke & Wallis, 1941) e *The Big Sleep* (Warner & Hawks, 1946)<sup>16</sup>, realizados por John Huston e Howard Hawks, respetivamente, são dois dos mais reconhecidos filmes *noir* de sempre. Em ambos, Humphrey Bogart interpreta um detective privado, bem aos estilos das novelas *pulp*.

satisfazer apenas as suas necessidades e desejos pessoais, sem ter em consideração as normas sociais ou os outros indivíduos que o rodeiam.

A segunda alteração considerável na Jornada é a sua relação com o arquétipo do Mentor. Muitas vezes este Anti-Herói trágico relaciona-se com um Anti-mentor. A função deste arquétipo é guiar o Anti-herói pela sua Jornada de índole negativa e, ao contrário do Mentor que serve de consciência do Herói, ele não possui qualquer consciência. Podemos vê-lo como um Anti-herói que já terminou a sua jornada, saindo vitorioso, ou não, no seu final. Ele já conhece os meandros do mundo 'corrupto' onde o Anti-herói se move, concedendo-lhe informações e objetos necessários para atingir os seus fins. Sendo o Anti-mentor alguém sem escrúpulos, é muito provável trair o seu aprendiz, acabando por mostrar também possuir a máscara do Camaleão.

Sobre a terceira alteração, devido à sua importância, iremos aprofundá-la no capítulo seguinte, onde iremos analisar a sua comparação com o arco de transformação do Herói convencional.

## 5 Arco de transformação no Monomito

“Então é preciso considerar o problema da transformação da criança em adulto. Essa transformação é uma preocupação básica na vida ritual dos povos. Ainda hoje a enfrentamos. É o problema de transformar crianças desobedientes, que apenas expressam impulsos ingênuos da natureza, em membros da sociedade. Isso demanda um trabalho exaustivo. Aqueles povos não podiam aceitar ninguém que não seguisse as regras. A sociedade não podia sustentá-lo. Eles o matavam” (CAMPBELL, 1990: 96).

Todo o ‘Chamado à aventura’, com a vinda do Arauto, é um convite à mudança, quer na forma como a sociedade vê o Herói, mas principalmente, na forma como ele se vê a si próprio. A essa mudança designamos de arco de transformação ou arco de personagem (tabela 2). Uma das ideias inerentes ao *Monomito* é a necessidade de que o estado do Herói, no final da jornada, seja diferente daquele que existia quando ele começou (CAMPBELL, 1972: 25). Se isso não acontecer, então essa jornada não teve qualquer propósito, pois não houve aprendizagem, uma das funções dramáticas do Herói.

Etapas da Jornada	Fases do arco de transformação
Mundo Comum	Consciência limitada
Chamado à aventura	Aumento da consciência
Recusa do chamado	Relutância em mudar
Encontro com Mentor	Superar a relutância
Travessia do primeiro limiar	Compromisso com a mudança
Testes, inimigos e aliados	Experimentar a primeira mudança
Aproximação da caverna oculta	Preparação para a grande mudança
Provação	Tenta a grande mudança
Recompensa	Consequências dessa tentativa
Caminho de volta	Nova dedicação à grande mudança
Ressurreição	Tentativa final da grande mudança
Retorno com o elixir	Atinge a grande mudança

**Tabela 2: Fases do arco de transformação.**

De forma a evitar uma alteração abrupta no estado do Herói, pois ele não pode passar de anónimo a salvador, de um momento para o outro, as etapas são pensadas para provocar alterações graduais e subtis (VOGLER, 2006: 203).

No início, no 'Mundo comum', o Herói é alguém um pouco deslocado da sociedade, ou que não se sente completamente realizado na sua vida, mas que também nunca teve coragem para arriscar. No entanto, existe nele algo que o torna único para ser o escolhido para a jornada. Por exemplo, apenas Luke Skywalker<sup>17</sup> poderia ser o escolhido para destruir a estrela da morte. Um dos elementos que faz com que ele seja o escolhido, é o facto de ser filho de Anakin Skywalker, o Lord Darth Vader. Nesta fase, o Herói tem apenas parte da consciência de que existe um problema na sua vida.

A consciência aumenta com a vinda do Arauto e a etapa 'Chamado à aventura'. Este é o primeiro nível no arco de transformação. Apesar de sentir relutância em mudar, na 'Recusa do chamado', o Herói, ao encontrar-se com o Mentor, ultrapassa o seu medo, acabando por fazer um compromisso com essa mudança, dando-se a 'Travessia do primeiro limiar'. Aqui o herói ganha consciência total do seu problema e aceita iniciar a sua jornada. Contudo, ele sabe que ainda terá muito que 'andar'.

Na etapa 'Testes, aliados, inimigos' o Herói experimenta a primeira mudança, e na 'Aproximação da caverna oculta' ele prepara-se para ela. Na 'Provação' é quando o Herói tenta fazer a conversão para um estado superior, no entanto, na etapa seguinte, 'Recompensa', ele sofre as consequências dessa tentativa. Normalmente, essas consequências são tanto positivas como negativas, pois é normal o Herói adquirir o objeto da sua busca e, ao mesmo tempo, acontecer algo negativo, como a morte de um aliado ou do Mentor.

No 'Caminho de volta', existe uma nova dedicação à mudança. Aqui ele irá combater novamente com os seus inimigos e, após isso acontecer, dar-se-á a 'Ressurreição', onde acontece a definitiva mudança do Herói. Nesta etapa é normal o Herói demonstrar falhas ou incertezas, criando assim dúvidas, tanto nos seus aliados, como no espectador, de que ele irá conseguir atingir o tal nível superior (VOGLER, 2006: 206).

Contudo, o Herói volta ao normal e resolve o problema. Com a resolução vem a conversão completa do seu estado, podendo assim regressar à sua comunidade, 'Retorno com o elixir', com um perfeito domínio do seu poder.

O arco de transformação anteriormente apresentado é referente ao Herói clássico e à sua jornada (VOGLER: 2006, 203). Ao optarmos por ter um Anti-herói, as mudanças

---

<sup>17</sup> Luke Skywalker é a personagem principal dos três primeiros filmes da saga *Star wars*.

também têm de ser graduais, no entanto, a sua 'direção' é oposta, pelo menos até uma altura quase final da jornada.

Enquanto que o herói procura atingir um estado superior verdadeiro, através de um gesto altruísta, trazendo assim a salvação para a comunidade e, ao mesmo tempo, para ele próprio, o Anti-herói apenas pensa nele. A sua Jornada é uma queda contínua. Nela, ao contrário do Herói típico que, por cada etapa que passa, se torna mais sábio e assim mais perto do seu estado superior, o Anti-herói toma todas as decisões de forma errada e, quando toma uma decisão correta, normalmente na etapa 'Provação', ele irá sofrer as consequências disso na etapa seguinte. Por exemplo, quando a personagem de Bruno, interpretada por Jérémie Renier, no filme *L'enfant* (Bronckart *et al.*, 2005), após ter vendido o filho, o tenta recuperar, tomando assim a sua primeira decisão correta, ele fica em dívida para com os homens a quem o vendeu. Começa assim a tentativa de redenção de Bruno, algo que ele apenas conseguirá atingir no final.

No entanto, num grande número de casos de narrativas com um Anti-herói trágico como personagem principal, este raramente mostra sinais de procurar a redenção. Em *Wolf of wall street* (Aziz *et al.*, 2013), Jordan Belfort, interpretado por Leonardo DiCaprio, toma todas as suas decisões em prole da busca por mais poder e dinheiro. Quando os problemas começam a surgir, ele envolve-se em esquemas ainda mais corruptos para tentar manter a sua vida luxuosa. Mesmo quando se vê encurralado pelo polícia e decide cooperar com eles, traíndo os seus amigos, ele toma essa decisão com a intenção de sofrer menos consequências, e não como forma de redenção.

Agora que já apresentamos os diversos elementos constituintes do *Monomito*, vamos apresentar três análises de três filmes que utilizam a estrutura narrativa em questão, de forma a mostrar a sua possível aplicação em diversos géneros cinematográficos e, conseqüentemente, a sua flexibilidade na adaptação às necessidades das histórias.

## 6 O *Monomito* no cinema de massas

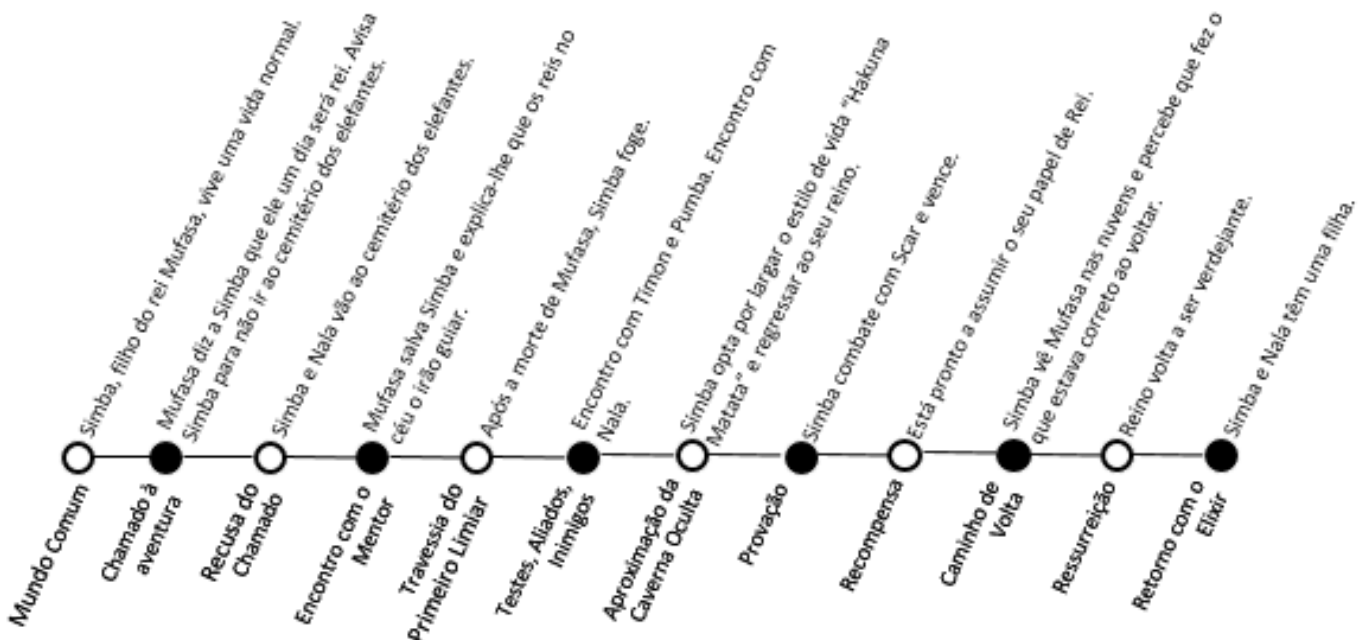
De forma a alicerçar os conteúdos até então apresentados e a mostrar a flexibilidade do *Monomito* entre géneros cinematográficos, iremos apresentar a análise de três filmes: *The Lion King* (Dewey et al., 1994), *The Matrix* (Berman, et al., 1999) e *L'enfant* (Bronckart et al., 2005).

A análise aos dois primeiros filmes terá como objetivo, para além de sublinhar a eficácia, quer a nível artístico, mas principalmente a nível comercial, da aplicação do *Monomito*, servir de comparação com a análise ao terceiro filme, de cariz mais autoral e que vai mais ao encontro do case-study *Rafeiro* (2016), quer pela sua temática, quer pela utilização de um Anti-herói como protagonista.

O primeiro filme a ser analisado é *The Lion King* (Dewey et al., 1994). Este filme de animação utiliza a jornada do Herói de forma quase exemplar<sup>18</sup>, quer nas etapas da jornada (figura 3), quer nos arquétipos.

O filme conta-nos a história de Simba, filho do rei Mufasa que, após ser convencido pelo seu tio, Scar, de que seria considerado culpado pelos demais leões da morte do seu pai, decide fugir. Contudo, já adulto, Simba volta para limpar o seu nome e salvar o reino da má gestão feita pelo seu tio.

Neste filme temos Simba como o arquétipo do Herói. Ele possui não um, mas



**Figure 3: Etapas da Jornada do Herói em *The Lion King* (Dewey et al., 1994)**

<sup>18</sup> Christopher Vogler, que trabalhou no desenvolvimento do filme, afirma que o crescimento de Simba é demasiado abrupto, não aproveitando a possibilidade de ter um arco de transformação gradual providenciado pelas etapas da Jornada do Herói. No entanto, não concordamos com tal afirmação. Vimos esse crescimento abrupto da personagem apenas como físico, e não espiritual. Sendo assim, esse crescimento não é o mais importante para a Jornada de Simba.

vários Mentores. No início da narrativa temos Mufasa, Mentor do futuro príncipe. Após a morte deste, surgem mais três Mentores: Rafiki e Timon e Pumba. Estas duas últimas personagens carregam também funções de Pícaro. O arquétipo sombra recaiu sobre a personagem Scar.

Outro elo de ligação entre o *The Lion King* (Dewey et al., 1994) e o *Monomito* é o facto de que o filme está salpicado de elementos ritualistas, como é possível observarmos na personagem de Rafiki, portador de poderes Xamanísticos, o segundo Mentor de Simba, e na própria jornada de Simba, que é, nada mais, nada menos, que um Ritual de passagem, na qual Simba parte uma criança inocente e volta um adulto capaz de subir ao trono do reino.

Passamos de um filme de animação ambientado na Savana para um filme de ficção científica em imagem real. Contudo, apesar das evidentes diferenças, ambos os filmes apresentam elementos em comum, quer seja entre eles, quer seja, com o *Monomito*.

*The Matrix* (Berman, et al., 1999) conta a história de Neo que vive uma vida dupla, de dia é programador e à noite é *hacker*. Após ser detido por uns estranhos agentes, Neo trava conhecimento com Morpheus e Trinity e, através deles, entra no mundo *Matrix*, onde, Neo abraçará o seu destino como sendo o ‘escolhido’.

O filme, no que toca às etapas (figura 4) e aos arquétipos, segue, tal como o filme anteriormente referido, a Jornada do Herói clássico. Também aqui, os sete arquétipos mais recorrentes em obras cinematográficas estão presentes. Temos o Neo como Herói, Morpheus como Mentor e como Guardiã do Limiar, Trinity, para além de uma aliada, é

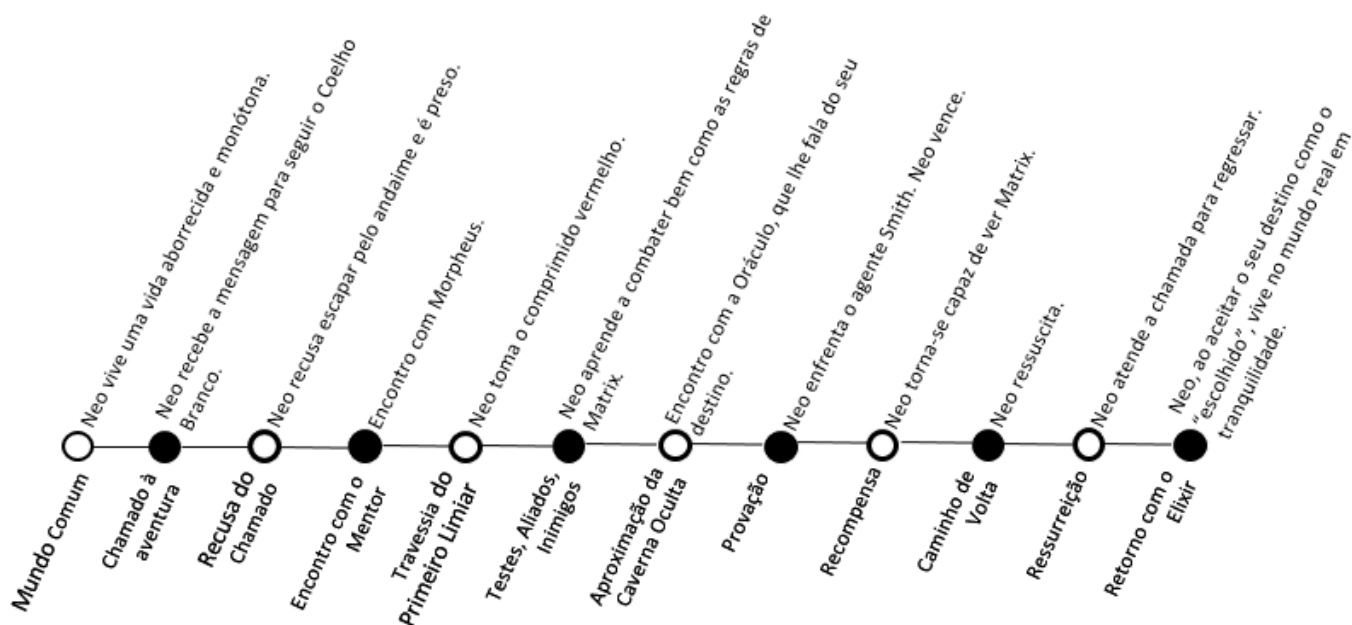


Figure 4: Etapas da Jornada do Herói em *The Matrix* (Berman, et al., 1999)

também o Arauto, que providencia a desequilíbrio na vida de Neo. Cypher contém funções quer do camaleão, sempre a criar dúvidas, quer nos outros membros da equipa, quer no espectador, quer do Pícaro, e ainda o agente Smith como Sombra.

Ambos os filmes tratam o seu protagonista como um messias, alguém que tem já o seu destino traçado, e que tem como jornada 'abraçar', ou não, esse destino.

Tanto *The Lion King* (Dewey et al., 1994) como *The Matrix* (Berman, et al., 1999) foram um grande sucesso comercial e de críticas, sendo assim, podemos afirmar que o Monomito é eficaz, independentemente do género em que a história se insere. No entanto, nas mentes mais céticas, é possível prever uma atitude crítica em relação à utilização, talvez demasiado clássica, do Monomito nestes exemplos.

Também por essa razão, mas não só, iremos apresentar de seguida a análise a *L'enfant* (2005), filma de cariz mais autoral, sem, no entanto, obter um reduzido sucesso comercial e crítico<sup>19</sup>. A escolha deste filme passa, como já anteriormente referimos, pela sua semelhança com o *Rafeiro* (2016) e também, para comprovar a possível utilização, mais subtil e criativa, do Monomito.

Como é possível observar, *L'enfant* (Bronckart et al., 2005) apresenta todas as etapas da jornada do Herói (figura 5), contudo, o mais interessante no filme é o trabalho que os argumentistas fizeram com os arquétipos, mais propriamente com o arquétipo do Herói. Bruno não é um Herói clássico, mas sim um Anti-herói trágico. Ele, após uma série

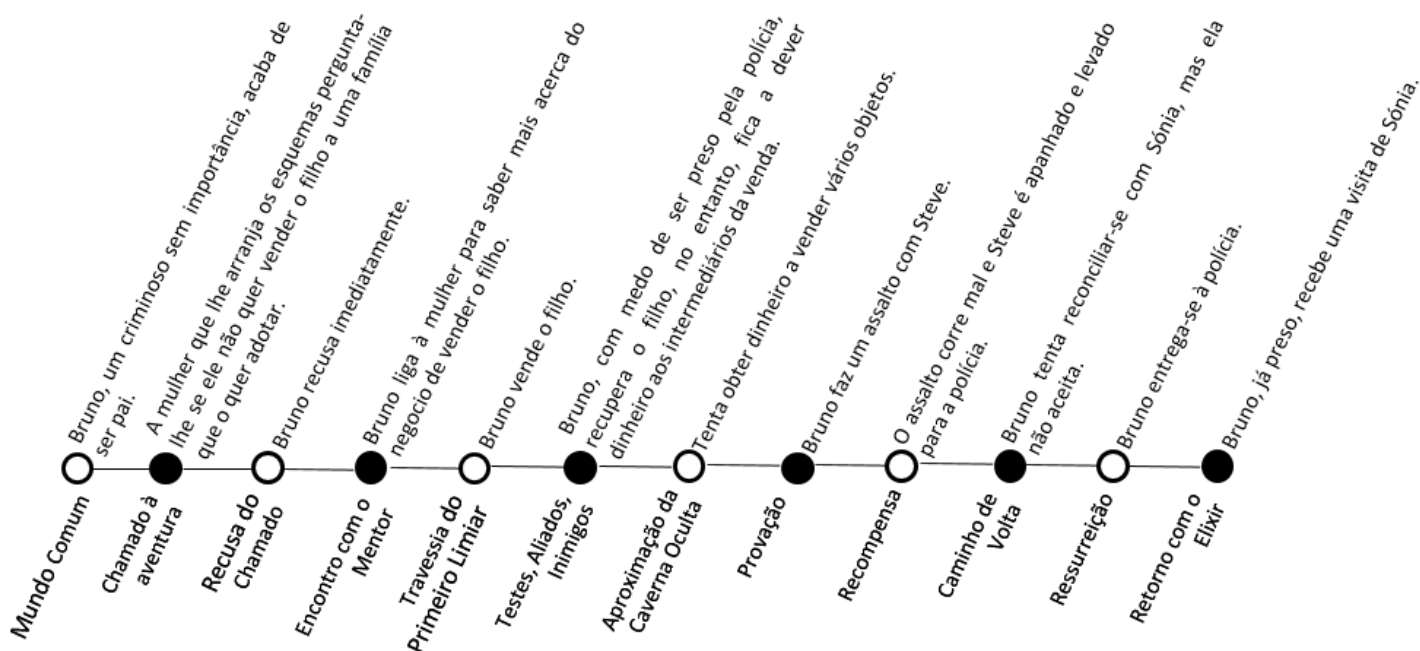


Figure 5: Etapas da Jornada do Herói em *L'enfant* (Bronckart et al., 2005)

de más decisões, inclusive a venda do seu filho, transforma a sua vida numa espiral de

<sup>19</sup> *L'enfant* (2005) foi vencedor de palma d'ouro no festival de Cannes do mesmo ano da sua produção.

problemas, perde a confiança de Sónia, a sua companheira e mãe do seu filho e fica a dever dinheiro às pessoas que anteriormente compraram e, de seguida, devolveram o seu filho.

Outra característica desse trabalho com os arquétipos é que Bruno é, ao mesmo tempo Herói e Mentor de Steve, no entanto, ao estar a guia-lo por 'caminhos duvidosos', consideramos Bruno como um Anti-Mentor, alguém que, em vez de procurar levar o seu aprendiz a seguir uma vida benéfica, o prejudica, aproveitando-se dele e levando-o a praticar crimes.

O arco de transformação de Bruno como Anti-Herói e Anti-mentor culmina no mesmo momento – o assalto que faz com Steve acaba mal e este é preso. De seguida, Bruno entrega-se e a sua jornada termina. Como Mentor Bruno falha a sua jornada, no entanto, como Herói, ele ressuscita, metaforicamente, entregando-se à polícia e ganhando consciência dos seus erros.

Este tratamento dado ao Herói é um exemplo de uma utilização criativa do *Monomito* e das ferramentas narrativas que este proporciona, sem ser necessário cairmos em repetição constante.

De seguida, tendo em conta tudo o que foi explanado anteriormente, iremos fazer a análise da estrutura narrativa do *Rafeiro* (2016), o nosso case-study, fundamentando a eficácia da utilização do *Monomito* no filme em questão, mesmo contando com variações quer da personagem, quer do próprio modelo estrutural, devido às especificidades da nossa proposta de curta-metragem

## 7 O Monomito na curta-metragem *Rafeiro*

A curta-metragem *Rafeiro* (2016) é o projeto final realizado no âmbito do Mestrado em Comunicação Audiovisual, especialização em Produção e Realização Audiovisual. Conta a história de João, um jovem de dezasseis anos que, revoltado com a sua situação familiar, pois, o pai apenas aparece em casa de longe a longe, e pressionado pelo seu amigo Fábio, decide embarcar com ele num assalto a uma mercearia. O assalto corre mal, Fábio foge e João vê-se como único suspeito do crime. Após ter prestado contas com Fábio e saído derrotado desse conflito, João decide fugir. No entanto, ao compreender melhor a sua situação familiar, procura a redenção, ficando em casa pronto para sofrer as consequências.

Ao ser-nos proposto, como uma das opções de projeto final de mestrado, a realização de uma curta-metragem, decidimos aceita-la e embarcar nessa jornada. Juntamente com a realização de uma curta-metragem, era também necessário a elaboração de um ensaio que abordasse um tema relacionado com o filme. Assim sendo, e optando pelo tema do *Monomito* de Campbell, um tema que nos é querido, passámos à escrita do argumento.

A razão pela opção da aplicação do *Monomito* como base estrutural da narrativa, não passa tanto pela sua eficácia comprovada (embora claro que tivemos isso em conta), mas mais pela sua relação com uma série de características presentes no *Rafeiro* (2016):

- Foi nossa opção desde o início querer contar uma história clássica de estrutura ternária, composta por principio, meio e fim. Contudo, sendo este filme uma curta-metragem, não tínhamos tempo para fazer uma apresentação adequada dos personagens e do mundo em que vivem. Daí que, o *Monomito*, devido à sua utilização dos arquétipos existentes na curta-metragem, nos pareceu a melhor forma de passar informação eficazmente sem se perder muito tempo e, sendo o filme algo complexo, sem tornar as personagens planas.
- A ideia de aprendizagem e crescimento da personagem, e a sua passagem de um estado a outro, é o cerne do filme. Sendo assim, existe esta semelhança com a mitologia e com os ritos de passagem, temas que, como já apresentamos anteriormente, estão diretamente relacionados com o *Monomito*.
- A utilização das etapas desta jornada permitiu uma melhor estruturação do filme, bem como uma gradual alteração de estado da personagem principal, criando assim um arco de transformação no nosso Anti-herói.

Agora que já apresentamos as principais razões da utilização do *Monomito* na curta-metragem em questão, iremos passar à sua análise mais aprofundada.

## 7.1 O Rafeiro enquanto rito de passagem

A narrativa contada em *Rafeiro* (2016) tem a ver com a passagem de um adolescente para a idade adulta. Essa mudança de *status* pessoal e social é realizada através de um rito de passagem que é a história que contamos.

Arnold Van Gennep divide os ritos de passagem em três fases: 'A Separação', 'A Margem' e 'Agregação' (já explicadas no capítulo 3, subcapítulo 2 - Ritos de passagem e o Mito do Herói). Após visionarmos a curta-metragem podemos concluir que as três fases se encontram presentes e bem definidas.

A Primeira fase é 'A Separação' e podemos entender como sendo o primeiro ato do filme. Nesta fase, João, além de já estar completamente afastado do seu pai, também se vai afastando progressivamente da mãe, até que se dá por completo a separação com a discussão final na cena nove do filme. A cena seguinte mostra a passagem da primeira para a segunda fase, 'A Margem'.

Nela João atravessa uma série de provações com o intuito de fazer desenvolver na personagem as suas capacidades de adulto. João entra nesta fase já com algumas dúvidas morais acerca do que irá fazer (o assalto), no entanto, decide abraçar a sua jornada e ir até ao fim. Quando se depara sozinho, pois afastou-se dos pais, Sofia mostrou que o sentimento que ele tinha por ela não era recíproco e Fábio traiu-o, João decide fugir. Se o *Rafeiro* (2016) fosse uma longa-metragem e João partisse realmente, aqui dar-se-ia o final de 'A Separação', mas sendo uma curta-metragem, a ideia de fugir desaparece quando João, ao vasculhar na gaveta da mãe para lhe tirar dinheiro, encontra um envelope igual ao que o pai lhe queria dar na cena quatro (figura 6).



**Figure 6: Rafeiro (2016)**

Aqui João decide ficar, iniciando-se assim a última fase do rito de passagem, a 'Agregação', em que o indivíduo participante do rito regressa como adulto completo e dotado do domínio de si próprio. João não foge e deita-se na cama com a mãe, opção que tomámos para sublinhar ainda mais essa 'Agregação', simbolizando assim que João já resolveu os seus problemas com a mãe e está disposto a sofrer as consequências dos seus atos e os novos problemas que daí surgirão (figura 7).



**Figure 7: Rafeiro (2016)**

Tendo Campbell seguido estas etapas, dividindo assim o *Monomito* em três fases idênticas às apresentadas por Gennet nos ritos de passagem, iremos passar à estruturação do *Rafeiro* (2016) de acordo com as etapas da Jornada do herói.

## 7.2 Etapas da jornada de *Rafeiro* e o seu arco de transformação

Devido ao seu tempo reduzido, é impossível incorporar todas as etapas da Jornada em *Rafeiro* (2016). No entanto, optou-se por se ser o mais fiel possível a esta. Outra opção que se tomou foi utilizar etapas tanto da jornada apresentada por Campbell como da adaptação que Vogler fez dela, ajudando assim a uma melhor estrutura na história em questão. Também como consequência das especificidades da narrativa, tomamos a liberdade de alterar a ordem de algumas das etapas (tabela 3).

Etapas da Jornada do Herói na curta-metragem <i>Rafeiro</i> (2016)	
Primeiro ato	
Recusa do Chamado	João recusa a proposta de Fábio (cena 2)
Chamado à aventura	Fábio insiste na sua proposta de assaltar a mercearia (cena 2)
Mundo comum	Presente em todo o primeiro ato
Sintonia com o pai	Encontro entre João e o seu pai (cena 4)
Encontro com Mentor (Anti-Mentor)	João volta a falar do assalto à mercearia (cena 8)
Travessia do primeiro limiar	João foge da escola, saltando o portão (cena 11)
Segundo ato	
Testes, inimigos e aliados	Assalto à mercearia e conseqüente fuga (cena 14), encontro com Sofia (cena 15), descoberta do dono morto e afastamento de Sofia (cena 18)
Provação	Confronto de João com Fábio (cena 20)
Recompensa	Imediatamente após o confronto, apesar de compreender os seus erros, João apenas sofre conseqüências negativas (cena 20 e 21)

Etapas da Jornada do Herói na curta-metragem <i>Rafeiro</i> (2016)	
Terceiro ato	
Caminho de volta	João está na estação ferroviária e decide fugir (cena 21)
Ressurreição	João, no quarto da sua mãe, vê o envelope na gaveta
Retorno com o elixir	João deita-se na cama da mãe, junto dela

**Tabela 3: Etapas da Jornada do Herói na curta-metragem *Rafeiro* (2016).**

Com todas estas alterações pode parecer que forçamos a aplicação deste modelo no filme, no entanto não é isso que se passa. É bom lembrar que tanto Campbell como Vogler afirmam que as etapas podem ser alteradas e até baralhadas, de acordo com a história que se está a contar (PAALANEN, 2012: 9).

O filme começa com o que Vogler chama de 'Imagem de abertura'. Esta tem a função de criar o tom da história que se vai contar e, ao mesmo tempo, atrair a atenção do espectador (VOGLER, 2006: 92-93). Em *Rafeiro* (2016), colocamos João e Fábio, o Herói e o Sombra da nossa história, lado a lado, defronte de um cão (o rafeiro que dá nome ao filme). Nesta cena procuramos fazer duas coisas: criar uma metáfora do filme (o rafeiro representa o João) e ainda fazer uma diferenciação entre as duas personagens pela forma como elas reagem ao animal, já que Fábio pretende agredi-lo com uma pedra, enquanto que João procura dissuadi-lo, sendo a sua reação em vão, pois, Fábio é quem manda no grupo.

A primeira etapa presente em *Rafeiro* (2016). é a 'Recusa do chamado' e, só depois, percebemos qual é a aventura a que ele está a ser chamado: fazer o assalto. Sendo assim, deduzimos que a etapa 'Chamado à aventura' se deu antes dessa cena, durante a elipse entre a imagem de abertura e esta cena.

Com o passar de Sofia, a rapariga por quem ele tem um interesse amoroso, João é levado dali e apresenta-se assim a etapa 'Mundo comum'. Esta etapa está presente em diversos momentos, pois, é importante mostrar vários elementos da vida de João para compreender a história que iremos contar. Sendo assim, ela está praticamente espelhada por todo o primeiro ato.

A terceira etapa apresentada no filme é a 'Sintonia com o Pai'. Esta etapa faz parte da Jornada apresentada por Campbell e surge normalmente na segunda fase, 'descida, iniciação, penetração'. Contudo, foi necessário coloca-la no primeiro ato, pois, a relação

que João tem com o pai faz parte do conflito interno do filme. Nesta etapa o pai tenta oferecer um envelope ao filho, contudo, João recusa essa oferenda. No entanto, como iremos ver mais à frente, essa oferenda será um elemento importante para a redenção de João e a consequente resolução do filme.

Nesta mesma etapa mostramos a relação que João tem com a sua mãe. Vemos aqui que o pai é visto como o intruso externo nessa relação. Tal como Freud refere, a origem do mito do herói é o abandono familiar, neste caso, por parte do pai (POLI, 2005: 213).

De seguida temos o ‘encontro com o Mentor’, ou, neste caso, com o Anti-mentor, o Fábio. Como iremos ver mais à frente, algumas das personagens em *Rafeiro* (2016) apresentam as funções de mais que um arquétipo. Aqui, Fábio procura convencer João, mais uma vez, a realizar o assalto com ele. A constante insistência de Fábio, juntamente com o estado frágil da relação que João tem com a sua mãe, é o suficiente para o fazer aceitar a aventura, que se dá na ‘Travessia do primeiro limiar’.

Como forma de sublinhar esta etapa, devido à sua importância, optou-se por utilizar uma imagem metafórica que retratasse exatamente essa travessia (figura 8). Sendo assim, colocamos João a fugir da escola e a saltar o portão dela para ir ter com Fábio. Atravessar esse portão representa a passagem para um mundo novo. O telemóvel de João toca e ele vê que é uma chamada da mãe. João fica indeciso se deve ou não atender a chamada. Colocamos esta chamada aqui de forma a criar mais indecisão no nosso Herói. João olha para Fábio e, no plano seguinte, um POV de João, vemos Fábio à sua espera e uma viatura da polícia a passar por trás dele (mais um sinal de aviso a João), no entanto, João acaba por desligar a chamada e seguir a sua jornada.



**Figure 8: Rafeiro (2016)**

Quando João atravessa o portão, o ponto de vista da câmara fica no lado de cá, de forma a mostrar que, a partir daquele momento, João está preso com Fábio naquele mundo e que já não há ponto de retorno (figura 9).



**Figure 9: Rafeiro (2016)**

Inicia-se assim o segundo ato do filme. A primeira etapa deste ato designa-se por 'testes, inimigos e aliados' e é nela que o Herói identifica os seus apoiantes e os seus oponentes e aprende as regras desse 'novo mundo' onde se move. No *Rafeiro* (2016), essa etapa dá-se da cena treze à dezoito, ou seja, em todas as cenas com uma relação direta com o assalto. Nesta etapa, João compreende que Sofia não nutre do mesmo sentimento que ele nutre por ela e que Fábio, que ele achava ser o seu amigo, não é bem quem ele achava ser, pois, nunca pensou que Fábio fosse capaz de tal atitude violenta contra o dono da mercearia.

De seguida, saltamos a etapa 'Aproximação à caverna oculta' e passamos para a 'Provação'. Nesta etapa João vai acertar contas com Fábio, questionando-o do porquê da sua reação violenta e da sua necessidade de se entregar, pois, Sofia viu-o no local do crime e entendeu João como o verdadeiro autor do crime. Fábio reage de forma violenta, como já seria de se esperar, depois da sua reação com o dono da mercearia. Dá-se aqui o confronto do Herói contra o Sombra. contudo, ao contrário do que é normal numa jornada clássica (o Herói sair vencedor), o nosso Herói sai derrotado, consequência de todas as más opções que tomou, situação possível tal como foi apresentado anteriormente no arco de transformação do Anti-herói.

Na 'Provação', o argumentista tem duas opções, pode criar uma crise central ou uma crise retardada, tudo depende do local na narrativa onde coloca a 'Provação' (VOGLER, 2006: 159-160). No caso do *Rafeiro* (2016), optámos por criar uma crise retardada. Assim, tanto aumentamos o suspense, como o tempo para a sua preparação.

A etapa 'Recompensa' dá-se imediatamente a seguir ao confronto. Ao contrário da jornada clássica, em que o Herói recolhe os louros da sua vitória, João apenas reconhece os erros que fez. Poderíamos considerar uma consequência positiva, não fosse a situação precária de João. Inicia-se assim a passagem para o terceiro e último ato do filme.

No 'Caminho de volta', João regressa à estação dos comboios sem saber muito bem o que fazer. Aqui surge novamente o rafeiro como metáfora da situação de João. Nesta etapa, o Herói inicia o seu retorno ao mundo comum, no entanto ainda existem muitos perigos. No caso do *Rafeiro* (2016), os perigos não passam só por algo físico, como inimigos, mas sim como os medos internos do Herói. Neste caso, João receia sofrer as consequências dos seus atos. Sendo assim, ao ver passar o comboio, João tem a ideia de fugir de casa.

Quando, após já ter preparado tudo para a fuga, João vai à gaveta da mãe procurar mais dinheiro, abre a caixa que ela lhe tirou das mãos (na cena sete) e vê um envelope igual ao que o pai lhe deu, dá-se a 'Ressurreição'. É nesta etapa que João altera completamente de estado, tornando-se uma pessoa diferente. João compreende melhor a sua situação familiar (torna-se mais sábio) e a razão pela qual a sua mãe continua aceitar o seu pai. Sendo assim, João pousa o envelope, fecha a gaveta e deita-se na cama ao lado da mãe. Aqui dá-se a última etapa da Jornada, o 'Retorno com o elixir'. João decide ficar e assumir as consequências dos seus atos.

### 7.3 Jogos de máscaras com os arquétipos em *Rafeiro*

Devido à curta duração da curta-metragem *Rafeiro* (2016) e às suas especificidades intrínseca, não pudemos utilizar, nem seria necessário, os sete arquétipos mais comuns da Jornada do Herói: o Herói, o Mentor, o Guardião do limiar, o Arauto, o Pícaro, o Camaleão e o Sombra. Contudo, de forma a tornar as personagens desta história mais complexas e interessantes, aglutinamos mais do que um arquétipo em cada uma e, indo ainda mais longe, mais do que uma das personagens partilham as funções de um mesmo arquétipo. Iremos de seguida analisar individualmente cada uma das personagens (tabela 4).

Personagens e os respectivos arquétipos em <i>Rafeiro</i> (2016)	
João	Anti-herói trágico
Fábio	Anti-mentor; Sombra; Camaleão

Personagens e os respectivos arquétipos em <i>Rafeiro</i> (2016)	
Mãe	Mãe; Mentor
Pai	Pai; Arauto; Herói caído e ferido
Sofia	Camaleão

**Tabela 4: Personagens e os respectivos arquétipos em *Rafeiro* (2016).**

João é o Herói do *Rafeiro* (2016), no entanto, apesar de ser a sua jornada contada no filme, ele não é um Herói comum. Ele é Anti-Herói trágico, um derivado do arquétipo do Herói com alterações substanciais, como já explicámos anteriormente. Sendo assim, João parte à aventura, não com o intuito de, através de uma proeza, quer física, quer espiritual, regressar com um bem maior para a sua comunidade, mas sim, aceita a sua Jornada por motivos egoístas, como uma espécie de vingança pela sua situação familiar. João segue também as funções psicológicas e narrativas próprias deste arquétipo. Se no início João representa apenas o id, no final da narrativa, João representa já as três instancias da mente humana: id, ego e superego. Ou seja, dá-se o crescimento e a mudança de estado da personagem.

Fábio é composto por funções de mais do que um arquétipo. No início da Jornada, mostra-se como sendo, mais que um aliado, um Mentor. No entanto, a jornada do João ao ser a jornada de um Anti-Herói trágico, Fábio funciona mais como um Anti-Mentor. Ele sabe as regras do 'mundo novo', e guia João, não em direção à sabedoria, mas sim em direção ao mundo do crime e da violência, fornecendo-lhe as informações necessárias para tal. Por isso, logo após o assalto, Fábio transforma-se no Sombra. Se enquanto Anti-Mentor, ele representava o que João almejava ser, como Sombra ele representa o seu lado mais obscuro, aquilo em que João se poderia ter tornado caso seguisse aquela vida.

Ao não ser quem aparenta, Fábio transporta consigo uma das funções do arquétipo Camaleão que é criar duvidas acerca da lealdade dele para com o Herói e a sua Jornada.

A personagem da mãe é, acima de tudo, o arquétipo Mãe. É pela atenção dela que João cria conflitos com o pai e é, ao mesmo tempo, dela que ele se quer separar para se tornar um adulto mais consciente de si mesmo e das suas capacidades enquanto adulto. A Mãe representa também a segurança e o conforto do ventre materno, por isso, João, no final do filme procura alívio e conforto junto dela.

Noutros momentos, a mãe adquire funções do arquétipo Mentor, nomeadamente a de ser a consciência do Herói. É ela quem avisa João de que tudo o que fazemos tem consequências, quase como uma profecia do que iria acontecer.

A personagem do pai é, estando em sintonia com a anterior, o arquétipo do Pai. Ele representa o elemento externo na relação que João tem com a mãe, ou seja, o elemento desestabilizador. Sendo assim, podemos considerá-lo também como sendo o Arauto. É ele, sem dúvida, que acaba com o equilíbrio na vida de João e uma das principais razões para João aceitar o chamado à aventura. Apresentamos também o pai aleijado, necessitado do auxílio de muletas para se movimentar, com a intenção de criar uma ligação com a armadura enferrujada do Herói ferido. Propomos então ver o pai como um Herói caído, alguém que falhou na sua jornada e que sofreu as consequências de tal.

Por último, temos a personagem de Sofia. Ela representa o objeto de desejo de João. O seu arquétipo é o do camaleão. João ilude-se e confunde a simpatia de Sofia com um sentimento idêntico ao que ele sente por ela (animus e anima). Depois do assalto, na etapa Provação, João compreende que Sofia o vê apenas como um qualquer.

No caso do Sofia, optámos por fazer uma alteração ao arquétipo do Camaleão. Enquanto que normalmente este arquétipo tem noção de estar a manipular o Herói, uma manipulação muitas vezes de cariz sexual, Sofia não toma nenhuma atitude em relação a João com esse intuito. Sendo assim, podemos dizer que a culpa de Sofia executar a função do arquétipo do Camaleão é unicamente de João.

Após todas estas explicações, podemos compreender o porquê da escolha da utilização do Monomito como base estrutural do *Rafeiro* (2016)

## 8 Conclusão

O presente ensaio propôs comprovar a eficácia da utilização do Monomito na curta-metragem *Rafeiro* (2016) e, ao mesmo tempo, procurar compreender as consequências de ser utilizado um anti-herói como protagonista, contrariando uma das premissas que caracteriza a Jornada do herói clássica, com esta alteração procurou-se compreender as consequências desta variação na composição deste arquétipo de personagem, no *Monomito* em geral e no filme *Rafeiro* (2016) em particular.

Foi utilizado como estrutura narrativa o *Monomito* e, como tal, foi necessário analisar conceitos como Narratologia e Estruturas Narrativas. Posto isto, identificamos Narratologia como a área de reflexão que se concentra no estudo de narrativas, literárias ou não, como o cinema, a banda desenhada e o teatro, e estruturas narrativas numa tentativa de aproximar o estudo artístico, muitas vezes associado a um carácter subjetivo, ao estudo científico, de carácter objetivo, aplicando uma abordagem mais estruturalista à análise de narrativas.

Sendo a essência deste ensaio o cinema o nosso foco passou pelas estruturas narrativas do cinema clássico. Para tal, foi importante compreender os conceitos de estruturas narrativas como Paradigma e *Archplot*, criados por Syd Field e Robert McKee, respetivamente, e entender as semelhanças, quer entre eles, quer com a Jornada do Herói. Tal entendimento permitiu-nos chegar à conclusão de que a Jornada do Herói seria a melhor opção na estruturação da curta-metragem *Rafeiro* (2016), devido à sua flexibilidade e adequação à intriga do filme em contraponto com as restantes Estruturas anteriormente referidas. Enquanto as duas primeiras estruturas analisada nos pareceram demasiado 'rígidas', o Monomito, devido às suas características, permite-nos manipula-lo de acordo com as necessidades da história de *Rafeiro* (2016).

Através do estudo do *Monomito* e das suas etapas que constituem a Jornada do Herói, bem como a sua relação com os Ritos de passagem, todos eles elementos fulcrais no filme *Rafeiro* (2016), foi possível justificar a escolha deste modelo como a estrutura narrativa mais eficaz, já que a narrativa da curta-metragem em questão é, ela própria, um ritual de passagem, pois, a personagem João, que começa como um anti-herói, centrado numa atitude de revolta e muito pouco consciencioso dos seus atos, termina a sua Jornada num estado superior, pois, ganha consciência do seu lugar no mundo (comunidade) e, conseqüentemente, no seio da sua própria família.

De resto, a ideia de família, com um pai como membro externo, na relação do filho com a mãe, é um dos elementos dramáticos mais evidentes no *Rafeiro* (2016). Ela tem

como base o mito de Édipo e a sua relação com o trauma como elemento fundamental do mito do Herói.

Prosseguindo o raciocínio, a nossa atenção recaiu sobre os arquétipos um conceito de Carl G. Jung que inspirou decisivamente Joseph Campbell. Através do trabalho destes dois estudiosos e do estudo das funções, quer psicológicas, quer dramáticas, dos arquétipos a utilização destes no *Rafeiro* (2016) foi com base na sua universalidade, justamente relacionada com o inconsciente coletivo, e que permite uma maior eficácia na transmissão de informação no decorrer da intriga, bem como uma mais fácil identificação, por parte do espectador, com as suas personagens, e principalmente, com o protagonista.

O estudo dos arquétipos mais recorrentes em obras cinematográficas possibilitou apresentarmos as diferenças entre o arquétipo de Herói e o seu oposto, ou derivado: o Anti-herói. Percebendo assim que as suas variações mais evidentes são o motivo da sua partida no início da Jornada, assim como a sua relação com o Mentor e o evidente arco de transformação que o atinge, fazendo-o mudar decisivamente no final do filme. Em consequência da explicação de cada uma dessas diferenças, percebemos que João, a personagem principal de *Rafeiro* (2016), é, de facto, um Anti-Herói, já que ele parte na sua Jornada, não por um motivo altruísta, mas sim por um motivo egoísta. A sua relação com Fábio, o seu antagonista e *Anti-Mentor*, é bem diferente da do Herói tradicional e, como consequência destas duas alterações, no seu arco de transformação, ele adquire um estado superior, não por o procurar, mas sim, como consequência de todas as suas más decisões.

Justificado pelas vicissitudes e particularidades que levaram às alterações feitas em *Rafeiro* (2016), procurámos criar um herói fora do comum, numa situação pouco tradicional, sem, contudo, deixar de provar a eficácia e flexibilidade do *Monomito* na curta-metragem *Rafeiro* (2016) (e no cinema em geral), escapando assim a uma repetição descuidada e, já agora, pouco criativa, banalizada em muitos filmes de cariz mais comerciais.

Terminamos este ensaio com a noção de que o *Monomito* é uma estrutura narrativa utilizável com grande eficácia tanto em longas-metragens como em curtas-metragens, apesar de que, nesta última é necessário, por vezes, a realização de pequenas alterações como por exemplo a supressão de etapas ou alteração da ordem das mesmas.

Numa investigação futura, seria benéfico para o estudo desta área da dramaturgia fílmica, a realização de uma pesquisa mais exaustiva que permitisse uma análise do padrão que caracteriza filmes de longa-metragem que se inspiram no *Monomito*, como

base estrutural, mas que fujam à repetição do seu modelo mais esquemático e tradicional, como o fizemos, embora num filme de curta-metragem.

Contudo, ao longo da nossa investigação, ficámos com uma certeza: tratando-se de longas ou curtas-metragens, com estruturas mais próximas ou mais afastadas do *Monomito*... Cada Herói, em cada Jornada, procura sempre o seu lugar no mundo.

## 9 Bibliografia

- ALTIER, D. P. (2004), *O Argumento cinematográfico*. Lisboa: Edições Texto e Grafia.
- ARANTES, A. C. (2008), *O Estatuto do Anti-Herói: Estudo da Origem e Representação, em Análise Crítica do Satyricon, de Petrônio e Dom Quixote, de Cervantes*. Tese de Mestrado, Maringá, Universidade Estadual de Maringá.
- CAMPBELL, J. (1990), *O Poder do Mito / Joseph Campbell, com Bill Moyers*. São Paulo: Editora Palas Athena.
- CAMPBELL, J. (1972), *El héroe de las mil caras*. Mexico: Fondo de Cultura Económica.
- FIELD, S. (2005), *Screenplay - The foundations of the screenwriting*. S.L.: Delta.
- JUNG, C. G. (2002), *Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo*. Rio de Janeiro: Editora Vozes.
- JUNG, C. G. (1964), *O Homem e Seus Símbolos*. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira.
- MARTINEZ, M. (2008), *Jornada do Herói: a estrutura narrativa na construção de histórias de vida em jornalismo*. São Paulo: Annablume.
- MCKEE, R. (1997), *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. Nova Iorque: Regan Books.
- PAALANEN, P. (2007), *Batman - A hero of the American monomyth*. Tese de Bacharelato, Helsínquia, Arcada University of Applied Sciences.
- PAGNAN, C. L. (2007), *Estruturalismo e Narrativa*. Artigo de revisão, São Paulo, Universidade Estadual Paulista / Universidade Norte do Paraná.
- POLI, C. M. (2005), *Clinica da Exclusão: A construção do fantasma e o sujeito adolescente*. São Paulo: Casa do Psicólogo Livraria e Editora Ltda.
- PROPP, V. (2001), *Morfologia do Conto Maravilhoso*. São Paulo: Forense Universitária.
- REIS, C.; LOPES, A. C. M. (2007), *Dicionário de Narratologia*. Coimbra: Almedina.
- TRAPP, A. N. (2007), *A interpretação da arteterapia no resgate do feminino essencial*, Rio de Janeiro, Universidade Castelo Branco.
- VOGLER, C. (2006) *A Jornada do Escritor: Estruturas Míticas para escritores*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

## 10 Webgrafia

- AMADO, André Miele, A Busca pelo Sagrado: O Mito do Herói e os Ritos de Passagem. Disponível em: <http://www.abhr.org.br/wp-content/uploads/2008/12/amado-andre-miele.pdf> [consultado em: 07/08/2016]
- CUNHA, Marcus Vinícius, Freud: Psicanálise e Educação. Disponível em: <https://cld.pt/dl/download/35e169b9-a79a-4dce-af9e-213643c16319/FreudPsican%C3%A1lise%20e%20Educa%C3%A7%C3%A3o.pdf> [consultado em: 11/08/2016]
- KADIROGLU, Murat (s.d.), A Genealogy of Antihero. Disponível em: <http://dergiler.ankara.edu.tr/dergiler/26/1748/18584.pdf> [consultado em 08/09/2016]
- MAZAREM, Paulo (2015), Paul Ricoeur Na Mira do Estruturalismo, Sim ou Não?: Retratações. Disponível em: <http://profpaulomazarem.blogspot.pt/2015/04/paul-ricouer-na-mira-do-estruturalismo.html> [consultado em 01/09/2016]
- RODOLPHO, Adriane Luisa (2004), Rituais, Ritos de Passagem e de Iniciação: Uma Revisão da Bibliografia Antropológica. Disponível em: [http://www3.est.edu.br/publicacoes/estudos\\_teologicos/vol4402\\_2004/et2004-2arodolpho.pdf](http://www3.est.edu.br/publicacoes/estudos_teologicos/vol4402_2004/et2004-2arodolpho.pdf) [consultado em: 07/08/2016]
- SALATIEL, José Renato (2008), Quais as Origens desse Método de Análise. Disponível em: <http://educacao.uol.com.br/disciplinas/filosofia/estruturalismo-quais-as-origens-desse-metodo-de-analise.htm> [consultado em: 01/09/2016]
- VIEIRA, André Guirland, Do Conceito de Estrutura Narrativa à sua Crítica. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/prc/v14n3/7845.pdf> [consultado em 03/06/2016]
- Video: Akira Kurosawa's great advice to aspiring filmmakers. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=r-McmgQbee0> [consultado em: 07/09/2016]

## 11 Filmografia

- AZIZ, R. (prod.), DICAPRIO, L. (prod.), MCFARLAND, J. (prod.), SCORSESE, M. (prod.), TILLINGER, E. (prod.) & SCORSESE, M. (real.). (2013). *The Wolf of Wall Street* [Filme]. E.U.A.: Red Granite Pictures, Appian Way, Sikelia Productions, EMJAG productions.
- BAUM, R (prod.), SENNÉ, P. (prod.) & GODARD, J. (real.). (1967). *Weekend* [Filme]. França, Itália: Comacico, Les Films Copenic, Lira Films, Cinecidi.
- BERMAN, B. (prod.), CRACCHIOLO, D. (prod.), MASON, A. (prod.), OSBORN, B. M. (prod.), SILVER, J. (prod.), STOFF, E. (prod.), WACHOWSKI, L. (prod.), WACHOWSKI, L. (prod.) & WACHOWSKI, L. (real.), WACHOWSKI, L. (real.). (1999). *The Matrix* [Filme]. E.U.A.: Warner Bros. Village Roadshow Pictures, Groucho II Film Partnership, Silver Pictures.
- BLANK, H. (prod.), WALLIS, H. B. (prod.) & HUSTON, J. (1941) *The Maltese Falcon* [Filme]. E.U.A.: Warner Bros..
- CERVI, T. (prod.), GELMETTI, V (prod.) & ANTONIONI, M. (real.). (1964). *Il Deserto Rosso* [Filme]. Itália, França: Film Duemilia, Federiz, Francoriz Production.
- CERVI, T. (prod.), GELMETTI, V (prod.). & ANTONIONI, M. (real.). (1966). *Blow up* [Filme]. UK, Itália, E.U.A.: Bridge Filmes, Carlo Ponti production, Metro-Goldwyn- Mayer.
- DARDENNE, J. (prod.), DARDENNE, L. (prod.), FREYD, D. (prod.) & DARDENNE, J. (real.), DARDENNE, L. (real.). (2005). *L'enfant* [Filme]. Bélgica, França: Les Films du Fleuve, Archipel 33, Radio Télévision Belge Francophone, Arte France Cinéma.
- DEWEY, A. (prod.), HAHN, D. (prod.), MCARTHUR, S. (prod.), SCHUMACHER, T. (prod.) & ALLERS, R (real.), MINKOFF, R. (real.). (1994). *The Lion King* [Filme]. E.U.A.: Walt Disney Pictures, Walt Disney Feature Animation.
- KURTZ, G. (prod.) & LUCAS, G. (real.). (1977). *Star Wars* [Filme]. E.U.A.: Lucasfilm, Twentieth Century Fox Film Corporation.
- SILBERMAN, S. (prod.) & BUÑUEL, L. (real.). (1972). *Le Charme Discret de la Bourgeoisie* [Filme]. França, Espanha: Greenwich Film Productions.
- WARNER, L. J. (prod.), HAWKS, H. (prod.) & HAWKS, H. (real.). (1946). *The Big Sleep* [Filme]. E.U.A.: Warner Bros..