

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE UBERLÂNDIA
INSTITUTO DE FILOSOFIA**

ALINE FERREIRA MAGALHÃES

SEPARAÇÃO: A PRIMEIRA ETAPA DA JORNADA HEROICA

**UBERLÂNDIA/MG
2023**

ALINE FERREIRA MAGALHÃES

SEPARAÇÃO: A PRIMEIRA ETAPA DA JORNADA HEROICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Filosofia da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), como requisito para obtenção do título de bacharel e licenciatura em Filosofia.

Orientador: Prof. Dr. José Benedito de Almeida Júnior

**UBERLÂNDIA/MG
2023**

ALINE FERREIRA MAGALHÃES

SEPARAÇÃO: A PRIMEIRA ETAPA DA JORNADA HEROICA

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Filosofia da Universidade Federal de Uberlândia (UFU), como requisito para obtenção do título de bacharel e licenciatura em Filosofia.

Uberlândia, de de 2023.

Banca Examinadora:

Prof. Doutor José Benedito de Almeida Júnior, UFU/MG (Orientador)

Prof.^a Mestra Carolina Silva de Almeida, UFU/MG

UBERLÂNDIA/MG

2023

Para Ione e Alice

AGRADECIMENTOS

Meus agradecimentos, ao meu orientador, o Professor Doutor José Benedito de Almeida Júnior, com sua experiência me guiaram em todos os momentos do trabalho. Obrigada pelos ensinamentos; acolhimento e paciência. Principalmente, por não deixar eu desistir do curso; e pela sua orientação e apoio durante boa parte da minha jornada acadêmica na graduação.

Sou grata, também, a Professora Mestra Carolina Silva de Almeida pelo carinho e disponibilidade em participar desse momento importante.

Agradeço, aos membros (os técnicos e corpo docente) do Instituto de Filosofia da Universidade Federal de Uberlândia, que ajudaram durante a trajetória acadêmica.

Também, sou grata, a minha família que contribuíram na minha formação humana e acadêmica.

Por fim, agradeço a contribuição de todas as pessoas que tornaram esse momento possível.

“[...] eu não sabia de que se tratava, mas reconheci o vocabulário. Um após outro.”

(CAMPBELL, 1990, p. 11).

RESUMO

O propósito do texto é analisar o conceito da jornada do herói, também conhecido como *monomito*, desenvolvido por Joseph Campbell. Este caminho será realizado em conjunto com várias outras fontes de pesquisas, como: *A Jornada do escritor*, do analista de histórias Christopher Vogler, que trabalha as narrativas contemporâneas em mídias como o cinema e televisão. Além disso, consideramos o conceito de arquétipo relacionado ao inconsciente coletivo, como proposto pelo médico Carl Gustav Jung, baseado no livro *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Para realizar este estudo, nós apresentaremos e analisaremos o conceito de arquétipo e seu papel ou função na construção de personagens, assim com sua contribuição para o desenvolvimento da narrativa durante a primeira etapa da jornada heroica por Joseph Campbell, em sua obra *O herói de mil faces*, fundamento teórico para esta pesquisa. Portanto, o trabalho servirá como ponto de partida, para o nosso referencial teórico para pesquisa posterior.

Palavras-chave: Arquétipo. Jornada Heroica. Monomito. Narrativa. Primeira Etapa.

ABSTRACT

The purpose of the text is to analyze the concept of the hero's journey, also known as the *monomyth*, developed by Joseph Campbell. This path will be realized in conjunction with various other research sources, such as: *The writer's journey*, by story analyst Christopher Vogler, which works contemporary narratives in media like cinema and television. Also, we will consider the concept of archetype related of the collective unconscious, as put forth by the doctor Carl Gustav Jung, based on book *The archetypes and the collective unconscious*. To carry out this study, we will present and analyze the concept of the archetype and its part in character development, well as its contribution to narrative development during the first stage of the heroic journey by Joseph Campbell's work *The hero with a thousand faces*, theoretical foundation for this research. Therefore, the work will serve as starting point, for our theoretical framework for subsequent research.

Keywords: Archetype. Heroic Journey. Monomyth. Narrative. First Stage.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 01-	Diagrama da Jornada	15
Figura 02-	Escultura: Hércules mata duas serpentes	20
Figura 03-	Pintura: Sibila de Cumas guia Eneias	23
Figura 04-	Foto do afresco: Mercúrio aparece para Eneias	25
Figura 05 -	Ilustração: O cão, Cérbero	28
Figura 06-	O Chamado de Chihiro	33
Figura 07-	A Recusa do Chamado de Chihiro	35
Figura 08-	Fotografia do fólio: Desenho do Cabo Peloro	37
Figura 09-	Lo'ak é engolido por Tulkun	39
Figura 10-	O Compactador de Lixo	40

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	10
CAPÍTULO 1 A JORNADA	12
1.1 A Similaridade Arquetípica nos Mitos	13
1.2 O Mito do Herói e a Jornada do Herói	14
1.3 A Jornada	15
CAPÍTULO 2 PERSONAGENS ARQUETÍPICOS	18
2.1 Herói	19
2.2 Ancião	21
2.3 Arauto	24
2.4 Guardião do Limiar	26
CAPÍTULO 3 PRIMEIRO MOMENTO ARQUETÍPICO DA AVENTURA: A SEPARAÇÃO	30
3.1 O Chamado da Aventura	31
3.2 A Recusa do Chamado	33
3.3 O Auxílio Sobrenatural	35
3.4 A Passagem pelo Primeiro Limiar	36
3.5 O Ventre da Baleia	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	41
REFERÊNCIAS	42

INTRODUÇÃO

O objetivo do trabalho é apresentar o conceito da jornada do herói ou *monomito* e suas etapas (o primeiro momento arquetípico da aventura: A separação), presentes na obra *O herói de mil faces*, do mitólogo Joseph Campbell, publicada pela primeira vez em 1949.

Campbell chama de *monomito* a jornada cíclica, dividida em três estágios (separação, iniciação e retorno) a jornada mitológica que todo herói ou heroína passa para cumprir sua aventura. Como destaca “Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes.” (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Especialmente as leituras e troca de conhecimento com meu orientador o Professor Doutor José Benedito de Almeida Júnior, me guiaram nas reflexões e a escrita do trabalho. Assim, o interesse para o desenvolvimento da pesquisa nasceu diante, das orientações e conversas com o professor, sobre narrativas míticas, e principalmente, sobre a jornada de heróis e heroínas. Consequentemente, um dos grandes temas do mito, que é arquetípico e atemporal. A trajetória seja do herói e ou da heroína conduziram meus estudos.

Baseado, sobretudo, nas obras do estudioso de mitologia Joseph Campbell, que fala sobre o tema da jornada do herói¹ ou *monomito*; e outros escritos que tratam sobre mitos e mitologias. Por exemplo, o escritor e analista de narrativas, Christopher Vogler, que em sua obra *A jornada do escritor*, ao estudar *O herói de mil faces* de Joseph Campbell, buscou analisar o conceito da jornada do herói criando sua própria estrutura da aventura arquetípica, principalmente, através das narrativas contemporâneas, no cinema e televisão.

Em resumo, os objetivos da pesquisa são: **NO CAPÍTULO 1 – A JORNADA:** Procuraremos tendo como base as leituras em Joseph Campbell, compreender a jornada do herói ou *monomito*; investigando termos como o conceito de arquétipo do médico Carl Gustav Jung; que é fundamental para a criação do que Campbell denomina de jornada do herói.

¹ Destacamos que Joseph Campbell, em sua obra *O herói de mil faces*, enfatiza a jornada do herói; com foco sobre um único gênero predominante; do herói masculino. No entanto, é importante destacar que a jornada do herói, é igualmente aplicável tanto a protagonistas masculinos quanto femininos. Campbell foi omissivo ao dar destaque somente a jornada, como uma jornada do herói masculino. No entanto é importante reconhecer que existem, inúmeras heroínas, que também trilham as suas próprias jornadas. Assim, a jornada não deve ser delimitada a um único gênero.

NO CAPÍTULO 2 - PERSONAGENS ARQUETÍPICOS: Analisaremos e descreveremos alguns personagens arquetípicos que são essenciais nas histórias (nos mitos, nas lendas, nos contos de fadas²), e existem em várias narrativas; e que são descritos no *O herói de mil faces* de Joseph Campbell, relacionando a obra *A jornada do escritor*, escrita por Christopher Vogler. Os personagens descritos e estudados são: Herói; Ancião; Arauto e o Guardiã do limiar.

NO CAPÍTULO 3 - PRIMEIRO MOMENTO ARQUETÍPICO DA AVENTURA: A SEPARAÇÃO: Analisamos e descrevemos o primeiro momento arquetípico da jornada do herói, formulada por Joseph Campbell no *O herói de mil faces*, ou seja, a separação ou a partida dividida em: O chamado da aventura; A recusa do chamado; O auxílio sobrenatural; A passagem pelo primeiro limiar e O ventre da baleia.

² De acordo com o filósofo e estudioso de mitologia José Benedito de Almeida Júnior, em sua obra *Introdução à mitologia* (2014), os mitos e as lendas narram a origem de costumes ou elementos da natureza. Mas, os mitos são narrativas de histórias que dão base para os rituais de caráter religiosos. Já as lendas e os contos de fadas narram histórias que transmitem aprendizagens com conteúdo de caráter moral que comunicam as “lições para vida”. Portanto, as lendas e os contos de fadas não são histórias que dão base aos ritos. Ler: (ALMEIDA JÚNIOR, 2014, p. 22-23).

CAPÍTULO 1

A JORNADA

1.1 A Similaridade Arquetípica nos Mitos

Joseph Campbell, quando criança, demonstrou interesse sobre várias histórias, principalmente mitos indígenas e lendas. Mais tarde, se tornou um pesquisador no campo da mitologia comparada³. Ele começou a estudar e comparar vários mitos, percebendo as suas semelhanças por meio dos paralelos que realizava ao analisar as diferentes narrativas.

Portanto, Campbell começou a perceber elementos em comum em várias histórias, denominados de arquétipos. Segundo o mitólogo, em *O poder do mito*⁴ ao conceder uma entrevista ao jornalista Bill Moyers:

MOYERS: Como você explica essas similaridades?

CAMPBELL: [...] Uma é que a psique humana é essencialmente a mesma, em todo o mundo. [...] A partir desse solo comum, constitui-se o que Jung chama de arquétipos, que são as ideias em comum dos mitos.

MOYERS: Que são arquétipos?

CAMPBELL: São ideias elementares, que poderiam ser chamadas ideias “de base”. Jung falou dessas ideias como arquétipos do inconsciente. “Arquétipo” é um termo mais adequado, pois “ideia elementar” sugere trabalho mental. Arquétipo do inconsciente significa que vem de baixo. [...]

Em todo o mundo e em diferentes épocas da história humana, esses arquétipos, ou ideias elementares, aparecem sob diferentes roupagens. As diferenças nas roupagens decorrem do ambiente e das condições históricas (CAMPBELL, 1990. p. 53-54).

Joseph Campbell foi influenciado principalmente pela psicanálise criada por Sigmund Freud e pelo conceito de arquétipo⁵ correlato ao inconsciente coletivo de Carl Gustav Jung⁶. Embora tenha sido adepto de algumas ideias de Freud no início, Jung acabou desenvolvendo

³ Mitologia comparada, segundo o estudioso José Benedito de Almeida Júnior, na obra *Introdução à mitologia* (2014); são elementos semelhantes (arquetípicos) presentes em culturas diferentes, como o mito do surgimento do ser humano (antropogonias), que cada cultura conta à sua maneira, sobre a sua origem para seu povo. Ler: (ALMEIDA JÚNIOR, 2014, p. 18)

⁴ *O poder do mito* é um livro produzido a partir de uma minissérie para TV, nos EUA, transmitida pela PBS - *Public Broadcasting System*, em maio de 1988. Entrevista mantida entre Joseph Campbell e o jornalista Bill Moyers, no qual, o assunto principal da conversa é o tema do mito.

⁵ Jung conta que não foi o primeiro a trabalhar o conceito de arquétipo, um dos primeiros foi Platão; outros também pensaram a seu modo esse termo como: Adolf Bastian; Hubert; Mauss dentre outros. Portanto, como destaca o próprio médico, seu mérito foi ter provado que o conceito de arquétipo não se espalhou pelo mundo por meras tradições, linguagem, ou migrações de pessoas. Mas os arquétipos surgem espontaneamente em qualquer tempo e local, sem que tenha uma influência externa. Ler: (JUNG, 2014, p. 86)

⁶ Segundo Murray Stein, após concluir o curso de medicina na Universidade de Basileia (Suíça) em 1900 e realizar sua especialização em psiquiatria no Hospital Burghölzli (Zurique) até 1905. Jung, também, colaborou com Freud entre 1907 e 1913. Depois desse período, ele se dedicou a uma profunda autoanálise que culminou em sua própria teoria psicológica, denominada de *psicologia analítica*. Em sua obra *Tipos Psicológicos*, publicada em 1921, Jung apresentou essa nova abordagem ao mundo. Embora muitas das características fundamentais de sua teoria já estivessem desenvolvidas até 1930, aos 55 anos de idade; Jung continuou a aprimorar e detalhar a sua teoria nos anos seguintes, até sua morte em 1961. Ler: (STEIN, 2006, p.13).

no decorrer de sua vida, sua própria abordagem psicológica, que denominou de *Psicologia Analítica*.

Assim, através das leituras de diversos mitos, Campbell percebeu os paralelos entre essas histórias e chegou à conclusão de que os temas são descritos em várias narrativas e se repetem de maneira infinita. Cada cultura⁷ possui uma roupagem simbólica (expressão simbólica) narrada através dos mitos para falar a seu modo sobre esses temas arquetípicos, que são parte essenciais da vida. Isso é como um mapa, que guiam, orientam e ajudam as pessoas a apreenderem a viver no mundo; “Como nos dizem os Vedas: “A verdade é uma só, mas os sábios falam dela sob muitos nomes.” (CAMPBELL, 2007, p. 12).

1.2 O Mito do Herói e a Jornada do Herói

O médico Carl G. Jung observa que o mito do herói é conhecido e comum em várias épocas e povos possuindo em sua estrutura narrativa elementos semelhantes que são constantes.

O mito do herói é o mais comum e o mais conhecido em todo o mundo. É encontrado na mitologia clássica da Grécia e de Roma, na Idade Média, no Extremo Oriente e entre as tribos primitivas contemporâneas. Aparece também em nossos sonhos. Tem um flagrante poder de sedução dramática e, apesar de menos aparente, uma importância psicológica profunda. São mitos que variam muito nos seus detalhes, mas quanto mais os examinamos mais percebemos quanto se assemelham estruturalmente. Isso quer dizer que guardam uma forma universal mesmo quando desenvolvidos por grupos ou indivíduos sem qualquer contato cultural entre si. [...] (JUNG, 2016, p. 142).

Partindo da ideia de que a imagem arquetípica do mito do herói é um tema atemporal, ou seja, sempre existiu e está presente em qualquer história ou cultura, no qual, as pessoas fazem parte, conforme Carl G. Jung em *O homem e seus símbolos*⁸ diz, ninguém sabe exatamente como nasceu a figura arquetípica do mito do herói. Essa imagem arquetípica do herói é muito antiga, e remonta a um tempo sobre o qual não temos lembranças de sua origem.

⁷ De acordo com José Benedito de Almeida Júnior na obra *Introdução à mitologia* (2014), o termo “cultura” a partir do século XIX, passou a ser utilizado como o modo pelo qual as sociedades vivenciam as suas tradições e como elas as passam para as futuras gerações, ou seja, os seus valores e os seus conhecimentos. Em geral, na culinária, na habitação, na modificação dos vários espaços, no trabalho, na língua, e na religião (é aqui; onde se encontram os ritos e os mitos). Ler: (ALMEIDA JÚNIOR, 2014, p. 7-8).

⁸ JUNG, Carl Gustav. et al. I. Chegando ao inconsciente. In:_____. *O homem e seus símbolos*. concepção e organização Carl G. Jung; tradução de Maria Lúcia Pinho. 3. ed. especial. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

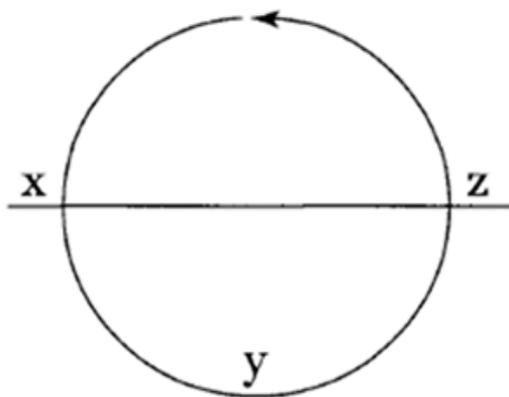
Conforme Jung afirma, “[...] A figura do herói é um arquétipo, que existe desde tempos imemoriais.” (JUNG, 2016, p. 90).

Joseph Campbell, a seu modo, a partir da análise comparativa que realizava entre várias mitologias⁹, percebeu também que essa imagem arquetípica do mito do herói está presente em diversas culturas e sociedades e muitas nunca tiveram qualquer contato. Assim, ele destaca e descreve várias narrativas de heróis, que percorrem jornadas semelhantes, ou seja, uma jornada arquetípica, que ele chama de jornada do herói ou *monomito*. Como dito pelo mitólogo “[...] a aventura do herói costuma seguir o padrão da unidade nuclear [...]: um afastamento do mundo, uma penetração em alguma fonte de poder e um retorno que enriquece a vida.” (CAMPBELL, 2007, p. 40).

1.3 A Jornada

Influenciado por James Joyce¹⁰, através do romance de *Finnegans Wake*, Campbell nomeia de *monomito* a jornada do herói, uma aventura cíclica composta por muitos momentos, dividida em três etapas ou rituais de passagens (separação x, iniciação y e retorno z), formando a unidade da jornada mitológica que o herói passa para cumprir sua aventura.

Figura 01– Diagrama da Jornada



Fonte: Campbell, 2007 p. 36.

⁹ Segundo o escritor José Benedito de Almeida Júnior em *Introdução à mitologia* (2014); a mitologia comparada tem como objetivo a comparação de elementos em comuns, que cada cultura possui, para que o estudioso de mitologia possa pensar sobre esses elementos em comum e como refletem sobre como as pessoas agem no mundo. Ler: (ALMEIDA JÚNIOR, 2014, p. 10).

¹⁰ James Joyce nasceu em Dublin, em 2 de fevereiro de 1882, falecendo 13 de janeiro de 1941. Depois de publicar *Ulisses*, no mesmo ano, em 1922, Joyce começou a escrita de *Finnegans Wake*, levando quase dezessete anos para concluir o livro; publicado em 1939. Ler: JOYCE, James. *Finnegans Wake*. Penguin Books, 1939. Disponível em: https://archive.org/details/finneganswake00joyc_0/page/n1/mode/2up. Acesso em: 2 de fev. 2023.

Em síntese, a imagem arquetípica do herói é retirada do mundo comum (separação), adentra em um mundo sobre-humano (iniciação) e, ao vencer as provas, retorna ao mundo comum compartilhando os benefícios conquistados (retorno), como descrito por Campbell:

Um herói vindo do mundo cotidiano se aventura numa região de prodígios sobrenaturais; ali encontra fabulosas forças e obtém uma vitória decisiva; o herói retorna de sua misteriosa aventura com o poder de trazer benefícios aos seus semelhantes. (CAMPBELL, 2007, p. 36).

Para dar base às etapas do desenvolvimento da jornada do herói, ou *monomito*, descrita acima, Campbell utiliza tanto histórias ocidentais quanto orientais¹¹ incluindo: mitos, lendas, contos de fadas e sonhos de pessoas em análise. Inspirado, principalmente, na psicanálise criada por Sigmund Freud; como destacado por Campbell:

[...] Os ousados e verdadeiramente marcantes escritos da psicanálise são indispensáveis ao estudioso da mitologia. Isso ocorre porque, como quer que encaremos as interpretações detalhadas, e por vezes contraditórias, de casos e problemas específicos, Freud, Jung e seus seguidores demonstraram irrefutavelmente que a lógica, os heróis e os feitos do mito mantiveram-se vivos até a época moderna. Na ausência de uma efetiva mitologia geral, cada um de nós tem seu próprio panteão do sonho-privado, não reconhecido, rudimentar e, não obstante, secretamente vigoroso. [...] (CAMPBELL, 2007, p. 16).

Em resumo, a jornada apresentada pelo mitólogo no *O herói de mil faces*, publicada pela primeira vez em 1949, é dividida em:

O primeiro momento (separação ou partida): O chamado da aventura; A recusa do chamado; O auxílio sobrenatural; A passagem pelo primeiro limiar e O ventre da baleia.

O segundo momento (provas e vitórias da iniciação): O caminho de provas; O encontro com a deusa; A mulher como tentação; A sintonia com o pai; A apoteose e A benção última.

O terceiro momento (O retorno e reintegração à sociedade): A recusa do retorno; A fuga mágica; O resgate com auxílio externo; A passagem pelo limiar do retorno; Senhor dos dois mundos e a Liberdade para viver.

Para Campbell (2007) o herói é uma imagem arquetípica possuidora de habilidades que percorre uma aventura circular que compõe o *monomito*. Destacamos que, a estrutura narrativa da aventura não é rigorosa; o importante é a construção da jornada do herói dentro da unidade

¹¹ Evidenciamos que Joseph Campbell, em sua obra *O herói de mil faces*, conforme diz o psicoterapeuta Clyde W. Ford em *O Herói com rosto africano*; cita pouco a mitologia africana em seu livro, reduzido as contribuições dos mitos africanos como simples mistificações. Rebaixando, portanto, a mitologia africana a lendas populares. Ler: (FORD, 1999, 10).

nuclear do *monomito*, que inclui separação, iniciação e retorno, e não uma narrativa padronizada. Os momentos da aventura admitem flexibilidade em sua estrutura.

CAPÍTULO 2

PERSONAGENS

ARQUETÍPICOS

Para Vogler (2015) alguns tipos de personagens são mais recorrentes nas histórias:

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

Buscaremos no capítulo dois identificar alguns personagens arquetípicos que ocorrem frequentemente nas histórias. De acordo com Vogler (2015) é impossível narrar uma história sem esses personagens arquetípicos: herói, mentor, guardião do limiar, arauto, camaleão, sombra, aliado e o pícaro. Assim, para o escritor, “Os arquétipos que discutiremos são os padrões mais básicos, a partir dos quais todos os outros são modelados para atender às necessidades de histórias e gêneros específicos.” (VOGLER, 2015, p. 65).

Segundo o analista de histórias Vogler (2015), argumenta que um método para identificar a essência do arquétipo representado por uma personagem é observar e descobrir qual a função psicológica ou parte da personalidade ela representa na história e, em segundo, qual é a sua função dentro da narrativa. Dessa forma, podemos compreender as figuras arquetípicas dentro das histórias. Portanto, essa perspectiva conduziu a elaboração e escrita deste capítulo.

Logo, destacaremos e analisaremos (de maneira sintética), quatro personagens arquetípicos que consideramos essenciais para as narrativas, principalmente nos mitos: herói, ancião, arauto e o guardião do limiar, conforme identificamos na jornada do herói de Campbell, descrita no texto *O herói de mil faces*.

Reforçamos, que são as atitudes do personagem dentro da narrativa que importa, e, por consequência, as características físicas do personagem devem ser consideradas elementos secundários. Isso ocorre porque cada sociedade concede as suas próprias características aos personagens em suas narrativas, conforme sua cultura. Como Vogler afirma, “São as atitudes de um personagem que determinarão qual arquétipo ele está manifestando naquele momento.” (VOGLER, 2015, p. 88).

2.1 Herói

Heróis oferecem provas de sua força sobre humana desde muito cedo, como o exemplo de Hércules, que, ainda criança, enfrentou e matou duas serpentes. Portanto, segundo Henderson¹² (2016), é recorrente o tema do herói de nascimento humilde, mas milagroso, demonstrando sua habilidade sobre-humana desde cedo, e, ascendendo rapidamente à fama e ao poder, enfrentando e vencendo as forças do mal, mas sucumbindo à tentação do seu orgulho (*hybris*), o que o leva à sua queda, frequentemente por traição ou por meio de um ato de sacrifício heróico, que culmina, sempre, em sua morte.

Figura 02– Escultura: Hércules mata duas serpentes



Fonte: Henderson, 2016 p.142.

Para Vogler (2015) o termo herói¹³ descreve a história de um personagem central em qualquer tipo de narrativa. Tendo como principal função, ao assumir o compromisso da aventura em qualquer história, o sacrifício, em favor de uma missão, para cumprir ao longo da jornada. O sacrifício, nesse contexto, tem o significado de “tornar sagrado”, assim o herói em prol de sua missão renuncia a algo ou até sua própria vida para atingir os seus objetivos.

Narrado por Campbell (2007), temos como exemplo, Psique (em grego: ψυχή.)¹⁴ que enfrenta várias provas para realizar sua aventura, e, em cada momento, ela aprende e é auxiliada em seus desafios, por ajudantes, vencendo obstáculos. Em resumo, na jornada de Psique, a heroína é encarregada de realizar uma série de tarefas difíceis para reconquistar o Cupido, que

¹² HENDERSON. Joseph L. et al. II. Os mitos antigos e o homem moderno. In: _____. *O homem e seus símbolos*. concepção e organização Carl G. Jung; tradução de Maria Lúcia Pinho. 3. ed. especial. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.

¹³ Vogler (2015) assinala que em muitas situações o arquétipo do herói pode aparecer em outros personagens, além do protagonista da história. Em síntese um personagem que em determinada situação age de maneira heroica, pode assumir o papel de herói em algum momento na história. Ler: (VOGLER, 2015, p. 71).

¹⁴ Segundo Grimal, Psique que em grego designa “alma”. Assim chama também protagonista feminina de Apuleio, descritas em suas *Metamorfoses*. Ler: GRIMAL, Pierre. *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*. Trad. Victor Jabouille. 5ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005. (Sobre Psique).

foi ocultado pela sua mãe, a deusa Vênus. Essas tarefas incluem separar uma mistura de várias sementes (auxiliada por formigas), colher o Velocino de Ouro de um carneiro selvagem (auxiliada por um juncos verde), obter água de uma fonte congelante guardada por dragões (ajudada por uma águia) e trazer uma caixa de beleza sobrenatural do mundo inferior (auxiliada por uma torre).

Cada tarefa parecia impossível, mas Psique, em sua caminhada foi guiada por vários ajudantes, superando os desafios. Como destaca Vogler, “Heróis vencem obstáculos e alcançam objetivos, mas também ganham conhecimentos e sabedoria. A essência de muitas histórias está no processo de aprendizado entre um Herói e um mentor, ou um Herói e um amor, ou mesmo entre um Herói e um vilão. [...]” (VOGLER, 2015. p. 69-70).

Vogler (2015) também, destaca que durante a jornada outros personagens podem em algum momento na história assumir a máscara de herói. Portanto, como o autor afirma; “Numa visão ideal, todo personagem bem-acabado deve manifestar um toque de cada arquétipo, pois os arquétipos são expressões das partes que formam uma personalidade completa”. (VOGLER, 2015, p. 72).

2.2 Ancião

Um arquétipo que aparece constantemente nas histórias, em mitos ou contos de fadas, entre outras narrativas. Sua principal função é ajudar ou ensinar o herói a passar pelas suas provas e superar as dificuldades durante a aventura. Campbell chama de anciã ou ancião a imagem arquetípica apresentada como Mentora. E, geralmente, quem ajuda o herói na aventura.

É ele que aparece e indica a brilhante espada mágica que matará o dragão-terror; [...], por fim, leva o conquistador de volta ao mundo da vida normal após a grande aventura na noite encantada. (CAMPBELL, 2007, p. 19-20).

Vogler (2015), destaca que o arquétipo de Mentor é uma função que diferentes personagens podem exercer no decorrer de uma história. Então, nós reforçamos que são as atitudes do personagem dentro da história que vai dizer qual arquétipo ele está desempenhando naquele momento. Portanto, como aponta o autor, não é preciso ser uma personagem mais anciã ou mais sábia para assumir a função de mentora:

Muitas histórias não têm um personagem específico que possa ser identificado como Mentor. Não há figura de barba branca com jeito de mago, que

perambula agindo como um Velho Sábio. Mesmo assim, quase toda história invoca a energia desse arquétipo em algum momento (VOGLER, 2015, p. 88).

Conforme o analista de histórias diz, o termo “mentor” tem origem na *Odisseia* de Homero:

A palavra “Mentor” vem da *Odisseia* de Homero. Um personagem chamado Mentor guia o jovem herói, Telêmaco, em sua Jornada do Herói. De fato, é a deusa Atena quem ajuda Telêmaco ao assumir a forma de Mentor [...] (VOGLER, 2015, p. 79-80).

Vogler (2015), essa imagem arquetípica de mentor tem como principal função ensinar, proteger, dar presentes sendo também um guia durante a jornada.

Na mitologia romana, temos o exemplo de mentora a sacerdotisa do deus Apolo, Sibila de Cumas que veste a máscara de mentora de Eneias (filho da deusa Vênus e do mortal Anquises). Descrito na *Eneida* (livro VI), pelo poeta latino Públio Virgílio Maro (*Publius Vergilius Maro*), Eneias é guiado por Sibila, o troiano depois de realizar vários rituais e sacrifícios é conduzido pela sacerdotisa de Apolo¹⁵ (em grego: Ἄπολλων) ou o deus latino Febo, descendo aos Infernos para encontrar com o pai e ser instruído de como agir. Posteriormente, o herói troiano retorna ao seu mundo para continuar a sua jornada.

Segue, uma pintura de Brueghel que representa esse momento:

¹⁵ Ler: GRIMAL, Pierre. *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*. Trad. Victor Jabouille. 5ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005. (Sobre Apolo e Febo).

Figura 03 – Pintura: Sibila de Cumas guia Eneias



Fonte: BRUEGHEL, Jan. *Áneas mit der Sibylle in der Unterwelt*. 1600. 1 pintura, cobre, 36 cm x 52 cm. Museu Kunsthistorisches de Viena. Disponível em: <https://www.khm.at/de/objektdb/detail/345/?offset=9&lv=list&cHash=f458a798791c01e6bedb24b6abb98b0d>. Acesso em: 19 jun. 2023.

Neste trecho, registra-se o encontro de Sibila de Cumas e Eneias com Anquises, no mundo dos mortos. Anquises faz revelações sobre o futuro de Eneias e o instrui sobre o caminho de como retornar ao mundo dos vivos:

Logo que Anquises ao filho mostrou quanto ali se encontrava
e a alma inflamou-lhe do grato desejo das glórias futuras,
dos grandes prélis lhe fala, trabalhos sem conta antes disso,
povos hostis de Laurento e a cidade do velho Latino,
como evitar esses riscos ou modo melhor de enfrentá-los.
Há duas Portas do Sono¹⁶: uma é córnea; por esta saída¹⁵¹
fácil passagem as sombras encontram dos sonhos verazes.
Outra, de cândido e puro marfim, de que os Manes se servem,

¹⁶ De acordo com a nota 151, de João Angelo Oliva Neto, no poema *Eneida*, no livro VI, escrita por Virgílio. As portas do Sono, são referentes à *Odisséia* de Homero. A porta córnea; é a porta dos sonhos verdadeiros; em formato de chifre. A segunda porta feita de marfim, é a porta dos sonhos enganosos. Eneias atravessa a porta de marfim (ebúrnea), e volta do mundo dos mortos, para ir a Itália.

para do céu enviar aparências em tudo enganosas.
 Sempre a falar com seu filho e a Sibila, levou-os Anquises
 à porta ebúrnea, nitente, e ali mesmo dos dois se despede.
 Rapidamente dirige-se Eneias às naves e aos sócios,
 (*Eneida*, VI, vv. 888-899)

2.3 Arauto

O arauto é uma imagem arquetípica que marca o momento do chamado à aventura para o herói. Sua aparição, em geral¹⁷, acontece no início da narrativa colocando a história em movimento. Essa figura tem a função principal de mensageiro que chama o herói para jornada. Como diz Vogler:

Com frequência, aparece uma nova força no Primeiro Ato para trazer um desafio ao herói. Essa é a energia do arquétipo do Arauto. Como os arautos da cavalaria medieval, esses personagens apresentam desafios e anunciam a iminência de mudanças significativas. (VOGLER, 2015, p. 97).

De acordo com Vogler (2015), o arauto, em geral assume várias formas. E essa figura pode ser positiva, negativa ou neutra para o herói dentro da narrativa. Pode ser uma pessoa; uma situação; ou informação, algo que modifique o equilíbrio no ambiente do herói. Assim, para Campbell:

O arauto ou agente que anuncia a aventura, por conseguinte, costuma ser sombrio, repugnante ou aterrorizador, considerado maléfico pelo mundo; e, no entanto, se prosseguirmos, o caminho através dos muros do dia, que levam à noite em que brilham as jóias, nos será aberto. O arauto pode ser um animal (como no conto de fadas), representante da fecundidade instintiva reprimida que está dentro de nós. Pode ser igualmente uma figura misteriosa coberta por um véu – o desconhecido (CAMPBELL, 2007, p. 62).

Um conhecido representante do arquétipo de arauto na mitologia grega é Hermes (em grego: *Ἑρμῆς*) o filho de Zeus e de Maia; e na mitologia romana, é associado ao deus Mercúrio (em latim: *Mercurius*), ambos portam uma vara de ouro (o caduceu) em torno do qual existe duas serpentes enlaçadas que se encaram sob duas asas; as sandalhas aladas, o chapéu em sua cabeça (o pétaso) e uma bolsa, sua principal função é de mensageiro de Zeus ou de

¹⁷ Não é uma regra, o arauto pode aparecer em outros momentos. Isso é válido para todos os personagens arquetípicos, quanto para os momentos arquetípicos, nas histórias, e apresentados no trabalho.

Júpiter, o deus romano¹⁸. Tanto Hermes e Mercúrio são associados como deuses do comércio; das encruzilhadas; e dos caminhos que guia os viajantes; considerado um Psicopompo (Acompanhante das Almas) que conduz as almas dos mortos para o Inferno.

Uma representação de Mercúrio (o mensageiro dos deuses) como arauto, pode ser vista no afresco, realizada pelo pintor Giambattista Tiepolo¹⁹. Na pintura retratada pelo artista, feita em um salão, vemos o deus Mercúrio levando uma mensagem dos deuses para Eneias. Tiepolo ao pintar o afresco foi inspirado nos mitos da *Eneida* de Virgílio.

Figura 04 - Foto do afresco: Mercúrio aparece para Eneias



ACADEMY Travel. *A private tour of Tiepolo's frescoes at the Villa Valmarana ai Nani - Vicenza Italy*. Youtube, 15 Dez 2020. Disponível em: https://www.youtube.com/watch?v=jX9paZira8E&ab_channel=AcademyTravel. Acesso em: 20 jan. 2023.

Segue abaixo, um trecho da *Eneida* do poeta Virgílio (livro IV), que representa esse momento no qual Mercúrio desempenha o papel de arauto, ao levar uma mensagem de Júpiter para Eneias. O troiano deve deixar a cidade de Cartago, situado na África; para retomar sua viagem por mar para chegar à terra prometida no Lácio (atual Itália):

¹⁸ Ler GRIMAL, Pierre. *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*. Trad. Victor Jabouille. 5ª ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005. (Sobre Hermes e Mercúrio).

¹⁹ O afresco foi feito na parede, em um pequeno salão. Em específico na Itália; Vicenza, em um edifício na Villa Valmarana ai Nani. A obra (dentre outros afrescos; são inspiradas em mitos) foi encomendada pelo proprietário do lugar, Giustino Valmarana ao artista Giambattista Tiepolo. Para mais informações: VILLA VALMARANA AI NANI. Gli Affreschi. Disponível em: <https://www.villavalmarana.com/it/gli-affreschi>. Acesso em: 16 jan. 2023.

‘Em que te ocupas? Que tempo precioso esbanjando na Líbia!
 Se não te move a ambição do porvir prometido, a esperança
 de algo fazer em louvor de ti mesmo, de teus ascendentes,
 pensa em Ascânio menino, na idade mais bela de todas,
 nas esperanças de Iulo, a quem deves os reinos da Itália,
 os altos muros de Roma’ ”. Depois de falar, despojou-se
 da forma humana Mercúrio, cortando de chofre a conversa,
 para os olhos de Eneias sumir dissipado no ar puro.
 (*Eneida*, IV, vv. 271-278)

Afirmado por Vogler, “O Trabalho do Arauto é acabar com todas essas escoras, anunciando que o mundo do herói é instável e que deve recobrar o equilíbrio sadio por meio da ação, com riscos assumidos, por meio de uma aventura.” (VOGLER, 2015, p. 156).

2.4 Guardiã do Limiar

Campbell (2007) destaca que o guardião do limiar, marca a passagem do mundo comum para o mundo desconhecido. O guardião possui como primeiro aspecto proteger a passagem. “É melhor não desafiar o vigia dos limites estabelecidos.” (CAMPBELL, 2007, p. 85). Mas, é somente ao ultrapassar esses limites, que o indivíduo seja vivo ou morto atravessa para outro lugar de novas experiências.

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

Vogler (2015), em síntese, o guardião pode assumir diferentes formas: guarda, vigia, acontecimento natural, animal, objeto, ou seja, qualquer forma, cujo objetivo principal é bloquear a passagem temporariamente.

Portanto, a principal função do guardião do limiar é testar a capacidade, com obstáculos para serem ultrapassados pelo herói, durante a aventura.

A energia do Guardiã do Limiar pode não estar corporificada como uma personagem, mas ser um objeto, uma característica arquitetônica, animal ou força da natureza que bloqueie e teste o herói. Aprender como lidar com os

Guardiões do Limiar é um dos principais testes da Jornada do Herói (VOGLER, 2015, p. 94).

Um arquétipo mitológico do guardião do limiar é Cérbero (em grego: *Κέρβερος*)²⁰. Segundo Grimal (2005), Cérbero é um cão guardião; uma das criaturas que guardam o reino dos mortos. O animal impede a passagem dos vivos para o mundo dos mortos e, é também sua função vigiar a passagem para que ninguém pudesse vir a sair do mundo infernal.

A imagem mais corrente que dele se dava era a seguinte: três cabeças de cão, cauda formada por uma serpente e, no dorso, uma multidão de cabeças de serpente levantadas. Também se afirma que tinha cinquenta ou, até, cem cabeças. Estava acorrentado diante da porta do Inferno e aterrorizava as almas no momento que lá entravam. (GRIMAL, 2005, p. 83).

Escrita pelo poeta Virgílio, na obra *Eneida*. Nessa obra, Cérbero é citado como um cão que possui três cabeças; guardião da passagem que dá acesso ao mundo dos mortos. Em resumo, o cão é enganado, por Sibila (sacerdotisa de Apolo) que atira para o animal um alimento envenenado; a criatura ao devorar a torta tomba adormecida. Assim, Eneias guiado por Sibila passam pelo vigia e adentram ao mundo dos mortos; prosseguindo ambos em sua descida no mundo infernal, para encontrar o pai de Eneias; o troiano Anquises.

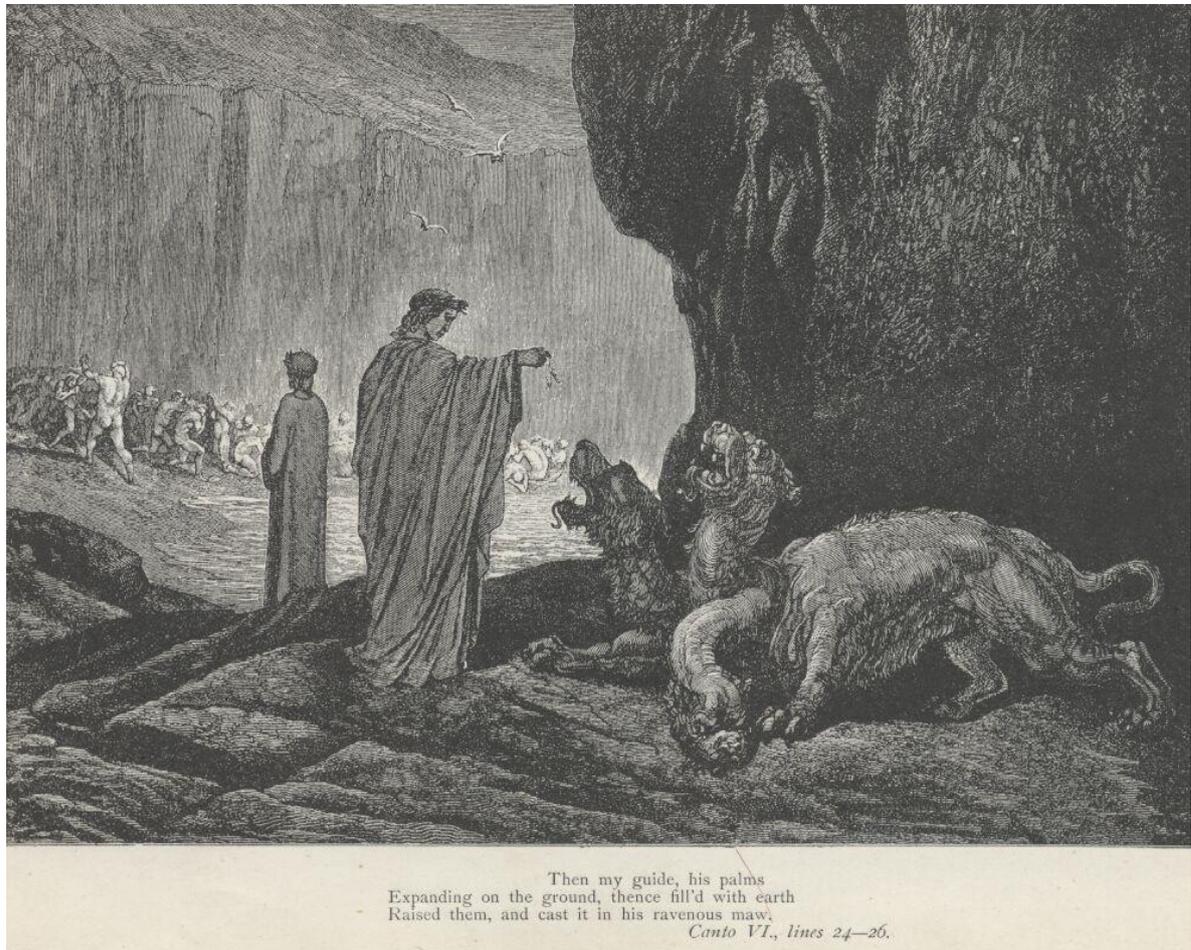
Logo na entrada da cova, estendido no solo se achava
 Cérbero, abertas as três desconformes gargantas, aos uivos.
 Vendo a Sibila encrespem-se as cobras dos seus três pescoços,
 presto uma torta lhe atira de mel, de antemão preparada
 com dormideira. De pronto ele a apara com rábida fome,⁶²
 arreganhadas as goelas ardentes, ainda no voo
 antes de ao solo tocar e, os tendões afrouxando do dorso,
 a corpulência espantosa estirou no chão duro da cova.
 (*Eneida*, VI, vv. 418-425)

Na ilustração, feita pelo artista Gustave Doré, inspirado na *Comédia*, vemos uma outra versão de Cérbero, representando o papel de guardião do limiar. No trecho, também descrito,

²⁰ Para mais informações ler: Cérbero; página 83. GRIMAL, Pierre. *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*. Tradução de Vitor Jabouille. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.

na parte inferior da ilustração, vemos uma passagem do poema de Dante Alighieri, a *Divina Comédia*.

Figura 05 – Ilustração: O cão, Cérbero



Fonte: ALIGHIERI, Dante. CANTO VI. In: _____. *The Vision of Hell*. Illustrated Gustave Doré. New York: Cassell Publishing Company, 1892. cap. 6, p. 67. Disponível em: <https://ia800200.us.archive.org/9/items/visionofhell00dant/visionofhell00dant.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2023.

Na ilustração acima, Dante é guiado pelo poeta Virgílio; ambos estão atravessando o terceiro círculo do Inferno²¹ para descer ao quarto círculo. No trecho em destaque; Dante narra o seu mestre (Virgílio) arremessando terra para as três cabeças de Cérbero; que devora a lama. A intenção de Virgílio é distrair a criatura para que ambos prossigam na travessia do círculo:

Then my guide, his palms

Expanding on the ground, thence fill'd with earth

²¹ Na obra *A Divina Comédia* (Canto VI), o terceiro círculo, descrito pelo poeta Dante Alighieri, como o lugar onde estão as almas condenadas, pelo pecado da Gula, que são vigiados e castigados pelo cão de três cabeças, Cérbero.

Raised them, and cast it in his ravenous maw.

(The Vision of Hell, VI, vv. 24-26)

Segue, logo abaixo, a tradução, do trecho:²²

Meu Mestre, com maneiras cautelosas

inclinando-se, encheu as mãos de terra

que arremessou nas três fauces gulosas.

(A Divina Comédia, VI, vv. 25-27)

²² ALIGHIERI, Dante. CANTO VI. In:_____. *A Divina Comédia: Inferno*. Prefácio por Carmelo Distante, tradução e notas por Italo Eugenio Mauro. Edição bilíngue. São Paulo: Editora 34, 1998. CANTO VI, p. 56.

CAPÍTULO 3

PRIMEIRO MOMENTO

ARQUETÍPICO DA

AVENTURA:

A SEPARAÇÃO

O objetivo do capítulo é analisar o primeiro momento arquetípico da jornada; tendo como base o *monomito* definido no *O herói de mil faces* por Campbell. Para essa finalidade nós apresentaremos e analisaremos a primeira etapa da jornada denominada de A Separação ou A Partida (dividida em cinco etapas).

Em consonância com os escritos do analista de histórias Christopher Vogler; que trabalha com narrativas (em filmes clássicos e contemporâneos) no cinema e na televisão. Em *A jornada do escritor* Vogler (2015) argumenta que os filmes sempre atraem as pessoas porque expressão os padrões arquetípicos que Campbell percebeu ao ler os mitos. Portanto, o analista compreende esses elementos e padrões míticos e os utiliza para o desenvolvimento de histórias modernas (na construção de filmes, roteiros, histórias em quadrinhos, e outros).

Vogler em *A jornada do escritor* (2015) analisa a jornada do herói de Joseph Campbell para criar a sua própria estrutura arquetípica da jornada do herói. De acordo com Vogler (2015) seus conceitos de narrativas foram definidos, principalmente, pelos padrões observados na mitologia aliados aos pensamentos da jornada do herói de Campbell e o conceito de arquétipo do médico Carl Gustav Jung.

Estive envolvido nas áreas de pesquisa e desenvolvimento de filmes como *Coragem sob fogo*, *Volcano*, *Anna e o rei*, *Clube da Luta* e *Além da linha vermelha*. Meus conceitos de narrativa, delineados pelos padrões da mitologia e do pensamento de Joseph Campbell e Carl Jung, estavam sendo testados não apenas em longas-metragens animados, mas também em filmes de ação de grande orçamento para o público adulto. (VOGLER, 2015, p. 10).

Portanto, tendo como base esse eixo conceitual, nós propomos a escrita do capítulo a seguir; com análise das etapas do primeiro momento da jornada de Campbell.

3.1 O Chamado da Aventura

Enquanto nós, infelizes, chegados ao último dia,
pela cidade enfeitávamos arcos e templos com flores.²³
(*Eneida*, II, vv. 248-249)

²³ Eneias conta a rainha cartaginesa Dido sobre como os troianos iludidos, enfeitavam a cidade troiana e comemoravam a falsa vitória sobre os guerreiros gregos. Esse momento representa o início da queda da cidade troiana e o chamado da aventura para Eneias.

Campbell (2007) denomina o primeiro passo da jornada do herói como O chamado da aventura. Onde um acontecimento catalisador ocorre no mundo cotidiano²⁴ e coloca a história em movimento, e o pretendente a jornada entra em relação com forças e figuras desconhecidas.

Vogler (2015) destaca que o chamado pode assumir infinitas formas; uma mensagem, um mensageiro, um novo acontecimento, uma anunciação de guerra, um telegrama noticiando algo, um aviso vindo do inconsciente do herói (trazendo mudanças) através de sonhos, fantasias ou visões.

Assim, de acordo com Campbell (2007), o aparecimento de uma figura misteriosa nomeada de arauto é o mensageiro, que em geral, marca O chamado da aventura para o herói.

O arauto representa uma imagem arquetípica, de uma camada profunda e desconhecida, chamada de inconsciente, e que traz uma mensagem para a consciência do herói. A mensagem para a mudança.

[...] o chamado sempre descerra as cortinas de um mistério de transfiguração - um ritual, ou momento de passagem espiritual que, quando completo, equivale a uma morte seguida de um nascimento. O horizonte familiar da vida foi ultrapassado; os velhos conceitos, ideais e padrões emocionais, já não são adequados; está próximo o momento da passagem por um limiar. (CAMPBELL, 2007, p. 61).

O chamado da aventura, é essa convocação. “[...] imagens arquetípicas são ativadas, simbolizando o perigo, o restabelecimento das certezas, as provas, a passagem e a estranha santidade dos mistérios do nascimento” (CAMPBELL, 2007, p. 61).

Uma história que apresenta esse momento da aventura é *A viagem de Chihiro*²⁵ (2001); uma animação japonesa, produzida pelo Studio Ghibli. Que conta a história da jornada de Chihiro. Ela chega em um mundo cheio de seres mágicos e forças sobrenaturais, e sua principal missão é salvar seus pais e retornar para o seu mundo.

O chamado da aventura da heroína acontece no início da animação. Ela e seus pais ao mudar para outra cidade, acidentalmente, acabam indo parar em uma terra desconhecida, ao atravessar uma passagem mágica, para outro mundo.

O chamado à Aventura não raro é feito por um personagem na história que manifesta o arquetipo de Aauto. Um personagem que desempenha a função

²⁴ Segundo Vogler (2015) diversas histórias são jornadas que carregam o herói e o público a mundos especiais, tendo começo em um mundo comum. Portanto, é essencial o estabelecimento prévio desse Mundo Comum, como um ponto e base de comparação.

²⁵ A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 Filme (125min.), son., color.

de Arauto pode ser positivo, negativo ou neutro, mas sempre servirá para pôr a história em movimento quando apresentar ao herói um convite ou desafio para enfrentar o desconhecido. Em algumas histórias, o Arauto também faz as vezes de Mentor, um guia sábio que pensa no melhor para o herói. Em outras, o Arauto é um inimigo, que bate a luva do desafio no rosto do herói ou atrai em direção ao perigo. (VOGLER, 2015, p. 155).

Portanto, a máscara do arauto é desempenhada pelos pais da heroína ao incentivarem a mudança para uma nova cidade e escola, o que acaba guiando sua filha Chihiro, involuntariamente, a travessar o portal mágico, dando início à sua jornada.

Figura 06 - O Chamado de Chihiro



Fonte: A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 Filme (125min.), son., color.

Em resumo, como revela Campbell (2007), o chamado para a aventura significa que o destino ao convocar o herói o enviou para uma jornada, em uma região desconhecida, fora de seu mundo cotidiano. Esse lugar pode ser representado por infinitos modos (floresta, terra afastada, um reino desconhecido, o subterrâneo, uma ilha, o céu, o mar, um monte, o sonho).

Como reforça o mitólogo; “[...] é um lugar habitado por seres estranhamente fluidos e polimorfos, tormentos inimagináveis, façanhas sobre-humanas e delícias impossíveis” (CAMPBELL, 2007, p. 66). O herói pode agir por conta própria para cumprir a aventura ou agir contra sua vontade; ou talvez seja levado ou enviado para um lugar distante por figuras bondosas ou malignas, por um erro ou o acaso a jornada pode iniciar. “Os exemplos podem ser multiplicados, *ad infinitum*, vindos de todos os cantos do planeta¹⁰.” (CAMPBELL, 2007, p. 66).

3.2 A Recusa do Chamado

Nada o arredava daquilo; no intento primeiro insistia.

Volto a lançar mão das armas, disposto a morrer ali mesmo²⁶.

(*Eneida*, II, vv. 654-655)

Para Campbell (2007), a recusa ao chamado para jornada é a recusa do herói em aceitar a convocação para a aventura. A etapa da recusa é comum, e está presente na vida e com menos frequência em mitos e contos. Esse momento, de acordo com Campbell, representa uma recusa para abandonar ideias estabelecidas.

Os mitos e contos de fadas de todo o mundo deixam claro que a recusa é essencialmente uma recusa a renunciar àquilo que a pessoa considera interesse próprio. O futuro não é encarado em termos de uma série de incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideias, virtudes, objetivos e vantagens (CAMPBELL, 2007, p. 67).

Sobre uma recusa, Campbell (2007), comenta o mito do rei Minos, que agiu por interesse próprio. Minos ao receber um touro enviado pelo deus Poseidon, rejeita realizar o sacrifício do touro ao deus, tomando para si mesmo o animal.

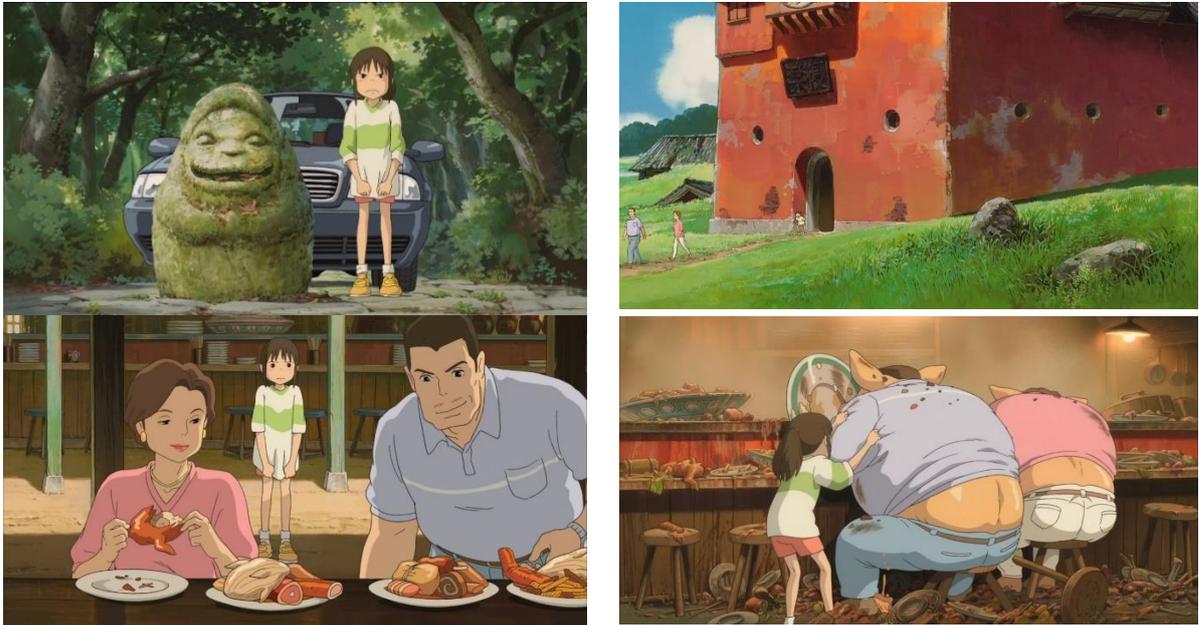
O touro em questão havia sido enviado pelo deus Posêidon, há muito tempo, quando Minos lutava com os irmãos pelo trono. Minos havia afirmado que o trono era seu, por direito divino, e havia pedido ao deus que enviasse um touro do mar, como um sinal; ele havia selado suas orações com a promessa de sacrificar o animal imediatamente, como uma oferenda e símbolo de submissão ao deus. O touro aparecera e Minos tomara posse do trono; mas quando percebeu a majestade da besta que havia sido enviada e pensou que poderia ser muito vantajoso possuir um tal espécime, ele decidiu arriscar-se a uma troca comercial – com a qual, ele supunha, o deus não se incomodaria muito. Tendo oferecido ao altar de Posêidon o melhor touro branco que possuía, Minos juntou o touro enviado [pelo deus] ao seu rebanho. (CAMPBELL, 2007, p. 23-24).

Exemplo, no cinema é *A viagem de Chihiro*, a protagonista Chihiro, na ilustração abaixo, demonstra medo e hesita recusando o chamado. No início da animação, principalmente, quando se depara com uma passagem mágica. A heroína relutante hesita e para diante do portal, ignorando a insistência dos pais (arautos) para atravessá-lo; ela evita em prosseguir a jornada e faz várias menções para ir embora. Mesmo depois de passar pelo portal com seus pais, Chihiro ainda reluta em vários momentos em prosseguir na jornada querendo retornar.

²⁶ Momento que Eneias recusa em fugir da cidade troiana atacada pelos guerreiros gregos; ele quer ficar e lutar.

Em específico, na imagem abaixo, Chihiro ao hesitar diante do portal está ao lado de uma pedra com rosto sorridente. A estátua simbolicamente representa o guardião do limiar, importante personagem arquetípico que marca esse momento de travessia do seu mundo comum para um novo mundo.

Figura 07 – Recusa do Chamado de Chihiro



Fonte: A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 Filme (125min.), son., color.

Na perspectiva da psique, de acordo com Campbell, significa a “[...] impotência em abandonar o ego infantil [...].” (CAMPBELL, 2007, p. 69). No entanto, essa recusa obstinada, pode ser temporária, nossa heroína pode agir para seguir, prosseguindo em sua caminhada. Assim: “Nem todos os que hesitam se perdem. A psique reserva muitos segredos, que só são revelados quando necessário.” (CAMPBELL, 2007, p. 70).

3.3 O Auxílio Sobrenatural

“Basta saber e confiar, e os guardiães intemporais surgirão” (CAMPBELL, 2007, p. 76).

Depois de aceitar a aventura o herói encontra uma figura que desempenha o papel de mentora, denominado por Campbell como anciã ou ancião. A sua principal função e objetivo dentro da jornada é proteger e ajudar o herói, com amuletos e armas e conhecimentos que auxiliaram o aventureiro nos desafios que terá pela frente. Conforme o estudioso de mitologia:

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

Mais adiante o estudioso de mitologia acrescenta:

O herói ao qual esse tipo de auxiliar aparece é, tipicamente, o herói que atendeu ao chamado. O chamado foi, na verdade, o primeiro anúncio do aparecimento desse sacerdote iniciatório. Mas mesmo àqueles que endurecem seu coração, o guardião pode aparecer[...]. (CAMPBELL, 2007, p. 77).

Na *Eneida* (livro I), Enéias é orientado por sua mãe, a deusa Vênus, disfarçada como a guerreira Harpálice. A deusa nesse momento, desempenha o papel de mentora com O auxílio sobrenatural, instruindo, informando e ajudando o seu filho Eneias de como adentrar com segurança na cidade de Cartago para pedir ajuda a rainha Dido. Segue o trecho, narrado por Vênus:

“Quem quer que sejas, não creio que os deuses de ti se apartassem, uma vez que eles te guiaram para esta cidade dos tírios.⁷⁶

No teu caminho prossegue. Daqui já distingues os paços da rainha Dido. A notícia te dou de que os sócios e a esquadra salvos se encontram, trazidos dos ventos agora propícios, a menos que seja vão tudo quanto aprendi sobre augúrios, na arte paterna. [...]

(*Eneida*, I, vv. 387-393)

O poeta Virgílio, nesse trecho, conta que Eneias e Acates, são envoltos pela neblina de Vênus e vão para a cidade da rainha:

Vênus, porém, envolveu os viandantes de espessa neblina, à volta deles mais névoa adensando, porque ninguém viesse embarçá-los ou neles tocar ou fazer-lhes perguntas sobre o motivo da sua presença naquelas paragens.

(*Eneida*, I, vv. 411-414)

3.4 A Passagem pelo Primeiro Limiar

O momento conhecido como A passagem pelo primeiro limiar²⁷, conforme Campbell (2007) conta é o momento que o herói chega em um território de passagem, que representa arquetipicamente um limite demarcando uma região conhecida para uma desconhecida. Considerado simbolicamente um portal, que é protegido, geralmente, pelo guardião do limiar.

Somente quando derrotado o vigia que protege esse limite, o herói pode continuar a sua jornada. Essas regiões desconhecidas são representadas, nas histórias, por: florestas, deserto, mar, lugares inexplorados e desconhecidos.

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

Figura 08 – Fotografia do fólio: Desenho do Cabo Peloro



Fonte: FOTO do fólio XXXIV do Manuscrito (Vat. Lat. 3225). No site virtual da Biblioteca Apostólica Vaticana. Disponível em: https://digi.vatlib.it/view/MSS_Vat.lat.3225. Acesso em: 07 jan. 2022.

Mencionado na *Eneida* (livro III); Heleno sacerdote de Febo (Deus grego Apolo), inspirado pelo deus, o sacerdote instrui Eneias de como navegar para chegar a Hespéria (atual

²⁷ No trecho da entrevista de Campbell para Moyers, o mitólogo explica o conceito de Limiar: “... o limiar, a superfície comum ao que pode ser conhecido e ao que nunca será descoberto, porque é um mistério que transcende todo esforço humano. O que é a fonte da vida? Ninguém sabe. [...]” (CAMPBELL, 1990. p. 140).

região da Itália). Eneias e sua tripulação devem contornar o estreito de Messina dominada por duas criaturas (Cila e Caribde). Essas duas figuras míticas, representam as guardiãs do limiar que o herói troiano deve enfrentar para navegar rumo a Hespéria, seu destino. Esse momento representa a passagem pelo primeiro limiar. Abaixo, Heleno, faz presságios para Eneias:

Quando, aos deixares o Epiro, levarem-te os ventos às plagas
sicilianas e à estreita abertura do cabo Peloro,⁶⁹
grande circuito farás, sempre à esquerda, singrando nos mares
do lado esquerdo; da costa acautela-te à tua direita.
Dizem que outrora estes dois continentes um todo faziam,
mas separaram-se súbito num rompimento espantoso –
tão poderosa é a passagem dos anos para essas mudanças! –,
da costa Hespéria ficando a Sicília ali mesmo apartada
por um canal, cujas ondas agora as campinas açoitam
de ambos os lados, cidades da Hespéria, da bela Sicília.
Cila domina à direita; na esquerda a implacável Caribde.
Esta, três vezes as ondas atrai para o bátrio escuro,⁷⁰
abruptamente a chupá-las; três vezes para o alto as atira,
sem descansar, açoitando com elas os astros distantes,
enquanto Cila, escondida no bojo de negra espelunca,⁷¹
bota a cabeça de fora e os navios às pedras atira.⁷²
Tem a primeira feições quase humanas, e até meio corpo,
busto de virgem donosa; por baixo, cetáceo disforme,
com cauda dupla de lobo em barriga de imano golfinho.
Aconselhável será, muito embora isso alongue o percurso,
ir até ao cabo Paquino e estender à Sicília o roteiro,⁷³
a ver de longe uma vez a terrível caverna de Cila
com seus cachorros marinhos e os ladros difíceis de ouvires.⁷⁴
(*Eneida*, III, vv. 410-432)

3.5 O Ventre da Baleia

Campbell (2007), descreve o chamado O ventre da baleia, como a passagem do limiar; é uma passagem para uma área de renascimento, e simbolicamente é representado popularmente

pela imagem do útero ou ventre da baleia. O protagonista da história é lançado numa situação, que dá a impressão de que está morto, para em um momento posterior, voltar renascido.

O herói nesse momento da aventura vai para dentro para depois retornar; o estudioso de mitos destaca a semelhança deste momento com a entrada de um fiel em um templo (espaço sagrado); onde o mundo comum é deixado de fora, para que o aventureiro possa adentrada em um mundo sagrado.

Esse motivo popular enfatiza a lição de que a passagem do limiar constitui uma forma de auto-aniquilação. Sua semelhança com a aventura das Simplégades é óbvia. Mas, neste caso, em lugar de passar para fora, além dos limites do mundo visível, o herói vai para dentro, para nascer de novo. O desaparecimento corresponde à entrada do fiel no templo – onde ele será revivificado pela lembrança de quem e do que é, isto é, pó e cinzas, exceto se for imortal. O interior do templo, ou ventre da baleia, e a terra celeste, que se encontra além, acima e abaixo dos limites do mundo, são uma só e mesma coisa (CAMPBELL, 2007, p. 92).

Em entrevista ao jornalista Bill Moyers o mitólogo destaca o significado desse momento arquetípico. Para Campbell, “[...] A barriga é o lugar escuro onde acontece a digestão e uma nova energia é criada. A história de Jonas na barriga da baleia é um exemplo de tema mítico praticamente universal: o herói é engolido por um peixe e volta, depois, transformado.” (CAMPBELL, 1990, p. 155).

Figura 09 – Lo’ak é engolido por Tulkun



Fonte: AVATAR: O Caminho da Água. Direção: James Cameron. [S.l.]: 20th Century Studios and TSG Entertainment Finance LLC, 2022. 1 filme (192min), son., color.

O filme dirigido pelo cineasta James Cameron, *Avatar: O Caminho da Água*²⁸, vemos Lo'ak (o filho de Jake Sully e Neytiri) adentrando voluntariamente na barriga de um tulkun, uma criatura marinha, semelhante a uma baleia. Lo'ak é engolido, retornando posteriormente do interior do animal.

A mandíbula da criatura marinha representa o guardião do limiar; marcando a passagem de um mundo para outro mundo. Esse momento é um exemplo clássico da etapa do ventre da baleia descrita no *monomito* de Campbell. O herói deve simbolicamente morrer para posteriormente através dessa metamorfose voltar renascido. De acordo com Campbell:

Quando chega o dia em que seremos vencidos pela morte, ela vem; nada podemos fazer, exceto aceitar a crucificação – e a conseqüente ressurreição -, ou o completo desmembramento – e o conseqüente renascimento. (CAMPBELL, 2007, p. 26).

Figura 10 – O Compactador de Lixo



Fonte: AVATAR: O Caminho da Água. Direção: James Cameron. [S.l.]: 20th Century Studios and TSG Entertainment Finance LLC, 2022. 1 filme (192min), son., color.

Outro exemplo, no filme *Star Wars Uma Nova Esperança*²⁹, dirigido por George Lucas, os protagonistas: Luke Skywalker, a Princesa Leia Organa, Han Solo e Chewbacca são presos e engolidos pelo compactador de lixo. Isso significa a entrada em um mundo inferior ou interior; que representa a morte para um segundo nascimento; ao retornar desse mundo interno.

²⁸ AVATAR: O Caminho da Água. Direção: James Cameron. [S.l.]: 20th Century Studios and TSG Entertainment Finance LLC, 2022. 1 filme (192min), son., color.

²⁹ STAR Wars: Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd./20 th Century Fox, 1977. 1 filme (125min), son., color.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por uma questão de tempo, nós concentramos nossa análise em somente alguns personagens arquetípicos, fundamentais nas narrativas no mito do herói. E nós dedicamos na análise e descrição da primeira parte da jornada do herói de Campbell.

Portanto, nosso objetivo foi a identificação e análise de alguns personagens arquetípicos e as etapas da jornada que heróis e heroínas atravessam; tomando como base o principal estudioso de mitologia Joseph Campbell, e sua obra *O herói de mil faces*, em conjunto de outros textos e estudiosos. Este estudo servirá como base para um aprofundamento das próximas pesquisas.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA JÚNIOR, José Benedito de. *Introdução à mitologia*. São Paulo: Paulus, 2014. (Coleção Filosofia em questão).
- ALIGHIERI, Dante. CANTO VI. In: _____. *A Divina Comédia: Inferno*. Prefácio por Carmelo Distante, tradução e notas por Italo Eugenio Mauro. Edição bilíngue. São Paulo: Editora 34, 1998. CANTO VI, p. 56.
- ALIGHIERI, Dante. CANTO VI. In: _____. *The Vision of Hell*. Illustrated Gustave Doré. New York: Cassell Publishing Company, 1892. cap. 6, p. 67. Disponível em: <https://ia800200.us.archive.org/9/items/visionofhell00dant/visionofhell00dant.pdf>. Acesso em: 18 jul. 2023.
- AVATAR: O Caminho da Água. Direção: James Cameron. [S.l.]: 20th Century Studios and TSG Entertainment Finance LLC, 2022. 1 filme (192min), son., color.
- A VIAGEM de Chihiro. Direção: Hayao Miyazaki. Produção: Toshio Suzuki. Japão: Studio Ghibli, 2001. 1 Filme (125min.), son., color.
- BRANDÃO, Junito de Souza. *Mitologia Grega*. Petrópolis: Vozes, 1987. v. III.
- BRUEGHEL, Jan. *Áneas mit der Sibylle in der Unterwelt*. 1600. 1 pintura, cobre, 36 cm x 52 cm. Museu Kunsthistorisches de Viena. Disponível em: <https://www.khm.at/de/objektdb/detail/345/?offset=9&lv=list&cHash=f458a798791c01e6bedb24b6abb98b0d>. Acesso em: 19 jun. 2023.
- CAMPBELL, Joseph. *Deusas: os mistérios do divino feminino*. Tradução de Tonia Van Acker. São Paulo: Palas Athena, 2015.
- _____, Joseph. *O herói de mil faces*. Tradução de Adail Ubirajara Sobral. São Paulo: Pensamento, 2007.
- _____, Joseph. *O poder do mito*. Org. por Betty Sue Flowers. Entrevista concedida a Bill Moyers. Tradução de Carlos Felipe Moisés. São Paulo: Palas Athena, 1990.
- ELIADE, Mircea. *O sagrado e o profano*. Tradução de Rogério Fernandes. São Paulo: Martins Fontes, 1992.
- FOTO do fólio XXXIV do Manuscrito (Vat. Lat. 3225). No site virtual da Biblioteca Apostólica Vaticana. Disponível em: https://digi.vatlib.it/view/MSS_Vat.lat.3225. Acesso em: 07 jan. 2022.
- FORD, Clyde W. *O herói com rosto africano; mitos da África*. Tradução de Carlos Mendes Rosa. São Paulo: Summus, 1999.
- GRIMAL, Pierre. *Dicionário da Mitologia Grega e Romana*. Tradução de Vitor Jabouille. 5. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2005.
- HENDERSON, Joseph L. et al. II. Os mitos antigos e o homem moderno. In: _____. *O homem e seus símbolos*. concepção e organização Carl G. Jung; tradução de Maria Lúcia Pinho. 3. ed. especial. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.
- HOLLIS, James. *Mitologemas: encarnações do mundo invisível*. Tradução de Gustavo Gerheim. São Paulo: Paulus, 2005. (Coleção Amor e Psique).
- JAFFÉ, Aniela. *O mito do significado na obra de Carl G. Jung: Uma introdução concisa ao estudo da psicologia analítica*. Tradução de Daniel Camarinha da Silva, Dulce Helena Pimentel da Silva. 2. ed. São Paulo: Editora Cultrix. 2021. (Coleção: Biblioteca Cultrix de psicologia junguiana).
- JOYCE, James. *Finnegans Wake*. Penguin Books, 1939. Disponível em: https://archive.org/details/finneganswake00joyc_0/page/n1/mode/2up. Acesso em: 2 de fev. 2023.

- JUNG, Carl Gustav. et al. I. Chegando ao inconsciente. In: _____. *O homem e seus símbolos*. concepção e organização Carl G. Jung; tradução de Maria Lúcia Pinho. 3. ed. especial. Rio de Janeiro: HarperCollins Brasil, 2016.
- _____, Carl Gustav. *Os arquétipos e o inconsciente coletivo*. Tradução de Maria Luiza Appy, Dora Mariana R. Ferreira da Silva. 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.
- _____, *Psicologia e alquimia*. Tradução de Maria Luiza Appy, Margaret Makray, Dora Mariana Ribeiro Ferreira da Silva; revisão literária Dora Mariana Ribeiro Ferreira da Silva, Maria Luiza Appy; revisão Técnica, Jette Bonaventure. Petrópolis: Vozes, 1990. v. 12. (Obras completas de C. G. Jung).
- _____, Carl Gustav. *Psicologia e religião*. Tradução do Pe. Dom Mateus Ramalho Rocha; revisão técnica de Dora Ferreira da Silva. Petrópolis: Vozes, 1978.
- OVÍDIO. *Metamorfoses*. edição bilíngue. Tradução de introdução e notas de Domingos Lucas Dias; apresentação de João Angelo Oliva Neto. São Paulo: Editora 34, 2017.
- STAR Wars: Uma Nova Esperança. Direção: George Lucas. [S.l.]: Lucasfilm Ltd./20 th Century Fox, 1977. 1 filme (125min), son., color.
- SILVEIRA, Nise da. Arquétipos. In: _____. *Jung: vida e obra*. 21. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2007. (Coleção Vida e Obra).
- STEIN, Murray. *Jung: o mapa da alma: uma introdução*. Tradução de Álvaro Cabral; revisão técnica Marcia Tabone. 5. ed. São Paulo: Cultrix, 2006.
- TATAR, Maria. *A Heroína de 1001 Faces*. Tradução de Sandra Trabucco Valenzuela. São Paulo: Editora Cultrix, 2022.
- VILLA VALMARANA AI NANI. Gli Affreschi. Disponível em: <https://www.villavalmarana.com/it/gli-affreschi>. Acesso em: 16 jan. 2023.
- VIRGÍLIO. *Eneida*. edição bilíngue. Tradução de Carlos Alberto Nunes; organização, apresentação e notas de João Angelo Oliva Neto. 2. ed. São Paulo: Editora 34, 2016.
- VOGLER, Christopher. *A jornada do escritor: estrutura mítica para escritores*. Tradução de Petê Rissatti, ilustrado por Michele Montez. 3. ed. São Paulo: Aleph, 2015.