

EM TERRA DE CHAPINHA QUEM TEM CACHOS É VALENTE!

MACHADO, Leticia de Oliveira¹
CARMO, Alex Sandro de Araújo.²

RESUMO:

O presente trabalho visa compreender como o filme Valente trabalha a questão da representação e a quebra de estereótipos a partir de sua estrutura narrativa. Nessa linha, com base na jornada do herói, busca-se averiguar a construção de arquétipos na obra. Desse modo, os processos teórico e analítico foram construídos com o amparo epistemológico dos estudos de Campbell (1995) e Vogler (1998) sobre as etapas da jornada do herói; e dos trabalhos de Jung (2000) a respeito dos arquétipos. Pode-se dizer, dado o decorrer da análise, que os passos da jornada dessa heroína encontram eco e proximidade a partir das representações sociais e dos imaginários reproduzidos pela narrativa.

PALAVRAS-CHAVE: Arquétipos. Jornada do herói. Estereótipos. Valente.

ON LAND OF HAIR STRAIGHTNER WHO HAS CURLS IS VALENTE!

ABSTRACT:

The present work aims to understand how the film Valente works the question of representation and the breaking of stereotypes from its narrative structure. In this line, based on the hero's journey, it is sought to ascertain the construction of archetypes in this work. Thus, the theoretical and analytical processes were built with the epistemological support of the studies of Campbell (1995) and Vogler (1998) about the stages of the hero's journey; and the works of Jung (2000) about the archetypes. It may be said, given the course of the analysis, that the steps of the journey of this heroine find echo and proximity from the social and imaginary representations reproduced by the narrative.

KEYWORDS: Archetypes. Hero's journey. Stereotypes. Valente.

¹ Acadêmica do 8º Período de Publicidade e Propaganda do Centro Universitário FAG. E-mail: lelehmachado@gmail.com

² Orientador do Trabalho: E-mail: alexaramo@yahoo.com.br

1 INTRODUÇÃO

O objetivo deste artigo é encontrar, por meio da análise da jornada do herói, quais são os pontos que trazem Mérida, protagonista do filme *Valente*, até o público; de forma que representa a fuga de estereótipos e liberdade de expressão. Levando em consideração o fato de que desde a infância até a velhice, todos buscam referências para se espelhar.

Nos filmes do gênero contos de fadas, essas referências são apresentadas pelas princesas, que, ao longo do tempo, criaram estereótipos comportamentais. Os anos passaram, e com eles vieram as mudanças, o público já não se identifica mais com aquelas personagens perfeitas em vestidos rodados e cabelos loiros, como Aurora, Bela, Cinderela ou Rapunzel. A busca pela fuga dos estereótipos e pela liberdade de expressão é cada vez mais presente na atual conjuntura da sociedade moderna.

Os contos de fadas não se comunicam apenas com a consciência individual, mas possuem um significado culturalmente apreendido. Por essa razão, os elementos que constituem as princesas Disney, são elementos que constroem no inconsciente coletivo uma representação coletiva da princesa. Essas histórias possuem a proposta de exemplificar como se desenvolve no cotidiano a influência e a repercussão de padrões de comportamento através de arquétipos, eles são elementos permanentes que podem ser encontrados a partir de tradições e influências culturais. Para se chegar à compreensão desse fato, o artigo trará os passos da jornada dentro da realidade do filme, bem como a construção de alguns arquétipos no roteiro.

2 SOBRE O FILME

Os contos de fadas são narrativas que têm por objetivo oferecer soluções àqueles que os leem ou escutam. Essas narrativas estão diretamente ligadas ao ambiente histórico-social, em que elementos e situações, que conduzem o enredo, trazem características próprias, inclusive, com a importância social dos personagens.

Esse estudo tem como objeto de análise a princesa Mérida, do filme *Valente*, que se enquadra como uma das Princesas Disney. A personagem é uma princesa por nascimento e uma aventureira por espírito. Na narrativa, evidencia-se que ela passa os dias praticando arco e flecha, montando seu cavalo, Angus, e explorando o mundo ao seu redor. A história ilustra claramente que

Mérida ama sua família, mas que ela deseja controlar o seu próprio destino. Os cabelos de fogo encaracolados e despenteados tornam a atração além de linda, anticonvencional; fazendo com que o público se espelhe na personagem, quebrando a busca pela princesa perfeita e assim, causando a busca pela liberdade de ser como realmente são. (DISNEY, 2014, *online*).

Figura 1: Princesa Mérida



Fonte: VALENTE. Direção: Mark Andrews; Produção: Brenda Chapman. Disney, 2012. 1h35 min.

Mérida, é apresentada como a primeira das onze princesas oficiais Disney que se recusa ao matrimônio e consegue alcançar seu objetivo ao final de sua história, além de apresentar características físicas que fogem aos padrões apresentados no contexto do universo das Princesas Disney. A aparência física criada para a princesa possui várias características pontuais para esse estudo. Ela apresenta cabelos cacheados e bem volumosos, além de estarem em tons ruivos. A personagem se enquadra enquanto uma garota nada convencional, ela não utiliza vestidos rodados, maquiagem ou sapatos de salto, além do seu comportamento aventureiro e teimoso, que foge dos padrões estabelecidos da época na qual o filme se passa. Esse tipo de particularidade atrai não

somente o público infantil, mas também os adultos e adolescentes que não se sentem representados com as tradicionais princesas que estão acostumados a acompanhar.

3 A ESTRUTURA NARRATIVA DA JORNADA DO HERÓI E A CONSTRUÇÃO DOS ARQUÉTIPOS

Essa pesquisa visa estabelecer, a partir da jornada do herói e a manifestação de alguns arquétipos, a forma como a personagem é apresentada. Durante esse caminho é possível compreender que o público constrói uma relação de proximidade com a personagem, trazendo aos receptores uma forma de liberdade de expressão.

Em grande parte das narrativas, um personagem sai do seu universo para viver uma viagem de aventura, esse processo é chamado de jornada do herói. Seja qual for a história, o personagem cresce e se transforma ao longo do roteiro, criando uma relação emocional com a plateia, fazendo com que ela entenda que acompanhar a história vai valer a pena.

Segundo Vogler (1998), os estágios da Jornada do Herói podem ser traçados em todo tipo de história, e não apenas nas que mostram aventuras e uma ação física "heroica". Esse roteiro para narrativas, é muito utilizado em roteiros de cinema. Um exemplo claro são os roteiros de Guerra nas Estrelas de George Lucas, todos seguem os estágios da Jornada de Campbell. O conceito da Jornada pode ser ensinado para transmitir a inteligência coletiva.

Campbell (1995) apresenta 12 como estágios como principais dessa jornada, sendo eles: o mundo comum, isto é, onde o herói está antes da história começar. O chamado a aventura, que ocorre quando um desafio se aproxima do personagem apresentado muitas vezes em forma de um problema que precisa ser resolvido, além da recusa do chamado, que se define pelo momento no qual o herói se recusa ou demora para aceitar o chamado. Encontro com o mentor, uma força colocada nos roteiros para auxiliar o personagem na trajetória, informando e preparando para a aventura. Travessia do primeiro limiar, o personagem abandona o mundo comum a fim de entrar em um mundo especial. Durante esse caminho, o herói enfrenta também um estágio importante segundo o autor, deparando-se com testes, a fim de fazê-lo compreender as regras do mundo especial, bem como encontrando inimigos e aliados pelo caminho. A aproximação da caverna oculta, isto é, nessa fase o personagem inicia sua preparação para a aventura final, passando também pelo estágio da provação, considerado a maior crise da aventura. Chegando aos estágios

finais da jornada que são a recompensa, quando o herói enfrenta seu maior desafio e se sobrepõe ao medo a fim de chegar ao seu objetivo, marcando assim o caminho de volta, isto é, o herói deve retornar ao mundo comum, passando para a última prova da aventura, sendo chamada de fase da ressurreição, ou seja, outra prova acontece a fim de fazer com que o herói use, nesse momento, tudo o que aprendeu durante os outros estágios da jornada. Alcançando assim o último passo: o regresso ao elixir, quando o herói volta para casa completamente transformado.

Fazendo uma observação nos contos de fadas, encontramos tipos diferentes de personagens e relações, tais são considerados os arquétipos, ou seja, conjuntos de “imagens essenciais” originadas de uma repetição progressiva de uma mesma experiência que são armazenadas no inconsciente coletivo. Jung (2000) apresenta a relação entre os arquétipos e o inconsciente coletivo. Em seu livro, ele aponta que o inconsciente coletivo é uma parte da psique que pode destacar-se de um inconsciente pessoal, pelo fato de que não deve sua existência à experiência pessoal, já o conceito de arquétipo, cria um correlato da ideia do inconsciente coletivo, indicando a existência de determinadas formas, que estão presentes em todo tempo e em todo lugar.

O conceito de arquétipo é uma ferramenta indispensável para se compreender o propósito ou função dos personagens em uma história. Se você descobrir qual a função do arquétipo que um determinado personagem está expressando, isso pode lhe ajudar a determinar se o personagem está jogando todo o seu peso na história. Os arquétipos fazem parte da linguagem universal da narrativa. Dominar sua energia é tão essencial ao escritor como respirar. (VOGLER, 1996, p.48).

Contudo, o arquétipo do herói é capaz de representar o de identidade e totalidade do ego. Dentro do processo de busca por se tornar um ser humano completo, Vogler (1998) ainda completa dizendo que somos todos heróis. A partir disso, vamos analisar como Mérida se relaciona com esses arquétipos e passa pelo processo da jornada, encantando o público e criando reflexões cotidianas.

4 ENCAMINHAMENTOS METODOLÓGICOS

Para realização do trabalho, será aplicada uma pesquisa descritiva, a partir do estudo de caso do filme de animação Valente. Os referenciais serão coletados em livros sobre o assunto e algumas das leituras partem dos autores Vogler (1998), Campbell (1995) e Jung (1955). A fim de concretizar objetivo do estudo, serão acompanhados os passos da jornada do herói bem como a apresentação dos arquétipos com relação à personagem e à proposta apresentada pelo filme. Os

dados serão coletados a partir de pesquisa analítica em cima das informações recolhidas durante o estudo.

5 MÉRIDA E A CONSTRUÇÃO DOS ARQUÉTIPOS A PARTIR DA JORNADA

Mérida é a personagem central do filme *Valente*, produzido pela *Walt Disney/Pixar Animation*, lançado em 2012. Apresentada como uma garota escocesa, filha de um rei da era medieval, a personagem possui algumas características físicas da região onde a história acontece, a maioria das mulheres possuem a pele muito clara e os cabelos avermelhados, apesar de sua aparência mostrar algumas diferenças como cabelos com cachos e bem volumoso.

Para o figurino foram escolhidas peças que refletissem os trajes e as texturas do cenário escocês, dentro disso, criou-se um visual informal para Mérida, optando por vestidos simples que facilitam os movimentos da personagem bem como os pés no chão sem sapatos de salto.

No contexto apresentado pelo filme, é uma jovem intensa que não gosta das obrigações reais e da postura de princesa. Ela precisa seguir protocolos e fazer tudo conforme o costume dos antepassados. Mas se mostra com um espírito livre, aventureiro, sempre determinada a seguir o próprio destino, quebrando as regras da época, já que as moças não eram autorizadas a pensar e agir dessa forma.

A personagem é uma princesa por nascimento e uma aventureira por espírito. Na narrativa, evidencia-se que ela passa os dias praticando arco e flecha, montando seu cavalo, Angus, e explorando o mundo ao seu redor. A história ilustra claramente que Mérida ama sua família, mas que ela deseja controlar o seu próprio destino. Os cabelos de fogo encaracolados e despenteados tornam a atração além de linda anticonvencional, fazendo com que o público se espelhe na personagem, quebrando a busca pela princesa perfeita e assim causando a busca pela liberdade de ser como realmente são. (DISNEY, 2014, *online*).

A personagem é apresentada ao público como a primeira protagonista feminina da história da Pixar, diferente das mulheres tradicionais dos filmes de animação. Em entrevista à Saraiva, o diretor Mark Andrews descreve um pouco essa personalidade, dizendo que ela está em uma fase de mudanças, isto é, transformando-se em adulta, e assim, descobrindo que ela é responsável pelos próprios erros, querendo fazer suas próprias escolhas. Pensando nessa fase e na parte dinâmica da protagonista foi que escolheram cabelos longos, mais selvagens, enrolados e vermelhos. Mark ainda diz que esse cabelo poderoso é quem a define.

Durante a história, pode-se perceber elementos que trazem esse ar de liberdade à personagem, como por exemplo, o fato de ela se sentir mais à vontade quando está nos campos, mostrando suas habilidades atléticas como arqueira e cavalgando. É válido lembrar que a construção da personalidade forte da protagonista acontece desde as primeiras cenas do filme, quando ela ainda é apresentada durante a infância.

Os arquétipos são formas e imagens que existem dentro da mente humana, funcionando como instintos que guiam o comportamento. Esse conceito faz a forma com que o público identifica o propósito da personagem dentro da história. Assim como na maioria das histórias de princesas, por meio da Mérida, pode-se encontrar alguns arquétipos identificados como femininos, como por exemplo: a Grande Mãe, a Donzela e a Guerreira-heroína.

Para entender melhor o arquétipo da grande mãe, ele é apresentado como uma imagem feminina protetora e alimentadora de toda forma de vida. Jung (2000) apresenta que o conceito de a Grande Mãe provém da história das religiões e abrange as mais variadas manifestações do tipo de uma Deusa-Mãe. A Donzela está ligada à autoestima, à preocupação com a beleza e aos aspectos da feminilidade. Transmitindo traços de força e coragem, o arquétipo guerreira-heroína se coloca como defensora de tudo em que acredita.

A partir do entendimento de os arquétipos presentes na protagonista, encontram-se os estereótipos já criados não somente dentro dessa história, bem como aqueles que se formaram ao longo dos anos desde a estreia do primeiro conto de fadas, em 1931. Sem aprofundar muito de forma rápida, pode-se considerar que os estereótipos são compreendidos como crenças armazenadas e compartilhadas pela sociedade, sabendo que existem muitas definições para tal conceito.

Desde a criação da primeira animação, com esse tipo de personagem feminina, até a chegada de Mérida, passaram-se aproximadamente 81 anos, e com isso, claro que os estereótipos criados para esse tipo de personagem sofreram alterações, evoluindo de acordo com cada época vivida pela sociedade. Em determinados momentos do longa-metragem, são apresentados vários deles como elementos sobre como uma princesa perfeita deve se comportar.

A Rainha Elinor, apresentada na história como a mãe da personagem, mostra e aparece com alguns desses estereótipos já estabelecidos, embutidos nela própria, como por exemplo, a forma como arrumar os cabelos ou os vestidos utilizados no desenrolar do conto. Influenciando de forma significativa, a maneira como eles são transmitidos.

Se criarmos a relação entre a trajetória de Mérida e os valores e conflitos apresentados pela sociedade, percebe-se que ela busca viver mostrando a sua independência na tentativa de conquistar seus objetivos, sem perder a identidade de quem realmente é. A proposta do filme traz ao público a lição de que esse tipo de princesa não precisa, unicamente, do amor verdadeiro como amor romântico para chegar ao final feliz, mas também o amor fraternal, ilustrado na trama como a luta pela reconstrução dos laços familiares.

Ao aprofundar-se no contexto geral da história da protagonista, encontram-se arquétipos que refletem a história humana e sua condição. Seguindo esse conceito é possível localizar o arquétipo do herói, que representa a busca por identidade, que são apresentados durante as histórias, passando por processos de transformação, que causam a identificação do público, já que a maioria dos seres humanos buscam ser completos dentro das suas qualidades.

Os heróis tem qualidades com as quais todos podem se identificar e se reconhecer. Sendo impelidos pelos impulsos universais que todos podem compreender: o desejo de ser amado e compreendido, de ter êxito, de sobreviver, ser livre, obter vingança, consertar o que está errado, buscar a auto. (VOGLER,1998, p53).

Mérida é apresentada com esse arquétipo dentro da história, já que desenvolve ações que estão inteiramente relacionadas a ele. Vogler (1998) coloca que esse tipo de personagem é quase sempre a pessoa mais ativa do roteiro e que está na busca por um objetivo, exigindo de si mesma uma ação de risco ou responsabilidade. No caso da protagonista, existem cenas, já no início do roteiro, em que tornam-se visíveis as características principais desse modelo de construção de personagem. Uma delas é que os heróis precisam ser colocados como seres humanos únicos dentro da história, Mérida apresenta isso quando expõe interesse desde pequena por arco e flecha, coisa que na época não era permitido às mulheres. Outro ponto que a caracteriza é o fato de que esses moldes de papel possuem sempre uma lição a aprender durante o roteiro, no caso da sequência de Valente, a princesa entende, ao longo da história que, embora existam diferenças dentro da sua família, a liberdade que busca conquistar vem justamente de onde ela cresceu.

Vale ressaltar que esse tipo de arquétipo não se manifesta em apenas um personagem durante uma história, no desenvolver dos roteiros, uma figura pode apontar atitudes de herói não esperadas, surpreendendo o público. Ao observar o contexto de Valente, outros personagens tomam forma dentro desse modelo, como por exemplo a Rainha Elinor e o Rei Fergus.

Durante a jornada de um herói, existem papéis fundamentais para o seu desenvolvimento, um deles é o arquétipo do mentor, que tem a função de transmitir conhecimentos e motivações para

assim auxiliar o personagem a vencer os objetivos e ultrapassar os limites dos medos. Para esses papéis, dentro dos contos, podem aparecer no roteiro tanto como positivo, bem como negativo.

Os arquétipos podem ser usados na composição de personagens que são, ao mesmo tempo, indivíduos únicos e símbolos universais das qualidades que formam um ser humano completo. Podem ajudar a dar uma verdade e realidade psicológicas a histórias e personagens, fiéis à antiga sabedoria dos mitos. (VOGLER, 1998, p.,89).

No desenvolver da trajetória de Mérida, pode-se encontrar dois personagens com essas características de mentor, sendo eles: a própria Rainha Elinor; que busca direcionar a filha no aprendizado das atividades e funções que vai exercer no futuro, em sua vida de princesa, além da Bruxa; que possui poucas aparições durante a sequência, mas tem papel fundamental, uma vez que direciona para quais caminhos Mérida e Elinor devem seguir na busca de cumprir o objetivo de acabar com a maldição, que inclusive é introduzida na história pela própria Bruxa.

5.1 OS PASSOS DA JORNADA DE VALENTE

Para compreender melhor a trajetória de Mérida, a partir desse discurso, iremos analisar e relacionar cada ponto da jornada do herói conectados com o filme Valente.

5.1.1 Mundo comum

No contexto da jornada do herói é fundamental a apresentação do mundo comum, normalmente isso acontece logo nos primeiros momentos da história, para causar entre público e personagem uma relação de proximidade, mostrando o sentido que, de alguma maneira, eles são iguais. No decorrer dessa apresentação, o receptor e o personagem criam um vínculo, a partir da identificação das necessidades universais, essa colocação é fundamental para que o tom da história seja compreendido.

A partir do mundo comum, deve ser estabelecido o tema da história, que desencadeia na forma como o herói irá se desenvolver durante sua trajetória. Essa fase pode ser considerada a apresentação da vida cotidiana do herói, no caso de Mérida, essa situação se apresenta logo nas primeiras cenas, quando se exhibe um acampamento com características escocesas. Nessa fase também são colocados, diante do público, os principais personagens da história que são: Rainha Elinor, Rei Fergus, Mérida e Mor'du. Alguns objetos são colocados na sequência como: o arco e

flecha, o qual já caracteriza que ela seguirá um caminho diferente do convencional.

Torna-se comum nas histórias que, durante a apresentação do mundo comum, seja colocado ao público qual é problema, que ocasiona a sugestão dramática da trama, levantando várias perguntas para o herói.

Vogler (1998) apresenta que a primeira ação do personagem é uma magnífica oportunidade para informar uma porção de ideias sobre sua atitude: estado emocional, contexto, forças e problemas.

Durante as cenas, em que o mundo comum é apresentado, torna-se possível observar a evolução da apresentação do problema, que no caso de Mérida, percebe-se logo de início que seu principal desafio é fazer com que a mãe (Rainha Elinor) entenda que sua vontade não é ser apenas mais uma princesa com responsabilidades e comportamento padronizado, mas sim ser livre para fazer as próprias escolhas.

Ao decorrer da exposição dessa fase da jornada, o herói recebe objetivos e impulsos que darão sentido a sua caminhada.

5.1.2 Chamado à aventura

Enquanto a narrativa acontece é preciso compreender que, quando a apresentação do personagem termina, é necessário que haja um evento que desperte o herói para o seu desafio, esse processo é o chamado à aventura, isto é, o ponto de partida do personagem na história. Essa fase da história pode ser conduzida pelo arquétipo Arauto, aquele que motiva o herói à aventura.

Para Mérida, esse passo ocorre quando a personagem descobre que seus pais estão dispostos a fazer com que ela se case contra a sua vontade, é nesse ponto que ela começa a pensar em formas para sair de tal situação e poder escolher seu próprio destino. Durante a cerimônia de apresentação dos pretendentes, ela se apresenta com o sentimento de insatisfação e assim que a primeira oportunidade aparece, coloca-se como guerreira disposta a lutar pela sua própria mão, a fim de quebrar a regra, permanecer solteira e seguir o caminho que ela mesma escolher.

Esse é o ponto em que o chamado à aventura começa a aparecer, logo na sequência, a princesa tem uma forte discussão com a mãe que a leva tomar decisões que fazem toda a diferença no desenvolver da história, ou seja, a partir desse momento, a aventura se intensifica e fica claro que os objetivos a partir dali não são mais os mesmos, além de a sua independência, Mérida precisa

salvar sua mãe de uma maldição que foi causada por decisão dela mesma.

5.1.3 Recusa do chamado

Essa é a fase da jornada que induz o herói a refletir até aonde a aventura pode o levar, isto é, quais as consequências que essa caminhada pode trazer. Pode-se entender que essa pausa, na aventura, faz com que o herói busque novos objetivos, causa um envolvimento maior que desencadeia em uma verdadeira escolha.

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 incessante de mortes e nascimentos, e sim em termos da obtenção e proteção do atual sistema de ideais, virtudes, objetivos e vantagens. (CAMPBELL, 1995, p. 35).

Na história de Mérida, essa fase da jornada é quase imperceptível, isto é, ela é apresentada no roteiro de forma que o público acaba não percebendo. Esse momento acontece quando Elinor se transforma em urso e filha prontamente diz que a culpa, pelo acontecimento, não foi dela, mas sim da mãe, por não aceitar a sua vontade.

Vogler (1998) apresenta que está parada na estrada, antes que a aventura realmente se inicie é necessária, pois tem função dramática e mostra à plateia que a aventura é perigosa e cheia de riscos. Vale também ressaltar que a recusa do chamado é uma oportunidade para redirecionar o foco da aventura.

5.1.4 Encontro com o mentor

É nesse momento que o herói encontra conhecimento e confiança para encarar a aventura. No caso de Mérida, ela já possui uma relação com o mentor que se apresenta, logo nas primeiras cenas do filme, como a personagem da rainha Elinor, que sempre busca dar as direções de para aonde ela deve caminhar, a fim de se tornar uma princesa adequada.

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 ele está prestes a deparar-se. (CAMPBELL, 1995, p. 39).

Durante a história, torna-se visível que mesmo não querendo obedecer às regras da mãe, Mérida sempre as ouve. Vogler (1998) coloca que algumas histórias acontecem em torno do mentor, e é esse o ponto mais característico de Valente. Durante toda a trama é possível observar a relação entre mãe e filha, isto é, de início enquanto Elinor tenta passar os seus ensinamentos à menina, mesmo ela não parecendo muito interessada está sempre pronta a ouvir os conselhos da mãe, e a partir do momento em que a aventura começa, a relação fica ainda mais próxima, já que as duas iniciam uma busca para salvar a vida da Rainha.

Os Mentores, nas histórias, agem, principalmente, nas mentes dos heróis, mudando a consciência ou redirecionando a vontade. Mesmo quando dão presentes físicos, os Mentores também reforçam a mente do herói, para enfrentar uma prova com confiança. Menos também significa coragem. (VOGLER, 1998, p.126).

A participação do mentor é crucial para a jornada do herói, muitas vezes é ele quem auxilia em toda a aventura e faz com que o personagem não sinta medo de enfrentar os desafios. No filme Valente, a aparição desse arquétipo dá total sentido à trama, já que a busca da Princesa está relativamente ligada à relação entre ela e seu mentor.

5.1.5 Travessia do primeiro limiar

No decorrer da narrativa, existe um ato voluntário que faz com que o herói se comprometa de fato com a aventura. Isso pode ocorrer através de uma força externa que transforma a história, também pode ser conhecido como o ponto de virada.

Para Mérida, essa travessia acontece quando ela se encontra com uma bruxa, que representa dentro da história, o arquétipo guardião de limiar. A personagem diz a ela que não é uma bruxa de fato, devido aos clientes insatisfeitos, e tenta se livrar da garota ali mesmo, porém Mérida insiste e acaba a convencendo de fazer um feitiço em forma de bolo, com o objetivo de mudar a mãe.

Após esse encontro, a princesa entrega o bolo à mãe, sem perceber que a Bruxa esqueceu algo muito importante sobre o feitiço, e é neste ponto que a rainha Elinor começa a se transformar em um urso. Depois desse acontecimento, a narrativa passa de fato pela travessia, o objetivo do herói já não é mais fazer com que a mãe aceite a sua opção de escolher seu próprio destino, mas sim salvar a vida da mãe e fazer com que ela volte a ser o que era antes.

5.1.6 Testes, aliados, inimigos

Ao longo de sua jornada, é necessário que o herói se depare com novas experiências, que podem ser assustadoras em um primeiro instante. É nesse momento em que o público tem um primeiro contato com o mundo especial, o qual contrasta com o mundo comum, isto é, embora o local onde a história acontece seja o mesmo, a partir desse instante, as características se opõem.

Assim que a aventura começa, Mérida e sua mãe andam pelo castelo em busca de algum lugar seguro, mas acabam tendo que fugir. O mundo especial começa a ser apresentado, enquanto elas correm pelos corredores do castelo, que até o momento não eram exibidos com frequência, os corredores aparentam ser mais sombrios a partir dessa fase, do que nas cenas anteriores. Outra característica do mundo especial na trajetória delas é que, na busca pela salvação da mãe, ambas precisam se adaptar a uma vida mais selvagem, contrastando com a vida que possuíam no palácio.

Na construção dessa fase, também é comum que o herói passe por uma série de desafios, que tem a finalidade de prepará-lo para desafios ainda maiores que apareceram ao longo do caminho. Os mesmos aparecem de forma muito difícil, mas que ainda não apresenta a carga máxima de desafios como vida e morte. Torna-se visível também a presença de o mentor durante esse período, gerando continuidade nos treinamentos.

Tendo cruzado o limiar, o herói caminha por uma paisagem onírica povoada por formas curiosamente fluidas e ambíguas, na qual deve sobreviver a uma sucessão de provas. Essa é a fase favorita do mito-aventura. Ela produziu uma literatura mundial plena de testes e provações miraculosos. (Campbell, 1995, p. 57).

Ao observar a história da Princesa, vários pontos podem ser levantados, como por exemplo: o fato de a sua aventura principal girar em torno de salvar e proteger a vida da mentora, como já mencionado acima, quando a aventura se inicia, os objetivos do roteiro mudam completamente. Na sequência de Valente, essa mudança fica clara quando se observa que, a partir desse ponto fazer a mãe aceitar que ela não quer se casar não é mais prioridade, o foco agora é salvar a vida da rainha, para isso ela conta com alguns aliados e desperta novos inimigos.

A conquista de aliados para Mérida é uma tarefa fácil, já que a mesma conta com os seus três irmãos para a fuga da mãe. Rei Fergus, que até esse ponto aparece como o pai da personagem, torna-se um dos principais inimigos de quem ambas precisam fugir para se proteger. Isso acontece porque, durante sua vida, ele foi gravemente ferido por um urso e deseja vingar sua perda. Ao perceber a presença de um urso no castelo, o mesmo não hesita em correr para concretizar sua

vingança, mesmo não sabendo que o animal que deseja matar é sua esposa. Outro inimigo evidente de protagonista e sua mãe é o tempo, para que o feitiço não seja permanente, o mesmo precisa ser quebrado até que o segundo sol se levante.

5.1.7 Aproximação da caverna oculta

Essa é a parte da jornada em que o herói se encontra com a fase que se iniciam os preparativos para a aventura final da história, isto é, ele se depara com terror supremo. Os principais desafios enfrentados na fase dos testes foram apenas para preparar o personagem àquilo que ainda está por vir.

Vogler (1998) coloca, em seu livro, que alguns heróis têm a ousadia de ir direto até a porta do castelo e pedir para entrar. Heróis confiantes e decididos escolherão esse tipo de aproximação, ou seja, alguns personagens têm coragem para ir direto ao alvo. Na jornada de Mérida, esse ponto da história é importante, pois é nele que ela encontra a resposta para desfazer o feitiço.

A caverna oculta da história de Valente é um antigo castelo descrito no início do filme, quando Elinor conta uma lenda para a filha ainda criança. A Lenda de Mor'du revela que um príncipe, o mais velho de quatro irmãos, dentre eles, destacava-se pela sua força. Porém, em um momento de sua história, ele confunde sua força e acaba iniciando uma guerra contra os irmãos. Enquanto fugia para longe, encontrou uma bruxa e exigiu dela um feitiço para mudar seu destino, mas quando o herdeiro mais velho tomou o feitiço, teve um efeito imediato, transformando-lhe em um grande urso preto. Para quebrar a maldição e voltar a ser humano, ele teria que refazer os laços rompidos pelo orgulho, mas escolheu aceitar a forma de monstro e matou seus irmãos. A partir daí todo o reino caiu em ruínas e Mor'du foi condenado a vagar eternamente. Segundo Vogler (1998, p. 156), “Os heróis podem sofrer reveses desanimadores nesse estágio, quando se aproximam do objetivo supremo. Essas reviravoltas da sorte são chamadas de complicações dramáticas”.

Quando Mérida e Elinor chegam até as ruínas do castelo, ambas continuam andando como quem está reconhecendo o local, até que a princesa cai na sala do trono e a partir daí ela percebe que está no cenário da lenda que ouvia desde a infância. Ao observar a sequência das cenas, fica claro que é desse ponto que ela retira informações que são capazes de salvar a vida da mãe.

5.1.8 Provação

Enquanto a princesa reúne as informações e conclui o que poderá trazer a mãe de volta, uma situação inesperada acontece, a personagem não conta com a presença de Mor'du, que acaba tornando a passagem pelo local um pouco perturbada, isto é, para sobreviver ela e a Rainha precisam sair às pressas do local. Em meio a sua fuga, o urso tenta alcançar as duas com o objetivo de matá-las, assim como fez com todos os irmãos.

Isso acontece na fase da provação, é nesse momento da história que o herói enfrenta um de seus maiores desafios, Vogler (1998) informa que esse passo da jornada gera um movimento dramático de bastante afeição do público, pois é quando, normalmente, nas histórias há morte ou algo semelhante.

Outro ponto, nessa fase da história, é que o herói passa por uma transformação, que faz com que ele retorne ao mundo comum de forma totalmente diferente de se apresentar e ver as coisas. Mérida mostra essa mudança quando discursa para os Lordes do reino e faz com que eles entendam a condição de que os jovens poderiam escolher o próprio destino. Mesmo apresentando nesse momento a sua opinião, ela se coloca apreensiva com o futuro do reino, cumprindo um dos desejos da mãe, que era fazer com que a filha se preocupasse com o futuro do reino que iria herdar. “A Provação é um dos principais núcleos nervosos da história. Muitos fios da história do herói conduzem a ela, e muitos fios de possibilidades e mudanças saem dela para um outro lado” (VOGLER, 1998, p. 158).

Esse é o acontecimento principal do segundo ato, ou seja, o acontecimento central da história, no caso do filme Valente, o referido passo acontece ainda no cenário do mundo comum, porém com características do mundo especial. Mérida e sua mãe precisam retornar ao castelo para encontrar o elemento que pode fazer o feitiço acabar.

5.1.9 Recompensa

Ao passar pelo estágio da provação, no qual os medos são enfrentados, os heróis agora chegam no ponto em que experimentam as consequências das suas últimas decisões. Durante esse período também ocorrem comemorações, Mérida e Elinor passam pela fase de forma imperceptível. Logo que elas conseguem chegar ao quarto real, na busca pela tapeçaria, as mesmas comemoram a forma como a Princesa se saiu diante dos poderosos do reino, além de comemorarem

ter conseguido chegar ao local sem que ninguém percebesse que a rainha agora é um urso.

As aventuras do herói se passam fora da terra nossa conhecida, na região das trevas; ali ele completa sua jornada, ou apenas se perde para nós, aprisionado ou em perigo; e seu retorno é descrito como uma volta do além. Não obstante e temos diante de nós uma grande chave da compreensão do mito e do símbolo, os dois reinos são, na realidade, um só e único reino. (CAMPBELL, 1995, p. 124).

É nesse período que a Princesa começa a ter novas percepções e percebe que, ao retornar para casa, as coisas podem realmente mudar, embora todos os problemas ainda não tenham sido resolvidos. A mudança pela qual a personagem passa fica visível a todos e, em muitos casos ainda, pode levar os caminhos do herói para a distorção, isto é, alguns personagens passam por essa fase e tornam-se convencidos ou arrogantes. O que felizmente não ocorre com Mérida, muito pelo contrário, a partir daí ela fica ainda mais preocupada com o futuro da família e do reino.

5.1.10 Caminho de volta

Vogler (1998) define que esse estágio representa a resolução de o herói de voltar para o mundo comum e aplicar as lições aprendidas no mundo especial. Esse caminho é fundamental, pois é quando o herói reúne suas forças novamente para enfrentar os desafios e cumprir objetivos. No filme, tal fase é representada no momento em que mãe e filha procuram as agulhas, a fim de costurar a tapeçaria e terminar com o feitiço, em muitas histórias isso ocorre em um caminho de saída do mundo especial retornando ao mundo comum.

A jovem aventureira, passa por uma reviravolta, que é comum durante o caminho de volta. Enquanto Elinor e a filha procuram as agulhas, Fergus, que não sabe do ocorrido, encontra as duas no quarto e ao ver a esposa em forma de urso; não a reconhece. Acreditando que a mesma foi morta, tenta imediatamente matá-la com o intuito de vingança. Durante a provação, o herói se depara com seu maior medo, que no caso de Mérida, é perder a mãe. Vendo a possibilidade de Elinor não sobreviver ao ataque do pai, ela tenta detê-lo sem sucesso, acaba presa pelo pai dentro do quarto, enquanto ele sai em busca do urso. Isso coloca obstáculos que parecem condenar a aventura ao fracasso.

5.1.11 Ressureição

Para que a jornada seja completa, o herói precisa passar por uma fase difícil, tanto para o escritor quanto para o receptor, isto é, o último encontro com a morte se aproxima. Mérida procura rapidamente as linhas e agulha para restauração da tapeçaria, enquanto isso, precisa ser resgatada pelos irmãos. Confirmando algumas palavras de Campbell (1995), apresenta-se que 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. Contudo, o caminho até a saída da casa não é tão simples, mas com a ajuda dos irmãos, eles conseguem sair do castelo na busca pela mãe.

Durante esse período da jornada, o herói ainda sofre provações, porém a ressurreição é a prova final. A princesa ainda precisa ser testada mais uma vez, isto ocorre com a chegada do principal vilão da história - Mor'du - que representa o arquétipo da sombra, que Jung (2000) apresenta como o lado inferior, a “outra pessoa” em um indivíduo, seu próprio lado obscuro. Essa, que pode ser considerada a provação física, é um duelo que começa entre ela e o próprio pai. Fergus tenta, incansavelmente, matar o urso; enquanto Mérida quer salvar a mãe da morte.

É ainda dentro desse passo da jornada que ocorrem os duelos, enquanto a filha tenta salvar a mãe da espada de Fergus, Mor'du volta à história, atacando todos que ali estão. Quando ele se aproxima da princesa, inicia-se o duelo principal do enredo. Elinor ao ver a situação de risco em que a filha se apresenta, imediatamente parte para cima do vilão, travando ali uma batalha. Utilizando da sua inteligência, ela consegue vencer e acaba matando Mor'du. A partir daí se inicia a contagem regressiva de Mérida na busca pela salvação da mãe.

Mas a diferença entre este encontro com a morte e os anteriores é que agora o perigo, geralmente, surge numa escala muito maior, em relação ao conjunto de toda a história. Não se trata apenas de uma ameaça ao herói, mas ao mundo inteiro. Em outras palavras, o risco do jogo nunca foi tão alto. (VOGLER, 1998, p.197).

A provação suprema da jornada chega nessa fase da história, ao colocar a tapeçaria sobre a mãe, o sol se levanta e todos começam a perceber que Elinor não apresentou mudanças, nisso a jovem se aproxima da mãe, fazendo um pedido de desculpas por todo o ocorrido, enquanto ela discursa, manifesta-se a catarse. Vogler (1998) apresenta que esse momento funciona melhor por meio da expressão física de emoções, como rir e chorar, também pode ser chamado de clímax, ou seja, o ponto máximo da história, quando o personagem tem a função dramática da Ressurreição,

mostrar ao público, por meio de um sinal, que o herói realmente mudou, esse é o exame final proposto ao personagem, ali será avaliado se ele realmente aprendeu algo com a jornada.

5.1.12 Retorno com elixir

Mérida, definitivamente já não é mais a mesma garota que iniciou essa aventura. Ao final do nascer do sol, Elinor abraça a filha e o reencontro é emocionante, a família está unida novamente e agora disposta a seguir por um caminho totalmente diferente. Essa é a chave do estágio final da Jornada do Herói, o Elixir que é o teste final da personagem.

Esse Elixir é conhecido como a prova de que o herói realmente esteve no mundo especial, servindo de exemplo para os outros e é apresentada a real mudança do personagem. Ele também pode ter poder para restaurar a vida no mundo comum.

Vogler (1998) mostra que existem duas formas de se encerrar uma jornada, a primeira é a popular na Ásia e em filmes europeus e australianos, é o final aberto, no qual permanece uma sensação de perguntas não respondidas. Já a segunda, normalmente escolhida na cultura ocidental e especialmente nos filmes americanos, é a forma circular, na qual se produz a sensação de algo, sendo fechado e completo, esse é o final escolhido pelos autores para Mérida, o retorno tem a função de concluir a história, que deve ser finalizada com o equivalente emocional de um sinal de pontuação.

Com o fim da jornada, Mérida e Elinor, descansam um pouco. Utilizando as palavras de Vogler (1998), compreendemos que a jornada da vida e a aventura da história nunca terão um fim. A partir desse ponto, público e personagens trazem consigo, o Elixir da aventura. Campbell (1995), ainda completa o pensamento, dizendo que: o final feliz do conto de fadas deve ser lido, não como uma contradição, mas como transcendência da tragédia universal do homem. O mundo objetivo permanece o que era; mas, graças a uma mudança de ênfase que se processa no interior do sujeito, é encarado como se tivesse sofrido uma transformação.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre todos os conceitos utilizados no estudo, é preciso lembrar que o padrão da jornada do herói é apenas uma metáfora para o que acontece numa história, ou numa vida humana. E a partir disso, torna-se possível perceber que, cada vez mais, o público tem desenvolvido uma preocupação com a forma de como um personagem será colocado para sociedade, isto é, temos indivíduos preocupados não somente com o roteiro ou com a história de um conto de fadas, mas sim com a percepção, de como um personagem é capaz de representá-lo perante uma sociedade, e é isso que o presente estudo buscou entender. Quais as características da Princesa, com base na sua jornada e nos arquétipos construídos ao longo da narrativa, que fizeram com que a dita liberdade fosse alcançada não só nas telas, mas na vida.

Fechamos esse caminho com as palavras de Merida: *“Há alguns que dizem que o destino, é algo além do nosso controle. Que não escolhemos nossa sina. Mas eu sei a verdade. Nosso destino vive dentro de nós. Você só tem que ser valente o suficiente para tê-lo”*.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Pensamento, 1995.

DISNEY. The Charming World of Disney Princess. Disney Princess, 2014. Disponível em: <<http://www.disney.co.uk/princess/index>>. Acesso em 06 maio.

JUNG, Carl Gustav. **Os Arquétipos e o Inconsciente Coletivo**. Petrópolis: Vozes, 2000.

VALENTE. Direção: Mark Andrews; Produção: Brenda Chapman. Disney, 2012. 1h35 min.

VOGLER, Christopher. **A Jornada do Escritor**. Rio de Janeiro: Editora Nova Fronteira, 1998.