

A APLICAÇÃO DE ESTRUTURAS NARRATIVAS MITOLÓGICAS ALÉM DA FÓRMULA

CAROLINA LISBOA MAIA*

RAFAEL MARQUES DE ALBUQUERQUE**

RESUMO: As estruturas narrativas muitas vezes são aplicadas de forma que novas histórias repliquem velhos padrões. Por meio do estudo de caso da *graphic novel* *Fiero*, são comparadas as estruturas dos acadêmicos Vladimir Propp, Joseph Campbell e do escritor Christopher Vogler. Nesse artigo, foi questionada a necessidade de seguir rigorosamente as etapas da jornada do herói para que uma narrativa seja esteticamente aceita. Como resultado, pretende-se demonstrar uma forma de utilizar as estruturas superando a necessidade de seguir suas regras, combinando seus atributos, consultando-as para resolver problemas pontuais e, assim, agregar valor e originalidade à experiência de entretenimento.

PALAVRAS-CHAVE: Estrutura narrativa; Mitologia, *Graphic novel*; Roteiro.

THE APPLICATION OF MYTHOLOGICAL NARRATIVE STRUCTURES BEYOND THE FORMULA

ABSTRACT: Narrative structures are often applied in such a way that new stories replicate old patterns. Through the case study of the graphic novel *Fiero*, the frameworks of the academics Vladimir Propp and Joseph Campbell, as well as of the writer Christopher Vogler, are compared. In this article, it was questioned whether it is necessary to strictly follow the stages of the hero's journey for a narrative to be aesthetically accepted. As a result, it is intended to demonstrate a way to use the structures by overcoming the need to follow their rules, combining their attributes, consulting them to solve specific problems, and thus adding value and originality to the entertainment experience.

KEYWORDS: Narrative structure; Mythology, *Graphic novel*; Script.

* Bacharel em Design pela Universidade Federal de Santa Catarina; Bacharel em Design de Jogos e Entretenimento Digital pela Universidade do Vale do Itajaí. E-mail: carolinalisboamaia@gmail.com

** Doutor em Educação pela Universidade de Nottingham (Reino Unido); docente na Universidade do Vale do Itajaí. E-mail: albuquerque@univali.br.

1. INTRODUÇÃO

O professor Joseph Campbell (2009) afirma que vivemos em um mundo desmitologizado. A construção da subjetividade ocidental moderna com limitada participação do mito, segundo ele, encoraja o interesse pelo estudo da mitologia e pelo consumo de histórias de ficção que agreguem significados profundos à existência humana. A indústria do entretenimento, nesse contexto, confunde-se com o papel dos mitos para povos tradicionais. Campbell separa “contos populares” de “mitos”, sendo que os primeiros devem-se ao entretenimento e os últimos, à instrução espiritual. Campbell utiliza o sentido do espiritual em uma perspectiva ampla, associado com um aspecto que transcende a existência mundana. É na relação com esse aspecto que o mito torna-se relevante à experiência humana.

No entanto, o entretenimento não precisa ser encarado como um mero escape da realidade, pois pode ser, também, uma forma de questionamento acerca da experiência humana. Segundo Mckee (2006), o mundo hoje consome filmes, romances, teatro e televisão de uma forma que estes se transformaram na principal fonte de inspiração da humanidade. Portanto, a influência dessas artes não deve ser subestimada, visto que frequentemente a estrutura mítica e arquetípica ainda orienta a criação de histórias nas artes narrativas.

Alguns autores tentaram compreender as estruturas subjacentes aos contos populares e mitos, entre eles destacam-se Vladimir Propp, Joseph Campbell e Christopher Vogler. Cada um desses autores propõem uma forma de compreender a estrutura narrativa e apresenta uma perspectiva com a qual uma história pode ser analisada. Este estudo tem o objetivo utilizar o caso do roteiro de Fiero, uma história em quadrinhos produzida pela primeira autora do presente artigo, para demonstrar como essas estruturas podem ser aplicadas na indústria criativa, desenvolvendo uma análise comparativa de forma que o leitor possa perceber as diferenças de cada autor e sua estrutura na prática. Pretende-se demonstrar que, embora tais estruturas possam ser consideradas limitantes, se usadas como uma fórmula rígida, ao se buscar o sentido do mito subjacente nos autores de referência, pode-se extrapolar a mera fórmula e agregar o sentido essencial do mito, mesmo em uma obra de entretenimento contemporânea.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Koch (2008), descreve pejorativamente o ato de “escrever por fórmula”, que seria a utilização do escritor de uma fórmula de enredo preestabelecida, de forma rígida. Ele considera que a inspiração sobre a história deve guiar o processo de criação mais do que a fórmula de enredo. Embora reconheça a importância de um bom enredo, ele critica a estrutura quando ela se torna uma “fórmula maquinal que substitui a integridade de uma história legitimamente inventada e descoberta.” (p. 91)

Esse é um risco aos escritores, que se apegam demais às fórmulas, sem se aprofundar nas questões da experiência humana por trás da composição de uma narrativa. Porém, existe um grande interesse em identificar elementos recorrentes em boas histórias e porque tantas delas são tão satisfatórias do ponto de vista psicológico, emocional e intelectual. Em uma perspectiva mais mercadológica, há estudos quantitativos como o de Archer e Jockers (2017),

que buscam os padrões de histórias que vendem mais. Obviamente, o sucesso em vendas não necessariamente possui relação com o potencial de uma obra de oferecer à audiência uma experiência profunda, de forma que o sucesso comercial e o valor arquetípico da história são valores diferentes. Seja para entreter ou para provocar questionamentos, as estruturas arquetípicas expõe os conflitos centrais da vida humana.

Dois autores ganharam renome por abordar suas histórias em suas relações com o mito e os arquétipos. O conceito de Monomito - também conhecido como a jornada do herói - de Campbell (2007), explana as bases arquetípicas das histórias produzidas pela humanidade como um todo, em diferentes épocas e localizações geográficas e Vogler (2015) adaptou a jornada do herói para a linguagem do entretenimento, mostrando como a estrutura mítica pode ser usada para a criação de histórias de fácil identificação com o público.

Propp (2001) foi escolhido para mostrar uma alternativa menos rígida à estrutura da narrativa, com suas funções de personagem que podem ou não estar presentes. As 31 funções as quais ele identificou nos contos de fada russos prometiam uma maior flexibilidade e pragmatismo para a criação de uma história original do que as etapas da jornada do herói.

O objeto de estudo será *Fiero*, um projeto autoral ainda em desenvolvimento, em que se criou uma narrativa a qual se assemelha a um conto de tradição oral, como mitos e contos de fadas. Apesar de inspirada em tradições que remontam a um passado distante, a narrativa deveria ser atual o suficiente para entreter o público de hoje. *Fiero* é uma leitura a qual aborda dois pontos de vista: *Fiero* pode ser identificado como herói ou como vilão. Observa-se, no entanto, que tanto pelos estágios da jornada do herói quanto pelas funções de Propp, apresentar a sequência ideal dos fatos em uma história pode induzir o público a esperar estas sequências, visto que elas já são conhecidas.

2.1 VLADIMIR PROPP

Em 1928, foi publicado o livro *A Morfologia do Conto Maravilhoso*, do acadêmico russo Vladimir Propp (2001), em que ele identificou a recorrência de elementos básicos na narrativa de contos de fadas, preocupando-se com a forma na qual eles eram semelhantes. Seu método de análise consistiu em comparar exclusivamente os enredos de contos fadas russos (os contos maravilhosos), isolar as partes constituintes e compará-las com as partes constituintes de outras narrativas. Seu objetivo era chegar a uma morfologia dos contos, uma descrição destes a partir de suas partes.

O foco de Propp estava na forma como a narrativa era impulsionada pelas ações dos personagens. Seus nomes e atributos variam, mas suas ações permanecem similares. Pode-se considerar que ele propõe o estudo a partir das funções dos personagens. (PROPP, 2001, p.16)

Dessa forma, Propp (2001, p.17) apresenta as seguintes observações:

- I. Os elementos constantes, permanentes, do conto maravilhoso são as funções dos personagens, independentemente da maneira pela qual eles as executam. Essas funções formam as partes constituintes básicas do conto.
- II. O número de funções dos contos de magia conhecidos é limitado.
- III. A seqüência das funções é sempre idêntica.

IV. Todos os contos de magia são monotípicos quanto à construção.

Propp (2001) descreve as 31 funções desempenhadas pelos personagens nos contos e depois determina que as funções mais comuns agrupam-se de forma lógica entre as seguintes esferas de ação: Antagonista, Doador, Auxiliar, Princesa e seu pai, Mandante, Herói e Falso herói.

Quadro 1: Funções dos personagens em Vladimir Propp

Personagens	Funções
Antagonista	O Dano (A), O Combate contra o herói (H) A Perseguição (Pr)
Doador	Preparação da transmissão do objeto mágico (D) Fornecimento do objeto mágico ao herói (F)
Auxiliar Mágico (Personagem ou objeto)	Deslocamento do herói no espaço (G) Reparação do dano ou da carência (K) Salvamento durante a perseguição (Rs) Resolução de tarefas difíceis (N) Transfiguração do herói (T)
Princesa e seu Pai	Proposição de tarefas difíceis (M) Imposição de um estigma (J) Desmascaramento (Ex) Reconhecimento (Q) Castigo do segundo malfeitor (U) Casamento (W0)
Mandante	Envio do herói (B)
Herói	Partida para realizar a procura (C ↓) Reação perante as exigências do doador (E) Casamento (W0)
Falso herói	Partida para realizar a procura (C ↓) Reação perante as exigências do doador, sempre negativa (E neg) Pretensões enganosas (L).

Fonte: os autores, inspirados em Propp (2001)

Nem sempre as esferas de ação são uniformes e elas não devem ser usadas para definir os personagens. Propp (2001) encontra três possibilidades para a distribuição das funções entre os personagens, a primeira estabelece que o personagem corresponde completamente à esfera de ação, a segunda, que um único personagem ocupa mais de uma esfera e a terceira em que uma esfera é dividida entre personagens.

Por fim, Propp (2001, p.51) define o conto como uma sequência, ou seja:

todo desenvolvimento narrativo que, partindo de um dano (A) ou uma carência (a) e passando por funções intermediárias, termina com o casamento (W0) ou outras funções utilizadas como desenlace.

Um conto pode ser constituído por mais de uma sequência, consecutivas ou intercaladas.

Ao reduzir as narrativas a pequenos eventos descritivos, Propp fez a separação entre ações realizadas por personagens de seus significados simbólicos, possibilitando uma análise de ordem prática e estrutural dos contos.

Propp (2001, p. 16) compara os seguintes casos:

1. O rei dá uma águia ao destemido. A águia o leva para outro reino;
2. O velho dá um cavalo a Sutchenko. O cavalo o leva para outro reino;
3. O feiticeiro dá a Ivan um barquinho. O barquinho o leva para outro reino;
4. A filha do czar dá a Ivan um anel. Moços que surgem do anel levam Ivan para outro reino

Nos casos citados encontramos grandezas constantes e grandezas variáveis. O que muda são os nomes (e, com eles, os atributos) dos personagens; o que não muda são suas ações, ou funções. Daí a conclusão de que o conto maravilhoso atribui frequentemente ações iguais a personagens diferentes. Isto nos permite estudar os contos a partir das funções dos personagens.

Ele oferece um ponto de vista não cíclico para uma narrativa, onde novas sequências se agrupam e funções podem apresentar-se deslocadas de seu lugar ideal, como em histórias com o ponto de vista de mais de um personagem, por exemplo:

“O dragão rapta uma jovem. Sequências I e II: os irmãos mais velhos partem, um depois do outro, para procurá-la e se atolam num pântano. Sequência III: parte o mais jovem e liberta a moça e os irmãos” (PROPP, 2001, p. 52).

2.2 JOSEPH CAMPBELL

Joseph Campbell foi um professor e escritor norte-americano que inicialmente estudou literatura inglesa e medieval e posteriormente dedicou-se ao estudo de mitologias e culturas ao redor do mundo. Campbell (2007) desenvolve o conceito de Monomito, utilizando a psicanálise como instrumento para analisar a linguagem simbólica dos mitos. Ele comparou mitos de diversas culturas, tradições ocidentais e orientais, e percebeu seus paralelos e correspondências, focando em ritos de passagens e imagens arquetípicas de Carl Jung. Com isso, Campbell buscava identificar a sabedoria universal por trás da camada fantasiosa dessas histórias, encontrando as recorrências de aspectos narrativos sob o ponto de vista antropológico e psicológico.

O Monomito, portanto, compõe-se de três grandes estágios: partida, iniciação e retorno (CAMPBELL, 2007, p.40), enfatizando o caráter cíclico da aventura do herói nessas narra-

tivas. Esses três estágios são subdivididos nas seguintes etapas:

Quadro 2: As etapas da Aventura do Herói

O herói de mil faces (Campbell, 2007)	
A Partida	
O Chamado da Aventura	O destino convoca o herói e o transfere para uma nova região de tesouros e perigos.
A Recusa do Chamado	O herói recusa ao chamado, e portanto torna-se uma vítima a ser salva, convertendo a aventura a sua contraparte negativa.
O Auxílio Sobrenatural	Aos que não recusaram o chamado, o primeiro encontro da jornada do herói se dá com uma figura protetora, que oferece uma ajuda mágica contra os perigos que o herói enfrentará.
A Passagem pelo Primeiro Limiar	O herói chega ao “guardião do limiar”, que separa a realidade do herói das novas provações e perigos desconhecidos.
O Ventre da Baleia	O herói encontra o primeiro grande perigo. Como o primeiro limiar simboliza uma passagem para o renascimento, “o herói em lugar de conquistar ou aplacar a força do limiar, é jogado no desconhecido, dando a impressão de que morreu.” (CAMPBELL, 2007, p. 91)
A Iniciação	
O Caminho de Provas	O herói deve sobreviver a uma sucessão de provas e é auxiliado pelos poderes benignos que encontrou antes da passagem do primeiro limiar.
O Encontro com a Deusa	O herói prova que seu talento é digno, recebendo uma nova perspectiva de sua aventura.
A Mulher como Tentação	O herói é seduzido por prazeres materiais que tornam-se símbolos de derrota. O herói deve resistir para que não abandone ou desvie de sua jornada.
A Sintonia com o Pai	O herói deve enfrentar quem detém o maior poder sobre sua vida, geralmente uma figura paterna. Ao fazê-lo, ele muda características internas e torna-se mais capaz de realizar a sua busca.
A Apoteose	O herói humano atinge uma condição divina, libertando-o para uma nova sabedoria.
A Bênção Última	O herói busca a graça dos deuses - uma substância miraculosa e sustentadora, que é o motivo de sua jornada. Seus guardiões a liberam para os que se mostram dignos.
O Retorno	
A Recusa do Retorno	Frequentemente após encontrar o triunfo e iluminação na terra distante, os heróis resistem em retornar ao reino mundano.
A Fuga Mágica	“Se o troféu tiver sido obtido com a oposição do seu guardião, ou se o desejo do herói no sentido de retornar para o mundo não tiver agradado aos deuses ou demônios, o último estágio do ciclo mitológico será uma viva, e com frequência cômica, perseguição” (CAMPBELL, 2007, p.198)
O Resgate com Auxílio Externo	“O herói pode ser resgatado de sua aventura sobrenatural por meio da assistência externa. Isto é, o mundo tem de ir ao seu encontro e recuperá-lo” (CAMPBELL, 2007, p. 206)
A Passagem pelo Limiar do Retorno	O herói deve readaptar-se ao mundo comum.
Senhor dos Dois Mundos	Ao retornar do reino do caos, e se ajustar à vida mundana, o herói aprende lições de vida, e amadurece.

Fonte: os autores, inspirado em Campbell (2007)

O foco em descrever esse ciclo de morte e renascimento mostra que essa estrutura nem sempre é adequada à indústria do entretenimento. Campbell buscava identificar as recorrências em histórias já existentes e originadas da tradição oral de seus respectivos povos, que se manifestava com o mesmo conteúdo e diferentes roupagens. Mesmo assim, ele não se aventava em discutir a sociedade atual a partir desses estudos. Em *O Poder do Mito* (2009), ele comenta sobre sua impressão de que perdemos algo ao vivermos em uma sociedade desmitologizada, que não supre algumas necessidades de imaginação e inspiração espiritual dos contos populares e ritos de passagem. Porém, é apenas com o trabalho de Christopher Vogler (2015) que sua obra é instrumentalizada para a indústria do entretenimento.

Tanto Vladimir Propp quanto Joseph Campbell dispuseram-se a analisar histórias populares originadas da tradição oral, sendo o objeto de estudo do primeiro os contos de fadas, e do segundo os mitos. No entanto, Propp preocupou-se em nomear as partes constituintes dos contos e identificar uma estrutura ideal. Campbell, por outro lado, observava as circunstâncias antropológicas por trás dos mitos, e queria explicar a origem de cada etapa como um fenômeno da natureza humana.

2.3 CHRISTOPHER VOGLER

Christopher Vogler é um roteirista, escritor e educador que trabalhou como consultor de histórias em Hollywood, contribuindo para grandes empresas de entretenimento como a Disney, Fox 2000 Studios e Warner Bros. Sua maior contribuição para a narratologia é o livro *A Jornada do Escritor*, em que Vogler (2015) utiliza o Monomito de Campbell para enriquecer novas narrativas, adaptando a estrutura arquetípica ao universo cinematográfico. Sua perspectiva é, portanto, mais criativa, no sentido de debruçar-se sobre a criação de novas histórias. Pode-se dizer que Vogler constrói uma ponte entre uma visão psicológica e antropológica das histórias, com uma visão mercadológica e cinematográfica.

Segundo Vogler (2015, p.45):

Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, empreendendo uma jornada de um modo de ser para outro: do desespero à esperança, da fraqueza à força, da tolice à sabedoria, do amor ao ódio e vice-versa. São essas jornadas emocionais que prendem o público e fazem valer a pena acompanhar a história.

A estrutura apresentada na *Jornada do Escritor* mostra uma reprodução fiel à Campbell, mas com uma abordagem mais atual, propondo inovações para se contar uma história cativante. Algumas etapas dessa nova estrutura são enfatizadas, enquanto outras são omitidas ou agrupadas.

Vogler (2015) também cita Propp em sua obra, mas ele o faz de forma que as funções dos personagens de Propp apoiem e reforcem as ideias de Campbell na jornada do herói, sem

maior necessidade de aprofundá-las e contextualizá-las.

Quadro 3: Comparação entre as etapas da jornada do herói

O herói de mil faces (Campbell, 2007)	A jornada do escritor (Vogler, 2015)
<i>A Partida</i>	<i>Primeiro Ato</i>
	Mundo comum
O Chamado da Aventura	Chamado à Aventura
A Recusa do Chamado	Recusa do Chamado
O Auxílio Sobrenatural	Encontro com o Mentor
A Passagem pelo Primeiro Limiar	Travessia do Primeiro Limiar
O Ventre da Baleia	
<i>A Iniciação</i>	<i>Segundo Ato</i>
O Caminho de Provas	Provas, Aliados e Inimigos
	Aproximação da Caverna Secreta
O Encontro com a Deusa	Provação
A Mulher como Tentação	
A Sintonia com o Pai	
A Apoteose	
A Bênção Última	Recompensa
<i>O Retorno</i>	<i>Terceiro Ato</i>
A Recusa do Retorno	O Caminho de Volta
A Fuga Mágica	
O Resgate com Auxílio Externo	
A Passagem pelo Limiar do Retorno	
Senhor dos Dois Mundos	Ressurreição
Liberdade para Viver	Retorno com o Elixir

Fonte: os autores, inspirados em Campbell (2007) e Vogler (2015).

Vogler (2015) determina que a primeira etapa da jornada do herói é o “Mundo Comum”, enquanto Campbell inicia a aventura do herói com o Chamado da Aventura, que seria análoga à segunda etapa de Vogler. Sobre o início da jornada, Campbell diz que o herói vem do mundo cotidiano e deve se aventurar numa região de acontecimentos sobrenaturais. A aventura só é iniciada após o chamado. As diferenças entre as estruturas devem-se ao fato de que Vogler está preocupado com as questões de histórias criadas por escritores e roteiristas. Portanto, é necessário que se exponha o protagonista, o estado do mundo em que ele se encontra, os recursos que ele tem disponíveis e seu histórico, para que sejam apresentados de forma que o público simpatize com a personagem principal e sua história.

Considerando a preocupação em atingir um público, é estabelecida a diferença fundamental entre Vogler e Campbell: Vogler tem o objetivo de contar histórias novas e cativantes para um público amplo e Campbell tem o objetivo de entender os padrões psicológicos por trás

das culturas do passado e quais instintos levaram às coincidências nos mitos.

3. MATERIAL E MÉTODOS

Este artigo é um estudo de caso da construção do roteiro da história em quadrinhos *Fiero*, criado pela primeira autora deste texto. Segundo Gil (2010, p.58), “o estudo de caso é caracterizado pelo estudo profundo e exaustivo de um ou de poucos objetos, de maneira a permitir o seu conhecimento amplo e detalhado”. Dessa forma, é possível aprofundar-se em um tema dentro de um contexto de aplicação.

No caso do roteiro de *Fiero*, serão levantados questionamentos acerca de sua concepção com base em estruturas narrativas, visando investigar e comparar suas características, demonstrando como a escolha de seguir uma estrutura pode promover inovações e diferentes olhares sobre o desenvolvimento de uma história original.

Para o desenvolvimento do roteiro, primeiro foi estabelecido o caráter do personagem principal e as referências mitológicas. Em seguida, definiu-se o tema principal que moveria a trama. Primeiro foi definido o final da história, para que então todas as ações em seu decorrer culminassem de forma adequada a ele. Os acontecimentos da história passaram por diversas iterações até que fossem coerentes com o personagem e o tema. Quando a história foi finalizada, ela foi comparada com as estruturas de Propp, Campbell e Vogler.

4. A NARRATIVA DE FIERO

Fiero é um jovem órfão que tem vivido nas ruas. Ele possui uma má-formação no pé e tem dificuldades para caminhar, o que o torna um alvo fácil para que outros o ataquem durante a noite (Figura 1).



Figura 1: Storyboard Ato 1, *Fiero* sendo perseguido. Fonte: os autores (2019)

Em uma dessas noites, porém, *Fiero* conhece Sofia (Figura 2), a filha do Artesão de instrumentos, que mostra um esconderijo no terraço de sua casa para que ele possa se esconder. A princípio, *Fiero* não confia na menina nem em seu irmão Alec.

No entanto, Sofia não desiste de *Fiero* e, após vê-lo pedindo esmolas, ela leva seu pai, o Artesão, para encontrá-lo e ensiná-lo a tocar a lira. Assim, todos descobrem que *Fiero* tem o dom da música e, pela primeira vez, ele sente como é ser admirado por outras pessoas. *Fiero* encanta seu público com música, mas Alec nunca confia plenamente nele. Alec é surdo e se comunica por meio de mímicas e mensagens escritas. *Fiero* encanta-se com o próprio talento e

sabe que é um traço raro, proveniente dos deuses, sem desconfiar de que sua protetora é Alea, a deusa do Acaso.

Figura 2: Concept art, Sofia.

Fonte: os autores (2019)

O Artesão acolhe *Fiero* em sua família, adotando-o como um filho, e este desenvolve suas habilidades musicais. Com o passar dos anos, a música traz mudanças positivas em sua vida, mas a fama e o ouro alimentam seu orgulho e vaidade. Ele gasta seu ouro com um quarto na melhor estalagem, ornamentos, roupas luxuosas e poções para dormir, sem as quais ele não consegue descansar (Figura 3).

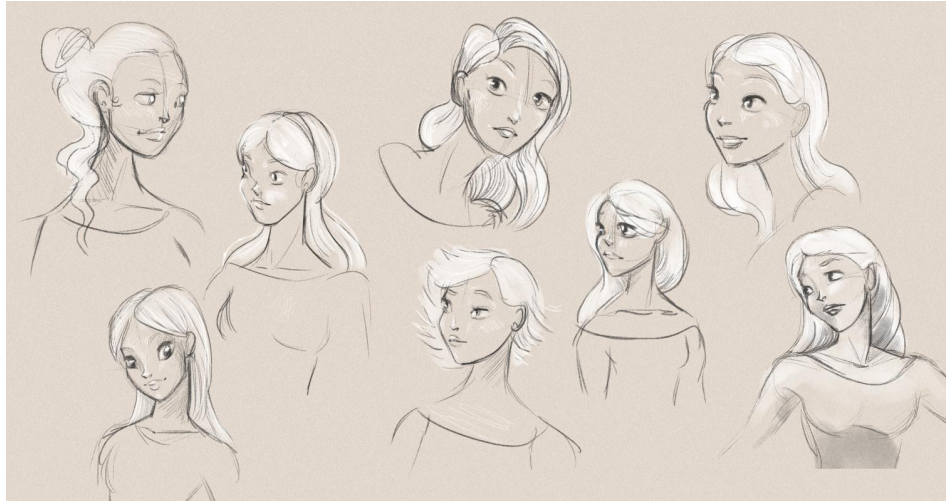


Figura 3: Painel da HQ, *Fiero* em seu auge. Fonte: dos autores (2020)

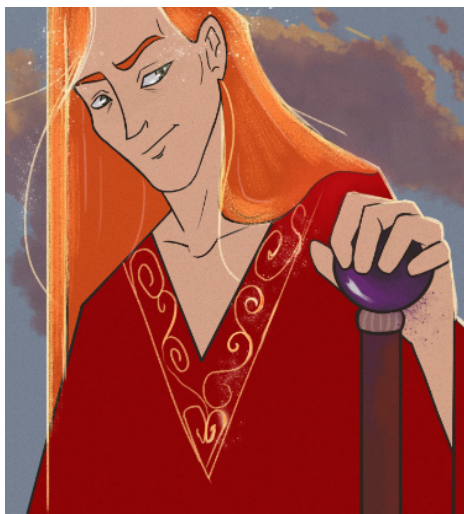


Figura 3: Painel da HQ, *Fiero* em seu auge. Fonte: dos autores (2020)

Por conta de seu talento, *Fiero* é convidado para participar dos Grandes Jogos, para provar seu valor nas competições de música e poesia. Porém, a poucas semanas do evento, o Artesão adoece. Ao ver o sofrimento do pai, *Fiero* entrega uma de suas poções soníferas a Sofia, para que o Artesão pudesse ter uma morte mais tranquila. *Fiero*, Sofia e Alec passam a noite em vigília com o pai, mas este não resiste até o amanhecer.

Às vésperas da viagem de *Fiero* para os Grandes Jogos, Sofia lhe revela que, ela e Alec endividaram-se em busca de uma cura para o pai.

Ela pede a *Fiero* que volte para casa, mantendo a família unida, mas ele acredita em seu grande destino como o vencedor dos Jogos. Ele dá algumas moedas a Sofia e uma de suas poções soníferas mais uma vez, para dormir sem preocupações. Apesar de ter ajudado a irmã com bem menos do que poderia, ele promete que fará uma visita antes de partir.

Conforme havia prometido, *Fiero* retorna à sua antiga casa e vê que ela está muito mais humilde desde sua última visita. Quem o recebe é Alec. Assim, como fez com Sofia, *Fiero* tenta apaziguar o humor de Alec com poucas moedas. Alec, porém, não é convencido pelo gesto de *Fiero* e o derruba no chão, exigindo sua lira, a única criação do Artesão que restava. Sofia

interrompe a briga dos irmãos e convence Alec de que *Fiero* precisa da lira para participar dos Grandes Jogos, honrando a memória do Artesão. Então, Alec deixa *Fiero* partir.

Durante a luta, porém, foram quebrados e derrubados alguns objetos. Entre eles, uma lâmpada de óleo acesa, livros e várias folhas de papel soltas que iniciam um incêndio. Alec sobrevive, mas Sofia havia tomado a poção do sono de *Fiero* e sufocou com a fumaça.

No outro dia, *Fiero* chega à grande competição e está pronto para a performance mais importante de sua vida. Então, enquanto se apresentava em frente aos nobres mais influentes, as cordas de sua amada lira arrebentaram-se. Desconcertado, *Fiero* ficou sem ar, desafinou e esqueceu o restante da música.

Ensandecido, *Fiero* insulta e culpa a deusa do Acaso pela sua má sorte. A deusa arrebenta suas cordas vocais como resposta. *Fiero*, com o lar destruído pelo fogo e privado do seu dom, retorna às ruas, onde sua história começou.

5. DISCUSSÃO

Inicialmente, o roteiro de *Fiero* foi escrito sem a preocupação de atender a uma estrutura pré-estabelecida, mas sim a de que o enredo, ainda assim, mantivesse a integridade artística e lógica da narrativa.

Fiero é o protagonista de sua história, mas ele não é um herói tradicional e foi decidido que essa característica seria explorada, revelando gradativamente seu verdadeiro caráter para o leitor. Portanto, foi definido que seria uma trama de punição (MCKEE, 2006) escondida sob arquétipos e etapas que glorificam os mais puros heróis, protetores da humanidade. O leitor deveria ser convencido a acompanhar um personagem enquanto este se torna mau, porém, com o desafio de não frustrar suas expectativas em relação à história.

Durante o primeiro e segundo ato, *Fiero* apresenta traços de um herói comum, explorando as necessidades recorrentes deste papel, como segurança, pertencimento e busca pela excelência. Dessa forma, a jornada do herói poderia ter sido usada para estabelecer o primeiro ato da história, para que se acreditasse que um personagem seria um possível herói. Assim como tantos outros heróis que seguem a jornada típica, *Fiero* começa como um órfão e tem um tipo de talento proveniente dos deuses. Pela ótica da jornada do herói (VOGLER, 2015), o público é induzido a esperar que este órfão tenha a ajuda de um mentor, mostre alguma característica especial na qual ele é marcado como o “escolhido” ou, de alguma forma, “especial”. Mais tarde, ele encontraria aliados, os quais o auxiliariam em uma série de provações em que ele triunfa, mas não sem realizar um grande ato de sacrifício antes. Então, o herói voltaria ao ponto de partida da história, mais sábio que no início e pronto para uma nova jornada. O herói mítico e puro de Campbell seguiria em um caminho do auto sacrifício, e em contraste, o herói de Vogler poderia buscar seus próprios objetivos, mas ainda assim o autor evidencia os desfechos que conduzem para a evolução pessoal do protagonista.

Dessa forma, seria incoerente que *Fiero* seguisse a estrutura mítica de Campbell à risca e a estrutura de Vogler, quando aplicada no início do processo criativo, ainda induz a uma interpretação positiva da história, devido ao material que o inspirou. Portanto, *Fiero* não possui de forma clara algumas das etapas mais convencionais da jornada do herói, como o Chama-

do à Aventura, a Recusa do Chamado, a Travessia e as Provas, Aliados e Inimigos.

Porém, à medida que a história avança, a análise puramente morfológica e objetiva de Propp (2001) possibilita observar a história sob novas óticas e livre de etapas pré-estabelecidas, de forma a construir um terceiro ato apropriado para os objetivos estéticos do desfecho da narrativa.

Na primeira leitura, percebe-se que *Fiero* desempenha muitas das funções atribuídas ao Herói (PROPP, 2001) e isso o coloca como protagonista da história. Estas funções de Herói são análogas às etapas da jornada do herói. Algumas funções heróicas são utilizadas como forma de reforçar o papel de *Fiero* como protagonista, sendo deslocadas para o ponto inicial da narrativa. Logo, a situação inicial de *Fiero* é de um órfão pobre, que possui uma fraqueza física (função inicial de *Carência* de Propp). A sequência continua com mais duas funções relacionadas aos Heróis: *Fiero* é ameaçado por meninos de rua e está em desvantagem, porém Sofia dispõe-se a ajudá-lo (*Perseguição e Salvamento*). Essas duas funções são colocadas idealmente no fim da história, contudo no caso de *Fiero*, reforçam a necessidade que o personagem tem de ajuda e contato humano.

Nos eventos seguintes, porém, existem pistas da inclinação da personalidade real de *Fiero*. A cena é ambígua a princípio, mas revela mais significados em uma segunda leitura, se analisada buscando as funções de Propp.

Sofia convida *Fiero* para entrar em sua casa e Alec, seu irmão mais velho, intervém. De forma brusca, ele não permite que *Fiero* entre e proíbe Sofia de deixá-lo entrar (*Proibição*). *Fiero* espia os irmãos gesticulando pela janela da casa (*Interrogatório*) e nota o interior da sala. *Fiero* descobre o quanto a família é rica (*Informação*). Sofia não desiste e mostra para *Fiero* um esconderijo no telhado de sua casa (*Transgressão*). No dia seguinte, Sofia vê *Fiero* como um menino de rua pedindo suas esmolas e, em sua inocência infantil, resolve ajudá-lo novamente (*Ardil e Cumplicidade*).

Nas funções de *Proibição* e *Transgressão*, faz-se a distinção entre a situação inicial, geralmente delineando algum traço de prosperidade (a casa confortável, segura e luxuosa de Sofia) e, quando a proibição é transgredida, o Antagonista é introduzido na história, causando dano à família (PROPP, 2001, p. 19-20).

Proibição, *Interrogatório*, *Informação*, *Transgressão*, *Ardil* e *Cumplicidade* são funções de Propp que são idealmente apresentadas na etapa de Preparação do conto, antes da apresentação do Herói, e são desempenhadas majoritariamente pelo Antagonista. Em *Fiero*, elas aparecem de forma sutil, pois a interferência de *Fiero* desencadeia toda a série de eventos que culmina em uma tragédia para Sofia e sua família.

Ou seja, ao analisar um enredo com as funções de Propp, é possível ter uma visão abrangente e realista dos acontecimentos da história antes mesmo que o Herói faça parte dela, uma vez que sua morfologia não considera a narrativa como uma história de transformação do herói e trata de ações, não de motivos. Como foi dito anteriormente, as esferas de ações dos personagens não precisam ser fixas e o personagem pode desempenhar mais de um papel, confirmando que *Fiero* pode ser tanto o Herói, quanto o Antagonista na totalidade de um conto. Também foi estabelecido que a morfologia de Propp permite que haja mais de uma sequência em um conto maravilhoso, desde que haja uma nova função de *Dano* (ou *Carência*) e uma se-

quência decorrente deste dano seguida de uma função de desenlace. Ou seja, subentende-se que a história pode ser composta por vários incidentes menores, em vez de um grande ciclo. A Carência inicial do órfão *Fiero* termina definitivamente em sua *Reparação*, quando ele é acolhido como um filho pelo Artesão. A partir daí, são apresentados outros danos e carências, mas dessa vez as vítimas são Sofia e Alec, de modo que *Fiero* tem a chance de repará-los, mas nega a ajuda.

Sob a ótica de Vogler, em que *Fiero* como protagonista deve ser o herói, é possível interpretar que a partir do segundo ato ele falha em evoluir e suas ações o levam a um desfecho inevitável de punição. A jornada do herói mítico é sobre aprendizado, aceitação da morte e sacrifício (CAMPBELL, 2007), e *Fiero* se deixa ser iludido pela sua fama e talento, preso em padrões egoístas.

No momento do Retorno, em que tradicionalmente espera-se a grande evolução do protagonista, *Fiero* permanece em seu padrão e sua história tem um final negativo, pois segundo Vogler, “essa é a pena por não voltar com o Elixir: o herói, ou qualquer pessoa, fica condenado a repetir as Provações até a lição ser aprendida ou o Elixir ser levado para casa e compartilhado” (2015, p. 292). Dessa forma, *Fiero* é punido pela sua *húbris*, desmascarando-o como o herói e assim ele retorna ao início de seu ciclo, fadado a repeti-lo.

É possível então perceber que uma história é mais do que uma simples sequência de eventos, e as funções do Propp são demasiadamente racionais para usá-las como uma forma de estruturar histórias. Mckee (2006) defende que a estrutura de eventos é o meio pelo qual o autor expressa uma idéia. Portanto, não é suficiente instrumentalizar as ideias de Propp, cujo intuito nunca foi propor uma forma de criar novas narrativas, mas analisar uma categoria do que já existia na cultura popular.

Então, para expressar uma premissa, uma ideia ou uma emoção estética através de uma história, é interessante que a análise de Propp seja utilizada posteriormente, de forma pontual, e em conjunto com outros autores e estruturas. Vogler (2015) apresenta uma ótima alternativa, pois a sua teoria é fundamentada em Campbell, que explora aspectos psicológicos inerentes ao ser humano, refletindo sobre suas necessidades e motivações, porém sempre com o objetivo de contar uma nova história, proporcionando novas ideias e expondo diversas formas de aplicação dos arquétipos e da estrutura mítica.

5.1 ESTRUTURA NARRATIVA

Foi possível associar os eventos da narrativa de *Fiero* com as etapas da jornada de Vogler e as funções de Propp (quadro), identificando quais elementos devem ser devidamente enfatizados ou suavizados durante cada etapa sem a alteração dos eventos da história. No entanto, sua história toma um rumo mais sombrio. Aspectos diferentes da trama ganham mais importância quando são analisados do ângulo de uma ou outra estrutura.

Fiero não é um herói da mesma categoria que Campbell usou para estruturar o *Monomito*, portanto, sua história não pode ser relacionada plenamente com essa estrutura. No entanto, as observações de Campbell acerca dos instintos humanos que origina as etapas ajuda a olhar para os acontecimentos da vida de *Fiero* de uma forma mais aprofundada. É possível

compreender onde o protagonista erra, e quais são as falhas em seu caráter que, no fim, levam à sua punição.

Quadro 4: Relação entre Fiero, A jornada do herói e as funções de Propp

A jornada do herói (Vogler)	Funções (Propp)	Fiero
1. MUNDO COMUM	Carência (1)	Fiero é um órfão que vive nas ruas.
	Perseguição	Fiero é perseguido.
2. CHAMADO À AVENTURA	Salvamento	Sofia resgata Fiero.
	Início da Reação	
	Partida	
	Proibição	Alec proíbe que Fiero entre.
	Interrogatório	Enquanto os irmãos discutem, Fiero percebe que Sofia vem de família rica.
	Informação	
	Transgressão	Sofia transgredir a proibição de Alec e esconde Fiero no telhado.
3. RECUSA DO CHAMADO		
	Ardil	No dia seguinte, Sofia vê Fiero como um menino de rua pedindo suas esmolas.
	Cumplicidade	Resolve ajudá-lo novamente.
4. ENCONTRO COM O MENTOR	Primeira função do Doador	O Artesão ensina Fiero a tocar a lira.
	Reação do Herói	Fiero se apresenta para um pequeno público.
	Recepção do meio mágico	Fiero descobre que tem o dom da música.
	Reparação da Carência (1)	O Artesão acolhe Fiero como um filho.
5. TRAVESSIA	Deslocamento entre reinos	Fiero é agora um bardo cujo talento é reconhecido.
6. PROVAS, ALIADOS E INIMIGOS		Fama e ouro alimentam seu orgulho e vaidade.
		Fiero gasta com luxos e poções para dormir, sem as quais ele não consegue descansar.
	Tarefa Difícil	Fiero é convidado para participar dos Grandes Jogos.
7. APROXIMAÇÃO DA CAVERNA	Afastamento	O Artesão adoece. Fiero entrega uma de suas poções para que o Artesão possa ter uma morte tranquila. Fiero, Sofia e Alec passam a noite em vigília com o pai, mas este não resiste até o amanhecer.
	Carência (2)	Com a morte do Artesão, a família se endivida
	Mediação	Sofia pede ajuda a Fiero
	Reparação (2)	Fiero se recusa a ajudar
8. PROVAÇÃO	Confronto	Alec exige a lira e os irmãos brigam.
	Pretensões infundadas	Fiero se recusou a ajudar Sofia. Ele não merece manter a lira. Após o confronto Fiero mantém sua lira, mas perde o respeito de sua família.
	Vitória	

	Dano (3)	Foram derrubados uma lâmpada de óleo acesa, livros e folhas de papel que iniciam um incêndio. Alec sobrevive, mas Sofia havia tomado a poção do sono, e sufocou com a fumaça.
9. RECOMPENSA		
10. CAMINHO DE VOLTA	Realização Desmascaramento	Durante a apresentação as cordas de sua lira se arrebentam. Fiero desafinou e esqueceu o restante da música.
11. RESSURREIÇÃO	Castigo	Ensandecido, Fiero insulta e culpa a deusa do Acaso pela sua má sorte. A deusa arrebenta suas cordas vocais como resposta.
12. RETORNO	Reparação (3)	Fiero, com o lar destruído pelo fogo e privado do seu dom, retorna às ruas, onde sua história começou.

Fonte: dos autores (2020)

O prólogo cumpre a função de oferecer a história pregressa de Fiero, seu envolvimento com a deusa Alea e a origem de seu dom, assim como dá a informação do destino que cairá sobre o personagem, deixando clara a história que virá (Figura 4). No primeiro momento após o prólogo, a sequência de abertura do “Mundo Comum” apresenta *Fiero* nas ruas, enfrentando a pobreza e a violência. Em seguida, exposto de forma sutil, o “Chamado à Aventura” de *Fiero* é uma coincidência de eventos que põe a história em movimento (VOGLER, 2015). Ao ser resgatado por Sofia, ele percebe uma oportunidade para se aproximar dessa família, redefinindo seu padrão inicial de medo e fuga. Apesar de destacarem um tipo de chamado mais urgente ou intrigante, tanto Vogler (2015) quanto Campbell (2007) aceitam pequenos incidentes e coincidências que avançam o desenvolvimento do personagem.



Figura 4: Painel da HQ, Prólogo. Fonte: dos autores (2020)

Propp (2001), porém, distingue o *Dano* (ou *Carência*) e o Início da Reação do Herói. A função *Início da Reação* só é possível quando o conto apresenta um “Herói-buscador”, aquele que deve partir à procura de algo (um objeto ou uma vítima do Antagonista). O outro tipo de herói é o “Herói-vítima”, que frequentemente sofre o dano e a forma de sua partida acontece como um sequestro ou expulsão. *Fiero* não se enquadra em nenhuma dessas categorias, pois elas entram em conflito com sua verdadeira esfera de ação, de Antagonista, que ele desempenha discretamente ao longo do primeiro ato. Nessa perspectiva, quem desempenha as funções de Herói-vítima é a personagem Sofia. Porém, ela não é a protagonista da história, portanto, não pode ser considerada a heroína (PROPP, 2001).

O “Encontro com o Mentor” (VOGLER, 2015), é um estágio da jornada compatível com o “Auxílio Sobrenatural” (CAMPBELL, 2007) e com as funções do Doador (PROPP, 2001) de propor um desafio e recompensar o Herói. Como uma etapa arquetípica necessária para estabelecer o protagonista, era imprescindível que *Fiero* descobrisse seu dom com a ajuda de um auxiliar. Portanto, *Fiero* encontra-se com o Artesão de instrumentos musicais. Dessa forma, *Fiero* descobre seus dons, o que lhe garante recursos para prosseguir com a história. Essa etapa era necessária para que *Fiero* se firmasse tanto como herói quanto como vilão, dando-lhe confiança para perseguir seus objetivos. Além disso, pode-se interpretar que, a partir de Propp, a primeira crise da história é *Reparada* quando *Fiero* é acolhido, se for considerado que *Carência* inicial é a pobreza. Mas como é revelado posteriormente, a falha de *Fiero* não é externa ou material e, sim, espiritual (a *húbris*), portanto, a história continua.

Após ser acolhido, alguns anos se passam e *Fiero* atinge sua maturidade e, como é previsto na jornada do herói, faz a “Travessia”. Segundo Vogler, “a travessia do primeiro limiar é um ato voluntário no qual o herói se compromete de todo o coração com a aventura” (2015, p.186). Também é o momento em que o herói adentra o Mundo Especial pela primeira vez. Sob a perspectiva de Vogler, é possível que o herói não seja geograficamente deslocado, mas movido por mudanças de atitude ou comportamentos internos. Campbell e Propp descrevem os deslocamentos que cruzam fronteiras físicas, onde tudo é novo e estranho para o herói. *Fiero* nunca deixa a sua vila, então se seu Mundo Comum eram as ruas, o Mundo Especial, por contraste, é seu novo estilo de vida suntuoso.

Fiero está no auge de sua vida e não passa pelo estágio de “Provas, Inimigos e Aliados”. Esse Mundo Especial não representa perigos para *Fiero*. Sob a perspectiva de Propp, a *Carência* material de *Fiero* já foi reparada, fechando uma sequência do conto, e agora é necessário prepará-lo para uma nova sequência, que mostrará o verdadeiro caráter do protagonista. Porém, para manter a unidade da história, a sorte de *Fiero* precisa passar por alguma oscilação. Em “A mulher como Tentação”, Campbell (2007) descreve uma etapa da estrutura mítica em que o herói deve resistir aos prazeres e confortos materiais, que inspirou esse novo estágio de preparação. Como *Fiero* não tem os atributos do herói, ele caiu na armadilha do Mundo Especial, abraçando sua vaidade e materialismo. Ou seja, diferente de um herói tradicional que resiste à tentação, *Fiero* entrega-se a ela e paga o preço por isso. O símbolo de sua derrota é a insônia. Além disso, lhe é proposto uma *Tarefa Difícil*, função de Propp onde o verdadeiro Herói deve confirmar seu valor. *Fiero* é convidado para os Grandes Jogos para provar seu talento de forma definitiva. No entanto, uma das características da *Tarefa difícil*, é que os Heróis são

reconhecidos e os Falsos-heróis são desmascarados.

O evento seguinte da narrativa é a morte da figura paterna de Fiero, o Artesão. Na perspectiva de Propp (2001), a morte de entes queridos (sobretudo a morte por meios naturais), é uma função de *Afastamento* intensificada, em que um membro da família sai de casa. Essa é uma função de preparação, que ocorre antes da sequência de *Dano-Reparação* do conto. Contudo, para manter o ritmo da história, e preservá-la esteticamente agradável, esse evento foi usado como “A Aproximação da Caverna” da jornada do herói. A noite de vigília é um momento introspectivo para Fiero, sua primeira experiência lidando com a morte, um prenúncio da tragédia que se aproxima e preparo emocional para o personagem e para o leitor.

A parte seguinte do conto foi elaborada de forma que o papel de *Fiero* como herói fosse finalmente questionado e que suas ações levassem ao fim inevitável. A segunda sequência inicia-se com a segunda função de *Carência*, com Sofia e Alec empobrecidos. Sofia pede ajuda a Fiero. Ao expor a notícia do dano ou carência, o Mediador introduz o Herói na história (Propp, 2001). Porém, *Fiero* se recusa a ajudá-la, posicionando-se como o Falso-herói.

Fiero é muito seguro em relação ao seu talento e nunca teve receio de se provar como músico. Portanto, era necessário inserir um evento antes dos Grandes Jogos, para que o personagem mostrasse suas verdadeiras prioridades. A “Provação” deve apresentar algum tipo de sacrifício para o protagonista. O maior teste para *Fiero* é encarar Alec e entregar-lhe a lira, o último instrumento feito pelo Artesão. Em seu egoísmo, *Fiero* desempenha a função de Falso-herói de *Pretensões Infundadas* (Propp, 2001), reivindicando um objeto que pertenceria somente ao Herói. *Fiero* falha definitivamente para a família que o acolheu.

A consequência é um *Confronto* físico com Alec, que sempre lhe opôs. Tradicionalmente, o *Confronto* é a função em que o Herói e o Antagonista lutam, para o Herói, então, prevalecer. O embate foi usado também para reforçar o posicionamento de *Fiero* em relação aos irmãos adotivos. O *Confronto* é usualmente seguido pela *Vitória* do Herói. Porém, como *Fiero* não cumpre mais os requisitos, a luta é interrompida por Sofia, embora tenha consequências catastróficas. *Fiero* parte para a competição. Alec, ainda alterado pelo conflito, deixa Sofia sozinha em casa. Sofia toma uma de suas poções do sono para buscar alívio. Porém, um incêndio se inicia, e Sofia não sobrevive. As ações de *Fiero* indiretamente causaram *Dano* à família e, para que fosse obtido o efeito catártico da tragédia, era preciso um dano irreversível, impossibilitando a função de *Reparação*.

Em Fiero, o “Caminho de Volta” é a energia retornando à sua história, motivando-o a continuar sua busca (VOGLER, 2015), finalmente liberto de seu drama familiar. O foco da narrativa torna-se a *Tarefa Difícil*, a apresentação nos Grandes Jogos. Anteriormente, *Fiero* desempenhou uma ampla variedade das funções coerentes ao Antagonista e ao Falso-herói, além de negar ativamente a esfera de ação do Herói. Então, como um revés, *Fiero* falha em sua apresentação, *Desmascarando-o* de seu papel de herói, e iniciando a grande crise que levará ao clímax do terceiro ato e, então, à resolução da narrativa.

Com a falta de heróis plausíveis, o único desfecho possível torna-se a punição divina. Ao longo da narrativa, é exposto que a vida de *Fiero* é regida pela deusa do Acaso, Alea. Logo, o *Castigo* de *Fiero* é a punição pelo seu descaso em relação à família e a sua arrogância de se considerar acima da influência dos deuses. A sua morte simbólica na “Ressurreição” é a morte

de Fiero, o bardo. Como o personagem principal falhou em aprender as lições valiosas para sua vida, ele “Retorna”, sem o elixir (VOGLER, 2015), para o estado negativo ao qual iniciou sua jornada.

5.2 ARCO DO PROTAGONISTA

A inspiração inicial de *Fiero* tinha uma premissa definida: *Fiero* é um bardo e em seu momento de glória, ele deveria falhar desastrosamente. As figuras mitológicas que influenciaram a personalidade de *Fiero* foram Orfeu e Narciso. Orfeu é um personagem trágico, conhecido pelo seu dom da música e poesia, comovendo de animais a deuses. Narciso é um símbolo

de vaidade e sua *húbris* era manifestada como o amor a si próprio, que trouxe o seu fim (Figura 5).



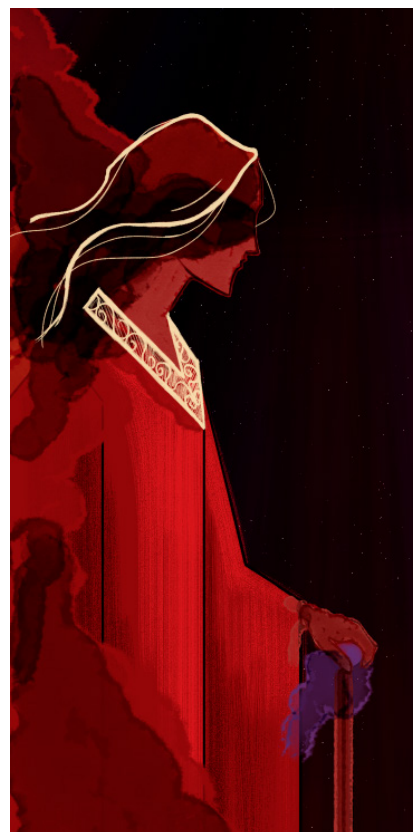
Figura 5: Painel da HQ, *Fiero* e seu reflexo, referência à Narciso. Fonte: dos autores (2019)

Segundo Vogler (2015), a teoria grega da tragédia prevê uma falha trágica no herói, que ele deve enfrentar e, por ela, ser destruído. A falha trágica de *Fiero* foi definida como a arrogância exacerbada chamada *húbris* (Figura 6). Dessa forma, ele se considera acima de seus irmãos, superior aos sentimentos

de união da família e, no fim, ele desrespeita a deusa que o favoreceu.

Figura 6: Painel da HQ, representação gráfica da *húbris* de *Fiero*. Fonte: dos autores (2020)

A *húbris* sempre é punida pela *Nêmesse*, a personificação da retribuição (VOGLER, 2015). Portanto, a segunda personagem a ser definida foi a deusa que castigaria *Fiero*, sem recorrer a deuses já existentes na cultura. Alea, a deusa do Acaso é uma deusa criada para atender aos propósitos da narrativa de *Fiero*, pois, se a vaidade é o tema principal da história, a sorte é a ideia secundária. Alea é uma combinação de atributos de deusas da sorte, discór-



dia e vingança, mostrando que a mesma força que presenteia, também pune, e que ninguém é imune à tragédia na vida. Porém, era necessário que o arco de personagem de *Fiero* fizesse sentido para que a punição catártica parecesse justa.

O primeiro sinal da dualidade dessa deusa é que *Fiero* nasce tanto com uma vantagem, seu dom musical, apesar de ainda não descoberto, e uma desvantagem física, seu pé deformado, que causa dificuldades para caminhar. Diferente de outros heróis, cuja situação inicial é uma vida de estabilidade, o Mundo Comum de *Fiero* é aquele no qual ele não tem controle, e precisa de segurança e proteção (Figura 7). O jovem *Fiero* tem uma percepção limitada de seu problema. Em seu encontro provocado pelo acaso com Sofia, sua percepção aumenta, e

vê uma oportunidade para sair das ruas, embora ainda seja detido pelos medos e incertezas.



Figura 7: Storyboard, *Fiero* sendo ameaçado.
Fonte: dos autores (2019)

A *húbris* é introduzida na história junto com a descoberta de seu dom. *Fiero* se compromete com seu talento, mas mesmo com uma figura paterna apoiando-o e protegendo, ainda é movido por vaidade.

No estágio de “Provas, Aliados e Inimigos”, é esperado que o herói encontre pequenos obstáculos em sua jornada com o objetivo de testar suas habilidades e prepará-lo para maiores desafios posteriormente. Como foi dito, *Fiero* desenvolve suas habilidades musicais e seu talento é inquestionável. O que realmente precisa ser testado é sua humildade e bom caráter e sua vaidade é estabelecida como a grande falha que precisa ser remediada. A identidade que ele constrói para si, a partir de sua música, é fundamentada em prazeres e tentações e sua vaidade é uma ofensa grave contra a deusa que vêm lhe favorecendo. O símbolo de seu fracasso nessa etapa são suas poções do sono, para tratar de sua insônia persistente. A sua falta de descanso é um contraste com sua primeira noite de sono no telhado de Sofia, quando ele se sentia seguro. Quanto mais ele tem a perder, mais ansioso ele fica. Enquanto o herói mítico torna-se cada vez mais abnegado e desapegado, *Fiero* cerca-se de riquezas materiais.

Na “Aproximação da caverna”, o herói recolhe-se em preparação para uma grande mudança. Nesse caso, a mudança é na composição familiar, em que a figura paterna, o Artesão, está em suas últimas horas de vida e esse momento introspectivo da história poderia ter sido aproveitado por *Fiero* para que ele se reconciliasse Alec.

A etapa seguinte, “A Provação”, é o evento em que *Fiero* poderia ter se tornado, de fato, parte da família. Em sua vaidade, ele se recusa a ajudar o lar que o acolheu. Essa é a etapa em que o conhecimento de todas as experiências anteriores são testadas. Porém, como *Fiero* ainda não distingue o que ele precisa do que ele deseja, tornando-se incapaz de passar por essa etapa de transformação, para posteriormente encontrar seu destino trágico.

No entanto, *Fiero* supera um de seus maiores medos, que é o confronto físico. Ao en-

frentar Alec, ele consegue manter a lira de seu pai, caracterizando um momento de vitória pessoal. Mas o herói arquetípico é testado em sua jornada para provar as suas convicções altruístas, não seus motivos particulares. Portanto, *Fiero* mantém sua lira, mas sem agregar novas perspectivas à sua visão de mundo. Ele considera-se superior aos seus irmãos, o único que pode levar o legado do Artesão adiante. A influência de Alea na trama fica mais evidente com o infortúnio que segue. Os erros de *Fiero* são indiretamente fatais para Sofia, direcionando a narrativa para o final de retribuição.

Durante a apresentação nos Grandes Jogos, uma das cordas da prezada lira de *Fiero* arrebenta-se. Ele é traído pelas suas escolhas, como se a própria lira o considerasse indigno de tocá-la. A simplicidade do romper da corda faz alusão à própria personalidade de *Fiero*. Sua insegurança vêm à tona, como se sua arrogância fosse uma máscara tão frágil quanto a corda rompida. Então, sua ira é voltada para a deusa, e pela primeira vez na narrativa, *Fiero* chama-a pelo nome, mas para afrontá-la e humilhá-la na frente do público que o assistia. Em sua “Resurreição”, *Fiero* perde sua voz de forma definitiva.

Assim como a morte de vários heróis da mitologia, essa é uma morte simbólica. Porém, em vez do momento de apoteose proposto por Campbell (2007), *Fiero* é punido com o rompimento de suas cordas vocais. A morte é o castigo que a deusa Ihe impõe e seu renascimento é uma mudança forçada e brutal. Como ele mostrou-se indigno na trama, sua apoteose é a destruição de quem ele se tornou.

Fiero apresenta um arco de personagem com mudanças graduais, desde o primeiro ato, em sua necessidade por segurança, o segundo ato, em sua necessidade por aceitação. No terceiro ato, ele não só deve lidar com as consequências de sua busca por fama e glória, como deve encarar os aspectos que não conseguiu superar, aprender e contornar durante a história. Apesar de seus talentos, *Fiero* não supera suas falhas morais e, no fim, é arruinado por elas, enquanto o leitor reage à sua queda, testemunhando as consequências de seus erros.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Realizar as comparações feitas neste artigo e relacioná-las ao processo criativo que resultou no roteiro de *Fiero*, mostrou o grande potencial de se escrever sem seguir uma estrutura à risca e deixar que as necessidades da história guiassem a tomada de decisões. *Fiero* é uma história que começou pelo seu final e sua narrativa foi descoberta à medida que os temas de *húbris* e sorte ganhavam força.

Quando empregadas como ponto de partida, as estruturas míticas induzem ao uso de clichês, pois tanto o Monomito de Campbell, quanto a morfologia de Propp descobrem o que já existia, fazendo uma observação sobre as histórias do passado e, em sua obra, possuem poucas revelações acerca do que pode ser criado. Portanto, quando o autor ultrapassa a estrutura fixa e inspira-se na lógica subjacente das histórias que tais autores destacaram, surgem muitas oportunidades de reflexão e aprimoramento da história.

Campbell (2007) aborda os eventos de forma generalizada, preocupando-se em discutir o que eles querem dizer para a evolução espiritual do personagem. Sua teoria fundamentando as etapas da aventura do herói mítico tornam-se rasas, quando instrumentalizadas para

criar uma obra de ficção. *O Herói de Mil Faces* (2007) é sobre extrair a verdade da experiência humana por trás da linguagem de símbolos e arquétipos nos mitos.

Em contrapartida, Vogler (2015), faz um trabalho reverso, ensinando como adicionar camadas de emoções humanas à uma sequência de eventos simbólicos e artificiais. Ele apresenta questões objetivas à arte de escrever e entreter, sugerindo ainda alternativas para fugir dos clichês. Ele encoraja o escritor a pensar na estrutura como uma referência que deve ser questionada, não um ideal definitivo a ser alcançado. Ambas as leituras amplificam o potencial criativo e comunicador do escritor ou roteirista.

A morfologia de Propp (2001) mostrou-se como uma ótima ferramenta de análise e, ao aplicá-la na narrativa de *Fiero*, surgiram vários questionamentos e compreensões acerca dos personagens e seus papéis na história. Ao esmiuçar os eventos e colocá-los de forma objetiva, as funções dos personagens ficaram claras. Suas motivações não são consideradas, portanto, o caráter dos personagens não é discutido ou relativizado, apenas suas ações e consequências. Dessa forma, é possível manter a objetividade da narrativa, enquanto o escritor lida com personagens de moral duvidosa. Porém, a morfologia deve ser usada pontualmente para resolver problemas específicos, uma vez que ela não considera a evolução dos personagens ou sua conexão emocional com o público.

Finalmente, foi percebido que *Fiero* apresenta subversões estruturais que podem prejudicar a apreciação artística, visto que as sequências ideais de muitas funções estão deslocadas e incompletas ao longo da narrativa. Muitas das etapas mais marcantes da jornada do herói também foram omitidas.

Com isso, espera-se que outros roteiristas sejam encorajados a priorizar a integridade de suas histórias e buscar nas estruturas narrativas uma ferramenta de resolução de problemas, pois, ao descobrir essas quebras e decidir mantê-las, foi confirmado o valor da história de *Fiero* e a verdade contida na sequência de erros em sua tragédia prevaleceu.

REFERÊNCIAS

ARCHER, Jodie; JOCKERS, Matthew. O segredo do best-seller: tudo o que você precisa saber para escrever um livro campeão de vendas. Bauru (SP): Alto Astral, 2017.

CAMPBELL, Joseph. O heróis de mil faces. São Paulo: Editora Pensamento, 2007

CAMPBELL, Joseph; MOYERS, Bill. O poder do mito. São Paulo: Palas Athena Editora, 2009.

GIL, Antônio C. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 5a ed. São Paulo: Atlas, 2010.

KOCH, Stephen. Oficina de escritores: um manual para a arte da ficção. São Paulo: WMF Martins Fontes, 2008.

MCKEE, Robert. Story: Substância, Estrutura, Estilo e os Princípios da Escrita de Roteiros. Curitiba: Editora Arte e Letra, 2006.

PROPP, Vladimir I. Morfologia do Conto Maravilhoso. 2001. Disponível em: <https://www.passeidireto.com/arquivo/6378742/vladimir-propp-morfologia-do-conto-maravilhoso>. Acesso em: 18 mar. 2020.

VOGLER, Christopher. A jornada do escritor. São Paulo: Aleph, 2015.

XAVIER, Otávio Augusto Monteiro. O conceito de Monomito como ferramenta de análise narratológica. Crátulo: Revista de Estudos Linguísticos e Literários. Patos de Minas: UNIPAM (2): 112-121, nov. 2009.