

POCAHONTAS E AVATAR: UMA POSSÍVEL RELEITURA

Aline Carelli Salgado Antunes
alinecsantunes@gmail.com
<http://lattes.cnpq.br/2829326329475352>

INTRODUÇÃO

O presente artigo tem por objetivo refletir a respeito do sucesso de recepção dos chamados filmes "hollywoodianos", a partir da análise detalhada do filme "Pocahontas", lançado pelos estúdios Disney em 1995, e sua possível releitura contemporânea presente no filme "Avatar" de James Cameron, lançado em 2009.

O artigo é dividido em quatro partes: na primeira, apresenta-se brevemente o conceito de "jornada do herói", baseada no livro *A Jornada do Escritor* de Vogler (2011); na segunda, é apresentada uma análise detalhada do filme *Pocahontas*, seguindo as etapas e os arquétipos da jornada; na terceira parte faz-se o cruzamento entre a análise apresentada com o roteiro de Avatar, onde são apontadas suas principais semelhanças e diferenças. Na parte final, é elaborada uma última reflexão a fim de esboçar uma possível resposta ao questionamento principal: qual é a razão dos sucessos de recepção desses filmes?

Construindo a jornada

A arte de contar histórias é uma tradição cujas origens remetem às mesmas da cultura humana. Além de seu aspecto educativo e moralista, o encantamento que gera a partir da possibilidade de criação de mundos e realidades distintas é incomensurável. Ao centrar sua pesquisa no papel do escritor de uma narrativa – em especial, narrativa cinematográfica –, Christopher Vogler iniciou sua jornada particular, na qual sua missão era “explorar e mapear os limites fugidios entre o mito e a narrativa moderna de histórias” (VOGLER. 2011. 41).

Em suas palavras, o autor inicia sua missão a partir de uma ideia simples: “todas as histórias consistem em alguns elementos estruturais comuns, encontrados

universalmente em mitos, contos de fadas, sonhos e filmes”. São justamente esses elementos que, em conjunto, são por ele definidos como *A jornada do herói*. Vogler acredita que, “se forem usadas com sabedoria, essas antigas ferramentas do ofício de contar histórias podem ter um poder imenso na cura de nossa gente e podem tornar o mundo um lugar melhor para se viver” (VOGLER. 2011. 41).

Ao cruzar seu estudo com o trabalho realizado pelo mitólogo Joseph Campbell em seu livro *O herói de mil faces*, publicado em 1989, Vogler reorganizou suas ideias. Para ele, Campbell conseguira “decifrar o código secreto das histórias”. A partir desses estudos, Vogler passou a acreditar que o fato que mais concentrava a atenção das pessoas nas narrativas cinematográficas era a maneira pela qual elas refletiam os padrões universalmente satisfatórios que Campbell encontrou nos mitos. Em outras palavras, essas narrativas continham algo de que as pessoas precisavam (VOGLER. 2011. 43).

No decorrer de seu desenvolvimento, Vogler percebeu o quanto a jornada do herói poderia ser uma tecnologia útil que ajudaria diretores e produtores a eliminar boa parte dos riscos e dos gastos desnecessários na produção da história para um filme. Foi quando escreveu um memorando de sete páginas intitulado “Guia prático de *O herói de mil faces*” (VOGLER. 2011. 44), o qual mais tarde se tornaria a primeira versão de sua *Jornada do Herói*, publicada em 1998. Na primeira versão eram descritas as etapas da jornada seguidas de exemplos de filmes clássicos e atuais. Com a alta receptividade do guia, seguida de um aumento de demanda de sua distribuição, Vogler escreveu uma versão definitiva, que logo se tornou leitura obrigatória em diversas universidades e estúdios cinematográficos.

A jornada do herói

No fundo, apesar de sua infinita variedade, a história de um herói é sempre uma jornada. Um herói sai de seu ambiente seguro e comum para se aventurar num mundo hostil e estranho. Pode ser uma jornada mesmo, uma viagem a um lugar real (...), um local novo que passa a ser a arena de seu conflito com o antagonista, com forças que o desafiam.

Mas existem tantas outras histórias que levam o herói para uma jornada interior, uma jornada da mente, do coração ou do espírito. Em qualquer boa história, o herói cresce e se transforma, fazendo 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. Essas jornadas emocionais é que agarram uma platéia e fazem com que valha a pena acompanhar uma história (VOGLER. 2011. p.60).

Vogler afirma que os estágios da jornada do herói por ele desenvolvidos podem ser traçados em qualquer tipo de história, uma vez que todo protagonista pode ser visto como o herói de sua própria jornada. Em seu guia, ele define doze estágios que funcionam como um mapa da jornada. São eles:

1. Mundo comum
2. Chamado à aventura
3. Recusa do chamado
4. Encontro com o mentor
5. Travessia do primeiro limiar
6. Testes, aliados, inimigos
7. Aproximação da caverna oculta
8. Provação
9. Recompensa
10. Caminho de volta
11. Ressurreição
12. Retorno com o elixir

Apresentando as etapas de forma breve, pode-se dizer que o **mundo comum (1)** é o contexto do herói da jornada no momento anterior ao seu **chamado à aventura (2)**. Na maioria dos casos, o herói fica relutante ou até mesmo **recusa o chamado (3)**. No **encontro com o mentor (4)** ele é estimulado e encorajado a fazer a **travessia do**

primeiro limiar (5), ou seja, o herói aceita enfrentar a aventura. Com isso, entra no **mundo especial** e encontra **testes, aliados e inimigos (6)**.

Na **aproximação com a caverna oculta (7)** – geralmente um local inóspito, de extremo perigo – o herói cruza seu **segundo limiar** e enfrenta sua **provação (8)**, normalmente conhecida como a **crise** da história. Ao superá-la, ganha sua **recompensa (9)** – que pode ser tanto um tesouro material quanto a sabedoria resultante da experiência –, mas é perseguido pelas forças opostas em seu **caminho de volta (10)** ao mundo comum.

Neste ponto o herói atravessa o **terceiro limiar** e é transformado pela experiência da **ressurreição (11)** – atinge-se o **clímax** da história. Chega, então, o momento do **retorno com o elixir (12)**, onde a bênção ou o tesouro resultante de sua jornada é levado de volta ao seu mundo comum, o qual é beneficiado.

Para melhor compreensão das etapas da jornada, segue a imagem do modelo desenvolvido por Vogler. O modelo torna, também, mais fácil a identificação de cada etapa no transcorrer de um roteiro:

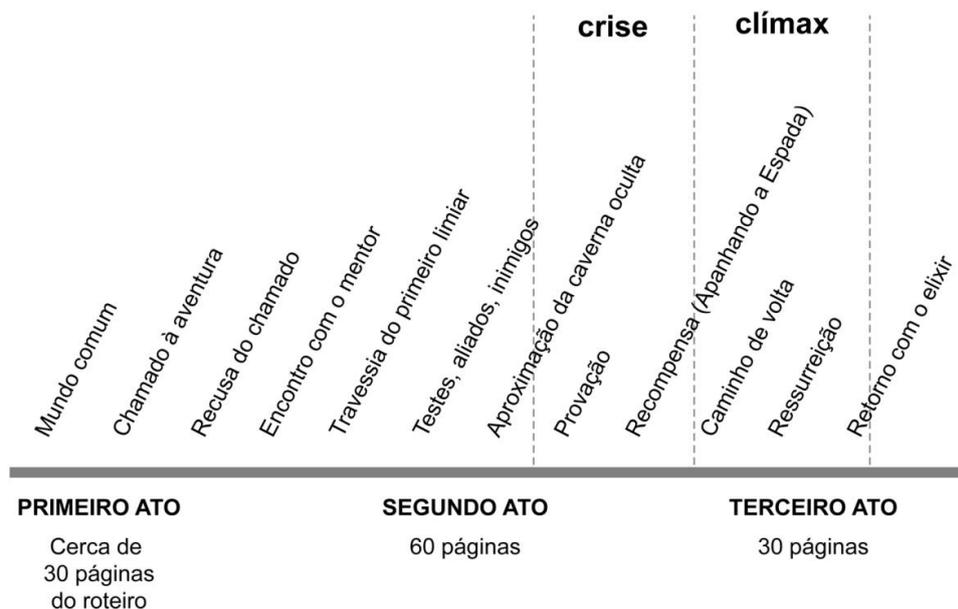


Figura 1. O modelo da Jornada do Herói, segundo Vogler (2011, p.62).

Além das doze etapas da jornada do herói, Vogler também identifica tipos recorrentes de personagens e relações que existem em contos de fadas e mitos. Baseado nos estudos de Carl G. Jung¹, adota o termo *arquétipos* para defini-los. Esses arquétipos não seriam exatamente papéis fixos de cada personagem em uma narrativa, mas funcionariam como **máscaras do personagem**, que seriam utilizadas de acordo com a necessidade para a evolução da narrativa. Os arquétipos estariam mais próximos da ideia de **funções**, temporariamente desempenhadas pelos personagens com a finalidade de obter certos efeitos na história (VOGLER. 2011. 83).

Os sete arquétipos² mais frequentes nas histórias, segundo Vogler, são: o Herói, o Mentor (Velha ou Velho Sábio), o Guardião de Limiar, o Arauto, o Camaleão, a Sombra e o Pícaro.

Como **Herói**, Vogler identifica aquele que está disposto a sacrificar suas próprias necessidades em benefício dos outros. Representa, também, a busca de identidade e totalidade do ego; em outras palavras, busca o equilíbrio de “ser completo”. Por isso, o Herói também pode ser visto como o personagem que, ao final da narrativa, acumula mais conhecimento e aprendizado. Não é, necessariamente, o protagonista da história.

O **Mentor**, como a própria apresentação anterior diz, é o arquétipo da velha ou do velho sábio. De forma resumida, pode-se dizer que é aquele personagem ou situação que ajuda e treina o herói; ele o ensina, protege e, algumas vezes, o presenteia com dons ou armas. Na maioria dos casos, o Mentor representa a mais elevada aspiração do herói.

Os **Guardiões de Limiar**, geralmente, são diversos personagens ou situações encontrados pelo herói do desenrolar de sua aventura e que o impedem de avançar em

1 “Ao descrever esses tipos comuns de personagens, símbolos e relações, o psicólogo suíço Carl G. Jung empregou o termo arquétipos para designar antigos padrões de personalidade que são uma herança compartilhada por toda a raça humana” (VOGLER. 2011.81).

2 A intenção é apresentar de forma sucinta as etapas da jornada e os sete principais arquétipos estudados por Vogler, para facilitar a compreensão da análise do filme que se segue. Para aprofundar o estudo no tema, recomenda-se a leitura dos livros de Campbell e Vogler que se encontram nas Referências Bibliográficas, ao final do artigo.

sua evolução pessoal. Na maioria dos casos não são os principais antagonistas da história, mas sim obstáculos que ao herói se apresentam e que devem ser superados e resolvidos. Muitas vezes, ao serem enfrentados, tornam-se cúmplices do herói.

O arquétipo do **Arauto**, por sua vez, pode ser representado como uma força que traduz um desafio ao herói. Quando veste essa máscara, o personagem lança desafios e anuncia a chegada de uma mudança significativa que ocorrerá na vida do herói. É esse arquétipo que, normalmente, realiza o chamado à aventura.

O quinto arquétipo a ser apresentado é o do **Camaleão**. Sua natureza é a de ser instável, ou seja, é aquele personagem que sofre mudanças significativas em sua personalidade ao longo da narrativa. É representado por personagens chamados “duas caras”, que mudam de aparência ou de estado de espírito. Algumas vezes, também funcionam como catalisadores de mudanças no enredo.

O arquétipo da **Sombra** é aquele que representa a energia do lado obscuro e é projetado em vilões, inimigos e antagonistas³. Pode também “representar os aspectos não expressos, irrealizados ou rejeitados de alguma coisa”, ou seja, muitas vezes representam o lugar onde vivem os monstros reprimidos de nosso mundo interior (VOGLER. 2011. 137).

O último arquétipo apresentado por Vogler é o do **Pícaro**, que é o do personagem que incorpora as energias da vontade de pregar peças e emprega o desejo de mudança. Na maioria das vezes, são os “palhaços” da história. Através de suas brincadeiras, os Pícaros têm o poder de “podar” os grandes egos, trazer o herói de volta à realidade e provocar gargalhadas ao apontar bobagens e hipocrisias. Outra marca importante que trazem à história é o alívio cômico.

3 Vale ressaltar a seguinte diferença apresentada por Vogler: como vilões e inimigos, deve-se entender os personagens que desejam a morte e o fim do herói. Já os antagonistas, em geral, não são tão hostis: podem desejar algum bem material ou até mesmo um cargo profissional, mas não chegam ao extremo de desejar a morte (VOGLER. 2011. 137).

Para finalizar essa breve apresentação, vale ressaltar que a jornada do herói e seus arquétipos devem servir apenas como um roteiro, mais próximo a uma sugestão, e não uma receita a ser seguida rigorosamente em toda e qualquer história. Mais do que isso, tanto as etapas da jornada quanto os arquétipos devem ser adaptados às necessidades de cada narrativa, ou seja, a forma deve seguir a função (VOGLER. 2011. 360).

Outro aspecto interessante de ser notado é o fato de que esse padrão da jornada também funciona como **metáfora da vida humana**, através da qual podemos reconhecer nossos próprios conflitos pessoais e identificar quais são as melhores soluções.

A jornada em *pocahontas*

O longa-metragem de animação intitulado *Pocahontas* foi lançado pelos estúdios Disney em 1995. Pela primeira vez na linha de seus clássicos de animação foi utilizado como base um fato histórico real, e não um conto de fadas. Outro aspecto surpreendente da animação é que, também pela primeira vez, a narrativa não acaba no clichê do final feliz: embora os conflitos principais sejam resolvidos, o casal de amantes protagonista não termina unido e “feliz para sempre”.

Como personagens principais – os Heróis – têm-se a jovem índia norte-americana Pocahontas e o experiente explorador inglês John Smith. Ambos são completamente ignorantes das culturas opostas e, com isso, tanto Pocahontas passa momentos como mentora de John Smith, quanto o explorador passa como mentor da jovem índia. A principal personagem antagonista da história – a Sombra – é representada pelo Governador Ratcliffe, inglês ambicioso e ganancioso, cujo maior objetivo é a busca pelo ouro e pelo poder.

Como principais aliados de Pocahontas têm-se os personagens Meeko e Flit, que agem na maior parte do tempo como Pícaros, e Nakoma, a melhor amiga da heroína. Esta, como será analisada, passa por diversas máscaras ao longo da história, sendo sua principal a de Camaleão. Ao lado de J. Smith, unem-se os três marinheiros Ben, Lon – na

máscara de Pícaros – e o jovem Thomas, cuja máscara principal é a de Guardiã de Limiar.

Como maiores Mentores da história têm-se Powhatan, pai de Pocahontas e chefe da tribo; a Vovó Willow, grande salgueiro que abriga um espírito feminino, possivelmente uma grande xamã ancestral da tribo indígena; e o principal Mentor de todos, como será visto adiante, que são os espíritos-guias da floresta, representados pelo vento.

A história parte da imagem de uma pintura, como se estivesse na parede de um museu. A narração começa com vozes de exploradores ao fundo: são eles que nos contam a aventura. O ano é o de 1607 e a narrativa começa com a partida de uma nau londrina – o **Mundo Comum** - para a América, em busca de “ouro e glória”. Já nesta cena inicial são apresentados os marinheiros – Ben, Lon e Thomas - e o famoso explorador John Smith. O Governador Ratcliffe tem também sua chegada triunfal, com direito a carruagem, escolta de cavaleiros armados e tapete vermelho para o embarque. Junto a ele, apresentam-se seus aliados: Wiggins, seu criado, e Percy, seu pomposo e leal cachorro.

As personalidades desses personagens que embarcaram são reveladas na cena seguinte, na qual a nau enfrenta uma terrível tempestade em alto mar. A prontidão, a experiência e o heroísmo se revelam nas atitudes de Smith, pois ele dita o que deve ser feito com as velas e os canhões – máscara de Mentor -, além de se jogar ao mar num ato heróico para salvar Thomas, arremessado para fora da nau. Ben e Lon, ao fim da cena, revelam suas máscaras de Pícaros, ao darem um tom cômico ao resgate.

O Governador, por sua vez, entra em cena como Arauto, ao discursar a respeito da aventura e do ouro que encontrarão no Novo Mundo. Para Smith e os demais marinheiros, é esse o **chamado à aventura**. Enquanto os demais marinheiros demonstram medo e insegurança pela terra desconhecida, Smith tem sua experiência como força de retaguarda. Nesse mesmo momento, o Governador revela seu lado de Sombra, ao declarar que sua real intenção é usar os demais homens da tripulação – os “tolos” –, para cavar o “seu ouro”.

Após a cena da tempestade, é introduzida a América do Norte do século XVII, ou melhor, o Novo Mundo. A apresentação começa a partir do retorno à aldeia do chefe Powhatan e seus guerreiros, que regressam vitoriosos de uma batalha contra uma tribo inimiga. A cena de seu retorno é intercalada com cenas que demonstram a vida harmoniosa que a tribo vivia em relação à natureza: plantando, colhendo e brincando – o **Mundo Comum** dos indígenas.

Pocahontas aparece pela primeira vez, senhora da natureza, no topo de um penhasco à beira de um rio. Ao descrevê-la, Kekata, o xamã-Mentor da tribo, diz que ela tem o espírito da mãe, e tem seu caminho guiado pelo vento. Aqui, já se tem a primeira pista da importância dos papéis do vento e do espírito da mãe com relação à heroína.

Encontrada pela melhor amiga Nakoma, Pocahontas é informada do regresso de seu pai. Seguida por Meeko – um gambá guloso e preguiçoso - e Flit – um beija-flor mandão -, seus parceiros, a jovem índia salta do penhasco e mergulha no rio, em uma demonstração de sua autoconfiança e bravura. Outra característica importante da heroína também notada na cena é sua sensibilidade: ela sente o vento, como um carinho ou como uma mensagem a ser ouvida.

Ao embarcar com Nakoma na canoa, Pocahontas revela que teve um sonho e que acredita significar algo importante. Esse sonho é o seu primeiro e principal **chamado à aventura**. Do início ao fim da jornada, a índia irá buscar seu significado intrigante.

Ao regressar à aldeia e encontrar o pai, a jovem índia é informada que sua mão fora pedida em casamento por Kocoum, bravo guerreiro que retornou honrado da batalha. A notícia é recebida com desgosto, pois o comportamento sério e carrancudo do guerreiro não a agrada. Seu pai assume seu papel de Mentor e tenta persuadi-la de que o casamento será vantajoso, pois o guerreiro é fiel e forte. Seu principal argumento, no entanto, é a necessidade que a jovem índia tem de encontrar seu lugar de importância na tribo. Aqui, tem-se o segundo **chamado à aventura**, o qual, diferentemente do sonho, a índia teme e reluta.

A animação é rica em metáforas da vida. Neste momento, a maior lição que deve ser aprendida é a necessidade de encontrarmos nosso papel no contexto de nossa própria sociedade. Nas palavras de Powhatan, “*even the wild mountain stream must some day join the big river*”⁴ (00:12:03). O que o chefe cobra da filha é o seu amadurecimento. Ela deve deixar a rebeldia e a instabilidade da juventude e iniciar sua vida adulta, de responsabilidade e sabedoria. O chefe, então, **presenteia** a filha com o colar usado por sua mãe no dia de seu casamento. Este colar agirá o tempo todo como um amuleto de consciência da lição que deve ser aprendida.

A estabilidade é justamente o que amedronta Pocahontas. Ignorando as sábias palavras do pai, ela parte em busca do significado de seu sonho, acreditando que a vida não deve ser tão estável, mas sim cheia de acasos e surpresas. As metáforas do filme são também visuais. Na sequência que se segue ao embate inicial ao chamado, Pocahontas encontra uma bifurcação no rio e se pergunta: deverá escolher o caminho mais suave e ser estável? Ou deve continuar a perseguir seu sonho, mesmo que seja por um caminho mais tortuoso?

4 “Um dia, até mesmo o riacho selvagem das montanhas deve unir-se ao grande rio”. Tradução livre.



Figura 2. *“Should I choose the smoothest course, steady as the beating drum? Should I marry Kocoum? Is all my dreaming at an end? Or do you still wait for me, Dream Giver, just around the river bend?”*

A fim de encontrar uma possível resposta à dúvida imposta por seu sonho, Pocahontas parte em **encontro ao seu Mentor**. Busca os conselhos da formosa Vovó Willow, um espírito de uma xamã ancestral da tribo que vive em um grande salgueiro em uma clareira. Neste ponto, descobrimos então qual é o sonho que inquieta a heroína.

Pocahontas conta que, no sonho, em sua frente, ela vê uma “flecha que gira”, e que gira cada vez mais rápido até um instante em que ela pára, sem nenhuma explicação. A grande sábia acredita que essa flecha está apontando o caminho que deve ser seguido pela jovem índia, e a aconselha a ouvir os espíritos da floresta (na animação, esses espíritos são representados por um suave vento, como uma brisa, que carrega folhas coloridas). A grande sábia revela ainda que tal conselho fora também dado à mãe da jovem índia. Estaria Pocahontas seguindo o mesmo caminho de sua mãe? A Vovó Willow age, então, como Arauto de Pocahontas e seu novo **chamado à aventura** é claro: “ouça os espíritos da floresta e seja guiada por eles”.

A primeira mensagem recebida por Pocahontas pelos espíritos é a da chegada de “nuvens estranhas”: são as velas brancas das naus inglesas que estão desembarcando no litoral. E é para lá que a jovem se deixa guiar.

A entrada no **Mundo Especial** se dá justamente no ponto de encontro das duas culturas diferentes: dos colonizadores ingleses com os indígenas norte-americanos. No momento do desembarque inglês, o Governador Ratcliffe revela sua crença de que eles terão uma recepção hostil por parte dos chamados “selvagens”. Tal declaração reflete a ignorância e o preconceito reais que os homens sentem – até hoje – em relação às civilizações desconhecidas. O Governador encarrega Smith de resolver os possíveis conflitos com os indígenas.

A seguir, é revelado o principal conflito do Governador: sua imagem na corte de Londres está abalada e desacreditada. Essa busca por ouro no Novo Mundo é, talvez, sua última chance de reconquistar seu poder, glória e fama na terra natal. Até que ponto sua ganância irá ser sobreposta à sua moral e ética?

Pocahontas chega ao local do desembarque, e é aqui que se dá sua entrada oficial ao **Mundo Especial**. A aproximação inicial entre Meeko e John Smith se mostra simpática, apesar do receio da jovem índia e de seu amigo voador Flit. A índia fica, então, determinada a estudar o estranho explorador.

Já de volta à tribo, a chegada dos ingleses causa um grande medo e instabilidade. Kekata, o xamã-Mentor, revela as piores características dos exploradores: de forma oposta aos indígenas, os europeus agem como monstros, com corpos que brilham à luz do Sol – referência às armaduras – e com armas que “soltam fogo e trovão”. Aqui, na máscara de Arauto, Kekata anuncia que os exploradores destroem tudo o que encontram pelo caminho. Kocoum, como um herói guerreiro, sugere atacar e expulsar os ingleses. Powhatan, como Mentor experiente, sugere que devem se aproximar e conhecer melhor os então assumidos “inimigos”. Nessa sequência, aparece novamente o preconceito e o medo humanos pela cultura desconhecida.

É iniciada a colonização inglesa. Seu primeiro ato é uma cerimônia de “batismo”, onde a terra é nomeada Jamestown – homenagem ao rei inglês – e uma bandeira da Inglaterra é fincada ao chão. Ratcliffe não perde tempo: envia John para perseguir e eliminar “selvagens” e divide a tripulação entre busca pelo ouro e construção da fortaleza.

Neste ponto, os receios indígenas são confirmados: é chocante perceber a diferença da relação dos ingleses com a terra, quando comparada àquela relação harmoniosa dos indígenas para com ela. Como os monstros previstos pelo xamã, os exploradores desmatam, destroem e explodem a natureza ao seu redor, sem a menor preocupação. Em paralelo, Smith começa sua exploração e aventura pela natureza, sem a menor consciência de que está sendo seguido por Pocahontas.

Chega-se, então, na **travessia do primeiro limiar**, quando os dois heróis principais se encontram pela primeira vez. Ao parar para se refrescar, Smith nota a silhueta de alguém que o observa. Ao surpreender seu perseguidor, ele desiste de atirar por se tratar de uma jovem e bonita mulher. Nesse momento, os papéis se invertem: ela foge e ele a persegue.

Ao alcançá-la, Smith tenta se comunicar, mas percebe que nenhuma palavra que diz é compreendida por ela. Ao perceber que a atitude do estranho explorador é amistosa e não hostil Pocahontas pede inconscientemente a ajuda dos espíritos da floresta, e é atendida: imediatamente lhe é concebido o **dom** da compreensão da língua estrangeira. Ao unir sua mão à dele, o casal é cercado pelo vento espiritual, que parece abençoar o primeiro encontro. Neste momento, Smith se deixa vencer pela curiosidade e sensualidade da índia e Pocahontas percebe que não deve mais fugir.



Figura 3. *“Listen with your heart, you will understand” (00:32:28)*



Figura 4. *“Let it break upon you, like a wave upon the sand” (00:32:50)*

De volta ao acampamento inglês, ocorre o primeiro conflito. Tem-se o seguinte contexto: os exploradores estão impacientes, pois não encontram ouro, e são silenciosamente observados por Kocoum e seus homens. Num infeliz acaso, os exploradores descobrem seus intrusos e é travada uma primeira batalha. Dois são os resultados significativos desse primeiro embate: Thomas revela-se inexperiente pela segunda vez, agora com as armas, e é humilhado por Ratcliffe; e um índio é atingido por um tiro na perna, o que força a retirada de Kocoum e seus homens.

Já na tribo, o xamã revela desconhecer o poder de cura do ferimento causado pela bala, e Powhatan declara que os homens brancos são perigosos. Decide buscar ajuda imediata de povos aliados para travar uma batalha e expulsar os exploradores de suas terras. Nakoma presencia a declaração, Pocahontas não.

Longe do infeliz ocorrido, Pocahontas e John Smith iniciam seu aprendizado mútuo. Inicialmente, é Smith quem atua como Mentor de Pocahontas: apresenta-lhe seus objetos – capacete, arma e armadura – e conta sobre a civilização inglesa. Entre a troca de experiências, suas mãos se unem novamente, mas agora Flit intervém: ele não confia no inglês e se mostra no papel de Guardiã de Limiar da relação entre eles. Meeko, em sua curiosidade, ataca a bolsa do explorador e lhe rouba a bússola, acreditando ser um biscoito. Smith explica a Pocahontas a utilidade daquele objeto: ele ajuda as pessoas a encontrarem seus caminhos, quando estão perdidas. Tal explicação terá seu momento importante, como será demonstrado mais à frente.

Enquanto ouve a respeito de Londres, Pocahontas demonstra bastante curiosidade e interesse. No entanto, ao dizer à jovem índia que a intenção de Smith e dos demais exploradores é de reconstruir essa mesma estrutura inglesa em suas terras, provoca sua inimizade. Na busca por uma justificativa, Smith chega a afirmar que suas construções são melhores do que aquelas dos nativos e que os ingleses têm melhorado a vida de selvagens pelo mundo todo.

Ao agir de tal forma prepotente, afirmando ter uma cultura superior, Smith desperta a ira de Pocahontas, que passa a se questionar quem seriam os verdadeiros

“selvagens” da situação. A índia identifica, então, a origem do conflito entre eles: o desconhecimento pela diferença. A melhor solução para o problema não era outra senão o esclarecimento. Agora, é ela quem veste a máscara do Mentor e ensina a John Smith sobre o ciclo da vida na natureza, desvinculada de qualquer valor material. Mais do que ensinar o ciclo, ela ensina a Smith a principal lição que ela mesma aprendera recentemente: a ouvir as vozes dos espíritos da natureza.



Figura 5. *“You can own the earth and, still, all you’ll earn is earth until you can paint with all the colors of the wind”*

O momento de epifania é quebrado: Pocahontas ouve os tambores de sua tribo, que indicam alarme e perigo. A cena é carregada de sensações, e basta uma troca de olhar entre o casal para ser notada a mudança dos sentimentos entre eles. No entanto, eles se separam e retornam cada um ao seu grupo de origem.

Passam-se alguns dias, e a fortaleza dos ingleses já está finalizada. John Smith permanece quieto e pensativo, como se estivesse refletindo a respeito das lições que a jovem índia lhe ensinara. A mudança de seu ponto de vista começa a ser percebida. No

entanto, seu acampamento está em crise crescente: além de ainda não terem encontrado o ouro desejado, agora era o alimento que começava a faltar.

Como consequência de sua reflexão errônea e preconceituosa, Ratcliffe deduz que seu ouro está na posse dos indígenas, sendo esse o maior motivo do ataque e embate inicial. Esta é a cena em que Wiggins, aliado do Governador, atinge o ápice de seu papel de Pícaro da história, pois ridiculariza a conclusão de seu superior. Ao ser indagado pelo último quais seriam as possíveis razões do ataque indígena ao acampamento inglês, seu criado lhe responde o que deveria ser o óbvio: sofreram o ataque, pois invadiram o território, cortaram as árvores e cavaram suas terras. A ganância, no entanto, continua a cegar o Governador. Para ele, o motivo é a disputa pelo ouro e a única solução é arrancá-lo a força.

Pocahontas também tem seu comportamento alterado devido ao encontro com Smith. O aprendizado também lhe trouxe inúmeras reflexões a respeito dos choques culturais. Powhatan, conhecendo o espírito aventureiro da filha, pede-lhe que não se afaste da aldeia sozinha. Nesse momento, a memória da mãe é novamente resgatada: Powhatan confessa à filha que sempre que sente o vento a acariciar seu rosto, sente que a falecida esposa está presente. Ele então revela que, quando viva, a mãe de Pocahontas era referência de conhecimento e força na aldeia. O seu maior desejo agora era o de que sua filha seguisse seus passos e que também fosse, um dia, vista como fonte de sabedoria pelo seu povo. A mensagem se torna em um novo Arauto, e se transforma no novo desejo de Pocahontas.

Depois que Powhatan se afasta, John Smith surge e leva Pocahontas pela mão, na presença de Nakoma. Pela primeira vez, sua melhor amiga entende o motivo da mudança de comportamento da heroína e fica temerosa por sua segurança.

Pocahontas leva Smith à clareira da Vovó Willow, onde podem ficar isolados e conversar tranquilamente. Ele revela à índia que o maior objetivo de sua viagem ao Novo Mundo é a busca por ouro. No entanto, fica surpreso ao ouvir que tal metal jamais fora

visto na região. É nesse momento que a Vovó Willow resolve aparecer aos olhos do explorador.

Inicialmente assustado, Smith reluta em se aproximar do grande salgueiro. Vovó Willow, no entanto, analisa o jovem explorador e seu veredito é positivo: a alma que vê dentro dele é boa. Sua confiança é conquistada por ele, e vice-versa. Após a saída de Smith, Vovó Willow revela a Pocahontas – em uma nova máscara de Arauto e Mentor – que acredita ser John Smith o “objeto” apontado pela flecha de seu sonho.

Chegam os guerreiros aliados de Powhatan e começam-se os preparativos para a guerra. Nakoma – em seu papel de Mentor – tenta trazer a amiga à razão e pede-lhe que não ande mais na companhia do explorador. Pocahontas a ignora e apela ao pai pela razão: sugere-lhe que converse com algum dos exploradores antes de declarar a guerra oficialmente. Agora, ela está determinada a convencer John Smith para falar com seu pai.

John Smith, por sua vez, ao retornar ao acampamento, revela não haver ouro na terra, baseado em sua fonte de informação indígena. Ratcliffe, como consequência de suas falsas reflexões, clama por falsas as afirmações de Smith e declara que os índios escondem o ouro, que deve ser tirado à força. Surdo aos questionamentos de Smith e dos demais homens, o Governador declara a guerra contra os nativos e ameaça enforcar qualquer inglês que se aproximar de algum indígena sem matá-lo.

Neste ponto tem-se a **aproximação da caverna oculta** da história. Smith e Pocahontas voltam a se encontrar na mesma noite na clareira da Vovó Willow. O que eles não sabem é que ambos estão sendo seguidos. Nakoma veste sua máscara de Camaleão: ao ver a amiga partir ao encontro do explorador novamente, manda Kocoum segui-la em sua proteção. Ratcliffe, ao ver Smith partir do acampamento, envia o jovem Thomas ao seu encalço, encarregando-o de matar qualquer indígena que encontrar pelo caminho.

Na clareira, Vovó Willow age novamente como grande Mentor e revela que Pocahontas e Smith somente poderão ficar juntos quando os conflitos entre seus povos

forem resolvidos. Ela encarrega o casal de iniciar a conversa que irá resolver a guerra sem derramamento de sangue.

Essa mensagem funciona como incentivo a Smith, que decide conversar com Powhatan a pedido de Pocahontas. Como forma de expressar sua alegria e agradecimento, Pocahontas o beija. Kocoum – em sua máscara de Guardiã de Limiar –, observava o casal às escondidas e não consegue conter seu ciúme: parte para cima do explorador, com a intenção de matá-lo. O jovem Thomas – aqui, outro Guardiã de Limiar –, também observava a cena. Ao ver Smith ser atacado, ele atira no guerreiro, que cai morto. Nesse momento, tem-se a **travessia do segundo limiar** e o momento de **crise** da história. Mais metafórico ainda é o fato de que, ao cair com o tiro, Kocoum arrebenta o colar de Pocahontas. Smith manda Thomas fugir, e é preso em seu lugar, culpado pela morte do guerreiro.

De volta à aldeia, Powhatan culpa Pocahontas pela morte desnecessária, devido à sua desobediência. Em seguida, sentencia Smith à morte, a qual será executada ao amanhecer. Thomas, de volta ao acampamento, revela Smith preso. Esse era o momento pelo qual Ratcliffe esperava: aproveita-se da necessidade do resgate para finalmente guerrear contra os nativos. Nesse momento, entra em cena a canção que melhor define o conflito central do filme: **a guerra entre civilizações causada a partir do desconhecimento e do preconceito**. Tanto os ingleses quanto os indígenas vêem-se mutuamente como selvagens que devem ser eliminados. A única tentativa de conversa fracassara no momento em que Kocoum fora morto.

Desamparada, Pocahontas busca novamente os conselhos da Vovó Willow. Ao declarar-se perdida, Meeko lhe presenteia com a bússola roubada de Smith. Ao ver a bússola, Pocahontas passa por uma segunda epifania: ali estava a flecha que girava de seu sonho. E mais do que isso, ao parar de girar, a flecha aponta para o amanhecer. Com a bênção recebida pela Vovó Willow e guiada pelos espíritos da floresta, Pocahontas agora sabe que deve seguir seu **caminho de volta** e parte com a finalidade de impedir a guerra. Chega-se ao **clímax** da história.



Figura 6. O clímax da história: na iminência da batalha, Pocahontas impede a execução de John Smith (01:07:51).

Antes de ser executado, Pocahontas arrisca sua própria vida e protege John Smith. Para matá-lo, Powhatan teria de matar sua própria filha. Nesse momento, Pocahontas fala com o domínio de toda a sabedoria que adquiriu – sua **recompensa** – a partir de todo o conflito pelo qual passara até ali: tanto os guerreiros indígenas quanto os exploradores ingleses foram guiados pelo ódio até a iminência da batalha. Ela, por outro lado, escolhera o caminho do amor. Bastava agora a Powhatan decidir qual dos lados escolheria trilhar seu caminho.

O chefe reconhece a sabedoria nas palavras da filha e desiste de executar o explorador. A história atinge sua etapa da **ressurreição**. Ao soltá-lo, Ratcliffe vê seus planos arruinados e tenta atirar no chefe indígena. Smith, em um novo ato heróico, salta na frente do chefe e recebe o tiro em seu lugar. O governador é imediatamente preso por seus homens.

Gravemente ferido, Smith deve regressar a Londres para se curar. Pocahontas enfrenta então seu maior conflito: deverá partir para Londres junto a seu amado? No entanto, sua lição foi aprendida com sucesso e a decisão não poderia ser outra: ela tinha que ficar. Seu povo precisava de sua sabedoria e de sua força, e ela não poderia os abandonar.



Figura 7. “You must choose your own path” Powhatan (01:13:05)

A maior lição é então aprendida: Pocahontas finalmente encontrara seu papel de importância em sua sociedade. Aqui fica transparecido o **retorno com o elixir**. Os dois heróis se separam e retornam aos seus respectivos **Mundos Comuns**, e ambos carregam consigo a **recompensa** conquistada: a experiência adquirida através dos preconceitos que foram derrotados pelo conhecimento mútuo e pelo aprendizado da convivência.

A releitura presente em *avatar*

Ao recapitular, agora de forma breve, o enredo do recente filme *Avatar* (CAMERON, 2009), é notável as semelhanças com relação à narrativa de *Pocahontas*.

A história se passa no ano futuro de 2154 e começa com a chegada de uma grande espaçonave – carregada de novos exploradores – no planeta chamado Pandora, no filme chamado de Novo Mundo. Nessa espaçonave, junto aos demais exploradores, encontra-se Jake Sully, ex-fuzileiro naval paraplégico. O rapaz é enviado a Pandora no lugar de seu irmão gêmeo que falecera, a fim de substituí-lo em sua missão: o Programa AVATAR.

Esse programa é uma tentativa de criar um elo de confiança entre os cientistas humanos e os Na'vi – população nativa de Pandora. A partir da criação de corpos geneticamente alterados – chamados Avatares – semelhantes aos corpos alongados e azuis dos nativos, os humanos conseguiriam se infiltrar na sociedade Na'vi de forma aparentemente familiar.

Por outro lado, o principal objeto de busca dos exploradores – e, moralmente, inferior – é o minério chamado *unobtainium*⁵, existente em grande quantidade no planeta alienígena. Por sua raridade, o minério é extremamente valioso e chega a valer 20 milhões de dólares por quilo. O antagonista da história é o Coronel Miles Quaritch – a Sombra –, encarregado da busca pelo minério no planeta. Ele se opõe à figura da cientista Grace Augustine – varia entre Mentor e Guardiã de Limiar –, que busca criar uma relação de confiança e de amizade com os Na'vi. O que a cientista não sabe é que Quaritch incumbiu Jake de informá-lo sobre tudo o que descobrisse a respeito da população nativa de Pandora.

Em sua primeira exploração da natureza local como Avatar, Jake Sully acaba se perdendo do grupo de cientistas e é salvo dos animais selvagens pela Na'vi Neytiri. Inicialmente, ela não confia nele. O fato de Jake ter perturbado a natureza com sua ignorância e, ainda mais, provocado indiretamente a morte desnecessária de alguns dos animais agravaram sua antipatia.

5 O termo utilizado para definir o minério tem suas origens na Engenharia, e significa “qualquer coisa extremamente rara, praticamente impossível de ser obtida” (VASCONCELOS. 2011.3).

O que espanta Neytiri, no entanto, é a mensagem espiritual que recebe da Árvore das Almas, grande Mentor e centro magnético de Pandora – o Flux Vortex do planeta. No momento exato de seu primeiro encontro com o Avatar humano, a Árvore diz à nativa que Jake Sully deve ser protegido, pois é sagrado. A partir daí, Neytiri é incumbida de ensinar e treinar o humano em sua aldeia, e ambos começam a passar mais tempo juntos. Ela o ensina a respeito de sua cultura, sua natureza e, o principal, sua relação extremamente respeitosa e religiosa com relação ao ciclo da vida de Pandora. Como lição principal, Neytiri o ensina a entender que toda a natureza é interligada em um grande ciclo, cujo centro se encontra na Árvore da Vida. O ciclo, na verdade, funciona como uma grande rede de vida, que inclui as florestas, os animais e, logicamente, a eles próprios.

No decorrer da história, vê-se que Neytiri não é qualquer Na'vi: ela é a filha do chefe dos nativos, o grande guerreiro Eytucan, e da grande líder espiritual, Mo'at. Mais do que isso, Neytiri será a futura líder espiritual de seu clã e tem sua mão prometida em casamento para Tsu'tey, bravo e presunçoso guerreiro, o qual a jovem não deseja.

Ao longo da aprendizagem, Jake e Neytiri acabam se apaixonando. Em paralelo, os exploradores humanos liderados por Quaritch planejam um grande ataque aos nativos, vistos como selvagens que devem ser eliminados para que conseguissem seu minério precioso.

Na iminência da batalha, Jake é denunciado como traidor e é culpado pela crise entre os nativos e os humanos, sendo sua sentença a morte. Momentos antes de sua execução, a grande batalha começa. Tsu'tey chega a tentar matar Jake por ciúmes, mas acaba sendo morto pelos exploradores durante a guerra. O pai de Neytiri também é morto no conflito.

Jake Sully denuncia, então, os planos gananciosos de Quaritch, o qual é morto pelas flechas dos Na'vi. Neytiri chega a arriscar sua vida por Jake, o qual, instantes antes de morrer, consegue ter sua alma permanentemente transferida para seu Avatar. O casal termina a história junto, assumindo a liderança do clã: Jake como grande guerreiro e

Neytiri como a grande líder espiritual. Sua recompensa é a sabedoria conquistada, onde, novamente, os preconceitos são superados pela convivência e pelo aprendizado.

A partir desse breve resumo, já é possível identificar as principais semelhanças e diferenças com relação ao roteiro de *Pocahontas*. Pensando a partir das diferenças, o fato que fica em maior destaque é o de que Jake Sully, para incorporar e controlar seu Avatar, deve deitar-se em um dispositivo próximo a um “caixão virtual”. A sensação que fica é a de que o herói morre e renasce constantemente, todas as vezes que incorpora seu Avatar.

Pode-se, inclusive, pensar que o personagem de Jake já estava morto antes de chegar a Pandora, psicologicamente falando, antes mesmo da morte de seu irmão. Por ter ficado paraplégico, o próprio personagem perdera a fé em si mesmo. Sua jornada pode, portanto, ser considerada como uma jornada de **renascimento**, pois ele parte para uma vida nova, em um planeta alienígena para ocupar o lugar de seu irmão gêmeo falecido. Para tanto, ele recebe – inclusive – um novo e íntegro corpo, diferente do seu próprio.

Com relação às semelhanças, foi elaborada uma tabela que relaciona as doze etapas da jornada do herói de cada um dos filmes apresentados. O intuito é comparar e refletir a respeito da possível releitura da animação *Pocahontas* contida no filme *Avatar*.

Jornada	Pocahontas		Avatar	
	Pocahontas	John Smith	Jake Sully	Neytiri
Mundo Comum	Floresta, antes da chegada dos ingleses	Londres, 1607	Planeta Terra	Pandora
Chamado à aventura	Sonho da “flecha que gira”	Explorar o Novo Mundo	Explorar o Novo Mundo Programa AVATAR	Jake é sagrado e deve ser ensinado.
Recusa	Ser	Acred	Não se	Reluta

sa do chamado	estável e amadurecer	ita que nada será novo	interessa por Pandora e une-se ao coronel	em aceitar Jake como pupilo
Encontro com o mentor	Vovó Willow	Pocahontas	Neytiri	Árvore da Vida
Travessia do primeiro limiar	Encontro com John Smith	Encontro com Pocahontas	Encontro com Neytiri	Encontro com Jake Sully
Testes, aliados, inimigos	Processo de ensinamento sobre a natureza	Processo de aprendizagem sobre a natureza	Processo de aprendizagem sobre a natureza	Processo de ensinamento sobre a natureza
Aproximação da caverna oculta	Encontro noturno na clareira da Vovó Willow.		Etapa final do aprendizado: o domínio do dragão.	
Provação	Kocoum é morto; Smith é sentenciado à morte		A guerra começa; Jake domina o dragão	
Recompensa	A bússola revela a flecha do sonho; Smith muda seu ponto de vista		Jake defende a população Na'vi e muda seu ponto de vista	
Caminho de volta	Corrida contra a batalha iminente; Pocahontas como grande mediadora entre exploradores e nativos		Corrida contra a batalha iminente Jake Sully como grande mediador entre exploradores e nativos	
Ressurreição	Defende Smith com a própria vida	Leva um tiro no lugar de Powhatan	À beira da morte, ressurgue como Avatar de forma permanente	Arrisca a própria vida para salvar Jake Sully
Retorno com o elixir	Encontra seu lugar e regressa ao Mundo	Muda seu ponto de vista e regressa ao Mundo	Muda seu ponto de vista e permanece no Mundo	Muda seu ponto de vista e permanece no Mundo

Comum

Comum

Especial

Especial

Pode-se considerar que os dois filmes funcionam muito bem como “hinos ao Ambientalismo”, uma vez que o tema central nos dois casos, a maior lição a ser aprendida, trata da compreensão de que o mundo deve ser visto como **um organismo único e vivo**, do qual todos nós fazemos parte. Essa mensagem nitidamente não trata apenas do planeta alienígena Pandora, mas, é claro, diz respeito ao nosso próprio planeta Terra.

Outra semelhança que deve ser destacada é a segunda lição, talvez a mais importante nas narrativas, que trata da **perda dos preconceitos e adaptação ao meio** por via da convivência e do aprendizado. Para abordar esse assunto, é válido trazer a referência de Jorge Vieira de Albuquerque, quando o autor fala a respeito de seu conceito de *Umwelt*.

Segundo o autor, o termo *Umwelt* pode ser traduzido como “mundo à volta”, “mundo entorno” ou “mundo particular”, e fora anteriormente proposto por um biólogo estoniano para “designar a forma como uma determinada espécie viva interage com o seu ambiente”. Para Vieira, o *Umwelt* seria “uma espécie de interface entre o sistema vivo e a realidade, interface esta que caracteriza a espécie, em função de sua particular história evolutiva” (Vieira, 2008, p.79).

Tanto em *Pocahontas* quanto em *Avatar*, os heróis vividos pelas figuras de John Smith e Jake Sully passam do início ao fim por um grande processo de aprendizado. Devem aprender a respeito da nova cultura e da nova natureza nas quais se encontram inseridos. Aos poucos, são guiados e ensinados, pela máscara de Mentor, de Pocahontas e Neytiri respectivamente, e seus pontos de vista são radicalmente alterados. O choque cultural é vencido pelo aprendizado, e os medos e preconceitos são superados por sua convivência. Pode-se dizer que, em ambos os casos, a adaptação ao meio se dá de forma completa e garante as suas sobrevivências.

Esse aspecto é carregado do conceito de *Umwelt*⁶, que trata da adaptação do ser vivo para garantir sua permanência e sobrevivência. Nos dois casos, os heróis se adaptam e adéquam às diferenças que surgem a partir da mudança das suas respectivas realidades – do seu Mundo Comum Londres/Terra ao seu Mundo Especial América do Norte/Pandora – sendo essa a grande evolução e aprendizado dos personagens de John Smith e Jake Sully.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Uma possível resposta ao questionamento inicial agora se torna bastante simples. O sucesso de recepção de filmes ditos hollywoodianos pode encontrar um de seus motivos justamente no **uso das etapas da Jornada do Herói em sua estrutura principal**.

Com o uso da Jornada do Herói e das estruturas míticas, as histórias contadas podem se transformar automaticamente em possíveis jornadas pessoais daqueles que as acompanham. Tal transformação depende apenas do grau de identificação que dado personagem consegue atingir na alma e na consciência dos espectadores. Um alto grau de identificação – fator determinante para se obter **uma boa história** - pode ser visto como um possível motivo do fascínio e, em consequência, do sucesso de recepção que os filmes, em geral, baseados na evolução pessoal de um personagem podem causar.

Quando nos identificamos à jornada de aprendizado e crescimento de um herói determinado, temos a chance de analisar seus conflitos e embates de uma perspectiva diferente daquela vivida pelo próprio. Muitas vezes, assimilamos os conflitos fictícios por ele superados aos nossos próprios conflitos pessoais e, com isso, encontramos inúmeras alternativas e soluções que antes não eram minimamente imaginadas.

Para finalizar, fica uma reflexão nas palavras de Vogler:

⁶ “Uma interface que permite adequar as **diferenças** que surgem na realidade ao comportamento do sistema vivo, de modo que este último possa manter um comportamento coerente com as características do real e assim sobreviver ou permanecer. Um sistema complexo adaptativo”. (VIEIRA. 2008.78).

Uma boa história faz a gente achar que viveu uma experiência completa e satisfatória. Pode-se rir ou chorar com uma história. Ou as duas coisas. Terminamos uma história com a sensação de que aprendemos alguma coisa sobre a vida ou sobre nós mesmos (VOGLER. 2011. 42).

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

VASCONCELOS, Dilermando. A Teia Discursiva em Avatar. Artigo apresentado no X Congresso de Ciências da Comunicação na Região Norte. Boa Vista: Intercom, 2011.

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

VIEIRA, Jorge de Albuquerque. Teoria do Conhecimento e Arte: formas de conhecimento – arte e ciência uma visão a partir da complexidade. Fortaleza: Expressão Gráfica e Editora, 2008.

VOGLER, Christopher. A Jornada do Escritor: estruturas míticas para escritores. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2011.

ANEXOS

Fichas técnicas

Pocahontas

Direção: Mike Gabriel e Eric Goldberg
Roteiro: Carl Binder, Susannah Grant e Phillip LaZebnik
Elenco: Irene Bedard, Mel Gibson, David Ogden Stiers, John Kassir, Billy Connolly, Frank Welker, Christian Bale e Linda Hunt
Produção: James Pentecost
Trilha Sonora: Alan Menken e Stephen Schwartz
Duração: 81 min
Ano: 1995
País: EUA
Gênero: Infantil
Estúdio: Walt Disney Feature Animation
Distribuição: Walt Disney Pictures e Buena Vista Distribution

Avatar

Direção, roteiro e produção: James Cameron
Elenco: Sam Worthington, Sigourney Weaver, Michelle Rodriguez,

Zoe Saldana, Giovanni Ribisi e Joel Moore.
Produção: Jon Landau
Fotografia: Mauro Fiore
Trilha Sonora: James Horner
Duração: 150 min
Ano: 2009
País: EUA
Gênero: Ação, Ficção Científica
Estúdio: Lightstorm Entertainment
Distribuição: 20th Century Fox Film Corporation

SOBRE A AUTORA

Graduada em Artes Plásticas, Bacharelado em Multimídia e Intermídia, na ECA-USP, concluído em dezembro de 2009. Possui ainda duas pesquisas concluídas de Iniciação Científica, realizadas no período de fevereiro de 2006 a julho de 2008. Experiência profissional na área de ilustração e design, mais especificamente design para web e design gráfico. Atualmente, desenvolve ilustrações, animações e atividades interativas para o Centro de Ensino e Pesquisa Aplicada (CEPA), do Instituto de Física da USP