



A Jornada do Herói em *Star Wars: Uma Nova Esperança*¹

Leonardo Antonio PERTUZZATTI²

Rafael Jose BONA³

Universidade do Vale do Itajaí, UNIVALI, Itajaí, SC

RESUMO

A estrutura narrativa e a construção de personagens dos filmes *Star Wars*, conhecidos como *Guerra nas Estrelas* no Brasil, são fortemente calcadas em histórias mitológicas. Assim sendo, o universo ficcional da saga foi incorporado naturalmente na cultura pop mundial se tornando uma espécie de mitologia do final do século XX e início do século XXI. O objetivo desta pesquisa é relacionar a Jornada do Herói, definida por Campbell (2007a, 2007b) com *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977), do diretor George Lucas. Campbell é um renomado antropólogo, estudioso e intérprete da mitologia universal, que compara os símbolos atemporais com os símbolos detectados pela psicologia moderna. Parte das informações também foram consultadas em Vogler (2006) haja visto que o autor se fundamenta na teoria de Campbell. Espera-se que este trabalho suscite interesse em novas pesquisas relacionadas aos filmes *Star Wars*.

Palavras-Chave: *Star Wars*; Jornada do Herói; Cinema; George Lucas.

1 INTRODUÇÃO

O antropólogo e estudioso de mitologia Joseph Campbell (2007b, p. 98) ressalta que filmes como *Star Wars* preenchem parte da necessidade de aventura espiritual, pois ele realiza o ciclo da Jornada do Herói perfeitamente. “Não é apenas uma fábula moral, tem a ver com os poderes da vida, e como eles se alteram pela ação do homem”. O que ocorre é apenas uma atualização do contexto, mantendo a essência preservada. Os novos mitos estão a serviço das velhas histórias. Nos contos da Idade da Pedra já havia cenas de lutas contra principados e poderes. Hoje em dia, nos nossos modernos mitos tecnológicos, ainda estamos lutando, também contra principados e poderes.

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Audiovisual, Intercom Júnior – Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Bacharel em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda pela Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI). E-mail: leonardomarvel@yahoo.com.br

³ Mestre em Educação (FURB), Especialista em Cinema (UTP) e Fotografia (UNIVALI) e Graduado em Comunicação Social: Publicidade e Propaganda (FURB). Docente dos cursos de Comunicação Social da FURB e UNIVALI em Santa Catarina. Membro do Grupo de Pesquisa “Comunicação, Cultura e Conhecimento” da linha Comunicação Regional do Curso de Publicidade e Propaganda da UNIVALI. E-mail: bonafilm@yahoo.com.br



Campbell (2007b) ainda diz que *Star Wars* certamente possui uma perspectiva mitológica válida, pois os filmes encaram o Estado como uma máquina, e fazem a seguinte pergunta: a máquina vai esmagar a humanidade ou vai colocar-se a seu serviço? Pois a humanidade não provém da máquina, mas da terra. Essa dicotomia está presente em diversos mitos modernos.

No livro “O Poder do Mito” (2007b), Campbell é entrevistado pelo jornalista norte-americano Bill Moyers. Ele conta que certa manhã, a caminho do seu trabalho, após o falecimento de Campbell, ele parou diante da vitrine de uma locadora de vídeo da sua vizinhança. Um monitor de TV mostrava cenas do filme de George Lucas, *Star Wars*. Moyers imediatamente lembrou a ocasião em que ele e Campbell tinham visto o filme juntos, no Rancho Skywalker de Lucas, na Califórnia.

Lucas e Campbell se tornaram bons amigos depois que o cineasta, reconhecendo sua dívida para com o trabalho de Campbell, convidou o pesquisador para assistir à trilogia *Star Wars*. Campbell regozijou-se com os antigos temas e motivos da mitologia que se desdobraram na tela, em poderosas imagens contemporâneas. Nessa visita em particular, tendo exaltado mais uma vez com os perigos e proezas de Luke Skywalker, Joseph inflou-se de animação enquanto falava de como Lucas “imprimiu a mais nova e mais poderosa rotação” à história clássica do herói (CAMPBELL, 2007b, p. VII).

O intuito desta pesquisa é relacionar a Jornada do Herói, definida por Joseph Campbell com *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977). Partimos dos livros “O Herói de Mil Faces” (2007a) e “O Poder do Mito” (2007b), ambos escritos por Campbell. Também foi selecionado para estudo o autor Vogler (2006) que se fundamenta em Campbell. A metodologia deste trabalho se baseou numa pesquisa exploratória. Consistiu no levantamento bibliográfico referente ao tema para em seguida se fazer a análise dos filmes⁴.

2 O HERÓI

Vogler (2006) reitera que a principal característica que define o arquétipo do herói é capacidade que ele tem de se sacrificar em nome do bem estar comum. O herói deve se deparar com determinado desafio e enfrentar desvantagens aparentemente

⁴ O presente artigo se constitui de fragmentos de uma monografia defendida em 06/2009 pelo acadêmico Leonardo Antonio Pertuzzatti, no curso de Publicidade e Propaganda da UNIVALI (SC) com o título: *Star Wars e mitologia: a propagação dos mitos por meio da trilogia clássica*. Orientador: Prof. Rafael Jose Bona.



insuperáveis e conseguir de alguma forma superá-las. Na mitologia, literatura, cinema, etc. este arquétipo é personificado, preferencialmente, pelo protagonista. É ele quem vai conduzir a história aos olhos do espectador. Todo o desenvolvimento da trama está pautado nas ações do herói perante o ambiente que lhe é apresentado, e no resultado dos seus feitos.

Para que a mensagem da narrativa seja transmitida de maneira apropriada é preciso que o receptor se identifique com o herói. Portanto, quanto mais humano for o herói, mais provável a identificação. Esse reconhecimento se dá devido a qualidades que o herói possui que consideramos admiráveis e faz com que queiramos ser como eles. Por meio dele podemos ver nossos problemas resolvidos, nossas vontades satisfeitas e nossos desejos realizados. O herói nos faz crer que tudo é possível, e mesmo as questões mais complexas podem de fato ser resolvidas. Porém, além do herói ter suas qualidades louváveis e desejadas pelo espectador, é preciso que ele possua também ao mesmo tempo fraquezas, medos, e defeitos, que o torne mais humano e mais crível. Com essa mistura de emoções, dúvidas e apreensões, se torna mais acessível o processo de identificação entre o herói da narrativa e o receptor (VOGLER, 2006).

Com o herói sendo o protagonista, a história se torna um relato da sua jornada na qual ele deixa o seu mundo comum e cotidiano, e parte para novas descobertas e desafios. O estímulo para esta jornada é a mudança de algo em seu mundo comum, e ele parte para buscar a restauração deste mundo. Ou, ele está insatisfeito em seu mundo e parte para provocar uma mudança. Em ambos os casos o motivo da jornada é a falta de alguma coisa. O herói se sente incompleto e vai à busca de sua plenitude. O resultado é a transformação do próprio herói. Mesmo que o ambiente não se altere o herói não enxerga mais da mesma forma. O sacrifício foi feito, e o herói do começo da história morre para dar lugar a outro (VOGLER, 2006). Heróis são símbolos de esperança, transformação, persistência e determinação, que para alcançar seus objetivos, ultrapassam barreiras e enfrentam dificuldades durante sua jornada.

3 A JORNADA DO HERÓI

Sobre o motivo de existir tantas histórias sobre heróis na mitologia, Campbell (2007b, p. 131) explica que “é sobre isso que vale a pena escrever”. Mesmo nos romances populares existe um personagem principal que é o herói (ou heroína). Ou seja, “alguém que encontrou ou realizou algo extraordinário que ultrapassa a esfera comum



da experiência. O herói propriamente dito é alguém que deu sua vida por algo maior ou diferente dele mesmo”.

Ainda de acordo com Campbell, há dois tipos de proeza que um herói pode realizar. Uma delas é a proeza física, em que o herói consegue executar um ato de guerra ou ato físico de heroísmo. Por exemplo, salvar uma vida, dar-se, sacrificar-se por outra pessoa. Já o outro tipo é o herói espiritual, que aprende ou encontra uma forma de experimentar um nível supranormal de vida espiritual humana, e depois volta de sua jornada e a comunica aos outros.

Em seu livro “O Herói de Mil Faces”, Joseph Campbell (2007a) esclarece que existe certa sequência típica de ações replicadas pela figura do herói que pode ser detectada em histórias do mundo inteiro, nas mais diversas épocas, como se fosse uma essência. Campbell resumiu a jornada do herói na seguinte sequência básica:

Partida, separação
Mundo cotidiano
Chamado à aventura
Recusa ao chamado
Ajuda sobrenatural
Travessia do primeiro limiar
Barriga da baleia

Descida, iniciação, penetração
Estrada de Provas
Encontro com a Deusa
A mulher como tentação
Sintonia com o Pai
Apótese
Grande conquista

Retorno
Recusa do retorno
Vôo mágico
Resgate de dentro
Travessia do limiar
Retorno
Senhor de dois minutos
Liberdade de viver

A jornada do herói busca resolver um desequilíbrio, onde durante o percurso, o herói aprende e cresce. Ao fundamentar-se na obra de Joseph Campbell, Vogler (2006) desenvolveu 12 etapas da jornada:

1 - Mundo Comum: é o espaço cotidiano do herói, o ambiente seguro no qual ele vive. Como já foi colocado, o herói pode se apresentar satisfeito com este mundo ou



tem desejo de modificá-lo (ou sair dele). Esta é a situação “comum” do herói, seu dia-a-dia, que é apresentado ao espectador antes dele se embrenhar no “mundo especial” (a aventura).

2 - Chamado à Aventura: é quando o herói subitamente se depara com um desafio e precisa decidir se o enfrenta ou não. Geralmente acontece algo que modifica o mundo comum e o herói é convidado a partir a fim de restaurá-lo. Em outros casos é apresentado ao herói a possibilidade de mudar ou abandonar o seu mundo comum. Essa ocasião é chamada de “conflito”, que pode ser externo ou interno. O chamado à aventura concede rumo à história, e deixa claro qual é o objetivo do herói.

3 - Encontro com o Mentor: o mentor estimula o herói a partir para a aventura e dá a ele informações ou presentes que serão úteis no “mundo especial”. Com maior conhecimento e objetos de proteção, o herói se sente mais seguro e assim começa a sua jornada.

4 - Recusa ao Chamado: ao receber o chamado o herói pode hesitar devido ao temor natural de se partir para o desconhecido. Portanto o herói muitas vezes se mostra relutante quanto a abandonar seu lugar seguro e enfrentar um desafio que pode ser fatal. Neste momento uma força exterior precisa agir para motivar o herói a prosseguir em sua missão, dando-lhe incentivo ou coragem para continuar.

5 - Travessia do Primeiro Limiar: a partir deste momento não há mais volta. O herói assume seu compromisso com a aventura e mesmo que queira já não pode mais retornar. Isso marca o fim do primeiro ato da história (momento até onde o herói decide agir) e o começo do segundo (momento da ação). É nesse instante que o herói se depara com o guardião do limiar.

6 - Testes, Aliados e Inimigos: nesta etapa o herói tem suas forças testadas no “mundo especial”. Ele encontra seus aliados na aventura e seus inimigos.

7 - Aproximação da Caverna Oculta: é quando o herói se aproxima do lugar mais sombrio do “mundo especial”, a fronteira que o separa de seu objetivo. Pode ser a fortaleza da sombra ou outro lugar perigoso, onde ele deve ir para encontrar um meio de enfrentar a sombra. Neste momento o herói deve ficar atento a ataques surpresa do inimigo e ser muito cauteloso, pois está pisando em território desconhecido.

8 - Provação Suprema: o herói entra na caverna oculta e enfrenta a morte (simbólica ou física). Nesta etapa crucial e aparentemente sem saída, o herói enfrenta o grande perigo e após parecer morrer, ele triunfa.



9 - Recompensa: ao passar pela provação suprema e triunfar sobre a morte, o herói “comum” desaparece para o surgimento do herói adaptado ao “mundo especial”, muitas vezes por meio de uma morte simbólica. Agora esse herói renovado é capaz de enfrentar a sombra, pois adquiriu maior experiência e compreensão do mundo novo que o cerca. Com esta nova força ele passa pelo limiar do “mundo especial” para retornar ao seu mundo.

10 - Caminho de Volta: é quando o herói se prepara para voltar ao “mundo comum”. No caminho de saída do “mundo especial” o herói encontra as conseqüências de ter manipulado ou enfrentado as forças obscuras do mundo que conheceu. Neste momento ele é perseguido por estas forças, que buscam vingança. Geralmente nesta etapa um sacrifício deve ser feito. O herói pode perder um aliado ou o seu mentor.

11 - Ressurreição: nesta etapa a sombra faz sua última e desesperada tentativa para destruir o herói, que deve provar seu valor mais uma vez. Assim que ela é derrotada definitivamente, o herói vitorioso deve perecer (mais uma vez, de forma simbólica ou não) para poder retornar ao seu “mundo comum”. Ele ainda é o herói adaptado ao mundo comum, porém, muito mais sábio e forte que fora inicialmente.

12 - Retorno com Elixir: terminada a transformação, o herói entra triunfante no seu “mundo comum”. Ele traz consigo a recompensa de sua jornada, o elixir. Agora ele possui grande conhecimento e experiência de vida. Essa recompensa será partilhada com os seus companheiros do “mundo comum” e possibilitará ao herói vida nova no seu mundo. Agora ele provou algo a uma sociedade que não acreditava nele e sente-se em paz consigo mesmo e com sua consciência.

4 STAR WARS

4.1 APRESENTAÇÃO

Os filmes *Star Wars*, também conhecidos como *Guerra nas Estrelas* no Brasil, são uma das mais rentáveis franquias da história do cinema. Eles são dirigidos, produzidos e roteirizados por George Lucas. Os filmes são compostos por duas trilogias, ou seja, cada uma forma um conjunto de três filmes conectados, mas que podem ser vistos tanto como trabalho único quanto como obras individuais.

O roteiro completo da saga espacial concebida por George Lucas era enorme, de modo que não caberia em apenas um filme de cerca de duas horas de projeção. Então,



Lucas pegou a segunda metade⁵ de sua história e a dividiu em 3 partes, sendo cada ato do roteiro, um filme. Caso o primeiro filme lançado fizesse sucesso, as outras partes seriam produzidas. Caso contrário, não.

Apesar do visual tecnológico e futurista, não se trata de uma produção do gênero ficção científica, mas sim de aventura/fantasia, pois a história acontece há muito tempo atrás em uma galáxia distante, uma clara alusão aos contos de fadas.

Segundo Weschenfelder (2008) o lançamento de *Star Wars* nos cinemas em 1977 representou uma renovação da indústria cinematográfica e abriu caminho nas décadas seguintes para vários filmes de ficção, como *ET – O Extraterrestre* (de Steven Spielberg, 1982), a quadrilogia *O Exterminador do Futuro* (de James Cameron, 1984, 1991, 2003, 2009), a trilogia *De Volta para o Futuro* (de Robert Zemeckis, 1985, 1989 e 1990) entre muitos outros.

Os acontecimentos de *Star Wars* ocorrem numa galáxia fictícia, em um tempo indeterminado do passado, sendo que cada filme é acompanhado por um pequeno texto de abertura com a intenção de contextualizar essa história para o espectador. Muitas das suas personagens são humanas, que interagem com várias criaturas (em suma, alienígenas) de muitos sistemas planetários diferentes.

Segue abaixo um quadro representativo com todos os filmes da saga *Star Wars*:

QUADRO 01: SAGA STAR WARS

Nova Trilogia	<i>Star Wars – Episódio I: A Ameaça Fantasma</i> (1999) <i>Star Wars – Episódio II: O Ataque dos Clones</i> (2002) <i>Star Wars – Episódio III: A Vingança do Sith</i> (2005)
Trilogia Clássica	<i>Star Wars – Episódio IV: Uma Nova Esperança</i> (1977) <i>Star Wars – Episódio V: O Império Contra Ataca</i> (1980) <i>Star Wars – Episódio VI: O Retorno de Jedi</i> (1983)

Fonte: os autores.

Como o estudo desta pesquisa se concentrará apenas em *Star Wars: Uma Nova Esperança*, no próximo tópico se encontra um resumo de toda a história do filme.

⁵ A primeira parte da saga de George Lucas só viria a ser produzida e lançada nos cinemas muitos anos mais tarde, sendo conhecida como a “Nova Trilogia”. Lucas decidiu gravar os três últimos episódios antes, pois eles estavam mais elaborados do que o começo da história e os julgava mais interessantes, reconhecendo neles aspectos que cativariam o público da época.



4.2 STAR WARS – UMA NOVA ESPERANÇA

4.2.1 A Produção

Star Wars - Episódio IV: Uma Nova Esperança (*Star Wars Episode IV: A New Hope* em inglês, com 121 minutos de duração) foi o primeiro filme da série a ser lançado. Sua estreia ocorreu em 25 de Maio 1977. O subtítulo "*Episódio IV: Uma Nova Esperança*" não constava originalmente, pois George Lucas nem acreditava que continuaria a história, e só foi acrescido em 1981, depois do lançamento do *Episódio V: O Império Contra-Ataca*. Portanto, o filme foi lançado nos cinemas simplesmente como *Star Wars*.

A produção é considerada por muitos críticos e estudiosos como o marco de início da "*Era Blockbuster*", em que o cinema hollywoodiano passaria cada vez mais a dar ênfase aos efeitos visuais, grandiosas cenas de ação, poderosas campanhas de marketing, merchandising, etc.

Star Wars foi indicado em 1978 a 10 prêmios *Oscar*, inclusive de Melhor Filme, ganhando praticamente todos os prêmios técnicos como efeitos sonoros, visuais, e edição, em um total de 6 estatuetas (IMDB, 2009). O sucesso de bilheteria pelo mundo todo garantiu a Lucas condições financeiras necessárias para produzir as sequências *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno do Jedi*.

4.2.2 O filme

O filme começa no espaço no qual uma gigantesca nave do Império Galáctico persegue uma pequena fragata oriunda do planeta Alderaan. Depois de oferecer pouca resistência, a tripulação é rendida. O maior representante do Império, Darth Vader, invade a nave, atrás da senadora Princesa Leia Organa. Ele a captura sob duas acusações: de que ela seria parte da resistência ao Império, a Aliança Rebelde, e de ter roubado planos com informações sobre um projeto secreto imperial, a Estrela da Morte. Porém, antes de ser presa, Leia havia colocado os planos na memória do robô astromecânico R2-D2 e esse, juntamente com seu parceiro dróide de protocolo C-3PO, entram em módulo de escape da nave e caem no desolado e desértico planeta Tatooine.

Em Tatooine, eles são capturados pelos Jawas, pequenas criaturas que sobrevivem vendendo ferro-velho aos poucos habitantes do planeta. Um velho



fazendeiro chamado Owen Lars e seu sobrinho, Luke Skywalker compram os dróides dos Jawas. Ao limpar R2, Luke descobre a mensagem de Leia. Ela é destinada a um homem chamado Obi-Wan Kenobi, e Luke se lembra de um senhor de idade ermitão chamado Ben Kenobi, que vive nas montanhas ali perto, mas não dá muita importância. Luke está infeliz e deprimido demais para se importar. Ele anseia por uma vida melhor, em um lugar no qual teria mais oportunidades de crescer e aprender, porém seu tio Owen e sua tia Beru insistem para ele ficar mais e ajudá-los nas tarefas.

R2-D2 foge durante a noite em busca de Obi-Wan Kenobi. Luke e C-3PO saem em sua busca, mas são atacados por criaturas hostis e nômades, os Tusken Raiders, também conhecidos como “povo da areia”. O próprio Obi-Wan Kenobi, aparece e afugenta as violentas criaturas, salvando assim Luke e os dróides.

Ben Kenobi assiste a mensagem de Leia e decide ajudá-la, mas Luke se recusa a viajar até o planeta dela, Alderan, por ser longe demais. Ben insiste, dizendo que tudo isso foi vontade da Força, um campo de energia místico que envolve e penetra todos os seres-vivos, e mantém a galáxia unida. Ben consegue sentir e manipular a Força, pois é um Cavaleiro Jedi, uma antiga ordem de mantenedores da paz, que foi extinta pelo perverso Darth Vader quando o Império foi instaurado. E entrega a Luke um sabre-de-luz, uma arma em forma de espada laser, que pertencia ao pai dele, outrora também um Jedi. Mesmo assim Luke parte, mas, ao retornar para sua casa, descobre que seus tios Owen e Beru foram mortos por Stormtroopers, soldados do Império, não lhe restando alternativa a não ser ir junto e ajudar Ben Kenobi.

Kenobi, Luke e os dróides vão até Mos Eisley, uma perigosa cidade espaçoporto em busca de um piloto que os leve até Alderan. Lá encontram o pirata espacial Han Solo e seu parceiro peludo Chewbacca, que aceitam o serviço. As tropas imperiais tentam impedir a fuga, mas a Millennium Falcon, nave de Han Solo, consegue escapar. Durante a viagem até Alderan, Kenobi começa a ensinar Luke sobre as técnicas Jedi e os caminhos da Força.

Enquanto isso, a Princesa Leia é torturada na gigantesca estação espacial chamada Estrela da Morte, para confessar onde é o local da base rebelde. Mas diante de sua resistência, o oficial do Império Grand Moff Tarkin e Darth Vader decidem explodir o seu planeta natal Alderan, demonstrando assim o poder de fogo descomunal da Estrela da Morte.

Ao chegar até o que restou do planeta, a Millennium Falcon é atraída para a Estrela da Morte por um raio trator. Os tripulantes se escondem no compartimento de



carga, usado por Solo para transporte de mercadorias contrabandeadas. Dentro da Estrela da Morte, eles conseguem se disfarçar de Stormtroopers e localizam a cela em que a Princesa é mantida, enquanto Ben Kenobi desativa o raio trator que impede a decolagem da nave.

Enquanto Solo, Luke, Chewbacca e os dróides libertam a Princesa e fogem para a nave, Ben Kenobi confronta Darth Vader, seu antigo aprendiz, em um duelo de sabres-de-luz. Kenobi é morto e a Millennium Falcon escapa. Entretanto, o Império rastreia a nave a fim de descobrir o local da base da Aliança Rebelde.

Ao saber que a fuga foi facilitada, os rebeldes preparam um ataque à Estrela da Morte com base nos planos escondidos em R2-D2. Naves rebeldes como a X-Wing partem e atacam a Estrela da Morte. Luke está pilotando umas das naves, e com a ajuda de outros pilotos rebeldes enfrentam as naves-caça Tie Fighters do Império. Han Solo, que havia desistido de participar do ataque por puro egoísmo, retorna na última hora para proteger Luke do ataque da nave de Darth Vader.

Luke está pilotando por um estreito corredor, e seu objetivo é atingir um alvo de apenas 2 metros de largura, que resultaria na explosão da estação espacial. Luke escuta a voz de Ben, que pede para ele “usar a Força e confiar em seus sentidos”, então ele desliga o computador da nave que monitora a mira. Ele atira no momento certo. A Estrela da Morte explode, mas Vader consegue escapar em sua nave. Luke, Solo e Chewbacca são condecorados pela Princesa Leia, em uma cerimônia com os membros da Aliança Rebelde.

5 ANÁLISE DE CASO

O objeto de estudo desta pesquisa, foi o filme *Star Wars: Uma Nova Esperança* (1977), na qual se analisa o filme inserido-o no contexto da “Jornada do Herói” de Campbell (2007a)⁶. A “Jornada do Herói” não se encaixa nos filmes *O Império Contra-Ataca* e *O Retorno de Jedi*, pois ela se mostra mais em evidência no primeiro filme. Nos outros filmes as etapas não estão todas presentes e algumas estão adaptadas.

A fim de facilitar a comparação da “Jornada do Herói” de Campbell (2007a) com o caminho percorrido por Luke Skywalker em *Star Wars – Episódio IV: Uma Nova Esperança* foram utilizadas as 12 etapas sugeridas por Vogler (2006), que modificou

⁶ O ano da obra (2007) condiz apenas com a edição. O livro já é antigo, porém, optamos por referenciar uma edição mais atual (a qual foi pesquisada neste artigo).

ligeiramente os dizeres de Campbell com o intuito de tornar mais visível a reflexão destes passos com os temas do cinema.

O Mundo Comum: O “mundo comum” é o espaço cotidiano do herói, o ambiente seguro onde ele vive. O herói pode se apresentar insatisfeito com este mundo e possui um forte desejo de modificá-lo (e/ou sair dele).

É o caso de Luke Skywalker em *Uma Nova Esperança*, que está entediado morando com seus tios no desolado planeta desértico Tatooine, vivendo como um simples fazendeiro, e ansioso para sair de lá e se unir à Rebelião a fim de lutar contra o Império. É esta a situação “comum” do herói, seu dia-a-dia, que é apresentado ao espectador antes dele se embrenhar no “mundo especial” (a aventura, que vem a seguir).

O Chamado à aventura: Quando o herói subitamente se depara com um desafio, ele precisa decidir se o enfrenta ou não. Geralmente acontece algo que modifica o mundo comum do herói ele é então convidado a partir a fim de restaurá-lo. Essa ocasião é chamada de “conflito”, que pode ser externo, interno, ou ambos. O chamado à aventura concede rumo à história, e deixa claro qual é o objetivo do herói.

Em *Uma Nova Esperança* isso ocorre no momento em que Luke descobre a mensagem da Princesa Leia destinada a Obi-Wan Kenobi, clamando por ajuda, pois foi raptada por Darth Vader. Com o objetivo do herói estabelecido, resta a dúvida se ele será capaz de cumpri-lo, e como fará isso. Certas vezes o herói é forçado a agir, como é o caso no filme, quando R2-D2 (o robô portador da mensagem) foge, e Luke se vê obrigado a recuperá-lo.

O Encontro com o Mentor: O mentor é o responsável por estimular o herói a partir para a aventura, servindo como guia e concedendo conselhos. Em *Uma Nova Esperança* o arquétipo do mentor é representado por Obi-Wan Kenobi, que resgata Luke e seus dróides do ataque de violentas criaturas nômades nativas do planeta. Obi-Wan revela ser o destinatário da mensagem, e acolhe Luke em sua morada, se dispondo a treiná-lo nas artes Jedi a fim de enfrentar o Império.

Além de informações, o mentor também dá ao herói presentes na forma de objetos que serão úteis no “mundo especial”. Neste caso, Obi-Wan entrega a Luke o sabre-de-luz (arma Jedi na forma de espada) que pertencia ao seu pai, antigo aprendiz de Kenobi. Assim, com maior conhecimento e objetos de proteção, o herói se sente mais seguro para começa a sua jornada. Porém, em certas histórias, a transição do “mundo comum” para o “mundo especial” pode não ocorrer tão tranquilamente.

A Recusa ao Chamado: Ao receber o chamado, o herói pode hesitar devido ao temor natural de se partir para o desconhecido. Portanto, o herói muitas vezes se mostra relutante quanto a abandonar seu lugar seguro e enfrentar um desafio que pode ser fatal. Em *Uma Nova Esperança* isso se dá quando Obi-Wan Kenobi chama Luke para ajudá-lo a salvar a Princesa Leia, e oferece-se para treiná-lo para ser um Cavaleiro Jedi. Porém Luke recusa o convite, preocupado com seus tios e com medo do que essa grande mudança acarretaria na sua vida.

Neste momento uma força exterior precisa agir para motivar o herói a prosseguir em sua missão, dando-lhe incentivo ou coragem para continuar. Esse momento fica claro em *Uma Nova Esperança* quando Luke retorna à sua fazenda e descobre que seus tios foram atacados e mortos pelas tropas imperiais. Dessa forma, ele não hesita mais e decide acompanhar Kenobi na sua missão de resgate, pois não existe mais nada para ele ali. A morte dos seus tios foi o incentivo para entrar na aventura, e a luta contra o Império passa a ser uma questão pessoal.

A Travessia do Primeiro Limiar: Ao realizar as etapas anteriores, o herói terá atravessado o primeiro limiar, marcando o fim do primeiro ato da história (que é o momento até onde o herói decide agir) e o começo do segundo ato (o momento da ação).

A partir deste momento não há mais volta, pois o herói assume seu compromisso com a aventura e mesmo que queira já não pode mais retornar. Em *Uma Nova Esperança*, no instante em que Luke aceita acompanhar Obi-Wan, ele atravessa o primeiro limiar.

Testes, Aliados e Inimigos: Geralmente, no segundo ato da história, começam a surgir personagens que farão parte do restante da trama, desempenhando papéis fundamentais durante a jornada do herói, ajudando-o (aliados) ou atrapalhando-o (inimigos). É nesse instante em que o herói se depara com camaleões e guardiões do limiar, assim ele tem suas forças testadas no “mundo especial”.

Em *Uma Nova Esperança* isso acontece quando Luke vai para a grande cidade espaço-porto chamada Mos Eisley e, em uma das cantinas de lá, enfrenta perigos e ameaças na forma de alienígenas criminosos, conhece os piratas espaciais Han Solo e Chewbacca que são contratados como pilotos, e ocorre a primeira batalha contra as tropas imperiais.

A Aproximação da Caverna Oculta: Essa é a fronteira que separa o herói do seu objetivo. Nessa etapa o herói deve ficar atento a ataques surpresa da sombra, pois

está entrando em seu território. É comum o herói ficar receoso, pois está pela primeira vez em um mundo hostil e desconhecido por ele. Por isso ele se prepara física e mentalmente para enfrentar perigos que podem ser traumatizantes ou até mesmo mortais.

Em *Uma Nova Esperança* esse momento se dá quando a nave na qual se encontra Luke e seus aliados é sugada pela gigantesca estação imperial chamada Estrela da Morte, onde a Princesa Leia é mantida em cativeiro por Darth Vader.

A Provação Suprema: É o primeiro encontro do herói com a morte, que pode ser simbólica ou física. Nesta etapa crucial e aparentemente sem saída, o herói enfrenta um grande perigo e, após parecer morrer, ele triunfa. Essa importante etapa representa o medo da morte e nos faz perceber que o mesmo sentimento também toma conta do próprio personagem, que este também está suscetível a danos e prejuízos, tornando-o mais humano e de fácil identificação por parte do público.

Em *Uma Nova Esperança* é quando, após resgatar a Princesa Leia, Luke e seus companheiros estão presos no compactador de lixo da Estrela da Morte e ele é capturado por uma criatura aquática chamada Dianoga, fazendo que ele fique submerso por um tempo, criando expectativa se ele morreu ou não. Ao passar por essa provação suprema, o herói terá cruzado o segundo limiar, que marca o final do segundo ato do filme.

A Recompensa: Ao triunfar sobre a morte, o herói “comum” desaparece por meio de uma morte simbólica para o surgimento do herói adaptado ao “mundo especial”. Agora esse herói renovado é capaz de enfrentar a sombra, pois adquiriu maior experiência e compreensão do mundo novo que o cerca. Com esta nova força ele passa pelo limiar do “mundo especial” para retornar ao seu mundo. Em *Uma Nova Esperança*, Luke resgata a Princesa e se une à Aliança Rebelde, que graças a ele, detém os planos para destruir a Estrela da Morte.

O Caminho de Volta: No caminho de saída do “mundo especial”, o herói encontra as conseqüências de ter manipulado ou enfrentado as forças obscuras do mundo que conheceu. Neste momento ele é perseguido por estas forças, que buscam vingança. Geralmente nesta etapa um sacrifício deve ser feito. O herói pode perder um aliado ou o seu mentor. Isso acontece em dois momentos em *Uma Nova Esperança*: quando Obi-Wan Kenobi se sacrifica para que Luke e seus companheiros possam escapar da Estrela da Morte e, mais tarde, quando Luke e a Aliança Rebelde partem a

fim de destruir a estação espacial, onde muitos amigos de Luke perecem em uma batalha espacial contra as hordas de Darth Vader.

A Ressurreição: Nesta etapa a sombra faz sua última e desesperada tentativa de destruir o herói antes de ser definitivamente derrotada por ele. É uma espécie de exame final para o herói, no qual ele deve colocar em prática tudo o que aprendeu nas suas experiências no “mundo especial”. Em *Uma Nova Esperança* é quando Darth Vader persegue Luke enquanto ele tenta, juntamente com seus aliados, destruir a Estrela da Morte. É o momento final da história, onde a tensão está no auge.

Assim que a sombra é derrotada de uma vez por todas, o herói vitorioso deve perecer (mais uma vez, de forma simbólica ou não) para poder retornar ao seu “mundo comum”. Ele ainda é o herói adaptado ao mundo comum, porém muito mais sábio e forte que fora inicialmente. Agora ele atravessou o terceiro limiar, culminando no terceiro ato da história.

O Retorno com o Elixir: Terminada a transformação, o herói entra triunfante no seu “mundo comum”. Ele traz consigo a recompensa de sua jornada, o elixir. Agora ele possui grande conhecimento e experiência de vida. Essa recompensa será partilhada com os seus companheiros do “mundo comum” e possibilitará ao herói uma vida nova no seu mundo. Agora ele provou algo a uma sociedade que não acreditava nele e sente-se em paz consigo mesmo e com sua consciência.

No caso de Luke Skywalker, seu elixir são os ensinamentos que aprendeu com seu mestre, Obi-Wan Kenobi, sobre a Força e como usá-la de maneira sábia contra o lado negro. Além disso, Luke ganhou novos amigos, Han e Chewie, e foi condecorado pela Princesa Leia por ter vencido a batalha contra o Império, se tornando um herói da Rebelião, um símbolo de esperança para uma galáxia mais unida e livre.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os filmes *Star Wars* de George Lucas podem ser considerados o exemplo perfeito de mitologia do Século XXI. A essência da saga espacial provém justamente dos arquétipos e motivos mitológicos presentes em quase todas as religiões e mitos relevantes da história da humanidade. A narrativa cinematográfica é apenas um veículo que serve para compartilhar experiências sobre o mundo, mensagens sobre crescimento e escolhas, na forma de metáforas carregadas de significados.



Star Wars traz consigo todos os motivos mitológicos que uma história precisa: arquétipos representando as múltiplas facetas do caráter humano e a Jornada do Herói descrita por Joseph Campbell, que simboliza a trajetória de vida, contendo todas as etapas necessárias para a evolução do ser, ao mesmo tempo em que ilustra o antigo conflito entre o Bem e o Mal.

Campbell, que era chamado por George Lucas de “meu Yoda” (referência ao Mestre Jedi da saga), ajudou o cineasta, por meio de seus livros e extensos debates, a entremear sua criação com dezenas de elementos de histórias mitológicas criadas pelo homem desde o início da civilização.

Espera-se que esta pesquisa incentive novos estudos sobre Jornada do Herói na linguagem do cinema a fim de buscar novos pontos de vista.

REFERÊNCIAS

CAMPBELL, J. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Pensamento, 2007a.

_____. **O Poder do Mito**. São Paulo: Palas Athena, 2007b.

IMDB. Site do **Internet Movie Database**. Disponível em: www.imdb.com. Acessos intermediários em Março de 2009.

LUCAS, G. *Star Wars – Episódio IV: Uma Nova Esperança*. Produção Lucasfilm: Estados Unidos, 1977. 1 filme em DVD (121 min.)

ROSE, H. J. *Modern Methods in Classical Mythology*. Inglaterra: University College W.C. Henderson (St. Andrews), 1930.

STAR WARS. Site do **Star Wars Databank**. Disponível em: <http://www.starwars.com/vault/databank/>. Acessos intermediários em Abril e Maio de 2009.

VOGLER, C. **A Jornada do Escritor**. São Paulo: Nova Fronteira, 2006.

WESCHENFELDER, R. Guerra nas Estrelas: O Gesto do Herói para Além do Céu. In: **Anais Eletrônico da Intercom Sul 2008**. Guarapuava/PR, 2008. 1 CD-ROM.